

OS JOGOS DIDÁTICOS ENQUANTO ELEMENTOS DIDÁTICO- METODOLÓGICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO PROFISSIONALIZANTE

Educação

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná (IFPR)

SANTOS, A. M. dos¹; RIBAS, G. C. B.²; SOUZA, G. R. M. de³; FERREIRA, V.
de M.⁴; RIBEIRO, G. C.⁵

RESUMO

O objetivo é apresentar um projeto de extensão do Instituto Federal do Paraná (IFPR) *Campus* Curitiba, resultante da necessidade de explorar relações de ensino e aprendizagem, que de certa maneira fujam dos modelos tradicionais já exaustivamente reconhecidos e desenvolvidos na escola. Leva em consideração documentos institucionais, pois propicia também a atuação de diferentes componentes curriculares e áreas do saber, para o alcance da complexidade da vivência em sociedade. Proporciona aos sujeitos envolvidos a reflexão pessoal, a partir do desenvolvimento das atividades. O objetivo geral desta proposta é desenvolver e explorar jogos diversos para fins pedagógicos e didáticos. Os objetivos específicos são: realizar estudo teórico das possibilidades de uso de jogos com fins pedagógicos e didáticos; propiciar encontros para planejamento das ações, principalmente de produção e utilização de jogos; desenvolver atividades, para utilização dos jogos elaborados e os já existentes, em intervenções pedagógicas; desenvolver ações externas, junto a outra/s instituição/ões pública/s de ensino, de forma a socializar os conhecimentos e práticas do Projeto. Em termos metodológicos, esta proposta tem um caráter qualitativo. Foram realizadas reuniões em que a equipe do Projeto fez suas considerações sobre material teórico com temática que enriquece nossas ações e aprofundou conceitos relacionados aos Jogos Didáticos do ponto de vista metodológico-didático, catalogamos teses e dissertações da Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), foi realizado um evento remoto e iniciadas ações em escolas parceiras. Destaca-se a parceria com as escolas, colocando em prática a ação extensionista presencial, proposta por esse Projeto. É importante também indicar a catalogação na BDTD, que possibilitou leituras e discussões, ampliando sobremaneira o repertório teórico das estudantes

¹ Angela Maria dos Santos (servidora docente).

² Gisele Cristiane Becher Ribas (servidora docente).

³ Glenda Ribeiro Moser de Souza (estudante [curso de Pedagogia]).

⁴ Viviane de Moura Ferreira (estudante [curso de Pedagogia]).

⁵ Gabriela Chicuta Ribeiro (servidora docente [Coordenadora]).

bolsistas. Por fim, as discussões se traduziram na elaboração do Jogo Inclusivo.

Palavras-chave: Ensino profissionalizante; Ensino-aprendizagem; Jogos didáticos.

1 INTRODUÇÃO

O Projeto de extensão, intitulado "Os jogos didáticos enquanto elementos da educação profissionalizante: experiência do no IFPR Campus Curitiba", desenvolvido desde agosto de 2020, apresenta um conceito relevante, pois atende a um propósito social de destacar o sujeito discente como protagonista do processo de ensino e aprendizagem. A Aprendizagem significativa, teoria educacional metodológica de David Ausubel, na qual o sujeito estudante é protagonista e se parte dos seus conhecimentos prévios, para ampliação e complexificação do conhecimento, é uma das bases do projeto (MOREIRA, 2016).

É uma proposta educacional atual, que busca novas formas de interação entre os sujeitos escolares, nas relações de ensino e aprendizagem, em função da necessidade do atendimento das/os próprias/os discentes e docentes colegas de instituição e da comunidade externa, em instituição/ões escolar/es pública/s. Os sujeitos envolvidos são as/os discentes do curso de Pedagogia do IFPR *Campus* Curitiba, discentes e docentes de instituição(ões) pública(s) educacional(ais) parceiras. Assim, foi e é importante a catalogação de fontes, que permitam uma compreensão teórica sobre o uso de jogos para fins pedagógicos e didáticos, a aproximação desse projeto de extensão com elementos da pesquisa.

As etapas de desenvolvimento do projeto de extensão estão ligadas a ações pedagógicas de formação discente, pois serão sugeridas enquanto elemento do processo de pesquisa, ensino e de aprendizagem, dentro e forado *Campus* Curitiba.

O Projeto Pedagógico Institucional, do Plano de Desenvolvimento Institucional 2019-2023 – PDI (IFPR, 2018), nos orienta sobre o desenvolvimento dos materiais de cunho pedagógico, de maneira significativa, proporcionando aos discentes a possibilidade de acesso a diferentes recursos.

Desse modo, os objetivos específicos são: realizar estudo teórico das possibilidades de uso de jogos com fins pedagógicos e didáticos; propiciar encontros para planejamento das ações, principalmente de produção e utilização

de jogos; desenvolver atividades, para utilização dos jogos elaborados e os já existentes, em intervenções pedagógicas; desenvolver ações externas, junto a outra/s instituição/ões pública/s de ensino, de forma a socializar os conhecimentos e práticas do projeto.

