

<https://eventos.utfpr.edu.br//sei/sei2018>

Oficinas de jogos: o lúdico no contexto escolar

Workshop of games: the ludic in the school context

Cristian Rafael Andrioli

cristianandrioli@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal
do Paraná, Medianeira, Paraná,
Brasil

Shiderlene Vieira de Almeida

svalmeida@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal
do Paraná, Medianeira, Paraná,
Brasil

Dayse Grassi Bernardon

daysegrassi@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal
do Paraná, Medianeira, Paraná,
Brasil

RESUMO

O projeto de extensão Inclusão e Diversidade: o lúdico no contexto escolar, objetivou oportunizar aos alunos dos cursos de Licenciatura em Química e Formação Docente (Ensino Médio) conhecimentos teóricos e práticos destinados ao trabalho pedagógico com alunos com necessidades educacionais específicas, por meio da utilização e confecção de materiais lúdicos. Para isso, metodologicamente foi adotado uma pesquisa quantitativa e qualitativa interpretativa, tendo como sujeitos os alunos do curso de licenciatura em química e da formação docente (ensino médio). O instrumento gerador de dados foi um questionário aplicado aos participantes ao final das oficinas. Os resultados parciais do projeto apontaram que os jogos apresentados e confeccionados, foram bem aceitos pelos participantes que consideraram o seu uso no contexto escolar como um instrumento de ensino capaz de favorecer o processo de ensino-aprendizagem em especial, a alunos com necessidades educacionais específicas.

PALAVRAS-CHAVE: Extensão. Ludicidade. Inclusão.

ABSTRACT

The Inclusion and Diversity extension project: the ludic in the school context, aimed to provide students of the degree courses in Chemistry and Teaching (High School) with theoretical and practical knowledge for the pedagogical work with students with specific educational needs, through the use and making playful materials. For this, a quantitative and qualitative interpretative research was methodologically adopted, having as subjects the undergraduate students in chemistry and teacher training (high school). The data generating instrument was a questionnaire applied to the participants at the end of the workshops. The partial results of the project indicated that the games presented and made were well accepted by the participants who considered their use in the school context as a teaching instrument capable of favoring the teaching-learning process in particular, to students with specific educational needs.

KEYWORDS: Extension. Playfulness. Inclusion.

Recebido: 29 ago. 2018.

Aprovado: 12 set. 2018.

Direito autoral:

Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.



INTRODUÇÃO

Atualmente, um dos grandes desafios para o ambiente escolar é a inclusão de alunos com necessidades específicas e, saber trabalhar com tal realidade em sala de aula. Levando em consideração que muitos professores não têm formação suficiente nos cursos de graduação e nos cursos de formação docente na área de Educação Inclusiva.

Dessa forma, o projeto de extensão em questão, tem o propósito de oportunizar aos alunos do curso de Licenciatura em Química e aos alunos do curso de Formação Docente (Ensino Médio), quanto ao desenvolvimento profissional do futuro docente a fim de compartilhar conhecimentos teóricos e práticos que possam auxiliá-los no dia a dia para o processo de ensino-aprendizagem de alunos inclusos.

Nesse contexto, fez-se necessário promover estudos e discussões com os futuros docentes, em torno da Inclusão e Diversidade no âmbito escolar, com intuito de construir conhecimentos nas áreas de dificuldades de aprendizagem, bem como, elaborar materiais lúdicos para o atendimento de alunos inclusos em tais áreas, mediante a implementação de oficinas de jogos voltados para as dificuldades de aprendizagem e para a área da surdez¹.

Conforme Souza *et al.* (2013), o jogo e a brincadeira viabilizam tanto o prazer do ato de brincar como o aprimoramento de capacidades intelectuais dos alunos em diversas áreas, tais como na afetividade, conhecimento, socialização, interação e inserção social, empregando o lúdico no contexto escolar como um instrumento de ensino.

As relações afetivas, sociais e cognitivas, consequentes de interações lúdicas, oportunizam o amadurecimento emocional, especialmente nos jogos grupais, a interação acontece de maneira mais fácil, pois é estimulada pela necessidade que os elementos de grupo têm de alcançar determinadas metas. (CUNHA, 2005, p. 13).

Com tal projeto de extensão, é possível aproximar o aluno em formação de nível superior com os futuros professores dos anos iniciais, na medida em que irão compartilhar do saber científico presente na universidade, de modo a ampliar tal conhecimento, concretizando assim, um elo entre a universidade e a comunidade externa.

