

**A PRÁTICA LÚDICA COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM: ENTRE
LEITURA, PESQUISA E PRÁTICA INTERDISCIPLINAR**

SILVA, E. R.[1]; THIMÓTEO, S. G. [2]

No universo acadêmico, a leitura e a pesquisa são práticas fundamentais para a construção do conhecimento, mas a forma como nos relacionamos com os conteúdos pode transformar significativamente o processo de aprendizagem. Nesse contexto, as práticas lúdicas surgem como uma estratégia pedagógica eficaz, capaz de engajar, despertar o interesse, facilitar a compreensão e promover o aprendizado de forma interativa. Inserido em contextos educacionais, o jogo amplia as possibilidades de ensino, ao favorecer a assimilação de conteúdos, estimular o pensamento crítico e criativo e promover o diálogo interpessoal e a busca pela resolução de problemas. No âmbito do Projeto de Extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos”, como forma de tornar a interação com o texto mais viva, acessível e participativa, além de revelar potenciais da interdisciplinaridade, buscou-se criar aproximações, inclusive, com áreas técnicas, como a Medicina Veterinária. Mesmo com conteúdos de altas complexidades, como anatomia e fisiologia, é possível articular elementos que se adaptem para uma dinâmica lúdica, tornando-se, assim, uma proposta de relevante valor como ferramenta de extensão, educação e inovação. Assim, como produção, o projeto desenvolve um jogo inspirado no tradicional baralho japonês Hanafuda, adaptando-o ao contexto do universo da Medicina Veterinária. A proposta consiste em um baralho com quarenta e oito cartas, divididas em doze grupos, cada um representando uma espécie animal diferente, e descrevendo, por meio de ilustrações e textos breves, as características fisiológicas e anatômicas. A estrutura preserva as dinâmicas do Hanafuda, ao mesmo tempo em que facilita a compreensão das diferenças anatômicas (estrutura) e fisiológicas (função) entre os animais. A escolha por espécies comuns na prática veterinária, como cães, gatos, cavalos e ruminantes, tem como objetivo favorecer tanto o aprendizado acadêmico quanto sua aplicação prática, por

[1] Eduarda Rocha da Silva. Medicina Veterinária. Universidade Federal da Fronteira Sul. eduarda.rocha@estudante.uffs.edu.br.

[2] Saulo Gomes Thimóteo. Letras - Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. saulo.thimoteo@uffs.edu.br.

meio de uma dinâmica fluida e interativa. Projetos interdisciplinares, como o desenvolvido neste trabalho, demonstram que o lúdico pode, e deve ocupar um espaço na formação acadêmica, inclusive em áreas específicas, como a Medicina Veterinária. Por certo que tal atividade não substituirá os conhecimentos técnicos, mas se torna importante ação, unindo aspectos do conhecimento a uma abordagem de entretenimento. Por meio desse jogo, tomando como base os estudos teóricos de Linda Hutcheon, sobre a adaptação, e Roger Caillois, sobre as dinâmicas dos jogos, os estudantes podem consolidar conhecimentos técnicos de forma interativa, promovendo uma aprendizagem mais efetiva.

Palavras-chave: Jogo; Ensino-aprendizagem; Diálogo; Ludicidade; Leitura.

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Origem: Extensão.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Fundação Araucária – FA; Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos.

[1] Eduarda Rocha da Silva. Medicina Veterinária. Universidade Federal da Fronteira Sul. eduarda.rocha@estudante.uffs.edu.br.

[2] Saulo Gomes Thimóteo. Letras - Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. saulo.thimoteo@uffs.edu.br.