

425

ARCABOUÇOS PARA A CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS. Anita Raquel Cestari da Silva Grando, Liane Margarida Rockenbach Tarouco (orient.) (UFRGS).

Face à proliferação e disponibilidade de laboratórios de informática nas escolas, é preciso instrumentar professores e alunos para a criação de material educacional digital para que possam adquirir independência da produção de tais recursos que podem assim passar a ser desenvolvidos de forma mais orientada às necessidades e contexto de cada escola/professor. O uso do computador enseja enriquecer a prática pedagógica com recursos multimídia, tais como jogos educacionais, vídeos, animações, gráficos e outros materiais passíveis de serem usados como demonstrações, tutoriais e jogos que possibilitam ao aluno aprender de forma cativante, divertida e motivadora. Todavia, face à dificuldade para o desenvolvimento deste material buscou-se neste projeto projetar e construir materiais flexíveis que admitam adaptação, pelo próprio usuário. Com estes materiais, que foram denominados de arcabouços educacionais, o professor pode adaptar os objetos de aprendizagem conforme suas necessidades. Os próprios alunos podem participar da construção de objetos adaptando e completando os arcabouços disponibilizados. Para tanto estão sendo desenvolvidos materiais educacionais digitais, utilizando linguagens como Java ou ferramentas de autoria como Hotpotatoes (que gera Java script) ou Flash (que utiliza a linguagem Action Script) para a construção de materiais que podem ser adaptados através de arquivos externos, contendo imagens ou textos dinamicamente carregados. O trabalho a ser apresentado mostrará alguns resultados obtidos e recomendações gerais para a produção de arcabouços educacionais de suporte a aprendizagem baseada em TIC (Tecnologia de Informação e Comunicações). Este trabalho faz parte do Projeto LUAR – Levando a Universidade à Aprendizagem Remota. (CNPq-PIBIC/UFRGS) (PIBIC).