

**PROJETO DE ENSINO**  
**GINCANA VIRTUAL DO CEFET-MG DIVINÓPOLIS**  
**ARTE, CULTURA E DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO**

**COORDENADOR: Rodrigo Alves dos Santos**

Departamento de Formação Geral

**COORDENADORA ADJUNTA: Andrea Mara Silveira Cruz Marcelino**

Departamento de Formação Geral

**PROFESSORES/AS COLABORADORES/AS:**

**Arilda Clainer Drumond**

Departamento de Informática, Gestão e Design (Coordenação de Produção de Moda)

**Eduardo Habib Bechelane Maia**

Departamento de Informática, Gestão e Design (Coordenação de Informática)

**Emerson de Sousa Costa**

Departamento de Formação Geral

**Hemilly Brugnara Lara**

Departamento de Informática, Gestão e Design (Coordenação de Produção de Moda)

**Kellen Cristina Silva**

Departamento de Formação Geral

**Lúcio Flávio Santos Patrício**

Departamento de Mecatrônica

**Michel Pires da Silva**

Departamento de Informática, Gestão e Design (Coordenação de Informática)

**Tiago Alves de Oliveira**

Departamento de Informática, Gestão e Design (Coordenação de Informática)

**Valter Júnior de Souza Leite**

Departamento de Mecatrônica

**Síntese a proposta**

A proposta consiste na realização de uma gincana virtual para alunos/as dos cursos técnicos de nível médio e do ensino superior do campus Divinópolis do CEFET-MG, os/as quais comporão equipes de no máximo, 20 integrantes cada, sendo obrigatória a presença, em cada time, de

alunos/as de diferentes cursos e níveis de ensino oferecidos na unidade. Espera-se, com isso, estimular que tanto alunos/as do ensino técnico de nível médio, quanto do ensino superior em mecânica, informática/computação e moda interajam na realização das tarefas, trocando experiências e construindo coletivamente suas aprendizagens significativas. Inspirada nas gincanas tradicionais, esta gincana virtual consistirá na liberação, via plataformas virtuais e aplicativos de interação (Ex. Facebook, Instagram, WhatsApp, Google Meet, Cisco Webex Meeting, Zoom), de tarefas variadas, com um tempo determinado para a sua realização e postagem de respostas e produtos pelas equipes. Essas tarefas incluirão a resposta a charadas, exposições orais, performances, realização de dramatizações, apresentações culturais e simulações de situações exigidas pelo exercício profissional das áreas dos cursos oferecidos no campus, gerando produtos como áudios, vídeos e imagens, ora produzidos pelas próprias equipes, ora pesquisados e selecionados por elas em arquivos públicos existentes na internet. As temáticas das tarefas serão relacionadas à arte, cultura e desenvolvimento tecnológico produzidos ou mediados por realizações das áreas de estudo dos membros das equipes. A gincana terá a duração de uma semana, com tarefas sendo liberadas em dias e horários determinados, com os respectivos tempos de entrega dos produtos e respostas solicitados. A equipe multidisciplinar que compõe o projeto ficará encarregada de elaborar tarefas que exigirão não só conhecimento factual e conceitual dos campos já mencionados, mas também o emprego de procedimentos, técnicas e atitudes esperados de estudantes que se preparam para o exercício profissional nos campos da mecânica, da moda e da informática/computação. A participação, auxiliando as equipes, da família e de membros externos à comunidade cefetiana na realização das tarefas, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação, será estimulada. Uma comissão julgadora composta pela equipe de realização deste projeto de ensino e por convidados ficará encarregada de avaliar as respostas e produtos apresentados pelas equipes nos universos virtuais selecionados. Ao final, será anunciada a equipe que melhor atendeu ao que foi solicitado nas tarefas e feita uma premiação virtual em dia e horário previamente marcado.

### **CRONOGRAMA DE ATIVIDADES**

**Divulgação da tarefa e estímulo à montagem de equipes pelos alunos:** 10 a 15 de junho de 2020

**Inscrição das Equipes:** 16 a 19 de junho de 2020

**Organização das tarefas pela equipe organizadora a partir do perfil das equipes:** 22 a 26 de junho

**Divulgação de cronograma de liberação/execução das tarefas para as equipes:** 30 de junho

**Realização da Gincana:** 01 a 08 de julho de 2020

**Premiação Virtual:** 10 de julho de 2020

**Elaboração do Relatório de Atividades:** 01 de agosto a 30 de setembro de 2020

**Entrega do Relatório de Atividades:** 01 de outubro de 2020.

## **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

BITTENCOURT, Ana Beatriz Bahia. **Jogando arte na web:** educação em museus virtuais. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Tese de doutorado, 400p. Florianópolis, 2008.

COSTA, Leandro Demenciano. **O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm:** princípios para projetos de jogos com fins pedagógicos. Dissertação – Departamento de Artes e Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. **Jogos Digitais no Contexto Escolar:** desafios e possibilidades para a Prática Docente. IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Trilha de Games & Cultura, p. 115-122. Florianópolis, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** – O jogo como elemento da cultura. 5ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SANTOS, Rodrigo Alves dos; BECHELANE, Maria Júlia Silva; SILVA, Orlando Enrico Liz Silvério. Jogos digitais como possibilidade de promoção do letramento literário: uma aplicação da pedagogia dos multiletramentos. **Revista Mosaicum** 27, Jan./Jun. 2018. P.35-48

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S.; LURIA, A. R.; LEONTEV, Aleksei Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 5ed. São Paulo: Icone: USP, 1994.

VYGOTSKY, Lev S.; COLE, Michael. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.