

22^o Encontro de
Iniciação Científica
da UENF14^o Circuito de
Iniciação Científica
do IFFluminense10^a Jornada de
Iniciação Científica
da UFF

IX

Congresso
Fluminense de
Iniciação Científica e
Tecnológica

II

Congresso
Fluminense de
Pós-Graduação17^a Mostra de
Pós-Graduação
da UENF2^a Mostra de
Pós-Graduação
do IFFluminense2^a Mostra de
Pós-Graduação
da UFF**Ciência, tecnologia e inovação no Brasil: desafios e transformações**

INOVAÇÃO METODOLÓGICA NA CATEGORIA JOGOS PEDAGÓGICOS: CONSTRUÇÃO DO JOGO CATALISADOR DE CONTEÚDOS BASEADO EM PRINCÍPIOS DE JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS

*Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga, Caio José Pires Soares, Gerson
Tavares do Carmo*

O objetivo desse artigo é apresentar a arquitetura teórica-metodológica de uma pesquisa de mestrado em andamento sobre ‘jogos catalisadores de conteúdos’ cujo tema experimental interdisciplinar é a água e biomas (características e propriedades). O termo catalisador é, tal qual outros utilizados nas Ciências Naturais, nessa pesquisa, utilizado para fins educativos, no caso com a função de assumir caráter de acelerador da aprendizagem, junto aos estudantes do Ensino Fundamental II, em situação de distorção idade-série. A arquitetura teórica-metodológica que orienta a construção do jogo se apropria de terminologias, tais como: transposição didática, avaliação em tempo real, fixação de conteúdos, entre outros termos. A metodologia está baseada em pesquisa de natureza qualitativa. Pretende-se selecionar duas turmas da modalidade mencionada: uma para o grupo de controle e outra para o grupo experimental. O primeiro grupo terá aulas ministradas com a metodologia de aulas expositivas. O segundo com o conteúdo aplicado por meio do jogo em questão. A pesquisa em andamento prevê a comprovação ou não da aceleração no ensino-aprendizagem dos estudantes referente à modalidade mencionada ocorrendo a apropriação dos conteúdos mencionados.

Palavras-chave: Catalisador, Ensino de Ciências, Conteúdos.

Instituição de fomento: FAPERJ.