

PORTIFÓLIO DE APRESENTAÇÃO DO JOGO TÍLIA

FABRICIA MELLO REIS

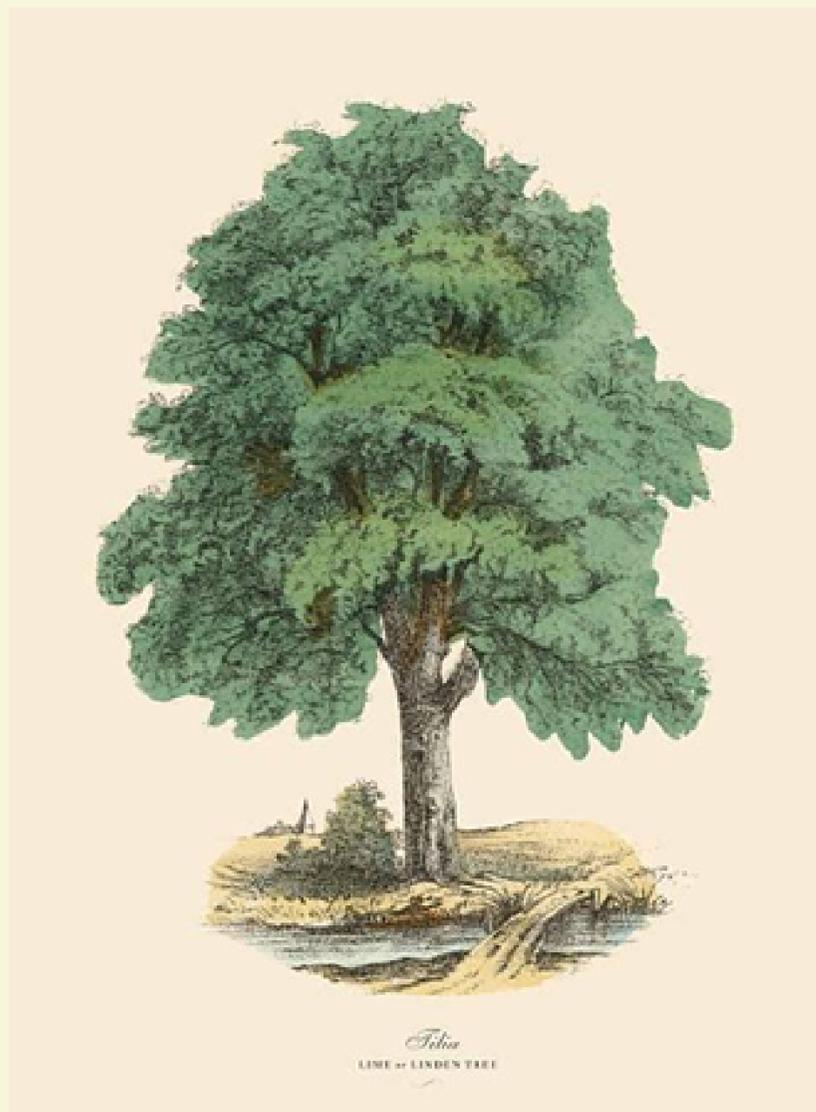
MICHELE WALTZ COMARU



TÍLIA

Símbolo da amizade

Conhecida por suas propriedades
medicinais calmantes



Vamos jogar?

TÍLIA

Elaboração e desenvolvimento: Fabricia de Mello Reis

Orientação: Michele Waltz Comarú

Ficha Técnica

Diagramação e Projeto Gráfico: Núcleo de Inovação em Realidades Digitais- (NIRD) IFRJ/ Rapahael Argento, Inez Gonçalves de Figueiredo Peixoto, Gabriel Gonçalves Albegão (designers gráficos)

Colaboração: FAETERJ Petrópolis, Matheus Cirino Soares, Vitor Santos Braz (modelador 3D), Vanessa Oliveira e Alberto Angonese.