Diante disso, este projeto almejou o compartilhamento de conhecimentos teóricos e práticos que visam auxiliar o processo de ensino-aprendizagem de alunos inclusos, por meio de oficinas voltadas para a confecção de materiais lúdicos, sendo estas, realizadas no primeiro semestre de 2018, no ambiente da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira.

MÉTODOS

O projeto de extensão universitária em questão promoveu diferentes atividades, dentre estas as oficinas de "Jogos de Raciocínio Lógico", sendo a primeira edição composta pelos jogos de Dominó das Quatro Cores e Tangram, realizada no mês de maio de 2018. Enquanto que, a segunda edição das oficinas

¹ As oficinas referentes à área da surdez serão desenvolvidas nos meses de setembro e outubro de 2018, portanto, não trazemos esses dados para discussão nesse momento.

contou com os jogos Memobox e o Jogo da Velha Tridimensional, realizada no mês de junho de 2018.

Para a realização das oficinas, foi utilizada uma sala de aula, pertencente ao bloco “i” da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus Medianeira – UTFPR.

As oficinas foram desenvolvidas a fim de oportunizar aos alunos do curso de licenciatura em química e aos alunos do curso de Formação Docente (Ensino Médio), conhecimentos teóricos e práticos para o trabalho com alunos que possuem necessidades educacionais específica. Durante as oficinas, foram atendidos 38 estudantes (37 do sexo feminino e 1 do sexo masculino) do curso de Formação docente e 4 alunos (3 do sexo feminino e 1 do sexo masculino) do curso de licenciatura em química.

Os participantes das oficinas do curso de Formação de professores foram encaminhados por uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Medianeira, enquanto que os alunos do curso de licenciatura em química são estudantes regularmente matriculados na UTFPR, campus Medianeira.

As oficinas dos Jogos de Raciocínio Lógico, foram executadas em quatro etapas. Primeiramente, foram realizadas reuniões de planejamento, considerando o público alvo e o desenvolvimento de jogos que atendessem as necessidades da temática das oficinas. A segunda etapa, compreendeu a confecção dos jogos que foram aplicados durante as oficinas pelos estudantes da licenciatura em química. Já a terceira etapa correspondeu a aplicação dos jogos nas oficinas, com os alunos de formação docente. A última etapa, por sua vez, foi a confecção dos jogos (pelos alunos de formação docente) apresentados e trabalhados durante as oficinas.

Durante as oficinas, num momento inicial, foram apresentadas as atividades e a problemática do projeto de extensão, discutindo sobre as mesmas. Num segundo momento, houve a apresentação dos jogos, com seus objetivos, regras, procedimentos e implicações pedagógicas que estão diretamente relacionadas a cada jogo, como pode ser observado na Figura 1.

Figura 1 – Realização da oficina Jogos de Raciocínio Lógico.



Fonte: Autoria própria (2018).

Ao final das oficinas foi aplicado questionário (Figura 2) para averiguar a importância dos materiais lúdicos desenvolvidos. Os questionários utilizados para o levantamento de dados foram elaborados de acordo com Pires *et al.* (2015), Marconi e Lakatos (2003) e a escala do tipo Likert conforme Cunha (2007), na qual o sujeito que está sendo avaliado manifesta o grau de concordância perante o enunciado por meio das alternativas: concordo totalmente (C.T.), concordo

parcialmente (C.P.), indiferente (I.), discordo parcialmente (D.P.) e discordo totalmente (D.T.).

Figura 2 – Questionário adotado para as oficinas.

UTFPR **QUESTIONÁRIO PARA PESQUISA**
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

Esta pesquisa tem por objetivo averiguar os possíveis resultados mediante a aplicação de jogos durante a oficina "Jogos de Raciocínio Lógico", para uma turma de Formação de Docente.

INCLUSÃO E DIVERSIDADE
O Indica no contexto escolar

- Favorece a aprendizagem:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- Utilizaria como instrumento de ensino em minhas aulas, futuramente:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- É apenas mais um jogo de competição:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- A confecção do jogo é inviável:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- Estimula a resolução de problemas:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- O jogo e suas regras são de difícil compreensão:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- Pode ser utilizado como um recurso de avaliação:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- Visualmente o jogo é bonito e ilustrativo:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- Despertou a curiosidade em jogar:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.
- O jogo envolve conceitos/conteúdos disciplinares:** Discordo totalmente. Discordo parcialmente. Indiferente. Concordo parcialmente. Concordo totalmente.

OBRIGADO PELA SUA COLABORAÇÃO!

Fonte: Autoria própria (2018).

