

Projeto 14

Desenvolvimento de Jogos didáticos e estratégias lúdicas para o ensino de ciências e saúde (Formato remoto)- JOGOTECA UFSB

Cód/Nome	14 - Desenvolvimento de Jogos didáticos e estratégias lúdicas para o ensino de ciências e saúde (Formato remoto)- JOGOTECA UFSB
Orientador	Danielle Barros Silva Fortuna
Campus	CPF
Area	Atividades acadêmicas (ensino/pesquisa/extensão) - ÊNFASE NA EXTENSÃO
Vagas	2
Email	danielle.fortuna@ufsb.edu.br

Resumo do Projeto.

Na literatura científica é reportado o uso de jogos didáticos como recurso pedagógico potencial para dinamizar o ensino-aprendizagem de forma ativa e interdisciplinar em sala de aula, inclusive no ensino superior. Este trabalho é um relato de experiência de uma pesquisa-ação em andamento que compõe o projeto Ciência, Arte e Ensino (Projeto CiArtE) que, dentre seus objetivos, tem o foco em promover o desenvolvimento de jogos didáticos e estratégias lúdicas para o ensino de ciências e saúde pelos/com os discentes. Como objetivos específicos, o projeto visa criar a JOGOTECA UFSB com a catalogação dos jogos elaborados; submeter os jogos à avaliação do público (discentes, docentes, público externo à UFSB); expor a JOGOTECA UFSB de forma itinerante em eventos acadêmicos e culturais. Em relação aos temas dos jogos, a escolha dos mesmos segue os seguintes critérios: temáticas relacionadas aos componentes curriculares em que são desenvolvidos; e temas pertinentes à localidade/região e/ou contextualizados às problemáticas presentes nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, proposta pela ONU. A elaboração dos jogos didáticos ocorre de forma articulada à pesquisa e intervenção à realidade, conforme aplicação da metodologia Arco de Maguerez. Atualmente a JOGOTECA UFSB conta com nove jogos no acervo (jogos inconclusos não estão catalogados), todos criados em 2019, sendo eles (título do jogo, tipo e autoria): JOGO DA REFLEXÃO DA REALIDADE ESCOLAR, tabuleiro, Maria Chaves, Milena Gandra, Natália Nascimento, Patrícia Silva, Walter Cezar Chaves; "QUE PLANTA É ESSA?" no ensino de práticas e saberes do uso de Plantas Medicinais, tabuleiro, Mariana Silva, Tarcísio Lima; SOBREVIVER, ADAPTAR, EXTINGUIR: UM RETRATO DA EVOLUÇÃO, tabuleiro, Ana Luiza Santana; Gabriel Carvalho; Luccas Guimarães; Malu Pereira; Matheus Rocha; Natanael Raposa; Tarcísio Lima; TWISTER DA EDUCAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA A TEORIA EVOLUTIVA, quiz, Amanda Ferreira; Cirlandio Neres; Dácia Soares; Dayse da Cunha; Júlia Soares;

Keren Ribeiro; BONES ANATOMY: SCRATCH SOBRE ANATOMIA COMPARADA, quiz virtual, Gabriel Nascimento, Rita Cassia, Lucas Brito, Paulo Vitor Nascimento, Bento Junior, Ely Nunes; ANTIBIOCTÉRIAS abordagem sobre resistência bacteriana e uso correto de antibióticos, tabuleiro, Áleff Carvalho, Grendha Silva, Jéssica Santos, João Souza, Luziane Silva, Márcio Santos; FORME MEU PAR Epistemologia da Educação, memória, Danielle Barros; BRANQUEAMENTO DOS CORAIS, cartas, Cassia Cerqueira, Izabela Prado, Lais Alves, Maria Carolina, Marília Rhuanna, Victoria Eça; ISLAND, RPG, Evllin Oliveira, Samuel Ruas, Filipe Sales, Simone Silva. Mais três jogos estão em desenvolvimento em parcerias com docentes e discentes da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Ressalta-se a necessidade de testes e validação dos jogos junto aos públicos específicos e espera-se ampliar o acervo agregando a produção de outros/as docentes e promover o ensino de ciências de forma ativa e divertida com jogos didáticos, dentro e fora da UFSB.

