



T788

**DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DE UMA TEORIA DE SISTEMAS PARA JOGOS EDUCACIONAIS DIRECIONADA PARA PROBLEMAS FÍSICOS NO AMBIENTE CONSTRUÍDO**

Kepler Kadmo Isidoro da Silva (Bolsista PIBIC/CNPq) e Profa. Dra. Ana Lúcia Nogueira de Camargo Harris (Orientadora), Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo - FEC, UNICAMP

O emprego de jogos educacionais na transmissão de conhecimento é uma alternativa metodológica para o ensino que vem ganhando cada vez mais atenção. Com o desenvolvimento exponencial das novas tecnologias de informação e comunicação, a partir dos anos 90, particularmente da Internet, novas formas de ensino vem sendo exploradas. Uma delas é a utilização de jogos educacionais virtuais. Nesta pesquisa foi desenvolvida uma base de programação para jogos educacionais voltada para a abordagem de temas relacionados principalmente ao conforto no ambiente construído, com o intuito de ser utilizada em ambientes virtuais de aprendizagem via web. Utilizou-se para isto a linguagem Action Script do aplicativo Flash MX da Macromedia. O objetivo desta pesquisa foi o de fornecer um modelo de ferramenta ao professor que possibilitasse a aplicação de diferentes conteúdos teóricos por meio de uma abordagem com base em problemas/ soluções de modo que a aprendizagem pudesse ocorrer no contexto lúdico de jogos.

Jogos Educacionais - Flash MX - Conforto no Ambiente Construído