

# JOGOS EDUCACIONAIS E O USO DO GODOT PARA LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

XXIX Encontro de Extensão

Gabriel Ribeiro Camelo, Francisco Jairo Araujo Aguiar, Webley Generique Alves, Felipe Barros Muniz, Renan Henrique Cardoso, Rômulo Nunes de Carvalho Almeida

O USO CADA VEZ MAIOR DOS SMARTPHONES PERMITIU A AUTOMATIZAÇÃO DE QUALQUER TAREFA, SEJA QUAL FOR A PROFISSÃO, PODE-SE DESENVOLVER UM SOFTWARE QUE CAIBA NA PALMA DA MÃO PARA TRAZER MAIS EFICIÊNCIA NO TRABALHO E RESOLVER O PROBLEMA ALMEJADO. NESSA MESMA REALIDADE, TEMOS O PAPEL DO MODERNO ENGENHEIRO QUE ESTÁ FOCADO NA RESOLUÇÃO DESSES PROBLEMAS NA MENOR JANELA DE TEMPO POSSÍVEL, NÃO SÓ SOLUCIONAR, É DE SUA RESPONSABILIDADE ENTENDER A MECÂNICA ENVOLVIDA DE TODO PROCESSO. COM ISSO, CONVERGIMOS QUE A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO É INDISPENSÁVEL NA FORMAÇÃO DESSES PROFISSIONAIS, E SEJA QUAL FOR O RAMO DA ENGENHARIA, ENCONTRAMOS A DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO COMPUTACIONAL, QUE POR MUITAS VEZES, É UM GRANDE OBSTÁCULO PARA OS ESTUDANTES. A PROPOSTA DE APRENDER A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ATRAVÉS DO DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS E JOGOS, SE MOSTRA BASTANTE CONVIDATIVA A ESSES ALUNOS, POIS É DE FÁCIL VISUALIZAÇÃO SUAS IDEIAS SEREM EXPELIDAS NA TELA DE UM CELULAR, E COM ISSO, DESPERTANDO SEU GRANDE INTERESSE E CRIATIVIDADE EM ALGO ALTAMENTE PALPÁVEL. AS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO DECORRER DO SEMESTRE FOI O DESENVOLVIMENTO DE UMA APOSTILA PARA OS ALUNOS DESENVOLVEREM UM JOGO NA GAME ENGINE GODT UTILIZANDO VISUAL SCRIP, UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO VISUAL, DE MODO A FACILITAR O APRENDIZADO DOS ALUNOS, ONDE FOI APRESENTADO O CONCEITO DE VARIÁVEIS, ESTRUTURAS DE DECISÃO E REPETIÇÃO. AO FINAL DA APOSTILA, O ALUNO QUE A TIVER COMPLETADO VAI TER UM JOGO BÁSICO EM QUE FORAM UTILIZADOS OS CONCEITOS APRESENTADOS. O PRESENTE TRABALHO RELATA OS DESAFIOS E SOLUÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCACIONAIS DIANTE DA REALIDADE DOS ALUNOS EM ÉPOCA DE PANDEMIA.

Palavras-chave: JOGOS EDUCACIONAIS, LÓGICA E PROGRAMAÇÃO, GODOT.