Impressão: Render Printstyle

Vamos jogar?

TÍLIA

Ficha
Catalográfica

Reis, Fabricia de Mello.

R375j Jogo Tília. – Rio de Janeiro: Mesquita, 2024.

18p. il.

ISBN: 978-65-01-05349-3

Jogo (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – do Programa de Pós-Graduação do IFRJ / Campus Mesquita, 2024.

Orientadora: Profa Dra Michele Waltz Comarú.

1. Jogo Tília. 2. Produto Educacional. 3. Trabalho em equipe.
4. Cooperação e respeito a diversidade. I. Reis, Fabricia de Mello.. II. Instituto Federal do Rio de Janeiro. III. Título.

Jogo./ IFRJ/ProfEPT/PG.

Acervo Campus Mesquita
Ficha catalográfica elaborada por
Marcos F. de Araujo.
CRB₇ / 3600.

Vamos jogar?

TÍLIA

Apresentação

O produto educacional é um jogo físico, de tabuleiro estilo trilha que explora o trabalho em equipe, a cooperação e o respeito à diversidade. O jogo deverá ser utilizado em grupo. Números de jogadores: de 3 a 6.

O jogo encoraja a comunicação verbal, promove o desenvolvimento do pensamento crítico, o exercício da argumentação e estimula a empatia.

O jogo coloca o aluno como protagonista no processo de aprendizagem. Os conceitos de metodologias ativas e gamificação foram utilizados na produção do jogo. A dinâmica do jogo foi construída a partir da problematização que envolve liberdade na interpretação e na busca da solução dentro do cenário proposto dentro do jogo.

As peças/bonecos do jogo foram construídas e modeladas, pesando na diversidade e na individualidade humana. Os bonequinhos tem característica diferentes, como: cabelos, tipo físico e outros.

Após o término da pesquisa, o jogo ficará a disposição da escola - CPTI FAETERJ-Petrópolis para que possa ser utilizado com os alunos pelos seus professores na promoção de situações de aprendizagens semelhantes às que aqui são propostas.

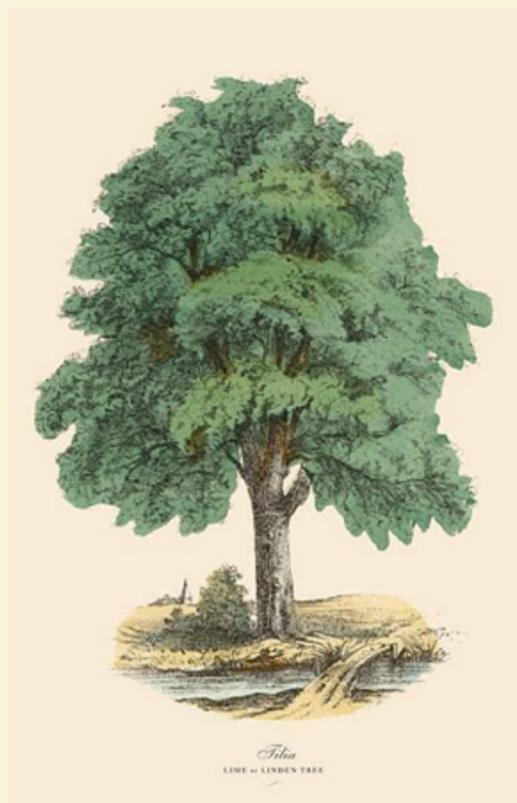
TÍLIA



Introdução

*Vamos
jogar?*

EPT



TÍLIA é um jogo que foi pensado para ser usado como recurso para o desenvolvimento do trabalho em equipe, cooperação e respeito a diversidade. É um produto educacional desenvolvido no âmbito do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT).

TÍLIA

EPT

O que?



Vamos jogar?

