

Relato de Experiência: Desenvolvimento de um Serious Game para Extensão Universitária

CONTEXTUALIZAÇÃO Os serious games são ferramentas digitais que utilizam a lógica dos jogos, contudo, seu principal objetivo está atrelado às estratégias de ensino. No contexto educacional, eles têm se mostrado importantes para ampliar o engajamento e facilitar o ensino - aprendizagem através do lúdico. No âmbito da extensão universitária, esses recursos aproximam a comunidade dos conhecimentos acadêmicos, promovendo novas formas de interação entre conhecimento acadêmico e sociedade. Esse trabalho relata o desenvolvimento de um jogo da memória sobre formas farmacêuticas. **OBJETIVOS DA AÇÃO** (1) Desenvolver um serious game em formato de jogo da memória digital (2) Proporcionar uma ferramenta lúdica de ensino - aprendizagem para ações de extensão junto à comunidade e (3) Consolidar o desenvolvimento de competências relacionadas à criação de recursos digitais. **DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA** A estratégia de ensino O jogo da memória foi desenvolvido com base em HTML, CSS e JavaScript, permitindo sua execução multiplataforma sem a necessidade de instalação de softwares adicionais. Os recursos visuais foram obtidos junto ao banco de imagens Flaticon. O layout buscou unir simplicidade e acessibilidade, utilizando cores contrastantes e tipografia legível. Em relação às funcionalidades, a mecânica do jogo seguiu um jogo tradicional da memória, com o objetivo de encontrar pares idênticos de formas farmacêuticas. **RESULTADOS PERCEBIDOS** Foram obtidos os seguintes resultados: (1) criação de um protótipo funcional de jogo da memória digital, passível de aplicação em oficinas de extensão e em contextos educacionais, (2) uso preliminar da ferramenta em duas ações de extensão, sendo visto e jogado por, aproximadamente, 150 e 50 pessoas, respectivamente e (3) fortalecimento de competências digitais do autor, especialmente em criação de conteúdo digital, resolução de problemas, programação e uso adequado de recursos computacionais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS** O desenvolvimento da ferramenta resultou em um produto aplicável em ações de extensão, mas também em um processo formativo relevante. Como próximos passos, a ferramenta pode ser utilizada em ações de extensão e ser avaliada pela sua utilidade pedagógica.

Palavras-chave

serious games, extensão universitária, recursos digitais, competências digitais

Authors: DAMASCENO RODRIGUES, Amancio Henrique; CARDOSO, Jessica Aparecida; TEOTÔNIO RODRIGUES, Aline (Universidade Estadual de Campinas); TENÓRIO DA SILVA, Daniel (Universidade Federal do Vale do São Francisco); SANTOS DE JESUS, Elisdete Maria (Universidade Estadual de Campinas)

Presenter: DAMASCENO RODRIGUES, Amancio Henrique

Track Classification: Curricularização da Extensão e desenvolvimento de competências digitais