



**Centro Universitário Leonardo Da Vinci**

**PROJETO DE EXTENSÃO**



**OFICINA DE JOGOS EDUCATIVOS**

## OFICINA DE JOGOS EDUCATIVOS

**RESUMO:** *Este projeto tem como objetivo sugerir a utilização de jogos didáticos, sendo este um método que desenvolve e auxilia na criatividade, na socialização entre os alunos, no espírito de cooperação, na fixação dos conteúdos, em incentivar o gosto pelos estudos, entre outros.*

*A incorporação de jogos didáticos pode também acarretar na superação de bloqueios apresentados por muitos alunos em relação aos conteúdos, pois o caráter lúdico dos jogos estreita esta relação, já que essas atividades costumam motivar o aluno, sendo quase impossível mantê-lo em situação passiva. Os jogos podem ser utilizados para introduzir, amadurecer os conteúdos e preparar o aluno para aprofundar os temas já trabalhados. E a sua abordagem poderá sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar. O uso dos jogos no ensino tem o objetivo de despertar o interesse do aluno envolvido e permitir que o processo de aprendizagem seja, além de interessante, até divertido. Neste sentido, a mediação do projeto aqui apresentado será realizada pelos acadêmicos bolsistas do Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina - da Uniasselvi.*

**Palavras-chave:** Jogos educativos, Educação e aprendizagem, Lúdico.

### JUSTIFICATIVA

Ao longo da história da educação brasileira é possível identificar que os índices de repetência e evasão escolar vêm aumentando, devido a diversos fatores, como por exemplo, a defasagem escolar, falta de professores, metodologias ultrapassadas, dentre outros. No entanto, compreendemos que assim como as outras áreas do conhecimento, a educação assume um papel importante na formação de cidadãos.

Hoje, o “ensino mecânico” já não supre as necessidades básicas para a formação de um cidadão ativo na sociedade, visto que precisamos de pessoas dinâmicas, criativas, sociáveis, coerentes e que saibam buscar informações.

Ao aluno deve ser dado o direito de aprender. Não um “aprender” mecânico, repetitivo, de fazer sem saber o que faz e por que faz. Muito menos um “aprender” que se esvazia em brincadeiras. Mas um aprender significativo do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzindo e superando, assim, sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade. (FIORENTINI; MIORIM, 1990, p. 5-10)

Nesse sentido, cabe a nós, pesquisadores da educação, procurar diferentes estratégias e abordagens de ensino para o alcance de maior aprendizagem. Assim, os jogos didáticos entre outras, são formas de dinamizar e enriquecer o processo ensino/aprendizagem e abreviar as dificuldades encontradas.

### OBJETIVOS

- Apresentar os jogos como método inovador e eficaz no ensino-aprendizagem;

- Despertar interesse na aprendizagem dos conteúdos;
- Estimular a concentração, o raciocínio lógico e criatividade;
- Promover a socialização e a compreensão de regras.

## **LOCAL ONDE O PROJETO PODE SER APLICADO**

A elaboração do projeto poderá ser desenvolvida nos seguintes locais: escolas públicas, APAEs, CEIs e creches com crianças maiores, centros de assistência à criança e ao adolescente, fundações culturais, ONGs e associações de bairros ou de moradores. Observação: A instituição a receber o(a) acadêmico(a) da Uniasselvi para a aplicação do projeto deve fornecer a declaração do cumprimento das 20 horas de atividade voluntária.

## **METODOLOGIA**

Inicialmente, será realizado um levantamento acerca das possibilidades de aplicação do projeto na região. Em seguida, busca-se traçar um perfil do público que será atendido para saber quais são suas áreas de interesse e dificuldades em relação a elas. Este levantamento pode ser realizado através de uma roda de conversa ou uma reunião, na qual se buscará compreender quais os melhores horários para as atividades e o que eles esperam como resultado deste projeto.

O(a) acadêmico(a) bolsista deverá selecionar jogos educativos (voltados para a ciências exatas ou humanas) que podem ser construídos utilizando materiais reciclados, de acordo com a faixa etária do público selecionado, para posteriormente serem construídos e aplicados.

Como sugestão para a seleção dos jogos educativos, há sites que descrevem os materiais, o modo de fazer e explorar alguns jogos. Como por exemplo, jogos pedagógicos feitos com reciclagem, jogos de alfabetização com material reciclado, jogos matemáticos, entre outros. Explore a internet para sua pesquisa!

Exemplo 1: Alfabeto com tampinhas para formar palavras e frases. Para isso, precisará de tampinhas de garrafas pet, revistas, tesoura e cola. Oriente para o recorte de letras do alfabeto para colagem nas tampinhas, de modo que cada uma seja uma letra do alfabeto (as vogais deverão se repetir para formar as palavras adequadamente).

Exemplo 2: Jogo da memória da matemática. Tenha cartas (papel sulfite, cartão, papelão), recorte em quadrados de aproximadamente 7cm X 7cm. Em um cartão escreva  $2 + 2$  em outro cartão escreva 4. E assim sucessivamente, podendo utilizar as quatro operações. Após concluídos, vire todas as cartas para baixo e tente encontrar o resultado correto.

