



.AÇÃO: um jogo de plataforma para o aprendizado do emprego dos sinais de pontuação

Carlos Germano Belizario Raymundo^{1*}; Vanessa de Souza Pacheco²

¹ Estudante - IFFluminense; ² Estudante - IFFluminense

*cgermano33@gmail.com

Resumo:

“.AÇÃO” é um jogo de plataforma para suporte ao aprendizado do emprego dos sinais de pontuação. A ideia do seu desenvolvimento surgiu com o intuito de adaptar as chamadas metodologias tradicionais de ensino para o uso das novas tecnologias digitais no âmbito educacional. Visando) que os estilos de aprendizagem variam de indivíduo para indivíduo, os jogos e outros recursos tecnológicos podem ser utilizados a fim de despertar nos educandos o senso crítico e o interesse pelo conteúdo abordado. Diante deste cenário, o projeto utiliza a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos como alternativa com potencial para conectar as formas tradicionais de ensino as novas tecnologias digitais popularizadas atualmente. Para o desenvolvimento da solução criada, foi feita uma revisão bibliográfica sobre o uso de jogos na educação e sobre a gamificação. Também foi feito um estudo sobre regras de pontuação e métodos utilizados por profissionais para gamificar atividades. Em seguida, foi escolhida a *Game Engine* para o desenvolvimento do jogo. .AÇÃO é um jogo dividido por temas, onde selecionado o tema desejado o usuário tem que passar por uma fase de obstáculos para conseguir chegar na parte de perguntas e respostas sobre a pontuação, onde algumas perguntas tem tempo e podendo ter mais de uma resposta certa. O projeto está em fase final de criação e um dos principais resultados esperados é que ele seja uma ferramenta educacional para professores utilizarem em seus ambientes de ensino com a finalidade de proporcionar uma maior participação dos educandos.

Palavras-Chave: Métodos de ensino. Tecnologias e Educação. Jogos. Gamificação.

Instituição de fomento: Instituto Federal Fluminense *Campus* Itaperuna.