

DESENVOLVIMENTO DOS TEMAS TRANSVERSAIS POR MEIO DE JOGO ELETRÔNICO EDUCATIVO *ON-LINE* DE CÓDIGO ABERTO PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL (APOIO UNIP)

Aluno: Daniel Caixeta Queiroz Garcia

Orientador: Prof. Bruno César dos Santos

Curso: Pedagogia

Campus: Goiânia

A finalidade deste trabalho consiste no desenvolvimento dos Temas Transversais por meio de jogo eletrônico educativo *on-line* construcionista para formar os alunos da quinta série do Ensino Fundamental como sujeitos conscientes, ativos e autônomos. Inicialmente, foi realizada pesquisa bibliográfica acerca dos temas relacionados ao presente trabalho, em seguida, foram elaboradas atividades pedagógicas discentes, considerando a proposta de jogos educativos e público-alvo, que contemplem assuntos e abordagens dos temas transversais. Foi realizada pesquisa de ferramentas de prototipação e de desenvolvimento de jogos que possam ser utilizadas a partir da proposta das atividades anteriormente elaboradas. Além disso, foi realizado o preenchimento do documento de *Game Design Document* para definir a estrutura e as mecânicas do jogo baseado nas atividades desenvolvidas. Por fim, foi efetivado o desenvolvimento de protótipo do jogo pelas especificações do *Game Design Document* utilizando o *software on-line Lumzy*. Desta forma, tanto as atividades quanto o protótipo foram desenvolvidos com base em duas abordagens pedagógicas/psicológicas, sendo a primeira, o construcionismo e a segunda, fundamentada na forma indicada de desenvolver os temas transversais, na qual as disciplinas tradicionais devem deixar de ser encaradas como “fim” na Educação para serem vistas como “meio”. Pode-se observar com este primeiro protótipo que é possível, em outro momento, aplicar o mesmo com professores e alunos para realizar as devidas considerações e, em seguida, desenvolver o jogo eletrônico educativo *on-line* de código aberto,

utilizando o *software Gdevelop*, para alunos da quinta série do Ensino Fundamental.