O jogo TÍLIA é um recurso didático que deverá ser utilizado para promover o desenvolvimento do trabalho em equipe, cooperação e respeito a diversidade, através da interação.

Para quem?

O público alvo do jogo são adolescentes e jovens adultos com idade entre 16 e 29 anos, estudantes de curso técnico de informática e/ou áreas exatas.

Como?

O jogo deverá ser utilizado em grupo (de 3 a 6 jogadores). Tempo médio da partida: 1 hora e 30 minutos.





Desenvolvimento

*Vamos
jogar?*



O protótipo do jogo, inicialmente, foi feito através de desenhos em folha ofício. O protótipo, o design do tabuleiro e das cartas do jogo foram produzidos em parceria com o Núcleo de Inovação e Realidades Digitais do IFRJ campus Mesquita, durante a participação da pesquisadora no Desafio Prototipe 4.0.

EPT

O Desafio Prototipe 4.0 teve a duração de sete semanas e foi uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC) em parceria com o Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes). O desafio buscou o desenvolvimento e prototipação de ideias que contribuíssem com o desenvolvimento econômico e social do país, a partir do desenvolvimento de produtos inovadores com foco na Economia 4.0 por equipes compostas de estudantes da Rede Federal de Educação Científica, Profissional e Tecnológica (RFEPCT).

Fizeram parte da equipe: Fabricia Mello e Vanessa Oliveira. O protótipo do jogo foi apresentado no evento, Rio Innovation week no stand do IFRJ- juntamente com núcleo de inovação e realidades digitais do IFRJ.

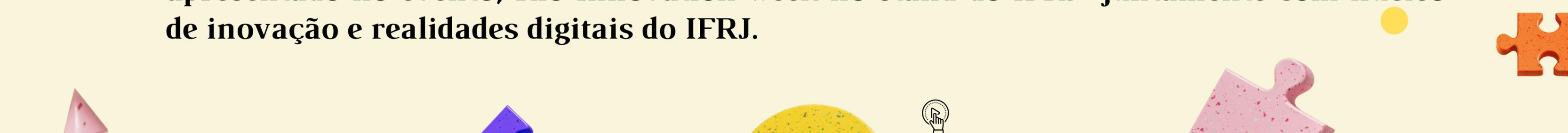




Figura 2: Segundo protótipo do jogo



Figura 3: Apresentação do jogo Tília no Rio Inovation Week



ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO

Vamos jogar?

Fase 1: Pesquisa sobre jogo, experimentação de jogos de tabuleiro.

Fase 2: Rascunho da trilha do jogo.

Fase 3: Escrita das cartas que compõe o jogo.

Fase 4: Participação do desafio com a confecção gráfica do protótipo do tabuleiro e das cartas.

Fase 5: Últimos ajustes no protótipo do tabuleiro e cartas.

Fase 6: Confecção do manual de instruções.

Fase 7: Modelagem dos bonecos (peão) do jogo.

Fase 8: Impressão dos bonecos na impressora 3D.

Fase 9: Pintura individual personalizada dos bonecos do jogo.



Vai ser legal!



