

Jogo de tabuleiro em Computação e sociedade

Prof.^a Amanda Aleixo de Andrade

Ciência da Computação (Graduação presencial)

Escola de Negócios (ADM.FIN.RH.MKT) (Graduação presencial e EaD)

Pós-graduação - Gestão de Projetos e Psicopedagogia.

Coordenação Departamento de Tecnologia Educacional

INTRODUÇÃO

No primeiro semestre do curso de Ciência da Computação, foi proposto aos alunos a criação de um jogo de tabuleiro que abordasse soluções reais para a sociedade e conforme os eixos definidos no Projeto Pedagógico do Curso (PPC).

As temáticas escolhidas foram:

"O impacto da automação na sociedade e na inclusão digital"

"Sustentabilidade e tecnologia da informação verde"

OBJETIVO

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.

METODOLOGIA

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.

Trabalho → Cantineira

	nome trabalho	qtd pagadores	responsavel
1	PPT QUESTION		Responsavel
2	Reeducação renal	3	Isaac
3	The Path of Goodness	2	Arthur Prado
4	Tilha da consciência	2-4	Arthur
5	---	2-4	João Henrique
6	STARVILIZATION	2-4	PAULO RICARDO PEDREIRA
7	DEVASTACÃO D VEXTROA	2	Kelvin
8	FDS	2-4	Alice
9	EVIL CORP	4-6	Nicollas
10	Caminho da Sabedoria Sustentável	4	João Gabriel

Cantineira

TIME/TRABALHO

nome

Quant. pagador responsável

1	DO LIXO AO LUXO	3	VICTOR HUGO
2	TORRE da CONECTIVIDADE	4	ENZO
3	Sustentabilidade Save THE WORLD	4	Kaiam
4	A JORNADA PELO UNIVERSO	3	RAFAEL
5			
6	ENIGMA QUEST	4	LUIZ GUILHERME
7	NETWORKS	5	VICTOR
8	Jornada para a equidade	3	Nicole
9	ECO-PARK	3	CAIO
10	THE ECOFFICE	4	BRENO



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.



FORMULÁRIO AVALIATIVO

Identificação - Nome Aluno(a):

<- colocar o nome aqui

- Sou o criador do jogo e estou orientando.
- Sou o avaliador do jogo.

Nome e descrição do Jogo – Descreva sobre o jogo, quanto mais detalhe melhor

Nome jogo: _____

Descrição do jogo, contexto, história, regras(...):

Nome dos criadores do jogo – nome completo



FORMULÁRIO AVALIATIVO

Avaliação

Descreva um 'X' na coluna de notas, considerando 10 como a melhor qualificação e 2 como a menor qualificação.

#	Itens avaliados	10	8	6	4	2
1	Compreendi o jogo com facilidade?					
2	O jogo é autoexplicativo / intuitivo?					
3	O criador do jogo explicou com clareza como jogar?					
4	As regras do jogo são claras?					
5	Foi fácil compreender o contexto do jogo?					
6	Considera que o contexto / ambiente do jogo interessante?					
7	O jogo é divertido?					
8	Identificou no jogo soluções para problemas reais sobre o tema?					
9	O jogo tem informações sobre Responsabilidade Social?					
10	Consegue descrever o que aprendeu sobre Responsabilidade social?					
11	Consegue distinguir as três responsabilidades sociais?					
12	O jogo incentiva a conscientização sobre o tema principal?					
13	Os problemas desenvolvidos no jogo têm relação com o tema?					
14	Indicaria o jogo para amigos?					

FORMULÁRIO AVALIATIVO



O que o jogo aborda sobre responsabilidade social?

Qual informação /dado no jogo que representa a responsabilidade social corporativa / empresarial?

Qual informação /dado no jogo que representa a responsabilidade social ambiental?