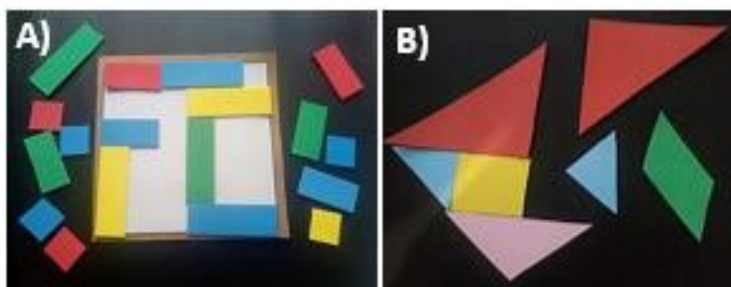
O questionário adotado para as oficinas de Jogos de Raciocínio Lógico foi o mesmo tanto para a primeira edição (jogos: Dominó das Quatro Cores e Tangram) como para a segunda edição (jogo: Memobox e Jogo da Velha Tridimensional).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Primeiramente, os alunos da licenciatura em química produziram materiais de cunho teórico e prático para a realização das oficinas com alunos do curso de Formação Docente (Ensino Médio) de uma escola da rede estadual de ensino na cidade de Medianeira. Sendo assim, os jogos da primeira oficina (Dominó das Quatro Cores e Tangram) estão apresentados na Figuras 3A e 3B.

O Dominó das Quatro Cores (Figura 3A) contribui para a aprendizagem escolar principalmente para a coordenação motora, concentração, relações espaciais e temporais, desenvolvimento de estratégias entre outras, visto que Macedo *et al.* (1997, p. 14) afirmam que o objetivo principal do jogo é "[...] Compor um quadrado usando todas as peças, de modo que cores iguais não sejam vizinhas, nem mesmo nos cantos".

Figura 3 – A) Jogo Dominó das Quatro Cores; B) Jogo Tangram.

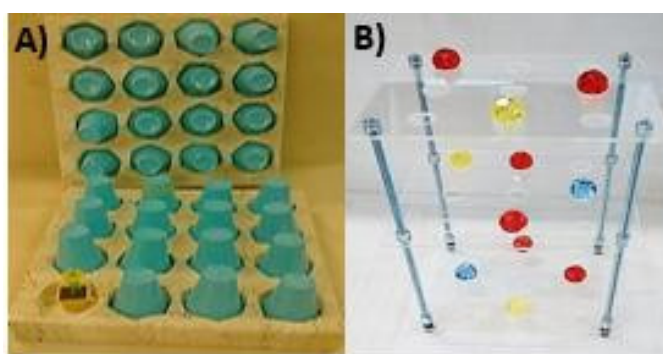


Fonte: Autoria própria (2018).

Enquanto que o Tangram (Figura 3B) favorece a aprendizagem na resolução de situações-problema, desenvolvimento do raciocínio, concentração, trabalha conteúdos da matemática e língua portuguesa. Em virtude de o Tangram, segundo Macedo *et al.* (2015), ser um passatempo similar a um quebra-cabeça, cujo maior desafio está na organização das peças, sem sobrepor umas às outras, todas as peças que compõe o jogo devem formar uma figura geométrica.

Os jogos da segunda oficina (Memobox e Jogo da Velha Tridimensional) estão apresentados nas Figuras 4A e 4B.

Figura 4 – A) Jogo Memobox; B) Jogo da Velha Tridimensional.



Fonte: Autoria própria (2018).

O jogo Memobox (Figura 4A) já descrito por Zaia (2014) contribui para o estabelecimento de relações (perceptivas, espaciais e lógica) e favorece a descentração e consideração de pontos de referência internos e externos a um sistema móvel. O objetivo principal do jogo é descobrir o local em que um "minibrinquedo" (objeto) foi escondido sob um dos copos colocados num dispositivo móvel.

A versão do Jogo da Velha foi apresentada em formato Tridimensional (Figura 4B) o que colabora para o desenvolvimento do raciocínio lógico, estratégias e estabelecimento de relações espaciais, perceptivas e lógicas. O objetivo do jogo é fazer mais linhas com três elementos da sua cor, em qualquer posição horizontal/vertical levando em conta a tridimensionalidade.

Tendo em vista a apresentação dos jogos confeccionados para as oficinas de Jogos de Raciocínio Lógico, ao final de cada oficina, conforme já mencionamos, foi aplicado um questionário (Figura 2) para avaliar a importância dos materiais lúdicos e a possível utilização pelos futuros professores de séries iniciais participantes das oficinas, visto que parte dos resultados serão apresentados a seguir.