Conteúdo do jogo

Tabuleiro



Figura 4: Protótipo versão final

Conteúdo do jogo

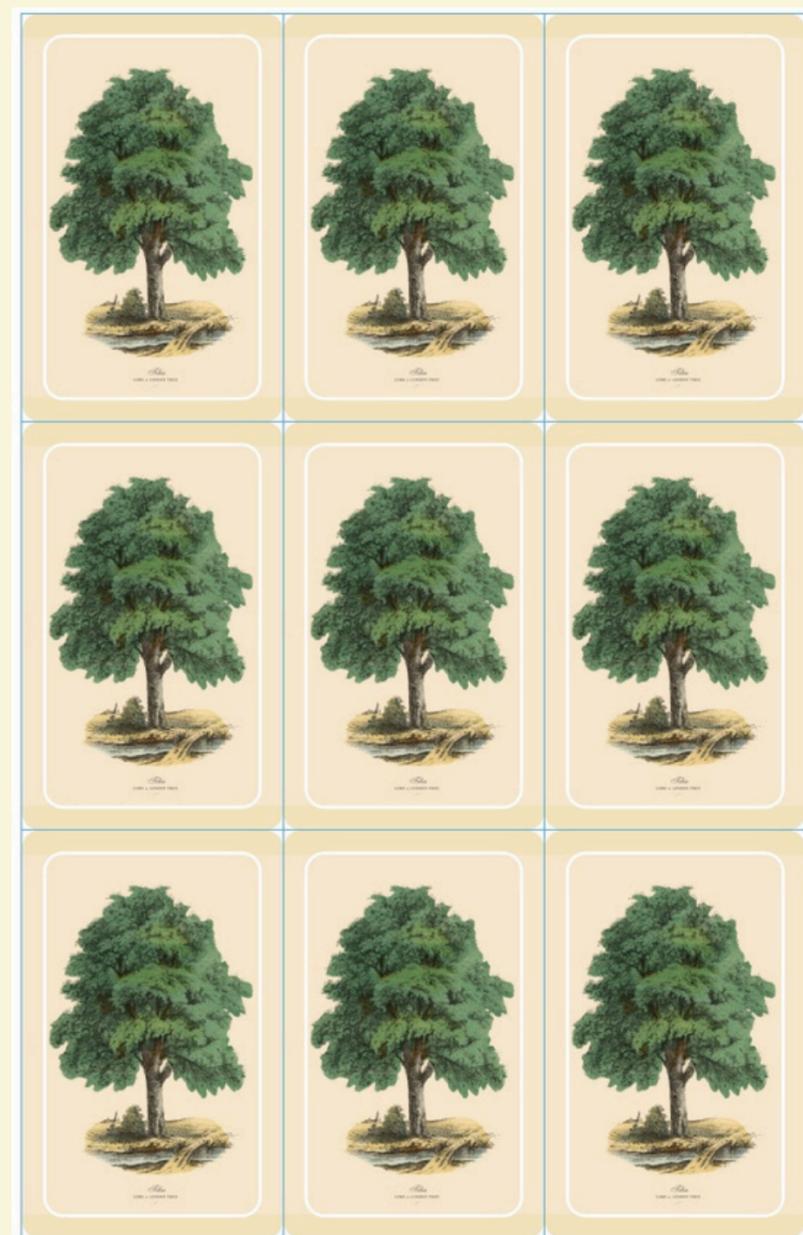
- Bonecos/peões



Figura 5: As peças/bonecos personalizados do jogo

Conteúdo do jogo

Cartas Tília



| | | |
|--|---|--|
| <p>Um colega de classe tem falas homofóbicas e gets agressivos do "nada" sobre outro aluno da sala.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 4 pontos</p> | <p>Realizei uma festa na minha casa com os colegas da classe, já passamos das 22h e a festa está animadíssima o porteiro reclama do barulho, mas eu gostaria de continuar com a festa e os convidados estão bem agitados.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> | <p>Vazou uma foto íntima de um colega da escola.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 4 pontos</p> |
| <p>Na hora do intervalo há uma discussão agressiva sobre times de futebol, os envolvidos estão quase brigando por causa disso.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> | <p>Uma colega do meu grupo de trabalho da escola, faz uma crítica, durante a apresentação, da parte que eu colaborei, que ao meu ver não me parece coerente.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> | <p>Trago uma ideia como sugestão para o trabalho do bimestre, mas a ideia de outro colega teve maior aceitação. Mas estou convicto que minha sugestão é ótima.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> |
| <p>Meu colega de grupo passou mal no final de semana que combinamos de fazer o trabalho juntos, fiz o trabalho quase todo sozinho. Relato isso a professora?</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> | <p>Meu colega de classe é de uma religião que não conheço. Gosto muito dele. Ele me convida para visitar a sua religião, gostaria de saber mais sobre antes de responder se gostaria de ir. Como falar isso para ele?</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 4 pontos</p> | <p>Após duas semanas do início das aulas, entrou na turma uma aluna com dificuldades nítidas de locomoção. Considero importante ela sentar nas primeiras carteiras, mas estas, sempre estão ocupadas. Como falar sobre?</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 1 ponto</p> |
| <p>Na escola presenciei a situação de um colega rir do outro ao chegar com maquiagem no rosto.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> | <p>Meu colega de classe está treinando a apresentação de seminário que será no dia seguinte mesmo sabendo que eu também tenho que treinar a minha apresentação também ele me pede ajuda.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 1 ponto</p> | <p>Meu colega de grupo de trabalho está realizando suas pesquisas para o estudo em um local que não considero confiável.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> |
| <p>Meu melhor amigo está falando alto e de maneira grosseira com o atendente da padaria próxima da escola.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> | <p>Meu vizinho está queimando lixo verde (prática não permitida) em sua casa, fazendo com que todos a sua volta sejam expostos a fumaça que está sendo produzida, fora o risco de incêndio.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 4 pontos</p> | <p>Estou no parque em um evento da escola de brincadeiras e dinâmicas, quando vejo um cachorro que faz suas necessidades próximas um banco, a dona do animal vê a situação, não cata e se afasta com o animal.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 2 pontos</p> |
| <p>Minha colega de trabalho me pede para acompanhá-la até o ponto de ônibus, dizendo que está com medo, mas não me dá detalhes.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 3 pontos</p> | <p>Suspeito que meu colega de turma tenha pegado meus fones de ouvido sem pedir (ocorre com frequência).</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 4 pontos</p> | <p>Fui chamado e elogiado pelo professor por um trabalho entregue, sendo que copiei tudo do colega de outra sala que ele ainda não corrigiu. Estou com receio de prejudicar meu colega.</p> <p>O que você faz?</p> <p>Vale 3 pontos</p> |

