

**CURSO DE JOGOS UTILIZANDO GODOT**

Marcelo Ferreira de Almeida, Murilo Aldigueri Marino, Rodolfo Miranda de Barros

Área Temática: Ciências Exatas

E-mail para contato: petcode@uel.br

*Trabalho vinculado ao Programa de Educação Tutorial Computação & Design..... nº 00909/2024*

**Resumo**

Foi desenvolvido um curso de criação de jogos na Godot 4, utilizando a linguagem GDScript, com conteúdos que vão desde conceitos básicos de programação até recursos avançados da engine. A proposta busca oferecer formação aberta e acessível, funcionando como porta de entrada para iniciantes em programação e desenvolvimento de jogos. Embora não vise suprir uma lacuna específica, o projeto tem como meta contribuir com a comunidade universitária e externa por meio de material didático sistematizado. O trabalho foi realizado no âmbito do PET Computação & Design da Universidade Estadual de Londrina, entre outubro de 2024 e março de 2025, fundamentado em estudo qualitativo da documentação oficial da Godot 4. Os procedimentos incluíram o uso da Godot Engine 4 e da extensão Voxel, a prototipagem de um jogo-demonstração, a produção de 21 videoaulas e a elaboração de uma apostila, apresentados na Feira de Profissões da UEL. O jogo-demonstração recebeu avaliações positivas durante o evento, evidenciando o interesse do público e a viabilidade didática do material, favorecida pela proximidade entre GDScript e Python, que facilita a aprendizagem inicial. O curso foi concluído com a produção de materiais prontos para publicação, restando apenas sua disponibilização oficial no site do PET. Em termos práticos, o material pode apoiar disciplinas introdutórias e projetos de extensão, consolidando-se como recurso de iniciação à programação e base para futuros cursos sobre a Godot. Os próximos passos envolvem a publicação online e a possibilidade de atividades presenciais conforme a demanda.

**Palavras-chave:** Godot 4; GDScript; desenvolvimento de jogos; ensino de programação; material didático.