



DADOS DO TRABALHO

CÓDIGO DE IDENTIFICAÇÃO: 2162

TÍTULO

Projeto LUDOAPRENDIZ

ÓRGÃO/ENTIDADE EXECUTOR(A)

Secretaria de Estado de Educação

CATEGORIA

Ideias Inovadoras Implementáveis

TEMÁTICA GERAL

ÁREA TEMÁTICA ESPECÍFICA

Educação

RESUMO

O projeto LUDOAPRENDIZ busca, em sintonia com as diretrizes do Novo Currículo Referência de Minas Gerais, ofertar aos estudantes da Escola Estadual Ari da Franca atividades educacionais utilizando metodologias ativas de aprendizagem com vistas ao desenvolvimento de competências para o século XXI. O projeto se caracteriza principalmente pelo uso/produção colaborativa de jogos de tabuleiro por estudantes e educadores a partir dos conteúdos explorados nos componentes curriculares. Vencedor da edição 2019 do programa Educar para Transformar do Instituto MRV/Fundação Pitágoras, o projeto LUDOAPRENDIZ tem como objetivos fomentar o interesse e o engajamento das juventudes pela formação escolar, estimular o protagonismo estudantil dentro e fora das escolas e,



consequentemente, diminuir o alto índice de evasão escolar que acomete principalmente a etapa do Ensino Médio. Um dos propósitos do LUDOAPRENDIZ é servir como projeto piloto a ser expandido para outras escolas do estado de Minas Gerais.

CANVAS DE ESTRUTURAÇÃO DE PROJETOS INOVADORES

| INSUMOS | O QUE? POR QUE? | FATORES IMPORTANTES |
|--|--|---|
| RECURSO NECESSÁRIOS | DESAFIO/PROBLEMA | PÚBLICO-ALVO |
| Professores/monitores | Alto índice de evasão escolar na etapa do Ensino Médio | Jovens e adultos estudantes do Ensino Médio |
| Jogos de tabuleiro/cartas (pode ser "print and play") | Desinteresse dos estudantes pelos estudos | Educadores |
| Papel, lápis, cola e tesoura (materiais escolares básicos) | Desinteresse de educadores pelas metodologias tradicionais | |
| Capacitação de professores | Estrutura curricular pouco atrativa | |
| PARCERIAS | IDEIA/INICIATIVA | RISCOS E INCERTEZAS |
| Secretaria de Estado de Educação | Fomentar o protagonismo das juventudes | Não ser replicado em outras escolas de Minas Gerais |
| | Valorizar os interesses e potencialidades dos estudantes | Não ter adesão de gestores/coordenadores |
| | Diminuir a evasão escolar | Não ter adesão de professores |
| | Capacitar educadores | |
| ANÁLISE FINANCEIRA | VALOR GERADO | ESTRATÉGIA DE APRIMORAMENTO E MULTIPLICAÇÃO |
| Formação elaborada por professor da própria rede de ensino | Ressignificação das práticas educativas | Capacitação docente permanente (Escola de Formação) |
| Formação ofertada pela Escola de Formação | Diminuição da evasão escolar | Oficinas práticas itinerantes |
| Adaptação de um ambiente escolar para o projeto | Estímulo para práticas docentes criativas | |

DETALHAMENTO DA IDEIA/INICIATIVA

O QUE? POR QUE?

DESAFIO/PROBLEMA

O projeto LUDOAPRENDIZ teve início de modo informal em meados de 2018 a partir da constatação de três fatores principais. O primeiro deles diz respeito ao grande número de evasão escolar praticada principalmente no turno da noite em uma das escolas na qual o professor idealizador do projeto lecionava. O segundo fator relevante que inspirou a criação do projeto foi a presença de estudantes surdos na escola, os quais se comunicavam por meio da Língua Brasileira de Sinais - uma língua de caráter visuoespacial. Por fim, o terceiro elemento que contribuiu para a idealização do LUDOAPRENDIZ foi a percepção da grande desmotivação por parte dos professores com relação às práticas pedagógicas comumente empregadas nas relações de ensino e aprendizagem (assim como a ausência de capacitações regulares para fomentar práticas pedagógicas mais criativas, atrativas e engajadoras). A partir desses fatores elencados, percebemos um padrão comum às nossas instituições de ensino - instituições essas que se mostram desinteressantes para os estudantes, desestimulantes para os educadores e pouco abertas para uma inclusão realmente



efetiva. Esse panorama geral contribui significativamente para os baixos índices e notas apresentados nas avaliações externas, como aquelas que integram o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (Saeb). Nesse sentido, é patente a necessidade de mudanças estruturais significativas no sistema de ensino, de modo a fazer com que os estudantes permaneçam e concluam seus estudos na educação básica. Para que isso ocorra é fundamental a presença de propostas lúdicas, prazerosas e significativas nas escolas e que envolvam toda a comunidade escolar, tal como nos orienta, por exemplo, o Currículo Referência de Minas Gerais.