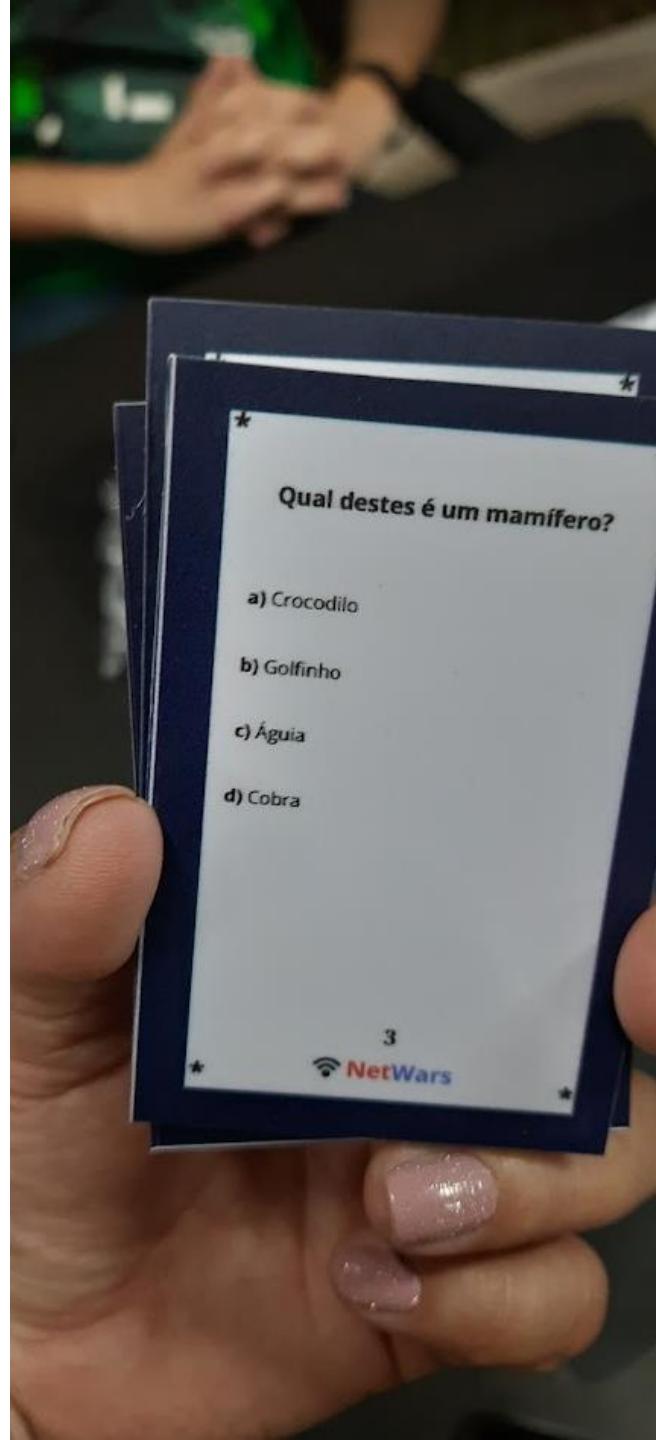
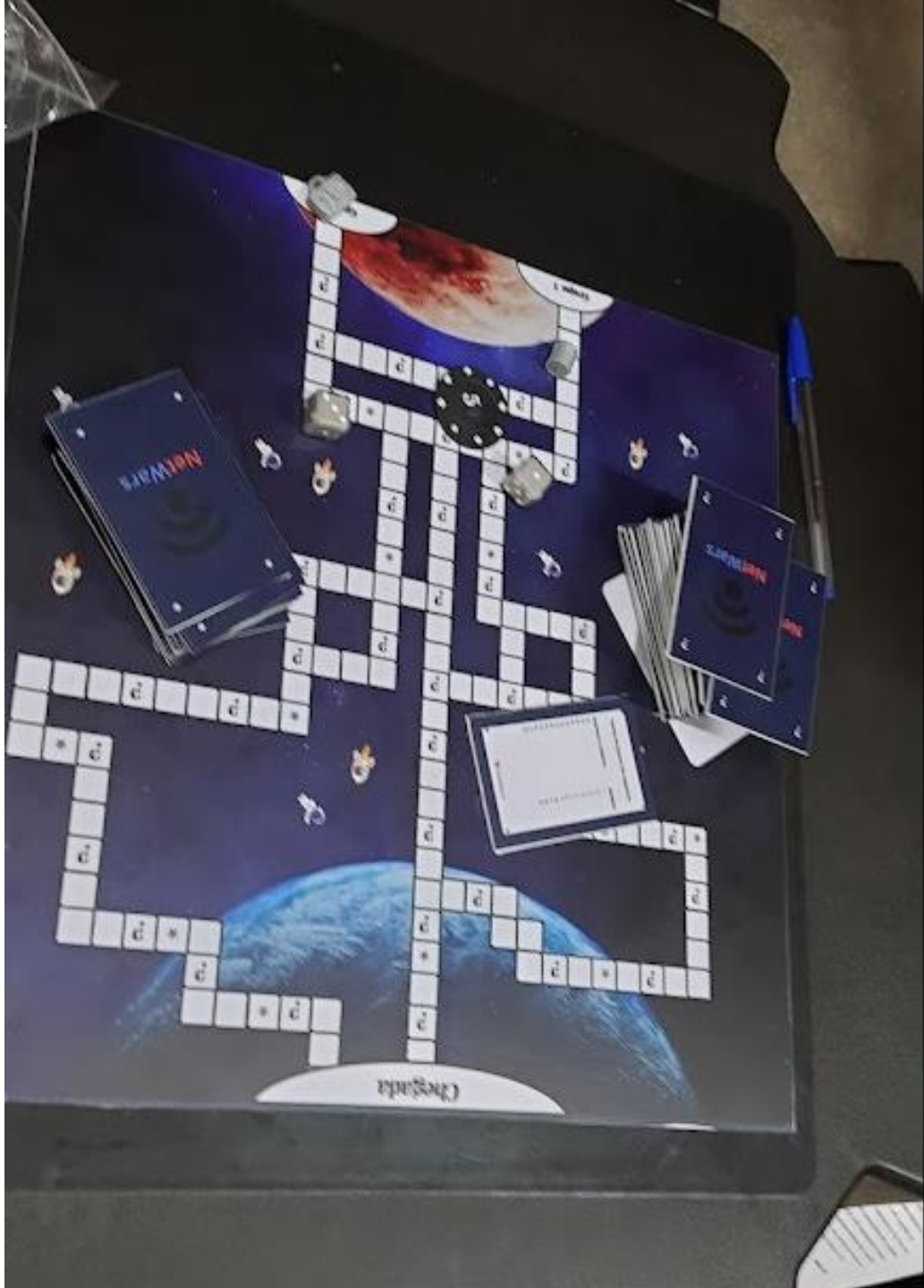
Qual é a SOLUÇÃO que o jogo ensina para resolver o problema social/ambiental apresentado?

