

AULAS INVERTIDAS E PRÁTICAS GAMIFICADAS NA DISCIPLINA DE REDES DE COMPUTADORES

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Tarik Lopes Ponciano Lima, Windson Viana de Carvalho

A disciplina de Redes de Computadores faz parte do grupo de disciplinas dos cursos da área de tecnologia cuja maioria dos alunos tem uma grande dificuldade em compreender os conceitos teóricos apresentados em sala de aula e cuja extensão do conteúdo pode tornar a disciplina um verdadeiro martírio. Nesse contexto, a Aprendizagem Baseada em Jogos, do inglês Game Based Learning e Aulas Invertidas, do inglês Flipped Classroom, se apresentam como metodologias de ensino promissoras. Na metodologia de Aulas Invertidas, por exemplo, recomenda-se que os alunos venham à aula depois de concluírem um trabalho preparatório (disponível normalmente online). Ou seja, o acesso e a leitura do conteúdo a ser aprendido acontece antes da aula (contrastando com as abordagens tradicionais) e o momento em sala de aula é consagrado a atividades práticas ou de consolidação ou uso do que foi aprendido. Já a Aprendizagem baseada em Jogos é uma metodologia que procura desenvolver e utilizar jogos para impulsionar o processo de ensino-aprendizagem, buscando aumentar sua efetividade e o nível de engajamento dos estudantes. Nesta pesquisa, descreve-se uma série de práticas lúdicas criadas e utilizadas ao longo de nove anos de ensino de Redes de Computadores (com 13 turmas distintas). Essas práticas foram criadas para tal disciplina com o intuito de melhorar a aceitação dos alunos e a motivação de se estudar o conteúdo da disciplina. Ao fim do período letivo, é pedido aos alunos de Redes de Computadores que respondam a um questionário avaliando a disciplina. Em 2019, o questionário obteve 13 respostas dos 20 que concluíram a disciplina. Todos avaliaram as práticas em sala de aula como compatíveis com o conteúdo estudado e também que gostariam de mais disciplinas do curso de graduação incluísse aulas invertidas e práticas como as de Redes de Computadores. O feedback apresentado pelos alunos indica que as aulas invertidas favorecem a aprendizagem.

Palavras-chave: GAMIFICAÇÃO. AULAS INVERTIDAS. REDES DE COMPUTADORES. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS.