

LudIE - Grupo de Pesquisa, Desenvolvimento e Aplicação de Jogos Educacionais

Vanessa Dantas¹, Ayla Dantas Rebouças¹, Thaíse K. L. Costa¹, Pasqueline Dantas Scaico¹, Ana Liz Souto O. Araújo¹

¹Departamento de Ciências Exatas - Centro de Ciências Aplicadas e Educação –
Universidade Federal da Paraíba (UFPB) - Rua da Mangueira, s/n - CEP 58.297 - 000 –
Rio Tinto – PB – Brasil

{vanessa,ayla,thaise,pasqueline,analiz}@dce.ufpb.br

Jogos educacionais são apontados por diversos autores como um instrumento pedagógico útil e estratégico para o aprendizado de conteúdos curriculares. Nesse contexto, o grupo Ludie tem por objetivo promover projetos de pesquisa, desenvolvimento e aplicação de jogos educacionais ligados a assuntos da área de Computação e também a disciplinas do Ensino Básico.

O grupo é composto pelas professoras Vanessa Dantas, Ayla Dantas Rebouças, Thaíse Costa, Pasqueline Dantas Scaico e Ana Liz Souto O. Araújo, todas alocadas na Universidade Federal da Paraíba, Campus IV, na cidade de Rio Tinto – PB. Ele conta também com a participação de alunos do Curso de Licenciatura em Ciência da Computação da UFPB, integrantes de projetos institucionais como PIBID e PIBIC da Capes, ProExt do MEC, assim como Prolicen e PROBEX da UFPB.

São várias as contribuições do Ludie para a área de ensino de programação, merecendo destaque os jogos *ProGame* e *Castelo dos Enigmas*, já concluídos e destinados aos aprendizes de lógica de programação, e os jogos em desenvolvimento *Klouro*, *Python Puzzle*, *Entrando Pelo Cano*, e *Robotimov*, todos para apoiar o ensino-aprendizagem de Python.

O grupo também tem trabalhos relacionados ao ensino de outros conceitos computacionais, como o jogo *Pense Bem*, que introduz conceitos de roteamento e bloqueio de redes para alunos do ensino fundamental, o jogo *Sokobin*, que trabalha conceitos do sistema de numeração binário, e o jogo *Starvation*, ainda em desenvolvimento, focado em análise de sentenças e de expressões booleanas.

Com foco no Ensino Básico, quatro jogos já foram criados: *PyQuímica*, para ensino de química; *PyGonometria*, para ensino de trigonometria; *PyLavra*, para alfabetização; e *Ethereal*, para ensino de conceitos matemáticos). Outros dois jogos (*%PORCENTO%* – operações matemáticas, e *Vamos às Compras* – formação de palavras) estão em desenvolvimento.

Além de produzir jogos educacionais, a equipe se dedica ainda à aplicação de jogos de terceiros, com experiências bem sucedidas nos projetos *Gincana de Raciocínio Lógico* e *APALINO*.