

O USO DAS CIÊNCIAS NA CRIAÇÃO DE JOGOS EM ÉPOCA DE PANDEMIA: BRINCANCO E APRENDENDO

V Encontro de Iniciação Acadêmica

Odijackson de Queiroz Pires, Francisco Honório de Almeida Neto, Leticia Gomes Morais da Silva, Tissiane Pinto Ferreira, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

INTRODUÇÃO: O presente trabalho é um relato de experiência de um profissional de Engenharia Mecânica, bolsista PRAE, locado no Laboratório de Brinquedos e Jogos - LABRINJO, que usou os fundamentos das ciências, como principal instrumento, na elaboração e na reconstrução de jogos e brinquedos durante o período de isolamento social devido a Pandemia do Covid-19. Sabendo da relevância da ludicidade e do aprendizado, como pilares de desenvolvimento individual e social para uma criança, surgiu então a ideia de relacioná-los e de adaptá-los no modelo lúdico de forma remota. **OBJETIVOS:** i) Criação e recriação de jogos e brinquedos usando as ciências, como forma de ensinar de maneira lúdica em tempo de pandemia. ii) Utilizar estratégias alternativas para o ensino e a aprendizagem dos participantes. **MÉTODO:** A metodologia nesse trabalho baseou-se no uso de vídeos, tutoriais e podcasts explicativos, contendo os fundamentos utilizados das ciências em ambientes lúdicos, os materiais necessários, a forma de fazê-los, o manual de instruções e os cuidados necessários. Por fim, o uso de enquetes e atividades de verificação de aprendizado no decorrer do projeto, como forma de acompanhar e verificar o progresso atestado do trabalho. **RESULTADOS:** i) Houve uma grande participação e grande números de visitas e interações nas redes sociais do projeto; ii) Desenvolvimento e aperfeiçoamento do raciocínio lógico; iii) Aumento da autoestima; iv) Diminuição da ansiedade; v) Desenvolvimento da criatividade. **CONCLUSÃO:** Conclui-se que a criação e a reconstrução de jogos e de brinquedos e a sua utilização, como forma de estratégia alternativa no ensino das ciências, facilitou no processo de ensino e no desenvolvimento das habilidades sociais dos envolvidos no projeto durante o período de pandemia e no isolamento social.

Palavras-chave: JOGOS. CRIAÇÃO. CIÊNCIAS.