

# faculdade federal de ouro preto

Caio Silas de Araujo Amaro

ciência da computação

prática de leitura e produção de texto-EAD 700

professor : Hercules Toledo Correia

matrícula: 21.1.411

data: 30/05/2022

ENSINO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO ATRAVÉS DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS: DA SILVA, Rogério Eduardo, MARTINS, Scheila Wesley Universidade do Estado de Santa Catarina, Departamento de Ciência da Computação Campus Universitário Prof. Avelino Marcante s/n – Bom Retiro – Joinville/SC, Brasil {rsilva, scheila}@joinville.udesc.br

Disponível em : <http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2004/posters/poster1286-1295.pdf>

acesso em : 30 de maio de 2022.

### **Resumo:**

Este artigo descreve uma nova abordagem de ensino para as principais disciplinas de um curso típico de graduação em Ciência da Computação através do uso do contexto de desenvolvimento de jogos em sala de aula.

Espera-se verificar com esta nova abordagem alternativas para proporcionar uma maior motivação por parte dos alunos no processo ensino aprendizagem, produzindo assim melhores resultados de assimilação e contextualização dos conteúdos das diversas disciplinas à realidade da prática profissional a partir da resolução de problemas.

Introdução Apesar das diferenças existentes entre os currículos praticados nas principais universidades, o curso de ciência da computação tem como enfoque principal a formação de um profissional capaz de analisar problemas nas mais diferentes áreas do conhecimento (medicina, administração, economia, ciências contábeis, etc) e propor soluções computacionais para os mesmos.

Para tal, exige-se desse profissional uma atitude pró-ativa no sentido de, ao se deparar com problemas desconhecidos, que ele seja capaz de abstrair a aplicabilidade dos conhecimentos obtidos em sala de aula, ao longo da sua formação, no desenvolvimento da solução necessária.

Ocorre, porém, que atualmente os acadêmicos vêm demonstrando interesse em apenas algumas disciplinas específicas do curso, segundo suas próprias afinidades, não dando o valor ideal nem observando a real importância que o conjunto de todas as disciplinas oferecidas têm no processo de formação profissional.

Esta tem constituído uma preocupação por grande parcela dos professores universitários empenhados em encontrar uma forma de despertar no aluno esse interesse holístico pelas disciplinas do curso em face da importância que todas as disciplinas da grade têm na função de constituir um profissional completo e competente da área de computação.

A área de desenvolvimento e programação de jogos computacionais [10], apesar de à primeira vista parecer uma aplicação simples, desperta no aluno, principalmente nos mais jovens, uma curiosidade e fascínio que provoca uma importante mudança na atitude e no empenho do acadêmico em relação às disciplinas do curso.

### **Comentário:**

Mesmo após a leitura do artigo, e sendo um estudante da computação, também compartilho o mesmo pensamentos dos alunos apresentados, acredito que a grade curricular foi feita muito bem pensada no nosso crescimento profissional e acadêmico, por isso, acho que ela tenha de ser revisada novamente. Nossa área tem o costume de se atualizar constantemente, diante disso as matérias apresentadas deveriam ser repensadas se realmente ajudariam os novos profissionais em formação outro ponto de importância também é que o curso apresenta materiais de introdução muito pesadas o'que acarreta numa maior desistência do curso durante os primeiros períodos. acredito que com uma boa conversa entre alunos e professores isso possa ser resolvido.

### **Recomendação :**

Eu recomendo o artigo, pois é um assunto muito recorrente durante todo o curso, muitos professores tentam convencer seus alunos para que façam todas as cadeiras, e não fiquem apenas nas suas de conforto.o artigo mostra como disciplinas que não são muito valorizadas pelos estudantes são importantes num futuro para eles, como por exemplo cálculo e geometria.