Atividades dos bolsistas

1-Desenvolvimento de Jogos didáticos e estratégias lúdicas pelos discentes de temáticas interdisciplinares, na perspectiva inclusiva; Aprendizagem esperada: Desenvolvimento de habilidades na transposição didática. 2-Criação de fichas catalográficas e Catalogação e inventário dos jogos, Aprendizagem esperada: Desenvolvimento de capacidade de elaboração de ferramentas de coleta de dados. 3- Levantamento das temáticas e formatos (tipos) de jogos, Aprendizagem esperada: Desenvolver habilidade de tabular e categorizar resultados 4-Reparo nos jogos com desgaste de uso, Aprendizagem esperada: Desenvolver destreza manual e criatividade. 5-Disponibilização para uso dos jogos produzidos nos Componentes Curriculares e projetos da UFSB/CPF; Aprendizagem esperada: Desenvolver oralidade e sociabilização com o público e organização. 6-Criação de fichas para Avaliação e validação dos jogos e Avaliação e validação dos jogos elaborados; Aprendizagem esperada: Desenvolvimento de capacidade de elaboração de ferramentas de coleta de dados. 7-Divulgação científica em feiras, eventos e congressos através da exposição e uso dos jogos da JOGOTECA UFSB; Aprendizagem esperada: Desenvolver oralidade e sociabilização com o público, apresentar-se em público seguindo molde científico. 8-Elaboração de manuscritos para publicação sobre as atividades deste projeto.Aprendizagem esperada: Desenvolver escrita e organização dos dados. 9-Criação de um site ou blog para divulgação da JOGOTECA. Aprendizagem esperada: Desenvolver capacidade de comunicação científica e criatividade. 10-Organização do evento sobre Jogos, Ludicidade e Inclusão no Ensino (I JOGOLUDI). Aprendizagem esperada: Culminância do projeto, prática de todas as habilidades desenvolvidas durante o período.

Atividades semanais

PREVISÃO DE REALIZAÇÃO EM 11 MESES/Atividades semanais/ 8h por semana: Mês 1 e 2: (64h) Desenvolvimento de Jogos didáticos digitais e estratégias lúdicas pelos discentes de temáticas interdisciplinares, na perspectiva inclusiva. Criação de um site ou blog para divulgação da JOGOTECA. Mês 3 e 4 - (64h) Criação de fichas catalográficas e Catalogação e inventário dos jogos, Aprendizagem esperada: Desenvolvimento de capacidade de elaboração de ferramentas de coleta de dados. Levantamento das temáticas e formatos (tipos) de jogos Mês 5 e 6 - (64h) Reparo nos jogos com desgaste de uso. Disponibilização para uso dos jogos produzidos nos Componentes Curriculares e projetos da UFSB/CPF. Elaboração de manuscritos para publicação sobre as atividades deste projeto Mês 7, 8 e 9 (96h): Criação de fichas para Avaliação e validação dos jogos e Avaliação e validação dos jogos elaborados. Divulgação científica em feiras, eventos e congressos através da exposição e uso dos jogos da JOGOTECA UFSB remotamente. Mês 10 e 11 - (64h) Organização do evento

sobre Jogos, Ludicidade e Inclusão no Ensino (I JOGOLUDI). Elaboração de Relatório final e manuscritos para publicação em eventos e revistas. Total: 11 meses de execução / 352h

1. Introdução/Apresentação:

Há uma intensa e instigante produção de jogos e atividades lúdicas por nossos/as alunos/as e docentes de diversas instituições de ensino do Extremo Sul da Bahia. Essa produção criativa tem acontecido em diferentes contextos educativos, tanto como fruto de trabalhos realizados durante os componentes curriculares, disciplinas cursadas, trabalhos de final de curso, projetos de extensão, projetos de iniciação científica, PIBID, Residência Pedagógica, bem como de estratégias desenvolvidas em sala de aula desde o ensino fundamental à graduação, tanto em ambientes formais, não formais e informais de ensino. Especificamente, no componente curricular de Práticas Pedagógicas em Ciências da Natureza e suas Tecnologias III da Licenciatura em Ciências da Natureza da UFSB, tem como foco a elaboração e validação de jogos didáticos. O projeto busca contribuir em ampliar e aprofundar as discussões teórico-metodológicas acerca da utilização, desenvolvimento e validação de jogos no ensino, das potencialidades e desafios sobre a utilização dos jogos, atividades lúdicas, quadrinhos, fanzines e modelos didáticos para o ensino-aprendizagem interdisciplinar na perspectiva inclusiva, agregando professores de educação básica e superior, discentes de graduação e pós-graduação e demais interessados/as no uso de jogos e atividades lúdicas na educação científica.

