

A INFLUÊNCIA DAS OFICINAS DO PROJETO L2IFC NA SALA DE AULA

“Projeto de Pesquisa em Andamento”

Paulo Soares da COSTA¹, Marlon Cordeiro DOMENECH², André Torelli SALATINO³

¹Aluno – Pós-Graduação Lato Sensu em Educação IFC Campus Fraiburgo; ^{2,3}Orientador IFC Campus Fraiburgo – Pós-Graduação Lato Sensu em Educação;

Introdução. Nos dias atuais, a forma de ensinar têm se modificado e continuará a ser modificada nos próximos anos. Por exemplo, um livro de 20 anos atrás é completamente diferente dos atuais (FERNANDES; WERNER, 2009). Uma das estratégias para esse novo ensino, é o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem. Segundo MEDEIROS, SILVA e ARANHA (2013), pesquisas demonstram uma série de benefícios neste sentido, enriquecendo a construção do conhecimento, pois jogos são ferramentas que divertem enquanto motivam e facilitam a aprendizagem. No IFC Campus Fraiburgo, está sendo desenvolvido um projeto de ensino chamado L2IFC, que oferta o ensino de programação de computadores através do jogo Lineage 2 aos alunos do curso técnico em informática integrado ao ensino médio. NATKIN (2006) apud. GOMES e CARVALHO (2009) caracteriza os MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) como “a união de jogos de ação com aventura, criados para serem jogados em modo multiplayer, em uma comunidade aberta de jogadores”. Desta forma, desenvolver um jogo é uma atividade multidisciplinar, envolvendo diversos componentes curriculares. O objetivo do presente projeto, é identificar a influência do ensino ofertado nas oficinas do projeto de ensino L2IFC, frente aos conteúdos abordados em sala de aula no ensino médio integrado.

Materiais e Métodos. As oficinas do projeto serão ofertadas semanalmente, das 17 às 19h, segundas e terças-feiras no segundo semestre de 2018. Os participantes do projeto de ensino serão inicialmente avaliados em relação aos conhecimentos de Programação Web, Banco de Dados, Redes de Computadores, Sistemas Operacionais, Programação na Linguagem Java e Administração de Sistemas. Além disso, um outro grupo de alunos não-participantes será avaliado em relação a estes mesmos conhecimentos para que se possa avaliar o conhecimento prévio destes.

Resultados esperados. Ao final do projeto será apresentado um questionário aos participantes do projeto e para um outro grupo de mesmo número de alunos não participantes, para que se possa mensurar a relevância e a influência do ensino ofertado nas oficinas do projeto. Os resultados obtidos serão publicados em um próximo trabalho.

Referências

FERNANDES, L.; WERNER, C. M. L. Sobre o uso de Jogos Digitais para o Ensino de Engenharia de Software. In: FÓRUM DE EDUCAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE, 2009, Fortaleza. Anais... Fortaleza: Departamento de Computação da Universidade Federal do Ceará, 2009.

GOMES, T.; CARVALHO, A. A. A. *O Potencial Educativo dos Massively Multiplayer Online Games: um estudo exploratório sobre os jogos Ikariam, OGame, Gladius e Metin2 e seus jogadores*. Dissertação (Mestrado em Tecnologia Educativa) – Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, Portugal, 2009.

MEDEIROS, T. J.; SILVA, T. R.; ARANHA, E. H. S. Ensino de programação utilizando jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura. *Renote*, Porto Alegre, v. 11, n. 3, 2013.