

ADEQUAÇÃO DA DISCIPLINA DE REDES DE COMPUTADORES AO ENSINO REMOTO

Ricardo Rodrigues Pereira, Windson Viana de Carvalho

Durante o ano de 2020, apesar das dificuldades impostas pela pandemia de COVID-19, a adoção do modelo de ensino emergencial remoto não prejudicou a maior parte dos alunos que se matricularam na Disciplina de Redes de Computadores. Em 2021, o modelo adotado na disciplina foi aperfeiçoado dando continuidade à adoção do AVA Solar combinado com a ferramenta Discord. A primeira plataforma funciona como um agregador de aulas, avisos e fórum, enquanto a segunda ferramenta serve como instrumento de comunicação para um maior contato entre o professor, os alunos e o monitor. Essa interação serve como um catalisador para que o aluno se lembre dos conteúdos, tarefas, avisos, bem como tirar dúvidas, propor discussões ou mesmo formar equipes para as atividades em grupo. O Discord funciona como um espelhamento de uma sala de aula presencial, 24 horas por dia e 7 dias por semana. A continuidade da adoção de aulas assíncronas utilizando o antigo modelo de Aulas Invertidas continuou se mostrando efetiva. Os alunos têm a possibilidade de assistir às aulas no seu tempo, afastando o prejuízo de não estar presente em aulas síncronas. Estas são reservadas para momentos especiais como apresentações dos alunos, atividades em grupo, tirar dúvidas, mas sem vinculação obrigatória de presença. Essa combinação permitiu uma baixa taxa de supressão (22%) e alta taxa de aprovação (+ de 70%). A principal mudança em 2021 foi a volta de duas atividades que aconteciam no presencial: As Jóias de Thanos e o jogo Net.Aura. A primeira tem como objetivo mostrar os conceitos de P2P (Ponto a Ponto) no qual utiliza-se a transferência de arquivos, onde é necessário um computador juntamente com o programa BitTorrent. A segunda trata-se de um jogo gamificado onde o objetivo é revisar os conhecimentos aprendidos na Disciplina de Redes. Anteriormente utilizava-se a AR (Realidade Aumentada) com marcadores no prédio do Bloco Didático do Curso de Sistemas e Mídias Digitais.

Palavras-chave: ensino remoto. aula invertida. jogo gamificado.