

# Jogos Online

Valentina Piragibe<sup>1</sup>, Rafael Yukio Shiraishi<sup>2</sup>

1 Docente do IFSP campus Bragança Paulista , orientadora do Projeto de Ensino. E-mail: valentina@ifsp.edu.br

2 Estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio - IFSP campus Bragança Paulista

EDITAL BRA-CAE Nº 12, DE 31 DE MARÇO DE 2021

- [Apresentação do Projeto de Ensino](#)
- [Contato](#)

# Apresentação do Projeto de Ensino



## JOGOS ONLINE

Valentina Piragibe<sup>1</sup>, [Rafael Yukio Shiraishi](#)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Docente do IFSP campus Bragança Paulista, orientadora do Projeto de Ensino. E-mail: [valentina@ifsp.edu.br](mailto:valentina@ifsp.edu.br)

<sup>2</sup> Estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP campus Bragança Paulista

### Introdução

Os jogos online funcionam como ferramenta de socialização, de maneira virtual, no período de distanciamento social devido à pandemia por COVID-19 (BRASIL, 2020).

Após levantamento de interesse realizado entre os estudantes do primeiro ano dos cursos técnicos integrados, optou-se por oferecer o projeto de ensino JOGOS ONLINE com treinamentos e participação em campeonatos no jogo League of Legends (League, 2021) aos estudantes dos cursos do IFSP campus Bragança Paulista.

### Material e métodos

Para que o projeto se concretizasse, o estudante monitor do projeto realizou as seguintes atividades:

#### Recursos utilizados:

- Editor de vídeo Sony Vegas;
- Jogo [League of Legends](#);
- Capturador de tela [StreamLabs/OBS](#);
- [Whatsapp](#);
- Ferramenta de comunicação [Discord](#);
- Plataforma de design gráfico CANVA.

#### Resultados

- Houve a integração de um estudante do ensino médio integrado com estudantes do curso superior de Licenciatura em Matemática ao constituírem uma equipe durante a etapa do campeonato externo, representando o IFSP. Durante os jogos, desenvolveram o raciocínio lógico e o foco e houve o fortalecimento do vínculo desses estudantes entre si e com o campus.
- Tanto estudantes do ensino médio integrado quanto do ensino superior participaram da etapa de treinamento, quando receberam feedback do aluno monitor sobre seus desempenhos nos jogos.

#### Resultados

- Trouxemos para o ambiente escolar um tema que é popular e de interesse dos estudantes (jogos), fato este que pouco ocorre nas instituições de ensino.
- As aprendizagens dos participantes ocorreram tanto pelos feedbacks dos jogos quanto pela produção de conteúdos com dicas produzidos pelo estudante monitor para o canal do [Youtube](#).

## Conclusões

A experiência entre os envolvidos foi avaliada como positiva por proporcionar convívio, mesmo que de maneira remota, durante o distanciamento social devido à pandemia por COVID-19. Além disso, o estudante monitor do projeto desenvolveu habilidades ligadas ao processo de ensino e aprendizagem e ligadas à utilização de recursos eletrônicos obtendo uma complementação em sua formação integral que poderá ser aplicada tanto no curso técnico quanto em sua vida após formado.



JOGOS ONLINE

## Agradecimentos

Agradecemos ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo campus Bragança Paulista por nos oportunizar o desenvolvimento deste trabalho e sua divulgação.

Agradecemos também ao Programa de Bolsa Discente, na modalidade Bolsa de Ensino, o qual fomenta a execução deste projeto.



JOGOS ONLINE

## Referências Bibliográficas

BRASIL tem mais de 67 milhões de gamers, diz pesquisa; 47% são mulheres. Cable News Network Brasil - CNN Brasil. São Paulo, 10 de agosto de 2020.

LEAGUE of Legends. In: **Wikipédia**: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends)> Acesso em: 15 abril 2021.



# Contato

Profª Valentina Piragibe - E-mail: [valentina@ifsp.edu.br](mailto:valentina@ifsp.edu.br)

Link para acesso ao canal do YouTube (IFSP Games): [clique aqui para acessar](#)