Figura 6: Carta Tília - frente e verso

Conteúdo do jogo

Cartas Escolhas e Oportunidades



| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>Legal!! Pelas suas boas notas, você conseguiu a vaga de estagiário. Como não tem mais as tardes livres, fique uma rodada sem jogar e ganhe 5 pontos.</p> <p>Se optar por não fazer o estágio, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Parabéns! Você está participando de um Projeto de Pré-iniciação científica. Está tão envolvido no projeto que está se dedicando algumas horas semanais para este, fique uma rodada sem jogar e ganhe 5 pontos.</p> <p>Se optar por não permanecer no projeto, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Muito bom!! Você foi inscrito em uma Olimpíada Científica juntamente com sua escola. No momento está se dedicando aos estudos para se preparar para a olimpíada. Fique uma rodada sem jogar e ganhe 3 pontos.</p> <p>Se optar por não participar da olimpíada, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Pelas suas notas e aproveitamento no curso, você foi convidado a ser monitor da turma e receber uma bolsa da instituição que estuda. Como está auxiliando os demais colegas da turma, fique uma rodada sem jogar e ganhe 2 pontos.</p> <p>Se optar por não ser monitor da turma, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> |
| <p>Legal!! Pelas suas boas notas, você conseguiu a vaga de estagiário. Como não tem mais as tardes livres, fique uma rodada sem jogar e ganhe 5 pontos.</p> <p>Se optar por não fazer o estágio, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Parabéns! Você está participando de um Projeto de Pré-iniciação científica. Está tão envolvido no projeto que está se dedicando algumas horas semanais para este, fique uma rodada sem jogar e ganhe 5 pontos.</p> <p>Se optar por não permanecer no projeto, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Muito bom!! Você foi inscrito em uma Olimpíada Científica juntamente com sua escola. No momento está se dedicando aos estudos para se preparar para a olimpíada. Fique uma rodada sem jogar e ganhe 3 pontos.</p> <p>Se optar por não participar da olimpíada, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Pelas suas notas e aproveitamento no curso, você foi convidado a ser monitor da turma e receber uma bolsa da instituição que estuda. Como está auxiliando os demais colegas da turma, fique uma rodada sem jogar e ganhe 2 pontos.</p> <p>Se optar por não ser monitor da turma, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> |
| <p>Legal!! Pelas suas boas notas, você conseguiu a vaga de estagiário. Como não tem mais as tardes livres, fique uma rodada sem jogar e ganhe 5 pontos.</p> <p>Se optar por não fazer o estágio, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Parabéns! Você está participando de um Projeto de Pré-iniciação científica. Está tão envolvido no projeto que está se dedicando algumas horas semanais para este, fique uma rodada sem jogar e ganhe 5 pontos.</p> <p>Se optar por não permanecer no projeto, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Muito bom!! Você foi inscrito em uma Olimpíada Científica juntamente com sua escola. No momento está se dedicando aos estudos para se preparar para a olimpíada. Fique uma rodada sem jogar e ganhe 3 pontos.</p> <p>Se optar por não participar da olimpíada, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> | <p>Pelas suas notas e aproveitamento no curso, você foi convidado a ser monitor da turma e receber uma bolsa da instituição que estuda. Como está auxiliando os demais colegas da turma, fique uma rodada sem jogar e ganhe 2 pontos.</p> <p>Se optar por não ser monitor da turma, recoloque a carta no monte e segue o jogo normalmente.</p> |

