



UPGAMES: EXPOSIÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Ismael Vitor da Silva
Maria Aryadna Frutuoso Lopes
D.r. Paulo Orlando Vieira de Queiroz Sousa.

INTRODUÇÃO

Já faz parte do desenvolvimento humano o uso de jogos, brinquedos ou até mesmo meios de ludificação para o desenvolvimento do raciocínio, e da memória, tanto em escolas como no cotidiano. Sendo usados inclusive para se combater o Alzheimer e “[...] desenvolvem a capacidade de elaborar estratégias, solucionar problemas e promovem momentos de interações sociais” (OLIVEIRA; BRIM; PINHEIRO, 2019, p. 570). Mas, o acesso a essa categoria de prática é escasso nas redes de ensino brasileiro.

Então, visamos a criação de um website como uma ferramenta, que além de elevar a divulgação de práticas pedagógicas, irá facilitar o meio de ensino, adicionando ao portfólio dos docentes mais uma metodologia que possa melhorar a vivência dos discentes no âmbito escolar. Com a criação do site visamos um acesso prático e fácil, estará disponível para quem tiver interesse tanto em usufruir quanto em divulgar o material para a matéria que o jogo se propõe atuar, com custo zero de publicação, divulgação e download.

METODOLOGIA

Para a efetuação do referente projeto, se fez necessário certas discussões com profissionais da área para traçar a linha de objetivos, ideias e planejamento técnico com estudos das mais diversas áreas através da pesquisa qualitativa.

Aluno do ensino técnico do curso de **INFORMÁTICA** do IFRN — Campus Ipangaçu — Rio Grande do Norte, Ismael.v@escolar.ifrn.edu.br.

Aluna do ensino técnico do curso de **INFORMÁTICA** do IFRN — Campus Ipangaçu — Rio Grande do Norte, maria.aryadna@escolar.ifrn.edu.br.

Professor orientador: Doutor, Universidade Federal de Pernambuco, paulo.orlando@ifrn.edu.br.

Foram escolhidas cinco ferramentas, que trabalham com características de desenvolvimento — Laravel (PHP), Visual Studio Code, CSS, HTML e MySQL. Laravel é um framework que usaremos para o desenvolvimento do banco de dados. Visual Studio Code é uma ferramenta para desenvolvimento com as mais diversas linguagens de programação, assim sendo escolhido por sua praticidade. O CSS e HTML são para formular todo o corpo e visual do website, enquanto o MySQL fica responsável pelo banco de dados.

A interpretação das ferramentas: os estudos das ferramentas desse trabalho foram efetuados por meio dos livros, como PHP Moderno: Novos recursos e boas práticas, também por conteúdo encontrado nos mais diversos websites (como o YouTube).

Idealização do Frontend: Após algum tempo dedicados aos estudos das ferramentas já citadas anteriormente, foi se criado o primeiro protótipo de tela. Onde já se demonstrava uma versão alfa das páginas do website que nos ajudaria a chegar em uma versão final com todos os devidos ajustes já feitos.

Idealização do Backend: Com a parte visual já concluída, passamos para a parte mais complexa do nosso trabalho, o processo interno do website. Aqui colocamos em prática o PHP, onde usamos para fazer a conexão entre o HTML e CSS com o MySQL, tendo ênfase na coleta de dados para o cadastro dos usuários e para a geração de dados de downloads mensais.

Testes: aqui foi a parte que seria a experimentação do website, assim, se identificando bugs críticos (que poderiam facilitar roubos de dados), bugs leves (que só envolvia bugs de natureza visual) com um único critério de encontrar e corrigir os mesmos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Um projeto norteador para o nosso website foi o site “Desplugadas”, se trata de um website relacionado ao **UNICAMP** para a disponibilização de conteúdo gratuito sobre Computação Desplugada. Com isso foi se pensado em se criar algo parecido, só que com mais opções e ferramentas que não tivesse métodos desplugados, mas, que tivessem ludificações no geral.

Outro trabalho de inspiração foi o site “nova escola”, onde eles disponibilizam vários conteúdos para estudos e aplicação de práticas pedagógicas diferentes dos habituais. Tendo conteúdo, planos de aula, notícias e entre outros conteúdos no âmbito escolar.

E o último trabalho de suma importância para o pensamento e da idealização desse projeto foi o artigo “O uso da computação desplugada em um contexto de gamificação para o ensino de estrutura de dados”, escrito por Jussara Adolfo e Willmara Marques, ambos do IF sertão pernambucano. Nele ambos dão ênfase na necessidade da aplicação das práticas pedagógicas da computação desplugada no âmbito escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o sistema já idealizado poderá se sincronizar o aluno e professor, tendo em razão aqueles docentes que estão sempre a procurar novos meios de ensinar seus alunos de maneiras diferentes e menos estressantes e arcaicas.

Foi se feito o diagrama onde se mostra dois atores, um deles sendo o usuário e outro sendo o administrador da página. Tendo o administrador o responsável por verificar os arquivos enviados para publicação no site, tendo como objetivo verificar se o conteúdo se encaixa na proposta do site e verificando se não um vírus.

A princípio, para a aplicação do banco de dados, foi desenvolvido um modelo de entidade-relacionamento para a aplicação e implementação do SGBD MySQL. Junto foi criada os protótipos do website que foi sendo melhorada e ampliada junta com o SGBD.

O sistema tem uma aplicação simples, nele se poderá fazer download como a publicação de jogos autorais sem custo algum. Tendo também uma geração de relatórios mensais onde terá um esquema de gráfico mostrando a satisfação dos usuários e mostrando de quais estados o nosso site tem mais acesso. Ele também terá um sistema de comentários em cada aba de cada gamificação para assim ajudar aos outros usuários a filtrar melhor o conteúdo e também ajudar o criador a melhorar sua criação.

Com tudo isso o resultado alcançado foi toda a parte gráfica, junto a aplicação e conexão com o banco de dados sendo estabelecidas e mantidas funcionais. Tendo maioria dos erros corrigidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse trabalho foi se estabelecido que o desenvolvimento de um website que visa disponibilizar inúmeras ferramentas para fomentar novos métodos pedagógicos para assim se combater a evasão escolar era totalmente necessária e viável. Tendo como principais objetivos alunos da rede das instituições federais e com a magnitude será totalmente possível alavancar ainda mais as práticas pedagógicas por meio das ludificações.

Palavras-chave: ludificações, Publicizar, Métodos pedagógicos, website, baixo custo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a meu orientador Paulo, que desde o início ter me ajudado e dado suporte nos mais diversos âmbitos. Mesmo tendo vários problemas pessoais, ele nunca me deixou de dar suporte. Sempre sendo solícito e incentivador. E outro que merece meus agradecimentos e Dilson, colega e amigo que sempre que precisava uma ajudinha em alguma questão técnica, ele estava lá para tentar ajudar.

REFERÊNCIAS

ADOLFO, JUSSARA. “O uso da computação desplugada em um contexto de gamificação para o ensino de estrutura de dados”, IF sertão Pernambucano, 2018.

MARQUES, WILLMARA. “O uso da computação desplugada em um contexto de gamificação para o ensino de estrutura de dados”, IF sertão Pernambucano, 2018.

UNICAMP: Computação Desplugada. Página de atividades. Disponível em: <http://www.desplugada.ime.unicamp.br/atividades.html>. Acesso em: 22 de março de 2022.