

UTILIZAÇÃO DO GDEVELOP NA INTRODUÇÃO DA PROGRAMAÇÃO PARA JOVENS ADOLESCENTES

Gabriel Bilibio Mundins, Marcos Ronaldo Melo Cavalheiro, João Pedro Lemos Petter, Gabriel Wottrich Dobrachinski

INTRODUÇÃO

A programação tem se tornado uma necessidade nos dias atuais, fazendo com que o interesse na inserção da mesma na educação tenha crescido e tornando-se uma relevante etapa na educação para os preparar para lidar com a tecnologia de forma mais abrangente e de maneira mais capacitada.

Desta forma, a utilização de ferramentas mais amigáveis e acessíveis se torna fundamental para despertar o interesse dos jovens e facilitar o aprendizado neste meio considerado complexo. O GDevelop é uma plataforma que se encaixa com a proposta, focada no desenvolvimento de jogos oferece uma abordagem mais prática para introduzir os conceitos de programação com poucas linhas para os jovens.

METODOLOGIA

O GDevelop é uma ferramenta de desenvolvimento de jogos que permite a criação de jogos interativos sem a necessidade de conhecimento avançado em programação, desta forma a interface intuitiva e amigável do GDevelop torna-o uma escolha ideal para iniciantes, principalmente jovens adolescentes que podem achar linguagens de programação tradicionais intimidantes.

A utilização do GDevelop facilita a aprendizagem de programação por meio de atividades lúdicas. Os jovens podem criar seus próprios jogos, o que proporciona uma abordagem prática para entender conceitos como variáveis, eventos, lógica condicional e loops. Utilizando uma interface simples com temáticas como arrastar e soltar, simplifica-se muitos dos processos que seriam complicados, facilitando o início do processo de criação e instigando a curiosidade dos jovens e, com a programação em linhas diminuída, não causa o estresse habitual no processo de aprendizagem.

Na utilização do GDevelop, os adolescentes são introduzidos a temáticas comuns nos jogos de forma amigável, lentamente são instruídos para navegar pelas ferramentas, aprendem

sobre os Eventos, Animações, Condições e Ações, Física em jogos e outras diversas temáticas para o desenvolvimento do primeiro jogo, acompanhados do professor os jovens conseguem começar com projetos de jogos simples, como quebra-cabeças, jogos de plataforma ou jogos de memória. Isso permite que eles experimentem resultados tangíveis em pouco tempo, construindo sua confiança e incentivando-os a progredir para projetos mais complexos à medida que avançam em suas habilidades de programação.

No final do aprendizado, ainda são instruídos a como podem ingressar no mercado de desenvolvimento de jogos, afinal a própria ferramenta possibilita a monetização dos jogos e a capacidade de os exportar para plataformas diversas como computadores e celulares.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o período de aulas com os jovens que possui os resultados se mostraram promissores, a ferramenta auxilia no desenvolvimento lógico e independência do jovem, possibilitou a criação de jogos diferentes dos propostos em pouco tempo com um avanço rápido.

Entretanto, a plataforma recebe atualizações constantes que muitas vezes carregam erros (“bugs”) consigo, tornando projetos obsoletos em um período curto ou ainda pior, atrapalhando no aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O GDevelop se destaca como uma ferramenta útil e eficaz para suas vastas propostas, não só para o aprendizado mas também como uma ferramenta de criação de jogos. Sua praticidade é um ponto forte onde trás a atenção dos jovens para os conceitos de programação e a lógica.

Através da interface amigável os jovens podem facilmente aprender a criar jogos e aprimorar suas habilidades na programação, pois a própria ferramenta auxilia com a utilização de código durante a experiência e assim desenvolver um melhor entendimento sobre os princípios da programação.

O GDevelop, portanto, desempenha uma função sólida no que se diz respeito a formação de habilidades para os jovens.

Palavras-chave: Aprendizado. Programação. GDevelop. Jovens. Adolescentes.
Item obrigatório. palavras representativas do conteúdo do trabalho separadas por ponto. de 3 a 5 palavras-chave, separadas por ponto.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de participar do projeto Programe o Seu Futuro, em especial dando aulas as escolas do município de Chiapetta, agradeço ao professor Marcos Cavalheiro que me auxiliou durante o projeto, a prefeitura de Chiapetta pelo interesse e o incentivo aos mais jovens na área de Tecnologia da Informação e continuar trabalhando conosco.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

"O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA DAR OS PRIMEIROS PASSOS NO MUNDO DA CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS" - Fernando Cesar Balbino (USP)

Página de aprendizado do site do GDevelop - <https://gdevelop.io/pt-br/page/education>