

JOGO DE TABULEIRO EM COMPUTAÇÃO E SOCIEDADE

Amanda Aleixo de Andrade ¹

amandaandrade@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

No primeiro semestre do curso de Ciência da Computação, foi proposta aos alunos a criação de um jogo de tabuleiro que abordasse soluções reais para a sociedade. As temáticas escolhidas foram "O impacto da automação na sociedade e na inclusão digital" e "Sustentabilidade e tecnologia da informação verde", conforme os eixos definidos no Projeto Pedagógico do Curso (PPC). O objetivo principal foi desenvolver a capacidade dos alunos em elaborar projetos que solucionem problemas reais, além de conscientizar os jogadores sobre os temas abordados. O objetivo principal foi desenvolver a capacidade dos alunos em elaborar projetos que solucionem problemas reais, além de conscientizar os jogadores sobre os temas abordados. A metodologia aplicada foi baseada em trabalho em grupo e aprendizagem baseada em projetos, distribuída ao longo de cinco aulas. Na primeira aula, os alunos iniciaram o projeto levantando dados sobre problemas na região de Ribeirão Preto e criando questões relacionadas à responsabilidade social dentro dos temas escolhidos. Na segunda aula, as regras e a ambientação do jogo foram desenvolvidas, complementando os dados pesquisados anteriormente e revisando as questões sobre responsabilidade social, resultando na criação do protótipo do jogo. Durante a terceira aula, os protótipos foram testados pela primeira vez. Um aluno de cada grupo era responsável por ensinar o jogo aos colegas, que avaliavam os protótipos através de um questionário pré-definido. Após essa etapa, os grupos discutiam os pontos de melhoria identificados durante a avaliação. Na quarta aula, os protótipos corrigidos foram novamente avaliados pelos colegas, que jogavam e respondiam ao questionário para validar a jogabilidade e a eficiência do aprendizado nos temas abordados. Na quinta e última aula, os tabuleiros foram apresentados prontos, impressos, com os dados, cartas, peões, e realizamos um evento de jogos utilizando o espaço da cantina. Nesse evento, os alunos de outra turma jogaram e avaliaram os jogos, e os professores foram convidados a realizar a avaliação final, considerando a qualidade do material apresentado, a jogabilidade, a aderência ao tema, a efetividade no aprendizado sobre os assuntos abordados e se o jogo realmente apresentava soluções para os problemas da sociedade. Os resultados foram positivos e satisfatórios tanto nas avaliações dos formulários respondidos pelos alunos quanto nas avaliações dos professores. Os jogos surpreenderam pela qualidade apresentada, e os alunos se divertiram durante o evento final. A atividade proporcionou aprendizado e foi uma experiência prática e interativa. Considero que

¹ Possui MBA em Gestão de Projetos (2016), graduação em Ciência da Computação pelo Centro Universitário Barão de Mauá (2012). Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

desafiar o aluno do curso de Ciência da Computação a criar um jogo de tabuleiro foi válido para que pudesse se envolver com o tema e compreendesse sobre desenvolvimento de projetos, para que não desviasse o foco somente na programação de um jogo digital. A metodologia utilizada na avaliação do protótipo foi responsável pela qualidade final apresentada nos jogos. Apesar do desafio de envolver cerca de 100 alunos, a atividade resultou em um aprendizado significativo no tema, diversão dos participantes e na superação da expectativa da qualidade final dos projetos, demonstrando que a metodologia utilizada na atividade ajudou a atingir o objetivo geral da disciplina.

Palavras-chave: Computação e sociedade. Responsabilidade social. Jogo de tabuleiro.