



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Criando interfaces através do lúdico no estudo de ciências da natureza
<b>Autores</b>	NICOLE XIMENA VALENZUELA DOS SANTOS DANIELA BORGES PAVANI LILIAN CRISTINA NALEPINSKI WIEHE
<b>Orientador</b>	MARIA TERESINHA XAVIER SILVA

**RESUMO:** Pretende-se, neste projeto, criar um jogo para, de forma lúdica, buscar e evidenciar ligações dos componentes curriculares, principalmente do componente Física, com o cotidiano de alunos do Ensino Médio do Colégio Estadual Júlio de Castilhos em Porto Alegre. O projeto é uma ação realizada através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que permite essa primeira entrada do graduando de licenciatura no ambiente escolar, dando-lhe oportunidade de propor e aplicar estratégias de ensino não tradicionais capazes de envolver e motivar os alunos da Educação Básica, sob a orientação de professores na Universidade e com a supervisão do professor titular da turma de alunos na Escola. Esta interação Universidade-Escola qualifica a formação do licenciando ao leva-lo a vivenciar, desde o início do curso, a realidade das escolas da Rede Pública de Ensino, diversifica as atividades de ensino oferecidas aos alunos, motivando-os e incentivando o trabalho coletivo entre eles, além de valorizar a participação do professor supervisor da Escola como formador dos futuros professores. A motivação deste projeto vem da constatação da dificuldade do aluno de Ensino Médio em perceber e relacionar, com seu cotidiano, conceitos das Ciências da Natureza e de outros componentes curriculares. O projeto consiste em desenvolver um jogo de tabuleiro, denominado "Desvendando crimes: uma questão científica", no qual os participantes devem passar por vários cenários onde, para obterem pistas a fim de resolverem um crime fictício, devem responder questões que os levem a associar situações cotidianas a componentes curriculares. O jogo apresenta dois modos: colaborativo, onde todos os participantes contribuem, em conjunto, para desvendar o crime, e individual, quando cada jogador compete com os demais para ser o primeiro a chegar à solução do crime. Espera-se que o ambiente de camaradagem e ludicidade do jogo permita auxiliar no processo de socialização dos alunos, entendendo que o estabelecimento de vínculos no processo de aprendizagem é de suma importância. Para isso, serão realizadas as seguintes etapas: (a) durante um período de aula, aplicar um questionário sondagem, explicar as regras e disponibilizar o jogo para os alunos; (b) na aula seguinte, retomar e discutir cada um dos conceitos trabalhados no jogo e, com objetivo de avaliar o aproveitamento dos alunos na atividade, reaplicar o mesmo questionário sondagem; (c) analisar as respostas dos questionários. No estágio atual do projeto, temos o desenho da estrutura do tabuleiro, a definição da dinâmica do jogo e uma coletânea de propostas de situações cotidianas, que envolvem conceitos científicos, principalmente de Física. Estes são os elementos que estão sendo usados para construir os enredos dos crimes.