

PESQUISA - FACET

SCRAPCARD: UM JOGO SÉRIO PARA TIPAGEM DE DADOS

Gustavo De Almeida Silva (gusth100@hotmail.com)

Carla Adriana Barvinski (carlazanchet@ufgd.edu.br)

As Tecnologias de Informação e Comunicação estão presentes em todos os ramos da atividade humana, sendo assim existe uma demanda grande por profissionais que atuem nesta área. Por se tratar de um ramo do conhecimento específico, os profissionais geralmente são graduados em Computação. Todos os cursos da área ofertam disciplinas de programação e algoritmos e estruturas de dados. Porém, embora estejam em contato frequente com esses conteúdos, para muitos estudantes este aprendizado é desafiador. Como forma de auxiliar na apropriação deste conhecimento, o presente trabalho propôs o desenvolvimento de um jogo sério, baseado em puzzle, denominado ScrapCard. Para ser um jogo sério sua concepção incorporou os requisitos essenciais de narrativa, agência, imersão, socialização e feedback. Desse modo, estes quesitos foram considerados durante o desenvolvimento dos recursos visuais do jogo. Logo, o jogo foi projetado para integrar elementos lúdicos com o conteúdo educacional, buscando promover um ambiente de aprendizagem mais interativo e dinâmico. A metodologia para o desenvolvimento envolveu a revisão de literatura, concepção do jogo, prototipação das interfaces utilizando o Figma e a avaliação da usabilidade do jogo. A avaliação foi realizada através da aplicação de um questionário online avaliando a usabilidade do jogo, a narrativa, o grau de satisfação e as contribuições do ScrapCard para o aprendizado. O questionário teve 12

respondentes, sendo que 10 deles eram graduados ou graduandos da área de Computação e os demais de outras áreas. Os resultados apontaram que a interface e usabilidade do jogo tiveram boa aceitação e que a jogabilidade, os recursos de suporte e o tutorial disponibilizados foram adequados. A apresentação visual e sonora obtiveram um percentual majoritário de respostas positivas, mas também apontam que existem pontos a melhorar em relação às cores e à fonte. Após analisar os resultados obtidos, concluiu-se que o ScrapCard pode auxiliar os estudantes de Computação na compreensão dos conceitos de tipos de dados e manipulação de variáveis. Vale destacar que a abordagem progressiva de desafios se mostrou eficiente em elucidar os conteúdos de forma lúdica, com isso, pode-se compreender que o ScrapCard auxilia a estabelecer uma curva de aprendizagem contínua e adequada.

AGRADECIMENTOS: à Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD)

Palavras-chave: jogos sérios; algoritmos; estrutura de dados.