

XU Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

28º

Encontro de Iniciação Científica da UENF

20º

Circuito de Iniciação Científica do IFFluminense

16ª

Jornada de Iniciação Científica da UFF



UIII Congresso Fluminense de Pós-Graduação

23ª

Mostra de Pós-Graduação da UENF

8ª

Mostra de Pós-Graduação do IFFluminense

8ª

Mostra de Pós-Graduação da UFF

O DESIGN GRÁFICO NA CONSTRUÇÃO DE JOGO COOPERATIVO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Marcus Vinícius dos Santos Cunha, Maria Eugênia Totti

INTRODUÇÃO: A proposta de se utilizar jogos cooperativos como instrumento didático pedagógico aplicado na disciplina de educação ambiental do curso de pedagogia da UENF foi concebida para ser uma construção dialógica e participativa com os discentes da disciplina, com o intuito de pensar na ludicidade como um instrumento a ser trabalhado na práxis pedagógica. A princípio foi relevante estabelecer alguns atributos incipientes para nortear a construção coletiva, tais como: a definição entre os diversos modelos existentes, qual seria o mais adequado para o propósito didático pedagógico; a territorialidade do jogo e quais recursos naturais estariam acessíveis; e a temática abordada. Estes atributos iniciais foram delineados a partir da própria disciplina de educação ambiental e seu conteúdo programático. Entre as matérias de sua ementa elenca-se a temática da Governança das Águas como diretriz estratégica. **OBJETIVOS:** Descrever o desenvolvimento do design gráfico no processo construtivo coletivo e dialógico para: (a) elaborar instrumento didático pedagógico para a práxis; (b) explanar sobre o processo metodológico para criação de jogos pedagógicos visando futuras aplicações. **METODOLOGIA:** Com as diretrizes estabelecidas, foi feita a pesquisa cartográfica por sistemas hídricos que abrangesse a região de Campos e que cujos componentes fossem suficientemente complexos para possibilitar uma gama diversa de ações e impactos necessários a jogabilidade e a finalidade didática pedagógica. O passo metodológico seguinte foi estabelecer a linguagem imagética para o jogo a partir da influência regional da origem indígena concatenada com a atividade agrícola colonial e contemporânea. **RESULTADOS:** Serão apresentadas as peças prototipadas durante o processo (tabuleiro, cartas de personagens e ações), o design concluído do jogo. **DISCUSSÃO:** A percepção da territorialidade sobre o sistema sócioecológico foi evidenciada por relatos de estudantes que participaram da prática de campo com a aplicação do jogo, que relataram um aumento na conscientização sobre problemas ambientais e uma vontade de resolvê-los. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O percurso metodológico adotado no desenvolvimento do jogo cooperativo procura imbricar o entendimento teórico do design contextualizado como um elemento narrativo linguístico-imagético, a incorporação de premissas freireanas e aplicação de práticas do Design Thinking que minimizem a preponderância homogênea do designer sobre o objeto da criação. Neste processo, o design gráfico atua na transposição didática pedagógica por meio da ludificação do conteúdo programático da disciplina de educação ambiental.

Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF)

Eixo temático: 4.4 UENF - PPG Cognição e Linguagem

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:



APOIO:



XU Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

28^o

Encontro de Iniciação Científica da UENF

20^o

Circuito de Iniciação Científica do IFFluminense

16^a

Jornada de Iniciação Científica da UFF



U III Congresso Fluminense de Pós-Graduação

23^a

Mostra de Pós-Graduação da UENF

8^a

Mostra de Pós-Graduação do IFFluminense

8^a

Mostra de Pós-Graduação da UFF

GRAPHIC DESIGN IN THE CONSTRUCTION OF A COOPERATIVE GAME AS A DIDACTIC AND PEDAGOGICAL INSTRUMENT IN ENVIRONMENTAL EDUCATION.

Marcus Vinícius dos Santos Cunha, Maria Eugênia Totti

INTRODUCTION: The proposal to use cooperative games as a didactic-pedagogical tool in the discipline of environmental education in the Pedagogy course at UENF was conceived to be a dialogical and participatory construction with the students of the discipline, with the aim of considering playfulness as an instrument to be worked on in pedagogical praxis. Initially, it was relevant to establish some incipient attributes to guide the collective construction, such as: the definition among the various existing models, which would be the most suitable for the didactic-pedagogical purpose; the territoriality of the game and which natural resources would be accessible; and the theme addressed. These initial attributes were delineated from the discipline of environmental education and its programmatic content. Among the subjects of its syllabus, the theme of Water Governance is listed as a strategic guideline.

OBJECTIVES: To describe the development of graphic design in the collective and dialogical construction process in order to: (a) develop a didactic-pedagogical tool for praxis; (b) explain the methodological process for creating pedagogical games for future applications. **METHODOLOGY:** With the established guidelines, a cartographic research was carried out on water systems that encompassed the Campos region and whose components were complex enough to allow for a diverse range of actions and impacts necessary for gameplay and didactic-pedagogical purposes. The next methodological step was to establish the imagetic language for the game based on the regional influence of indigenous origin concatenated with colonial and contemporary agricultural activity.

RESULTS: The prototyped pieces during the process (board, character cards, and actions), and the completed design of the game will be presented. **DISCUSSION:** The perception of territoriality on the socio-ecological system was evidenced by reports from students who participated in field practice with the application of the game, who reported an increase in awareness of environmental problems and a desire to solve them. **CONCLUSIONS:** The methodological path adopted in the development of the cooperative game seeks to interweave the theoretical understanding of contextualized design as a linguistic-imagetic narrative element, the incorporation of Freirean premises, and the application of Design Thinking practices that minimize the homogeneous preponderance of the designer over the object of creation. In this process, graphic design acts in the didactic-pedagogical transposition through the gamification of the programmatic content of the environmental education discipline.

ORGANIZAÇÃO E REALIZAÇÃO:



APOIO:

