

TER 2.0 - TECNOLOGIAS E DINÂMICAS NO APOIO AO ENSINO DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO

Saul Rodrigues Alcantara, Júlia Leal, Rubens Anderson de Sousa Silva, Ismayle Sousa Santos, Maria de Fátima Pinheiro Ferreira, Rossana Maria de Castro Andrade

No contexto atual da necessidade de distanciamento social devido ao COVID-19, o desafio é adaptar as atividades cotidianas para remotas. Com o ensino não é diferente, manter a produtividade, a motivação e o engajamento de alunos (e professores) em atividades remotas educacionais é um dos desafios trazidos pelo contexto da pandemia. Tendo em vista esse contexto, este projeto tem como objetivo auxiliar no ensino dos cursos de graduação em Engenharia e Ciência da Computação por meio da adaptação de jogos educativos não remotos para ambientes online. Para atingir esse objetivo, a metodologia utilizada consiste em 3 fases principais, a 1ª fase consiste no estudo da literatura de jogos para entretenimento, educacionais e remotos, para então extrair os componentes e elementos que compõem e definem o que é um jogo para entretenimento, educacional e remoto. A 2ª fase começa na catalogação de suas características, na análise de jogos a partir dos elementos catalogados e a proposta de um método para adaptar jogos educacionais, como por exemplo o jogo GreaTest Card Game, também desenvolvido em um projeto PAIP/UFC, para o ensino remoto. Por fim, a 3ª fase é adaptar jogos seguindo o modelo proposto e testar os jogos adaptados em turmas de Engenharia e Ciência da Computação. Como resultados iniciais, já foram catalogados e analisados os elementos de jogos, tanto educacionais quanto entretenimento em geral e tal catálogo foi aplicado a alguns jogos, avaliando a presença dos elementos coletados em jogos educacionais e não educacionais. Um exemplo desses elementos é o termo “Mecânica”, que para muitos autores é descrito geralmente como uma forma de interação direta do jogador com as regras ou estruturas do jogo. O projeto se encontra no final de sua 2ª fase, onde um modelo para adaptar jogos educacionais para um ambiente remoto está sendo produzido.

Palavras-chave: ENSINO REMOTO. JOGOS EDUCATIVOS. JOGOS REMOTOS.