2 METODOLOGIA

O projeto de extensão tem um caráter qualitativo e seu público-alvo é o próprio IFPR *Campus* Curitiba, na figura de docentes e discentes da instituição, atingidos pelas ações do projeto. Também envolve docentes e discentes das instituições parceiras.

Desenvolvemos a investigação do estado da arte em relação ao uso de Jogos didáticos. Realizou-se a catalogação de teses e dissertações da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), com a utilização da busca com termos Jogos Didáticos e foi elaborado um Jogo didático inclusivo, com o tema da Matemática e da Física.

No período mais crítico da pandemia de Covid-19, realizou-se um evento de extensão, direcionado para estudantes e docentes. Também houve a divulgação por meio de comunicação oral, das ações do projeto de extensão.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Entre 2021 e 2022, ocorreu a catalogação de dissertações e teses, na BDTD, que indicou 300 teses e dissertações publicadas por mais de 70 instituições de ensino diferentes, que se relacionam com o tema do nosso projeto, elaboradas entre os anos de 2007 e 2021. A maioria dos jogos didáticos apresentados nos trabalhos catalogados têm como área de conhecimento principal a Matemática, a Biologia, a Física ou a Química, e são voltados para estudantes do Ensino Médio.

Desenvolvemos, devido ao período pandêmico, uma roda de conversa remota, em que estudantes de graduação do IFPR e de outras instituições, professoras/es da Educação Básica e Professoras/es da Rede Federal, participaram da "Roda de conversa sobre Metodologias de ensino, envolvendo o uso de Jogos didáticos - IFPR *Campus* Curitiba". O evento foi realizado nos dias 20/08/21 e 27/08/21, das 19h às 21h e apresentamos para a comunidade os conhecimentos e ações relacionadas ao tema dos Jogos didáticos.

Elaboramos um jogo inclusivo, com o objetivo de proporcionar o ensino de Matemática e Física, para o estudante recém chegado do Ensino Fundamental. O jogo está na fase final de produção do protótipo e tem por objetivo preencher a lacuna de conhecimento entre o período de ensino fundamental e médio.

Participamos em 06/11/2021 do I Secif - Seminário de Produção Científica da Educação Profissional e Tecnológica (Secif), do IFPR *Campus* Curitiba, com a Comunicação oral "Relato de experiência sobre o Projeto de extensão Os jogos didáticos enquanto elementos da Educação profissionalizante: experiência no Ifpr Campus Curitiba", socializando com a comunidade acadêmica nossas ações.

Iniciamos neste 1º semestre de 2022 a parceria com dois colégios estaduais, a saber: o Colégio Estadual da Guarda Mirim, do município de Curitiba e o Colégio Estadual Alberto Gomes Veiga, do município de Paranaguá, os quais apresentam em seu currículo o ensino médio técnico. Nas duas instituições será realizado o trabalho de acompanhamento de docentes, que sintam necessidade de uso do Jogo didático como ferramenta de ensino-aprendizagem, em suas aulas. Será necessário o diálogo inicial em que a equipe do projeto terá conhecimento do contexto docente, discente e da/s turma/s, sobre a melhor forma de organização dos dias e horários das ações, entre outras ações.

A formação das bolsistas foi impactada positivamente com as suas ações acima destacadas e com a contribuição das bolsas oferecidas pelo Programa Institucional de Bolsas de Extensão (Pibex Graduação/IFPR e Pibex Graduação/FA - Fundação Araucária).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir, de maneira parcial, que alguns objetivos que desde o começo temos como base de nossas ações, foram concretizados e outros estão ainda por serem conquistados.

Recentemente, conseguimos a parceria com duas escolas públicas. Mas, também é possível destacar outras conquistas, como a catalogação da BDTD, que nos possibilitou o acesso a um rico material teórico, que embasa nossas reuniões e escritas. Além da produção e materialização do jogo inclusivo, material que será o ponto de partida para nossas práticas de ensino-aprendizagem do Projeto.

Dentre as situações positivas e negativas, entendemos que ocorreram

alguns avanços e que ainda há um longo caminho a percorrer.

Para o momento, é importante também destacar a indissociabilidade extensão-pesquisa-inovação que nosso projeto apresenta, um propósito que ainda continuaremos a seguir. Por fim, enfatizamos a participação ativa das estudantes bolsistas, fundamentais para os objetivos alcançados. Nesse sentido, é possível afirmar que a aprendizagem que o projeto proporcionou para as bolsistas foi resultado do desenvolvimento de suas atividades com excelência e qualidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. BDTD - **Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações**. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/>. Acesso em: 21 jun 2022.

IFPR. **Plano de Desenvolvimento Institucional Ifpr 2019-2023**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná. IFPR. Disponível em: <http://info.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/PDI-2019-2023-Versao-Consup-2019.pdf>. Acesso em: 21 jun 2022.

MOREIRA, Marco Antonio. **Subsídios Teóricos para o Professor Pesquisador em Ensino de Ciências: Comportamentalismo, Construtivismo e Humanismo**. Porto Alegre: 2016. Disponível em: <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/Subsidios5.pdf> . Acesso em: 21 jun 2022.