

Universidade federal de ouro preto

Caio silas de arujo amaro

21.1.4111

16/05/2022

MARTINS E DA SILVA, Sheila e Rogério. **Ensino de ciências** :computação através do desenvolvimento de jogos: Joinvile,2020

A obra destaca como a importante para o aluno de computação fazer todas a matérias que são propostas pela grade curricular do curso, e que saiam da sua zona de conforto, utilizando dos jogos para mostrar como matérias que são vistas como secundarias são importantes para sua carreira profissional.

- **4.4 Cálculo, Álgebra Linear e Física:**

“As disciplinas da linha da matemática são normalmente vistas pelos alunos como “secundárias” pois, na visão deles, não apresentam correlação com as demais disciplinas do curso como programação, redes ou sistemas operacionais.”(MARTINS E DA SILVA,p.5).

- **4.6 Inteligência Artificial:**

“Em um curso de computação, seguramente o professor da disciplina de IA poderia, através do desenvolvimento de jogos ‘inteligentes’ ou de modelagem de agentes inteligentes, implementar os principais tópicos abordados em um típico curso de graduação. Aspectos como algoritmos de busca A*, Minimax, redes neurais, entre outros são aplicáveis a essa abordagem.” (MARTINS E DA SILVA,p.6).