Tabela 1 – Exposição parcial dos resultados.

QUESTÕES	C. P. (%)	C. T. (%)
1A. Favorece a aprendizagem	18,4	81,6
1B. Favorece a aprendizagem	11,4	88,6
2A. Utilizaria como instrumento de ensino em suas aulas, futuramente	23,7	76,3
2B. Utilizaria como instrumento de ensino em suas aulas, futuramente	14,3	85,7
5A. Estimula a resolução de problemas	2,6	97,4
5B. Estimula a resolução de problemas	14,3	85,7
9A. Despertou a curiosidade em jogar	10,5	89,5
9B. Despertou a curiosidade em jogar	2,85	97,15

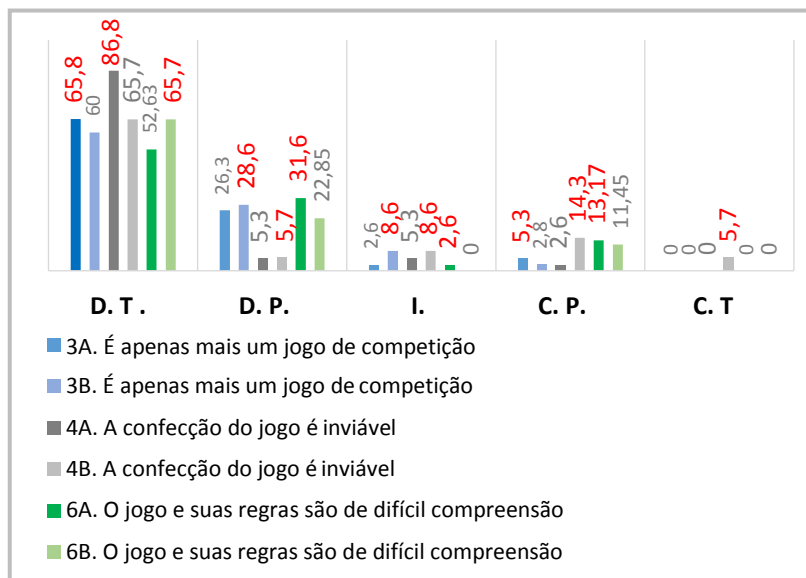
Fonte: Autoria própria (2018).

Assim, na Tabela 1 estão apresentados em porcentagem para as questões 1, 2, 5 e 9 do questionário ilustrado pela figura 2, uma vez que, a denominação “A” faz referência ao primeiro dia de oficina (jogos: Dominó das Quatro Cores e Tangram) e a denominação “B” ao segundo dia de oficina (jogos: Memobox e Jogo da Velha Tridimensional).

Os resultados dispostos na tabela 1 sugerem que os materiais lúdicos da segunda edição das oficinas favorecem a aprendizagem (88,6 %), utilizariam como instrumento em suas aulas (85,7 %) e despertaram a curiosidade em jogar (97,15) enquanto que, a primeira edição das oficinas estimula a resolução de problemas (97,4 %).

Ainda, na figura 5 estão expostos os resultados de ambas as oficinas para as questões 3, 4 e 6, e, verificamos que houve uma variedade de respostas.

Figura 5 – Gráfico com a representação dos resultados para ambas as oficinas.



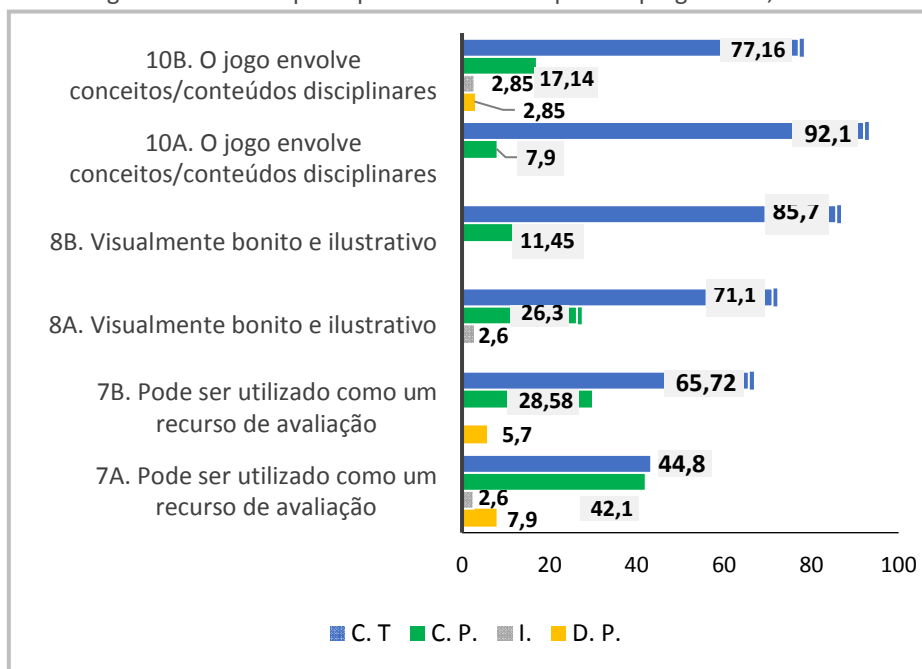
Fonte: Autoria própria (2018).