**Lembre-se que caso o projeto seja desenvolvido virtualmente, o jogo construído deverá atender esta especificidade, para que todos os participantes possam construir o seu jogo.**

Sugerimos que o público selecionado participe da escolha dos jogos a serem confeccionados, sendo que o(a) acadêmico(a) bolsista deverá prever o tempo de realização da

atividade, considerando o grau de dificuldade para a construção e aplicação do jogo. É muito importante considerar a faixa etária do público-alvo para que os jogos construídos na oficina contemplem adequadamente seus conhecimentos.

### No primeiro momento:

- Escolha a instituição para realização do projeto.
- Identifique o local a ser aplicado o projeto e faça contato com o responsável.
- Decida a modalidade de aplicação: o projeto poderá ser aplicado presencialmente, no local escolhido, ou virtualmente pelos aplicativos que a escolha trabalha, como Teams, Meet, Zoom, Skype, entre outros, conforme acordo entre os responsáveis. Para ambos os casos, será necessário verificar antecipadamente a disponibilidade de todos os recursos necessários para a aplicação do projeto em sua íntegra.
- Conheça todas as etapas e atividades a serem desenvolvidas. Lembrando que deverá cumprir 20h no espaço em que o projeto for acolhido, ou a partir das atividades e ferramentas virtuais, conforme descritas a seguir.

#### • Atividades a serem desenvolvidas presencialmente:

ETAPA	AÇÃO	CH
Levantamento Inicial	Faça um levantamento inicial, pode ser realizado através de uma roda de conversa, ou uma reunião, na qual se buscará compreender quais os melhores horários para desenvolver as atividades.	1h
Seleção dos jogos	Selecione com o público-alvo a organização das oficinas e jogos educativos a serem construídos. Defina data e colete materiais reciclados para a construção dos jogos educativos, juntamente com o público-alvo.	2h
Construção os jogos	Prepare o local no qual serão construídos os jogos. Disponibilize todos os materiais necessários para a construção dos jogos. Oriente e auxilie o público-alvo na construção dos jogos selecionados. Construa os jogos selecionados, com registro de fotos.	12h
Aplicação do jogo	Ensine as regras do jogo. Enfatize o objetivo do jogo, relacionando com a área escolhida (ciências exatas ou humanas). Aplique o jogo, com registro de fotos, item obrigatório.	3h
Depoimentos	Colete o depoimento do público selecionado, a respeito da atividade desenvolvida e encaminhe os registros para a coordenação do curso que você está matriculado.	2h
Finalização	Preencha o questionário do bolsista e enviar os registros para sua coordenadora de curso.	

- **Atividades a serem desenvolvidas virtualmente:**

<b>ETAPA</b>	<b>AÇÃO</b>	<b>C/H</b>
Levantamento Inicial	Levante as expectativas da escola através de contato telefônico, whatsapp, com entrevista com o público-alvo em relação ao projeto. Verifique se todos tem acesso aos aplicativos que a escola utiliza, como: Teams, Zoom, Meet, Skype, entre outros.	1h
Agendamento das aulas	Envie comunicados para as famílias com o dia e hora que serão realizadas as aulas virtuais, pelo whatsapp, bem como, o material a ser utilizado para o momento da oficina de jogos educativos.	1h
Seleção dos jogos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tenha pronto o modelo de jogo que irá ser construído e apresentado na aula virtual.</li> <li>2. Apresente os jogos que serão construídos na família, para ver se todos têm os materiais.</li> <li>3. Busque os materiais (reciclados) para a construção dos jogos educativos para fazer em casa, individualmente. Peça o registro com fotos da seleção dos materiais.</li> <li>4. Com o jogo definido, explique para ao público-alvo como será feito o jogo.</li> </ol>	6h
Construção dos jogos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agora será necessário que você oriente as crianças na construção dos jogos, lembre-se de sempre conversar com o professor para verificar se é possível enviar algum material para a criança, caso ela não tenha.</li> <li>2. Construa os jogos selecionados com registro de fotos. Enquanto produzem os jogos, vá explicando e orientando quanto à construção.</li> </ol>	6h
Aplicação do jogo	Ensine as regras do jogo. Enfatize o objetivo do jogo, relacionando com a área escolhida (ciências exatas ou humanas). Solicite que após os jogos prontos, o público-alvo convide alguém da família, ou que esteja em sua casa, para jogar. Utilize a ferramenta "Gravação" ou faça prints das telas para obter registro, enquanto eles jogam.	4h
Depoimentos	Colete o depoimento do público selecionado, a respeito da atividade desenvolvida virtualmente. Pode ser registro escrito ou vídeo de até 2min.	2h
Finalização	Preencha o questionário do bolsista e envie os registros para a coordenação do curso que você está matriculado.	

**IMPORTANTE:** A carga horária necessária para o planejamento e preparação das atividades não podem ser contabilizadas como horas de extensão. Desta forma, contabiliza-se para fins de cumprimento das horas de atividades sociais, apenas as desenvolvidas com o público-alvo.

## REFERÊNCIAS

FIorentini, D.; Miorim, M. A. Uma reflexão sobre o uso dos materiais concretos e jogos no ensino da matemática. **Boletim SBEM – SP**, 4(7), p.5-10, 1990.