

REDES DE JOGOS¹

Juliane Martinez Galiano² Fernando Bispo Cavalcante³ Juber Miranda Cunha⁴

Os jogos estão presentes em nossas vidas, seja para competição, diversão, treino ou aprendizado. O jogo quando aplicado a educação é um instrumento motivador do processo de ensino/aprendizagem, pois permite desenvolver uma aula lúdica, diferente, dinâmica e atrativa para o aluno. O jogo propicia um desenvolvimento global nas áreas cognitiva, afetiva, social, moral e motora, e contribui para a estruturação da autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação. Esse projeto de ensino visa desafiar o aluno a desenvolver um jogo físico sobre a matéria “Equipamentos de Redes” da disciplina de Redes de Computadores I. A finalidade do projeto é estimular a aprendizagem dos alunos, fazendo com que eles desenvolvam seu lado criativo e cooperativo ao elaborar um jogo com regras claras e objetivas, ao mesmo tempo em que constrói o seu conhecimento sobre a matéria. Esse projeto conta com dois alunos colaboradores que irão desenvolver seu jogo, avaliar os demais e produzir documentos com os resultados alcançados. Para isso, a primeira etapa do projeto será a explicação do conteúdo pela docente referente a “Equipamentos de Redes de Computadores” e os alunos farão um seminário sobre o tema. Em seguida, montar as equipes que irão produzir os jogos. As equipes deverão ter no máximo 5 alunos e deverão pesquisar sobre a matéria designada, planejar as regras e produzir/confeccionar o jogo. Após a confecção, em uma data específica, as duas turmas se reunirão e disponibilizarão o jogo para que todos os colegas possam utilizá-lo e avaliá-lo. Poderão participar alunos do 2º ano A e B do curso de Manutenção e Suporte em Informática. O resultado esperado é que a partir dessa atividade o discente consiga determinar regras ao elaborar qualquer projeto e, também, possa desenvolver a sua criatividade em projetos que vão além do computador. Para isso, o produto final será um jogo físico e uma avaliação dos colaboradores (através de relatórios, artigos, banners, etc). O projeto encontra-se em andamento, na fase de confecção e já com data prevista para apresentação dos jogos. Esse projeto foi aplicado, também, no ano anterior e resultou apenas no desenvolvimento do jogo, sem avaliação de colaboradores.

Palavras-chave: Jogos. Redes de Computadores. Educação.

¹ Trabalho realizado dentro da área de Educação.

² Coordenadora, juliane.martinez@ifro.edu.br, Campus Ariquemes.

³ Colaborador, fbispocavalcante@gmail.com, Campus Ariquemes.

⁴ Colaborador, miranda.juber@gmail.com, Campus Ariquemes.