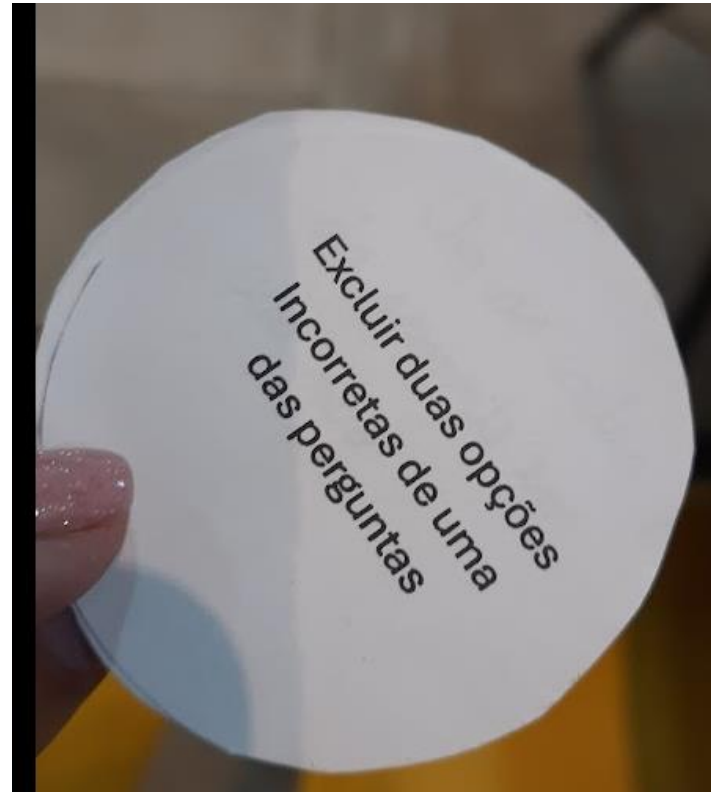
Na quinta e última aula, os tabuleiros foram apresentados impressos, com os dados, cartas, peões, e realizamos um evento de jogos utilizando o espaço da cantina.











