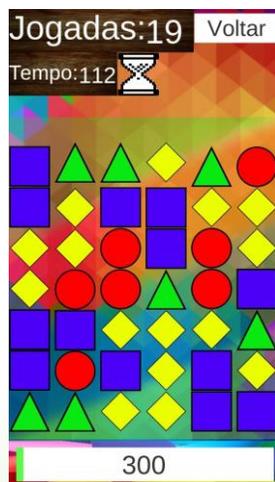
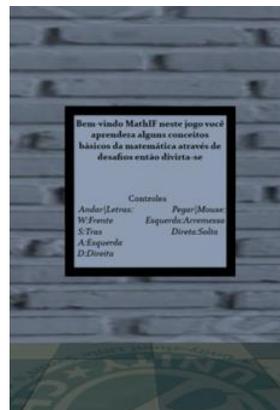


Neste contexto de cultura digital percebemos o interesse crescente de estudantes gamers que querem colocar sua criatividade em prática e produzir seus próprios jogos digitais, em uma manifestação a qual nomeamos Cultura Game Maker.

Ilustrando essa tendência, produzimos dois protótipos de jogos educativos visando auxiliar na compreensão de conceitos da matemática. O primeiro jogo é o GeometryFusion, no qual o usuário deve movimentar formas geométricas organizadas em linhas e colunas, inspirado no jogo Candy Crush.



O segundo jogo, que chamamos de MathIF, foi desenvolvido em um ambiente 3D no estilo “primeira pessoa” em uma sequência de obstáculos os quais exigem alguma estratégia relacionada com conhecimentos matemáticos para serem contornados.



Embora os games não estejam concluídos, nossos propósitos de oportunizar ao estudante uma nova perspectiva de programação de jogos foram satisfatórios. A criação de jogos é um elemento inovador para ampliar o perfil do egresso de nosso curso, incentivando o aluno de iniciação científica em explorar suas potencialidades e encarar novos desafios. Por exemplo, em nosso caso, o segundo jogo foi motivado pela curiosidade de aprender a programação de jogos em ambiente 3D, o que fortaleceu as habilidades de autonomia de pesquisa e pensamento científico e tecnológico.

Referências

- KAFAL, Y. B. Playing and Making Games for Learning. Games and Culture, v. 1, n. 1, p. 36 – 40, 2006.
MELENDEZ, T. T.; MENESES, A. R.; EICHLER, M. L. Produção de jogos digitais nos Institutos Federais: uma análise das possibilidades e potencialidades. Revista Liberato, Novo Hamburgo, v. 18, n. 30, p. 133-258, jul./dez. 2017.
<https://youtu.be/7uF3NSfsCAY>
<https://youtu.be/Bj2TmJmDFKI>
<https://youtu.be/n-KX8AeGK7E>
<https://youtu.be/ne41wltQmdo>