2. Justificativa:

Na literatura científica é reportado o uso de jogos didáticos como recurso pedagógico potencial para dinamizar o ensino-aprendizagem de forma ativa e interdisciplinar em sala de aula, inclusive no ensino superior. Diferentes autores Kishimoto (2011), Macedo (2005), Rau (2007), Antunes (2013), entre outros, defendem o uso de jogos como um recurso pedagógico com potencial para dinamizar o ensino na sala de aula. Pretende-se comprovar ou não esta hipótese. Ademais, com a produção de jogos já existente no Campus Paulo Freire, pretende-se reunir, organizar, manter, desenvolver, validar e disponibilizar o acervo da JOGOTECA UFSB à toda comunidade interna e externa.

3. Objetivo Geral:

Desenvolver jogos didáticos e estratégias lúdicas (oficinas de jogos, fanzines, quadrinhos, etc) pelos discentes de temáticas interdisciplinares, na perspectiva inclusiva;

3.1 Objetivos Específicos:

-Criar fichas catalográficas -Gravar e editar vídeos, -Criar, editar imagens/montagens no computador, -Catalogar e inventariar os jogos, -Levantar as temáticas e formatos (tipos) de jogos, -Disponibilizar para uso os jogos produzidos nos Componentes Curriculares e projetos da UFSB/CPF; -Elaborar estratégias lúdicas (oficinas de jogos, fanzines, quadrinhos, etc), -Criar fichas para Avaliação e validação dos jogos, -Avaliar e validar os jogos elaborados; -Divulgar cientificamente em feiras, eventos e congressos através da exposição e uso dos jogos da JOGOTECA UFSB. -Elaborar manuscritos para publicação sobre as atividades deste projeto. -Alimentar site ou blog para divulgação da JOGOTECA -Organizar evento sobre Jogos, Ludicidade e Inclusão no Ensino (I JOGOLUDI) OBS: A orientadora, junto com os discentes, irão definir quais objetivos específicos serão priorizados.

4. Metodologia:

A elaboração dos jogos didáticos ocorre de forma articulada à pesquisa e intervenção à realidade, conforme aplicação da metodologia Arco de Magueréz. Em relação aos temas dos jogos, a escolha dos mesmos segue os seguintes critérios: temáticas relacionadas aos componentes curriculares em que são desenvolvidos; e temas pertinentes à localidade/região e/ou contextualizados às problemáticas presentes nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, proposta pela ONU. Todas as atividades serão desenvolvidas de forma remota por conta da pandemia do novo coronavírus.

5. Resultados Esperados:

Espera-se desenvolver, nos/as bolsistas, habilidades na transposição didática, de elaboração de ferramentas de coleta de dados, de tabular e categorizar resultados, desenvolvimento de habilidades com tecnologias digitais e criatividade, desenvolvimento oralidade e sociabilização com o público e organização, desenvolvimento da capacidade de comunicação científica e criatividade. Criação e ampliação do acervo de jogos didáticos, com temas diversos e interdisciplinares, na perspectiva inclusiva, disponibilizando ao público, agregando a produção de outros/as docentes buscando e promover o ensino de ciências de forma ativa e divertida com jogos didáticos, dentro e fora da UFSB. A realização de evento sobre Jogos, Ludicidade e Inclusão no Ensino (I JOGOLUDI) visa ainda, ampliar e aprofundar as discussões teórico-metodológicas acerca da utilização, desenvolvimento e validação de jogos no ensino, das potencialidades e desafios sobre a utilização dos jogos, atividades lúdicas, quadrinhos, fanzines e modelos didáticos para o ensino/aprendizagem interdisciplinar na perspectiva inclusiva, agregando professores de educação básica e superior, discentes de graduação e pós-graduação e demais interessados/as no uso de jogos e atividades lúdicas na educação científica. Produção de jogos digitais e vídeos sobre o projeto. Tornar o projeto JOGOTECA UFSB disponível para a comunidade interna e externa da UFSB.

6. Referências:

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. BERBEL, N.A.N. . Metodologia da problematização no ensino superior e sua contribuição para o plano da praxis. Semina: Ciências Sociais e Humanas Londrina, v. 17, número especial, p. 7-17, 1996. HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011. MACEDO, Lino de. Os jogos e sua importância na escola. Cad. Pesqui., São Paulo, n. 93, maio 1995 . Disponível em . Acesso em 25 set. 2014. RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007. CARVALHO, F.G; ARAÚJO, I.S; VASCONCELLOS, M.S. A SAÚDE EM JOGOS DE ENTRETENIMENTO: ANÁLISE DA PRODUÇÃO DE SENTIDO EM DOIS JOGOS DIGITAIS. Revista Mídia e Cotidiano. Artigo Seção Temática. Volume 12, Número 2, agosto de 2018