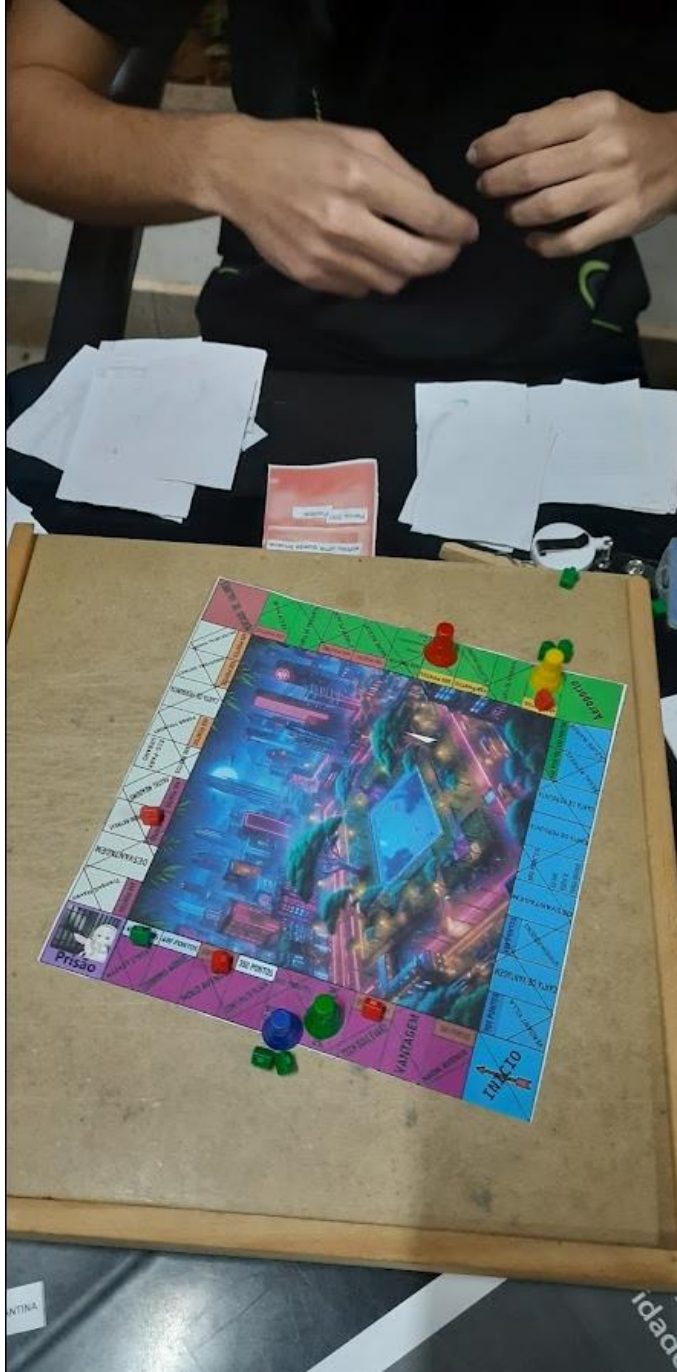
Vextron esta comprou muitas ações de petroleiras, e esta incentivando o coste de dagasto em segurança da operação, de que forma pode se combater essas praticas sem honerar o lado financeiro ?