Figura 7: Carta Escolhas e oportunidades - frente e verso

Conteúdo do jogo

Manual de Instruções

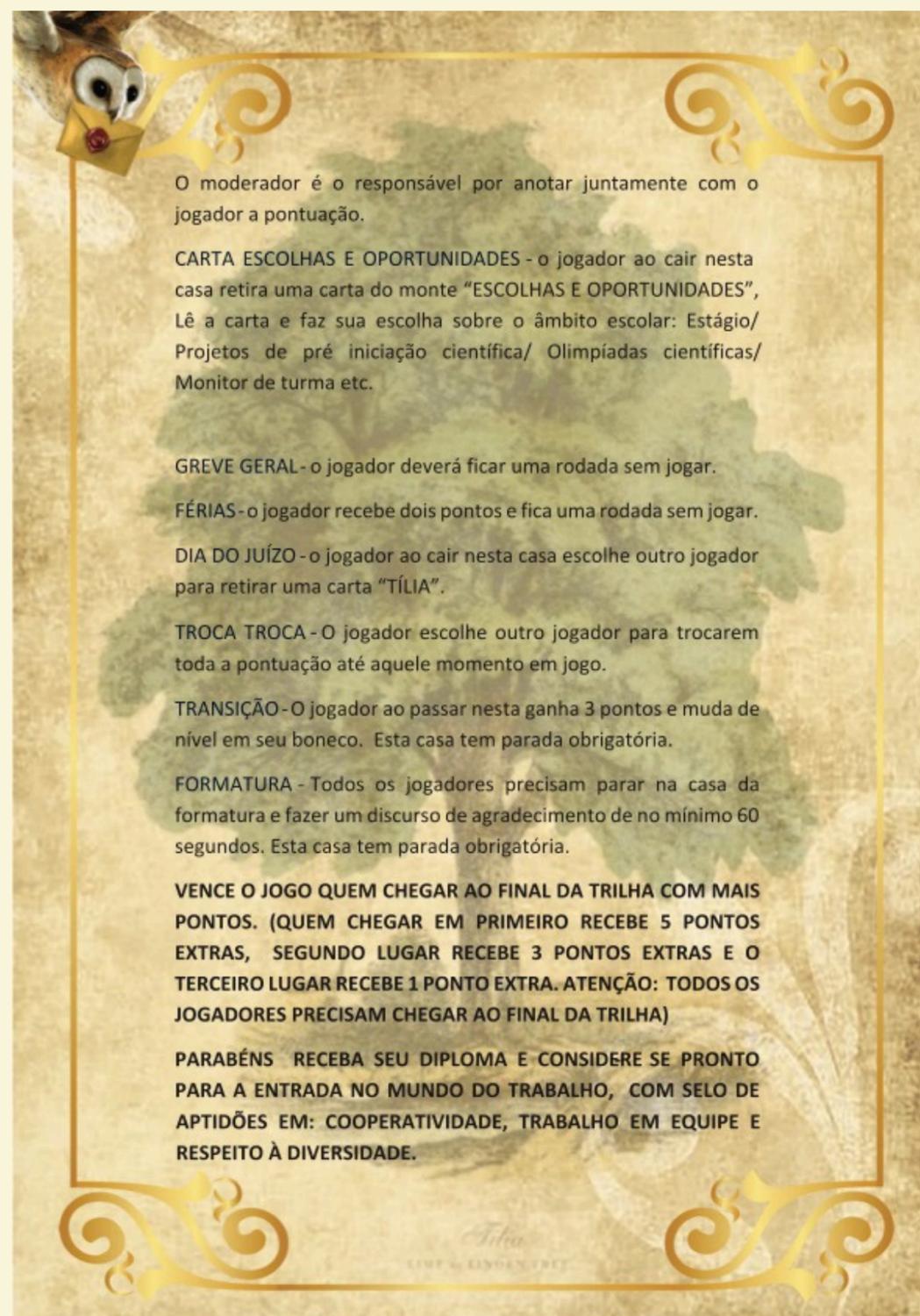
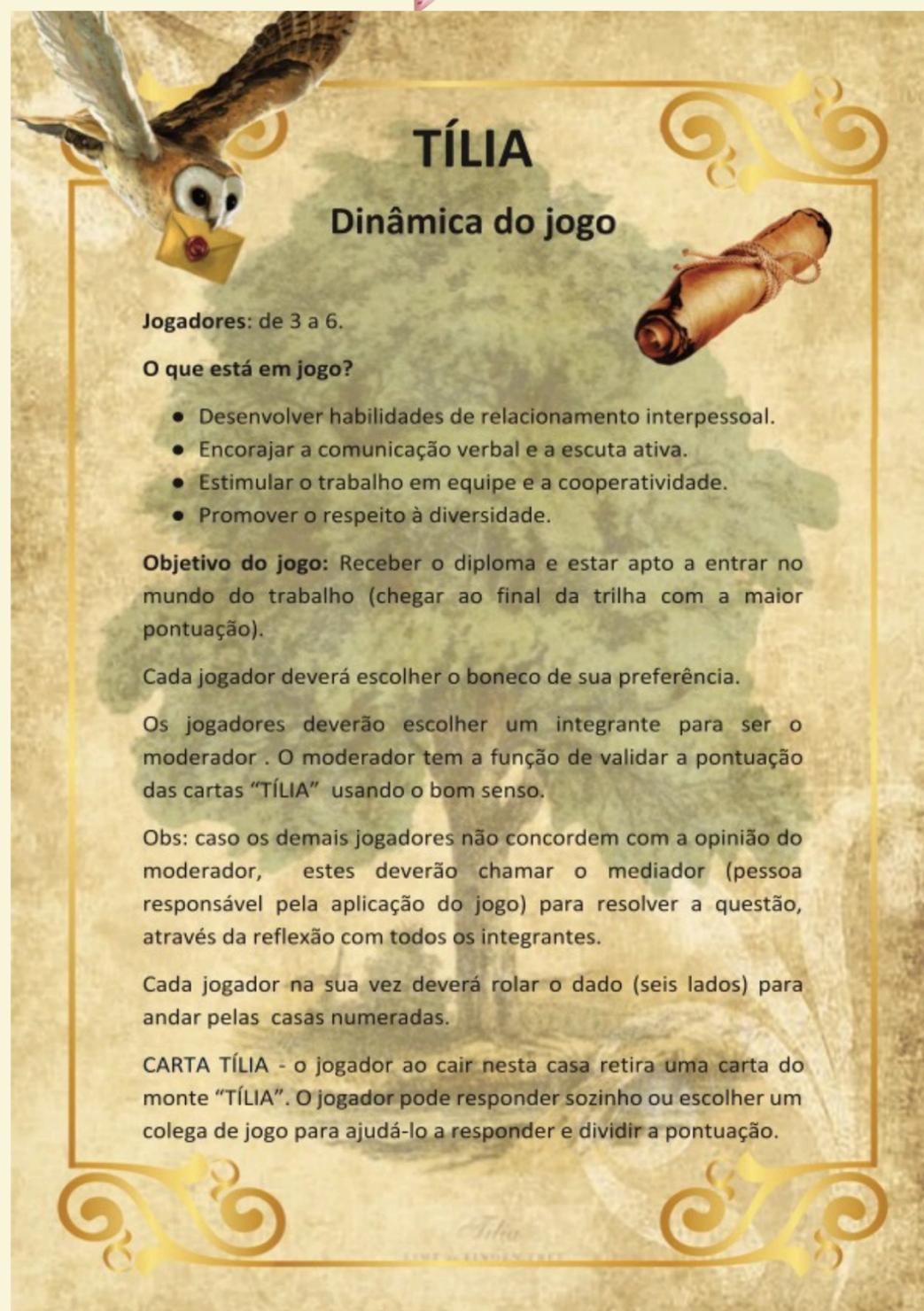


