

Data: 31/05/2023

Veículo: A Tribuna

Título: Alunos ganham destaque com criação de jogos no ES

Link: <https://tribunaonline.com.br/educacao/alunos-ganham-destaque-com-criacao-de-jogos-no-es-141379?home=espírito+santo>

EDUCAÇÃO

Alunos ganham destaque com criação de jogos no ES

Estudantes do Ifes da Serra fizeram um game sobre cuidados com o meio ambiente e ficaram em 4º lugar em Olimpíada de Tecnologia

Lorrany Martins, do jornal A Tribuna | 31/05/2023 16:08 h



Wilsiman Santos, Kauã Mateus de Barros, Harian Adami, Raynan Araújo e Gustavo Alves mostram jogo de celular | Foto: Heytor Gonçalves/AT

O Espírito Santo tem representante na Olimpíada Brasileira de Tecnologia (OBT)! Um grupo de alunos do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) do campus Serra criou um jogo de celular para ensinar crianças sobre cuidados com o meio ambiente e está na fase final da competição.

O protótipo do jogo garantiu o 4º lugar da competição para o grupo LEDES, formado por cinco alunos do curso técnico de Informática para a Internet integrado ao ensino médio.



[Leia mais sobre Educação aqui](#)

[Leia mais sobre Educação aqui](#)

Gustavo Alves Caetano, 17, Harian Adami Chagas Radaelli, 18, Kauã Mateus de Barros Terra, 18, Raynan Araújo da Silva, 18, e Wilsiman Santos Evangelista Silva, 17, estão confiantes na vitória da próxima fase, que acontece em São Paulo. A equipe vencedora ganha uma viagem para Boston, nos Estados Unidos.

“Na primeira fase, realizamos provas de Matemática e Lógica Computacional e escolhemos a problemática do descarte inadequado do lixo”, explicou Wilsiman.

Ele contou que o grupo passou para a segunda fase. “Nessa, prototipamos um jogo voltado ao público infantojuvenil para explicar e incentivar mais a reciclagem por meio da diversão. Foi nessa fase que ficamos em 4º lugar, apenas a meio ponto do 3º lugar”, frisou.

Kauã afirmou que o resultado foi uma mistura de emoções. “É uma tristeza ter conseguido o quarto lugar, mas ficarmos por meio ponto da medalha de bronze foi triste”, contou.

Agora, o grupo, orientado pelos professores Felipe Frechiani de Oliveira, Fidelis Zanetti de Castro e Moises Savedra Omena, se prepara para participar da próxima fase da competição, que pode garantir uma viagem para Boston.

“As 10 melhores equipes da competição foram convidadas para participar da semana Escola Avançada de Tecnologia (EAT), um evento que ocorrerá em São José dos Campos, em São Paulo”, disse o professor Fidelis Zanetti.

“Nesse evento, as equipes vão apresentar a implementação dos aplicativos e o primeiro lugar ganha uma semana de imersão em Boston, nos Estados Unidos. Os alunos estão bem empolgados”.



No entanto, os estudantes precisam de ajuda para custear as despesas durante a Espírito Santo. Estamos na fase de arrecadação de verba pelo site Vakinha para podermos realizar essa viagem”, contou Kauã.

PROGRAMAÇÃO



Na foto: Professor Harrysson Franca Dias da Silva, e os alunos Ronald Alexander Atílio, Jeferson Monteiro Comper Lauvs (de óculos) e Douglas Rodrigues de Oliveira Junior (de boné). | Foto: Fábio Nunes/AT

Os alunos Ronald Alexander Atílio, Jeferson Monteiro Comper Lauvs e Douglas Rodrigues de Oliveira Junior fazem parte de um clube escolar de robótica com cerca de 15 alunos de séries variadas do centro estadual de ensino integral São Pedro Doutor Agesandro Da Costa Pereira, em Vitória.



“Os alunos criam o clube para trabalhar projetos, todos pensados por eles. Nesse momento, estão com três em curso: um carrinho com sensor antichoque, um avião e um drone, e todas as peças são produzidas na impressora 3D, e o Arduino é usado para programar as peças. Aprendem sobre programação, além de pensar no projeto”, explica o professor Harrysson Franca Dias da Silva, que é coordenador da equipe

Leia mais

MATEMÁTICA E ROBÓTICA VIRAM DIVERSÃO



Marcos Henrique Novaes com os alunos Amanda Pereira e Igor Bezerra | Foto: Kadidja Fernandes/AT

Para uma geração que já nasceu conectada, a tecnologia em sala de aula pode ser um atrativo para ajudar no aprendizado. Mas no Sesi de Araçás, em Vila Velha, essa estratégia vai além. Em vez de usarem jogos, os alunos criam games para aprender matemática, geografia e robótica.



Na aula do professor Marcos Henrique Novaes, os alunos do 9º ano do ensino fundamental II estão produzindo jogos sobre a atualidade em um projeto interdisciplinar.

“É um projeto da escola que chamamos de 'nota complementar', em que selecionamos temas específicos da atualidade, eventos a nível mundial e assuntos importantes para toda a sociedade. A partir disso, os alunos usam a plataforma para desenvolver os jogos associados ao tema de escolha deles”, explica o professor.

Segundo Marcos, os alunos gostam muito de se inspirar em jogos dos anos 1980, que são os mais famosos. “A gente consegue desenvolver no aluno habilidades de lógica de programação e desenvolver ainda a curiosidade pela pesquisa, por exemplo. Além de elaborar temas relacionados, principalmente, com geografia. As possibilidades dos tipos de jogos são diversas”, disse.

O professor ressalta ainda que, além do conteúdo, os alunos aprendem habilidades que serão usadas por toda a vida, como interpretação de texto, propostas de soluções de problemas, entre outras.

Os alunos Igor Bezerra Marques, 14, e Amanda Pereira Macário, 15, disseram que adoram a aula do professor e que já produziram jogos bem legais.

“As aulas do professor Marcos são sempre muito legais, pois podemos usar nossa imaginação para criar coisas novas envolvendo programação, o que é algo muito importante nos dias de hoje. As aulas conseguem trazer esse aprendizado de forma intuitiva, então isso é o que eu mais gosto”, diz Igor.



Ele conta ainda que já conseguiu desenvolver jogos de “pique-pegar”. “No jogo, um personagem deve fugir do outro, desenvolver pontuações e também jogos de história, onde seguimos um enredo com base no objetivo dado”, explicou o estudante.