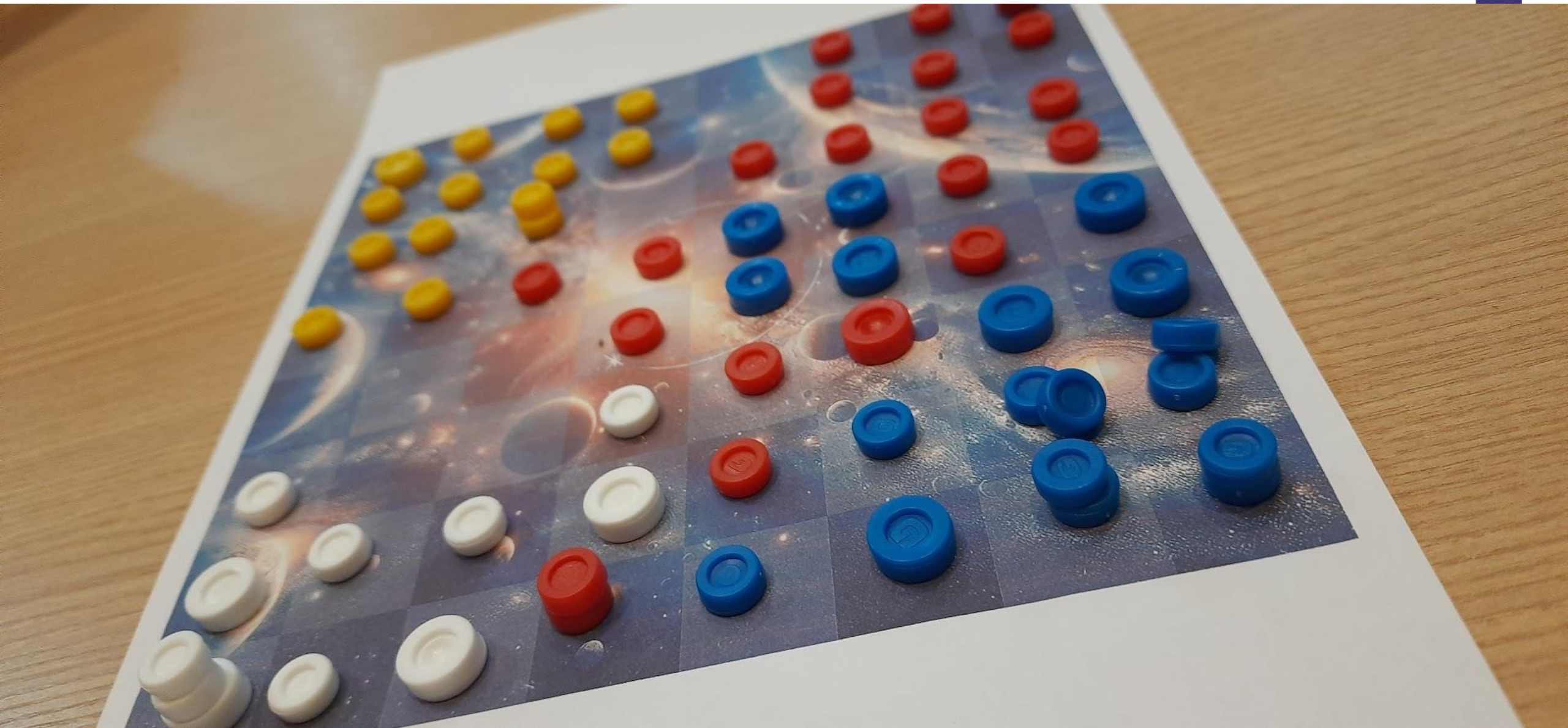
A	Demitindo funcionarios
B	Aumentando a regulção estatal
C	Aumentando a eficiencia nos processos