IDEIA/INICIATIVA

A partir da constatação da evasão escolar, do desânimo dos professores e da inclusão precária em uma das escolas na qual lecionava, o idealizador do projeto LUDOAPRENDIZ começou a avaliar estratégias para reverter essa situação e investiu na ideia de explorar jogos de tabuleiro na escola. Era evidente o interesse dos estudantes por baralho (atividade frequente nos intervalos das aulas) e, a partir disso, o professor começou a utilizar jogos de cartas para desenvolver análises filosóficas a partir da relação entre os elementos que compõem os jogos e a cultura humana. Tal proposta de aula (associando teoria e prática de modo efetivo) gerou grande interesse dos estudantes e de outros professores, de modo que muitos jovens que já haviam desistido dos estudos decidiram continuar frequentando a escola. Outro fato importante que motivou a idealização do projeto foi o fato de que os jogos analógicos geravam grande interesse dos estudantes surdos devido ao seu apelo visual, o que favorecia a quebra da barreira linguística entre estudantes surdos e professores ouvintes. A partir dessas situações, os jogos foram apresentados para os demais professores da escola como alternativas estratégicas para aprimorar a qualidade das relações de ensino e aprendizagem, servindo como instrumentos avaliativos e fundamentando práticas educativas diversas. Com o relativo sucesso dessas ações, o professor idealizador dessa iniciativa submeteu seu projeto à seleção da edição de 2019 do programa Educar para Transformar do Instituto MRV/Fundação Pitágoras. O LUDOAPRENDIZ ficou entre os 10 ganhadores e recebeu um apoio financeiro no valor de R\$30.000,00, que subsidiou a compra de mesas, cadeiras, luminárias, um grande acervo de jogos de tabuleiro e possibilitou a realização de um curso de capacitação para todos os educadores da escola. A partir disso, uma sala da escola foi adaptada e se transformou em ludoteca. O projeto serve como modelo a ser replicado em demais escolas, mostrando que a capacitação docente e a mobilização de esforços pedagógicos podem transformar as relações de ensino e aprendizagem, ressignificar a formação escolar dos estudantes e criar um contexto educacional mais efetivo, prazeroso e condizente com as demandas do mundo contemporâneo.

ESTUDOS PRELIMINARES

Muitos estudos mostram as principais motivações que levam os estudantes a abandonar a formação escolar. O Observatório de Educação/Instituto Unibanco (cf. anexo), por exemplo, aponta que muitos jovens em idade para frequentar o Ensino Médio não se conectam com os conteúdos explorados nos componentes curriculares ou precisam trabalhar para se sustentar/sustentar a família. Um dos fatores que podem contribuir para a modificação dessa situação é tornar o Ensino Médio mais atrativo e deixar claro que uma formação de qualidade é possível e indispensável para uma escolha profissional mais assertiva e realizadora. Desse modo, estudos como o de Laíse Lima Prado (cf. anexo) mostram como jogos de tabuleiro podem mobilizar competências e contribuir para uma formação baseada na autonomia, na equidade, na inclusão e no protagonismo estudantil.



GRAU DE NOVIDADE

O Projeto LUDOAPRENDIZ se mostra alinhado com as mais atuais perspectivas educacionais, tais como aquelas apresentadas pelo Currículo Referência de Minas Gerais. As práticas utilizando jogos de tabuleiro modernos se baseiam no uso de metodologias ativas, possibilitam a personalização do ensino (através de avaliações diagnósticas de caráter lúdico e engajador, por exemplo), fomentam o protagonismo estudantil, valorizam os conhecimentos prévios dos estudantes, subsidiam práticas de ensino e aprendizagem baseadas no desenvolvimento de competências, oferecem tempo e espaço propícios para os estudantes refletirem sobre seus projetos de vida, mobilizam educadores a participarem mais e de modo criativo da vida escolar, incentivam práticas interdisciplinares e transdisciplinares (acabando com a concepção fragmentária do conhecimento típica das nossas instituições de ensino), enfim, concorrem para a formação integral do estudante e a diminuição da evasão escolar.

