



XVI congresso interno de iniciação científica

Ginásio Multidisciplinar da Unicamp
24 a 25 de setembro de 2008



T1172

APRENDIZAGEM E COMUNICAÇÃO NO XO: PROPOSTA E DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO EDUCACIONAL

Fernanda Brandão Silva (Bolsista SAE/UNICAMP) e Profa. Dra. Maria Cecília Calani Baranauskas (Orientadora), Instituto de Computação - IC, UNICAMP

Baseado no conceito de computador portátil e móvel, nas teorias construcionistas de aprendizagem, desenvolvidas por Seymour Papert e Alan Kay e nos princípios expressos no livro Being Digital de Nicholas Negroponte, surgiu a OLPC (One Laptop Per Child). Ela visa proporcionar meios para que as crianças, mesmo nas mais remotas regiões do globo, tenham acesso ao conhecimento, e assim, possuam uma nova e moderna forma de educação. Neste projeto de iniciação científica foi proposto e desenvolvido um jogo educativo, para uso no XO, baseado no modelo pedagógico da OLPC. Essa ferramenta, desenvolvida em Python com auxílio da biblioteca PyGame, possibilita o aprendizado de uma forma iterativa e lúdica. Seu principal objetivo é que a criança aprenda mais sobre o seu próprio país, no caso, o Brasil. Por isso, o espaço apresentado é o território brasileiro com os seus principais tipos de vegetação, representados por unidades de conservação ambiental de determinadas regiões do país. Além de ressaltar a flora brasileira, o jogo ainda apresenta os animais característicos do nosso país, tais como: o tamanduá-bandeira, arara canindé e o lobo guará.

Software educacional para o XO - Educação e comunicação - Desenvolvimento de software