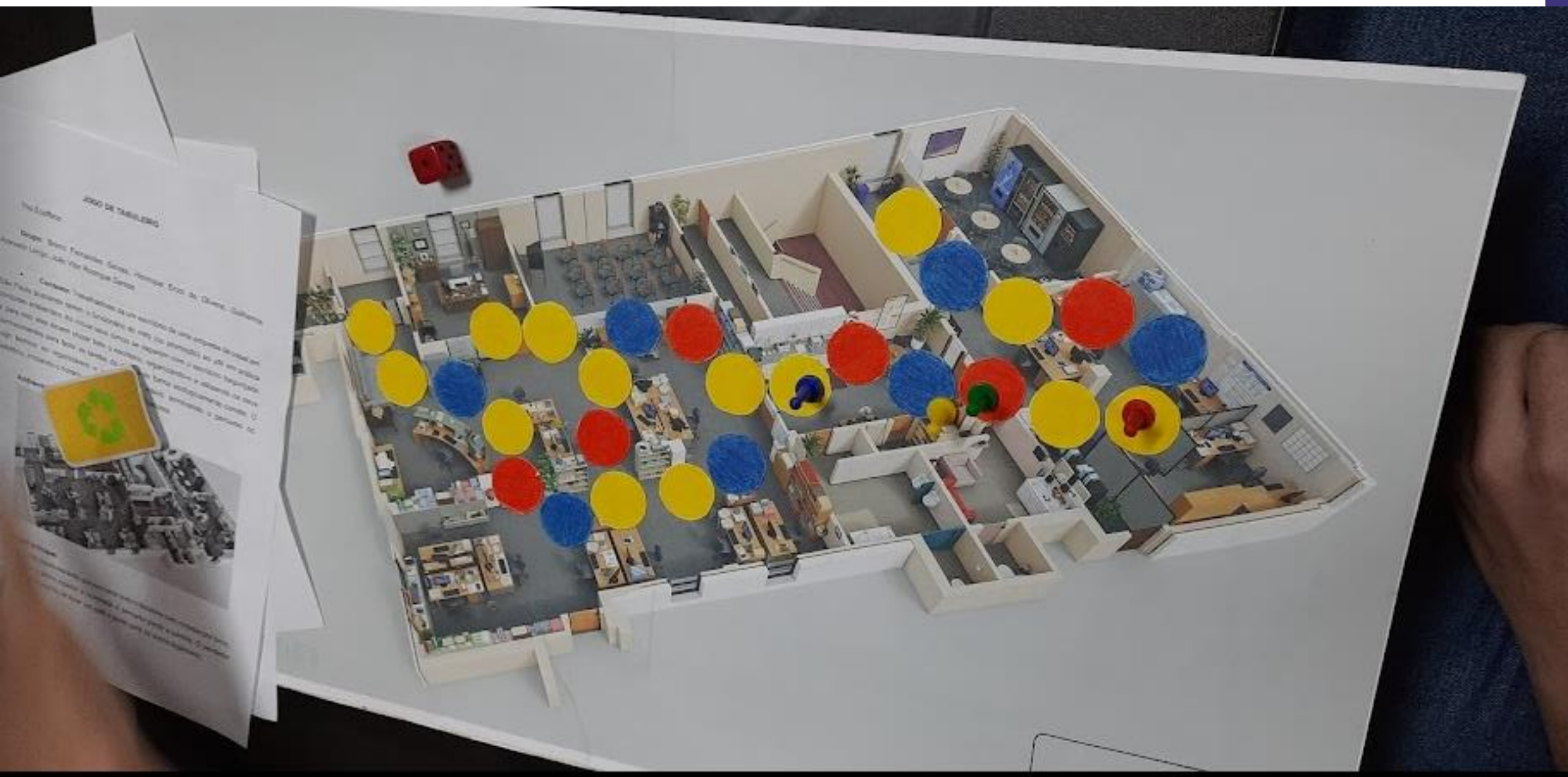
Resp : C











RESULTADO

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.

O impacto do conhecimento foi verificado na avaliação final ao

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero que 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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.

Obrigado(a)

Amanda Aleixo de Andrade:
amandaandrade@baraodemaua.br

Referências:

ARANTES, Helaine Cristina. Empreendedorismo e Responsabilidade Social. Curitiba: Editora Intersaberes, 2014.

DAVID, C.M. Et Al. Desafios contemporâneos da educação. 1 ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015. Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/zt9xy/pdf/david9788579836220.pdf>>. Acesso em: 10/01/2018.

FEDELI, R.D.; POLLONI, E.G.F.; PERES, F.E. Introdução à ciência da computação. 2 ed. São Paulo: Cengage, 2013.

PEREIRA, A.M. O; TEIXEIRA, A.C.; TRENTIN, M.A.S. Inclusão digital: tecnologias e metodologias. Passo Fundo: UPF, 2013.

QUINN, Michael Jay. Ethics for the information age. São Paulo: Pearson, 2017.

WAZLAWICK, R.S. Metodologia de pesquisa para a ciência da computação. Rio de Janeiro: Campus, 2014.



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITAIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

www.baraodemaua.br