VALOR GERADO

Uma formação integral que desenvolva competências indispensáveis para a superação das demandas e problemas do século XXI são cruciais para que o estudante consiga realizar com plenitude suas potencialidades e desejos. Nessa perspectiva, o Projeto LUDOAPRENDIZ contribui para que o estudante se aproprie de modo legítimo de seu percurso formativo e compreenda melhor quais são seus anseios, limitações e perspectivas. Tudo isso visa proporcionar a efetivação de uma educação mais digna, de qualidade e que, a partir da reorganização dos esforços pedagógicos e institucionais, pode ser implementada otimizando os gastos públicos e de modo autônomo por cada instituição de ensino. Apesar do projeto piloto LUDOAPRENDIZ iniciado na Escola Estadual Ari da Franca poder usufruir hoje de uma ludoteca composta por mobiliário e um acervo de jogos apropriados para as práticas pedagógicas propostas, a replicação desse projeto educacional pode ser realizado sem gastos para além daqueles que a própria rede estadual de ensino já despende habitualmente. Assim sendo, tal como os estudos apresentados mostram (cf, anexo), o Projeto LUDOAPRENDIZ coopera para a melhoria da qualidade da educação de Minas Gerais, para a melhoria da qualidade de vida dos nossos estudantes e para a melhoria da qualidade dos gastos com políticas públicas educacionais.

FATORES IMPORTANTES

PÚBLICO ALVO

O público alvo do Projeto LUDOAPRENDIZ são os estudantes do Ensino Médio - tanto para aqueles com idade apropriada para cursar essa etapa da educação básica, quanto para aqueles que frequentam os cursos de Educação para Jovens e Adultos (EJA). A partir da própria relação de ensino e aprendizagem estabelecida nas escolas pelos docentes e discentes é possível estreitar vínculos, apresentar a proposta do projeto e executar suas ações de modo efetivo. O próprio apelo lúdico do projeto favorece o engajamento e a sua implementação nas escolas. Apesar de ser inicialmente voltado para a etapa do Ensino Médio, o LUDOAPRENDIZ pode ser multiplicado em qualquer etapa da educação básica a partir da capacitação dos docentes e adaptações simples na estrutura/rotina escolar.



RISCOS E INCERTEZAS

O Projeto LUDOAPRENDIZ possui um apelo bem nítido no que diz respeito aos seus objetivos, o que coloca poucos riscos e incertezas com relação à sua implementação. Visto estar voltado para a melhoria da qualidade da nossa educação pública (anseio já antigo em nossa sociedade), o projeto consegue aceitação e apoio de gestores, coordenadores, professores e, principalmente, dos estudantes de modo muito fácil. No entanto, é necessário ter os princípios do projeto muito claros de modo a apresentá-los ao corpo docente e à comunidade escolar de maneira convincente, mostrando que se trata de estratégias pedagógicas eficientes para a melhoria da educação de Minas Gerais. A apresentação do escopo do projeto deve evidenciar seu caráter pedagógico e atual com clareza para evitar associações com práticas de caráter unicamente recreativas e infundadas no que tange ao âmbito educacional e às demandas metodológicas/pedagógicas atuais. Tudo isso deve servir para evitar alguns riscos e incertezas como a não adesão ao projeto por gestores, coordenadores e educadores devido ao desconhecimento da proposta principal do LUDOAPRENDIZ.

ESTRATÉGIA DE APRIMORAMENTO E MULTIPLICAÇÃO

O Projeto LUDOAPRENDIZ pode ser replicado facilmente devido ao seu baixo custo de implementação. É importante que uma capacitação de curto prazo seja disponibilizada para os professores, de modo a possibilitar um melhor aproveitamento do uso dos jogos de tabuleiro modernos em atividades pedagógicas. Para isso, um professor da própria rede de ensino do estado de Minas Gerais pode elaborar um curso de formação em formato EaD (Educação à distância), autoinstrucional ou com tutoria, a ser ofertado aos demais educadores da rede a partir da própria estrutura da Escola de Formação do Estado. Além do curso de capacitação, um lugar apropriado para o desenvolvimento das atividades propostas pelo Projeto LUDOAPRENDIZ é facilmente adaptado na escola - como, por exemplo, a biblioteca, o pátio ou mesmo a própria sala de aula. Com relação aos materiais necessários para a execução do projeto, o próprio material escolar dos estudantes e aqueles disponíveis na escola (papel, lápis, cola, tesoura etc.) são apropriados para o desenvolvimento das práticas pedagógicas do LUDOAPRENDIZ. É possível elaborar jogos a partir de modelo de acesso gratuito "print and play", ou seja, é necessário apenas imprimir os moldes, montar o jogo e jogá-los. Esses jogos podem servir de base para a criação de outros jogos a partir da orientação dos professores e de acordo com os objetos de conhecimento explorados nos componentes curriculares.