Conforme a Figura 5, os jogos Dominó das Quatro Cores e Tangram (primeira oficina), não são apenas um jogo de competição (65,8 %) e a confecção dos jogos é viável (86,8 %), sendo que o jogo Memobox e Jogo da Velha Tridimensional

(segunda oficina), possuem regras que não são de difícil compreensão (65,7 %) e não são apenas um jogo de competição (60 %).

Nesse contexto, os últimos resultados para ambas as oficinas estão apresentados na figura 6 (questões 7, 8 e 10), em conformidade com o questionário ilustrado na figura 2.

Figura 6 – Gráfico que expõe os resultados para as perguntas 7, 8 e 10.



Fonte: Autoria própria (2018).

De acordo com os resultados apresentados na figura 6, para os jogos da primeira edição das oficinas, os jogos envolvem conceitos/conteúdos disciplinares (92,1 %), são visualmente ilustrativos e bonitos (71,1 %) e também podem ser utilizados como recursos de avaliação (44,8%), em concordância, os jogos da segunda edição das oficinas, são visualmente bonitos e ilustrativos (85,7 %), envolvem conceitos/conteúdos disciplinares (77,16 %) e também podem ser utilizados como recursos de avaliação (65,72 %).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As ações realizadas por meio do Projeto de Extensão "Inclusão e Diversidade: o lúdico no contexto escolar" foram executadas com grande êxito, uma vez que, os resultados foram satisfatórios quanto ao desenvolvimento e confecção de materiais lúdicos por meio das oficinas com a temática "Jogos de Raciocínio Lógico", oportunizando aos alunos do curso de Formação Docente (Ensino Médio) conhecimentos teóricos e práticos, bem como, viabilizando a possível utilização dos jogos pelos futuros professores.

Além disso, os jogos: Dominó das Quatro Cores, Tangram, Memobox e Jogo da Velha Tridimensional (todos desenvolvidos durante as oficinas) são de grande importância para os processos de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos alunos, além de serem um recurso didático para o professor.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira (Brasil) e também por meio do auxílio das estudantes voluntárias Keith Weyh de Aguiar, Márcia Inês Adams e Maria Eduarda Ben Albino.

REFERÊNCIAS

CUNHA, L. M. A. **Modelos rasch e escalas de likert e thurstone na medição de atitudes**. 2007. 78 f. Tese (Mestrado em Probabilidades e Estatística) – Universidade de Lisboa, Lisboa, 2007. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1229/1/18914_ULFC072532_TM.pdf>. Acesso em: 09 mar. 2018.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedos, desafios e descobertas**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

MACEDO, L.; PETTY, A. L.; CARVALHO, G. E.; SOUZA, M. T. C. C. Intervenção com jogos: estudo sobre o tangram. **Revista quadrimestral da associação brasileira de psicologia escolar e educacional**, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 13-22, jan./abr. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v19n1/2175-3539-pee-19-01-00013.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2018.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. 4 Cores, Senha e Dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 1. Ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PIRES, M. R. G. M.; GÖTTEMS, L. B. D.; SILVA, L. V. S.; CARVALHO, P. A.; MELO, G. F.; FONSECA, R. M. G. S. Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. **Revista da escola de enfermagem da USP**, São Paulo, v. 49, n. 6, p. 981-990, dez. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342015000600978>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SOUZA, C. D. S.; COSTA, A. B. A.; SANTOS, G. N. C. D. **A importância do jogo enquanto recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem**. 2013. Disponível em: <<http://www.eventosufrpe.com.br/2013/cd/resumos/R1700-1.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

ZAIA, L. L. A construção das relações espaciais: do jogo de exercício ao jogo de regras. 1. ed. Campinas: Book Editora, 2014.