

Apresentação do Projeto de Ensino



JOGOS ONLINE

Valentina Piragibe¹, Rafael Yukio Shiraishi²

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

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.

JOGOS ONLINE



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.



JOGOS ONLINE

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.



JOGOS ONLINE

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> Acesso em: 15 abril 2021.

Revisão #1

Criado 2025-11-05 17:24:56 UTC por Vanderlei

Atualizado: 2025-11-05 17:27:13 UTC por Vanderlei