Figura 8: Manual de instruções

Bibliografia

ANDRADE, K. L. A. D. B.; STACH, B. U. H. H. Metodologias Ativas e os Jogos no Ensino e Aprendizagem de matemática. Internacional Conference, Califórnia, 16-19 Fevereiro 2018. 1-11.

BOLL, C. I.; CORRÊA, M. L. B. Perspectivas sobre o uso de metodologias ativas no contexto da cultura digital. tear: revista de educação, ciência e tecnologia, Canoas, v. 2, n. 8, p. 1-20, Dez 2019. ISSN 10.35819.

CONSENZA, R. E. G. L. Neurociência e educação: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CORREIA, M. M. Jogos cooperativos perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Curitiba, v. 27, n. 2, p. 149-164, Jan 2006.

FREITAS, R. Produtos Educacionais na área de Ensino da CAPES: O que há além da forma? Educação Profissional e Tecnológica em Revista, Espírito Santo, v. 2, n. 5, p. 5-20, Fev 2021. ISSN 25944827.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 9. ed. São Paulo: Estudos, 2019.

INOCENTE, L.; TOMMASINI, A.; CASTAMAN, A. Metodologias Ativas na Educação Profissional e Tecnológica. 23º Seminário Internacional de Educação, Tecnologia e Sociedade, Taquara RS, 6-16 Nov 2018. 1-11.

MELCHIOR, C. et al. Educação por competências: Planejamento, Ludicidade e Tecnologia. Porto Alegre: Cirkula, 2015.

MURR, C. E.; FERRARI, G. Entendendo e aplicando a gamificação. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, p. 6-34. 2020.

PISCHETOLA, M.; MIRANDA, L. T. Metodologias ativas: uma solução simples para um problema complexo? Revista Educação e Cultura Contemporânea, Rio de Janeiro, v. 16, n. 43, p. 30-56, jan 2019.

Apoios



INSTITUTO FEDERAL
Rio de Janeiro
Campus Mesquita



PROFEPT
MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL
Rio de Janeiro



NÚCLEO DE INOVAÇÕES EM
REALIDADES DIGITAIS