INSUMOS

RECURSOS NECESSÁRIOS

RECURSOS HUMANOS

Inicialmente o professor idealizador do projeto, juntamente com o suporte de um professor universitário especialista no uso de jogos no contexto educacional (gastos com essa etapa do projeto foram possíveis graças ao apoio financeiro do programa Educar para Transformar do Instituto MRV), ofertarão o curso de capacitação aos demais educadores da



Escola Estadual Ari da Franca. A ludoteca da escola será o local para o desenvolvimento das oficinas de formação docente, assim como os jogos que a compõem serão o material inicial que servirão de base para a formação. No entanto, como salientado anteriormente, materiais escolares do cotidiano serão utilizados para o desenvolvimento da capacitação docente, não gerando gastos e favorecendo a fácil replicação do projeto. Ademais, o próprio professor idealizador do projeto é pesquisador da área (uso de jogos no contexto educacional), podendo ficar responsável por futuras oficinas e cursos de formação docente na área.

INFRA-ESTRUTURA

A ludoteca da Escola Estadual Ari da Franca será o local para o desenvolvimento das oficinas de formação docente, assim como os jogos que a compõem serão o material inicial que servirão de base para a formação proposta. No entanto, como salientado anteriormente, muitos ambientes da escola podem ser facilmente adaptados para o desenvolvimento da capacitação docente, de modo que a replicação do projeto não gera gastos com relação a contratação ou aquisição de nenhuma natureza.

ANÁLISE FINANCEIRA

CUSTOS DE IMPLANTAÇÃO/MANUTENÇÃO

O Projeto LUDOAPRENDIZ desenvolvido na Escola Estadual Ari da Franca pode usufruir de uma estrutura própria e adequada devido à ludoteca presente na escola, possibilitada pelo apoio financeiro oriundo do programa Educar para Transformar do Instituto MRV. No entanto, como descrito anteriormente, nenhum custo de implementação é previsto, visto a própria estrutura da rede estadual de ensino, a partir de sua reorganização, ser o suficiente para a implementação do projeto.

RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS E FINANCEIROS

O Projeto LUDOAPRENDIZ desenvolvido na Escola Estadual Ari da Franca pode usufruir de uma estrutura própria e adequada devido à ludoteca presente na escola, possibilitada pelo apoio financeiro oriundo do programa Educar para Transformar do Instituto MRV. No entanto, como descrito anteriormente, nenhum custo de implementação é previsto, visto a própria estrutura da rede estadual de ensino, a partir de sua reorganização, ser o suficiente para a implementação do projeto.

RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS E FINANCEIROS

O Projeto LUDOAPRENDIZ desenvolvido na Escola Estadual Ari da Franca pode usufruir de uma estrutura própria e adequada devido à ludoteca presente na escola, possibilitada pelo apoio financeiro oriundo do programa Educar para



Transformar do Instituto MRV. No entanto, como descrito anteriormente, nenhum custo de implementação é previsto, visto a própria estrutura da rede estadual de ensino, a partir de sua reorganização, ser o suficiente para a implementação do projeto.

PARCERIAS

O Projeto LUDOAPRENDIZ pode ser otimizado e replicado a partir da parceria com a Secretaria de Estado de Educação. Ademais, outras parcerias são possíveis, como as já sondadas com a Universidade Federal de Minas Gerais/UFMG (capacitação em larga escala de professores para o uso de jogos analógicos no contexto educacional, a partir de projetos de extensão, como "Escape" mantido pela Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da universidade) e com a Pontifícia Universidade Católica/PUC de Minas Gerais (estágio de graduandos do curso de Jogos Digitais na ludoteca da Escola Estadual Ari da Franca, capacitação dos professores da rede estadual de ensino por professores universitário a partir de trocas institucionais e de conhecimento).

ESTRATÉGIA DE IMPLANTAÇÃO

Inicialmente o Projeto LUDOAPRENDIZ propõe uma formação docente para o uso de jogos de tabuleiro modernos no âmbito educacional de modo a desenvolver competências e habilidades. Essa formação é composta por aulas teóricas (ludologia, Língua Brasileira de Sinais, práticas para o desenvolvimento de competências, apresentação das diretrizes do Currículo Referência de Minas Gerais, escuta ativa e comunicação não violenta) e oficinas (uso de jogos no contexto educacional, criação de jogos a partir de temáticas e mecânicas relacionadas aos conteúdos dos componentes curriculares). Após essa capacitação já é possível colocar em prática todas as ações pedagógicas previstas no Projeto LUDOAPRENDIZ.

CRONOGRAMA

| DESCRIÇÃO | DURACAO | STATUS | ENTREGA |
|---------------------------------------|---------|-----------|-----------------------------|
| Capacitação de professores | 10 | A iniciar | Primeiro semestre de 2022 |
| Execução do projeto com os estudantes | 200 | A iniciar | Prática pedagógica contínua |

TOTAL

7,00