

8 e 9
SETEMBRO
2022



Conhecimento e integração



ISSN: 2526-3250

Clube de Programação de Jogos Digitais

Autor(es):

- Marcelo Paravisi
- Tiago Guimarães Moraes
- Gustavo Viegas Idalencio

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

Este trabalho descreve o projeto de ensino Clube de Programação de Jogos Digitais. Esse clube promove um espaço semanal para estudantes compartilharem e praticarem conhecimentos acerca da programação de jogos em JAVA, linguagem de programação utilizada no curso técnico em informática do campus Osório. No clube estuda-se os clássicos da história do videogame, aproximando a teoria da prática na medida que conceitos de programação Orientada a Objetos aparecem. Esse projeto surge num contexto pós ensino remoto devido a pandemia de COVID-19, período que representou grandes dificuldades ao desenvolvimento estudantil. Paralelo a isso as disciplinas de programação naturalmente possuem alto índice de reprovação e são fundamentais para a formação de mão de obra capacitada para uma demanda de programadores cada vez maior. Desta maneira, o clube representa um espaço que instiga os estudantes às matérias de programação. Isso é possível pois é um espaço diferente da sala de aula e que utiliza uma temática atrativa, jogos digitais, promovendo de forma lúdica e descontraída, a prática e aprendizado da programação. Com o clube, é esperado um aumento do interesse dos estudantes pelos componentes curriculares técnicos e pela programação, de forma que, possivelmente, considerem sua formação na área, minimizando as dificuldades que os estudantes possam eventualmente estar enfrentando no ensino técnico. Os jogos desenvolvidos no clube foram organizados em etapas auto guiadas que foram armazenadas em um repositório online. O clube ocorre em encontros semanais e com duração de duas horas e meia. Durante os encontros os estudantes podem avançar no seu ritmo, podendo avançar individualmente nas etapas de cada projeto. O bolsista orienta e organiza o espaço dando as devidas explicações sobre a programação sempre que necessário. Durante o primeiro encontro ocorrido (04/08/2022), tivemos participação de 15 estudantes, sendo 11 dos primeiros anos do ensino médio técnico em informática. Atualmente temos um primeiro jogo-base sendo desenvolvido, que utiliza os conceitos básicos comuns entre todos os jogos que serão desenvolvidos futuramente. Futuramente projeta-se desenvolver novos jogos para se trabalhar com os participantes, bem como espera-se que os estudantes tragam novas ideias ou adaptem ao seu gosto os projetos apresentados.

Disponível em <https://moexp-2022.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2022/Anais MoExp 2022.2081.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>