

## MINICURSO PROGRAMAÇÃO DE GAMES

Residente: Elisa Santiago e Lilian Glecia

Escola Joaquim Coutinho



### APRESENTAÇÃO

O projeto “Programação de Games” foi desenvolvido no formato de minicurso, contemplando as séries dos 8º anos. As aulas foram ministradas para as turmas (síncrona e assíncrona). A ideia principal do projeto é fazer com que eles desenvolvem a capacidade de transformar os desafios lógicos que existem na programação em um aprendizado para os problemas do dia a dia. Permitindo aos jovens terem uma melhor percepção do mundo a sua volta. À medida que interagem com as tecnologias conseguem saber como elas funcionam e isso possibilita novos entendimentos e capacidade de criação. Podendo estar interligada com outras disciplinas, a programação de jogos ajuda crianças e adolescentes a colocar em prática o que aprendem na teoria em matérias como matemática e física. Aprender lógica de programação envolve compreender um problema, buscar uma solução, testar e escolher a melhor opção. Isso pode assemelhar-se muito com os conflitos do dia a dia e é aí que entra a programação para auxiliar a criança ou o adolescente no desenvolvimento da sua autonomia, iniciativa pessoal, habilidade, trabalho em grupo e as consequências de uma tomada de decisão.

### OBJETIVO

O objetivo do projeto foi estimular a atenção, principalmente a visão.

Além de desenvolver o pensamento através da solução de enigmas e a gestão de diversas tarefas ao mesmo tempo.

### METODOLOGIA

Foi realizado três aulas, duas no formato síncronas e uma assíncrona, a primeira aula foi ensinado a programação através do scratch, que é uma linguagem de programação e uma comunidade online onde você pode criar suas próprias histórias, jogos e animações interativas, e compartilhar suas criações com pessoas do mundo todo. No segundo momento, de forma síncrona, foi mostrado como criar seus personagens, através do pixel art, que se trata de uma maneira de fazer imagens digitais onde o resultado fica “pixelizado”. O efeito é de algo “tecnológico” e pode ser associado a qualquer tema que envolva computadores e itens similares. No último momento de forma assíncrona, foi disponibilizado um vídeo de como criar a mão robótica e alguns materiais como cartões de jogos.

### PRODUTO FINAL

Ao final do minicurso, foi proposto produtos de divulgação dos alunos para acompanhar o que foi proposto pelo curso.