

Ludicidade em jogos não digitais para desenvolver letramento químico e letramento ambiental na educação básica

Denise Lira Cruz Schlindwein¹, Luiza Rubenich de Oliveira², Andrea Jessica Borges Monzón³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Feliz. Feliz, RS

Atividades pedagógicas de cunho lúdico possibilitam o desenvolvimento cognitivo, bem como múltiplas aprendizagens, além de habilidades linguístico-comunicacionais, de organização social, interação, inclusão e da troca de conhecimentos. O projeto de extensão “Let’s Play: ludicidade e aprendizagem” tem a proposta de desenvolver jogos (Kishimoto, 2011; Almeida, 2013; Macedo et al., 2005) de baixo custo, para promover a ludicidade em diferentes letramentos e temas transversais na educação básica como estratégia didática. Os objetivos são: a) elaborar e confeccionar jogos não digitais para a Educação Básica, no âmbito dos letramentos ambiental e químico; b) aplicar tais jogos a escolas públicas, através de feiras científicas municipais e interações em salas de aula; c) formação acadêmico-profissional interdisciplinar e interprofissional da equipe. Para tanto, inicialmente realizamos leituras formativas abordando os conceitos de ludicidade, jogo, brincadeira e brinquedo, assim como o lúdico no processo de ensino-aprendizagem no contexto escolar. A elaboração dos jogos teve como ponto de partida as áreas de formação das bolsistas, ou seja, Química e Meio Ambiente, tendo como base artigos relacionados ao lúdico nesses campos (Messeder Neto e Moradillo, 2016; Ferreira e Santos, 2019). Utilizamos materiais de baixo custo, como EVA e recicláveis, e também elaboramos o design e conteúdo de cartas e cartelas, através da ferramenta Canva, para posterior impressão. A fim de organizarmos o cronograma de eventos e ações extensionistas, contactamos as Secretarias de Educação e escolas públicas, para que estudantes e educadores/as pudessem interagir com os jogos e aprender através da ludicidade. Como resultados, foram desenvolvidos dois jogos, sendo o primeiro, denominado “Quem sou eu?”, que buscou desenvolver o letramento químico, através de cartas com características cotidianas e propriedades físicas dos elementos químicos, bem como a sua localização na tabela periódica, de modo a atingir tanto o público de ensino médio quanto de séries finais do ensino fundamental. Já o segundo jogo, denominado “Como faz? Diz aí!”, focou no letramento ambiental, trazendo diferentes cenários naturais (praia, floresta, etc.) em cartelas grandes e em cartas, apresentando opções de ações humanas que podem causar consequências negativas ao meio ambiente, além de fazer os estudantes pensarem sobre o que pode ser feito para melhorar tal situação. Até o momento, os jogos foram expostos e aplicados em sete municípios da região do Vale do Caí e o projeto se encontra na fase de levar tais jogos a escolas públicas para interações em sala de aula contando com a parceria de professores/as. Conclui-se que a ludicidade promove aprendizagens e letramentos de uma forma divertida e inovadora na educação básica, enquanto proposta didático-pedagógica, fazendo com que estudantes se interessem e pratiquem conteúdos de maneira reflexiva e interativa.

Palavras-chave: Ludicidade; Jogos não digitais; ensino e aprendizagem.

Trabalho executado no: o Edital PROEX Nº 46/2024 – Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de recuperação do arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital PROEX 5/2024- Complementar ao Edital 46/2024- Bolsa de Extensão Núcleo de Memória – Ação de Recuperação do Arquivo do IFRS campus Porto Alegre, Edital Proex nº 17/2024: vinculado ao Edital Nº 13/2024- Bolsa de Extensão para Programas e Projetos no âmbito da Pró-reitoria de Extensão (Proex) do IFRS, Edital PROEX Nº 39/2024 – Edital de Auxílio Institucional à Extensão 2025, Edital PROEX Nº 12/2025: Edital de Concessão de Auxílio

