

Estudantes utilizam plataforma tecnológica para produzir jogos interativos

Os alunos da rede pública estadual que participam do **Programa Estratégico de Indução à Formação de Recursos Humanos em Tecnologia da Informação (RH-TI)** apresentaram na quarta-feira (26) um conjunto de jogos interativos, produzidos por eles próprios, com finalidade pedagógica. Os softwares foram desenvolvidos por 40 estudantes como produto final do primeiro ano do programa. A exposição aconteceu no Instituto de Educação do Amazonas (IEA).

De iniciativa do Governo do Estado, o programa RH-TI foi lançado em 2012 e é coordenado em parceria pela Secretaria de Estado de Educação (Seduc), Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) e Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (Fapeam).

O programa tem como objetivo estimular estudantes, a partir do segundo ano do ensino médio, a seguirem carreira acadêmica e profissional na área de TI, por meio de atividades orientadas por professores e executadas em escolas da rede pública estadual. Com o mesmo propósito, é posto em prática também, há um ano, o programa Pró-Engenharias.

Conforme o coordenador do programa RH-TI, professor Ruitter Braga, a ideia de levar os alunos à produção de tais jogos surgiu como estratégia para iniciá-los no processo de planejamento e elaboração de programas na área de tecnologia da informação (TI). “No trabalho de confecção destes jogos os alunos colocaram em prática o conhecimento teórico adquirido em sala de aula e deram os primeiros passos em um trabalho que após o aperfeiçoamento resultará na elaboração de programas de maior complexidade”, explicou.

Sobre a usabilidade dos jogos produzidos, o coordenador informou que o material confeccionado será compartilhado e se tornará acessível à rede pública estadual de ensino. “Pretendemos compartilhar esses materiais com as escolas, iniciando pelo IEA. Ao fazer uso destes jogos, pessoas de variadas faixas etárias poderão, de forma lúdica, trabalhar situações que envolvam raciocínio lógico, percepção e matemática, por exemplo”, completou o professor Ruitter Braga.

CRIATIVIDADE

Carla Yamille, 17, é estudante do Colégio Brasileiro Pedro Silvestre, participa do programa RH-TI e juntamente com outros dois estudantes trabalhou na confecção do jogo interativo denominado por eles de “Music Show”. Com o jogo eles levam o usuário, por meio de entretenimento, a testar suas habilidades em língua estrangeira. “O jogo por nós criado ‘testa’ as habilidades musicais das pessoas e pode auxiliar aos que querem aprimorar o conhecimento em língua estrangeira, uma vez que elencamos músicas em Português e também em Inglês”, disse a jovem.

Participaram da produção deste jogo, ao lado de Carla Yamille, os estudantes José Alves, 17, aluno da escola estadual Frei Silvio Vagheggi e Bárbara Portela, 17, aluna da escola estadual Antônio Lucena.

O estudante Lucas Oliveira, 17, aluno do Colégio Amazonense Dom Pedro II, também participou da mostra apresentando um jogo interativo, criado por sua equipe, que trabalha questões envolvendo percepção e reflexo. Ele conta que a experiência foi positiva. “Tivemos a oportunidade de planejar e executar, aprofundando questões teóricas de informática e tecnologia, assimiladas nas aulas. Acredito que inclusive os alunos que não tinham grande afinidade com tecnologia, se superaram”, disse. Sob a orientação dos professores do programa, o jogo em questão foi confeccionado também pelos estudantes Clayton Oliveira e Bruno Izel, todos do Colégio Amazonense Dom Pedro II.

Já os alunos Elias Cavalcante, da escola estadual Senador João Bosco Ramos de Lima, Mateus Bento, da escola estadual Vasco Vasques e Leandro Castro, do Colégio Amazonense Dom Pedro II, elaboraram dois jogos interativos. Os jogos, denominados ‘Camundongo Épico’ (camundongo em referência a *mouse* em Inglês) e ‘Raptando Inimigo’, trabalham situações de lógica, atenção e raciocínio.

“A experiência de trabalhar em equipe em todas as etapas, desde o planejamento até a finalização, foi muito interessante e nos motivou a buscar novos conhecimentos para no futuro aplicarmos em projetos práticos”, comentou Leandro Castro.

Fonte: Seduc