

A CONSTRUÇÃO DE JOGOS NO LABORATÓRIO MULTILINGUAGENS DA UFPEL

DANIELLE BARTZ SODRÉ¹; LEONARDO CORRÊA SABBADO²; MICHEL EIJI SAKAI³; HYNAIARA VIERA BOTELHO⁴; CAROLINE RODRIGUES SOARES⁵; RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES DE RAMOS⁶

¹*Universidade Federal de Pelotas – daniellesodre536@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – leonardocorsab@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – sakaimicheleiji@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – hynaiaravb@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – carolsoares07@gmail.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Este relato aborda a construção de jogos utilizando materiais acessíveis e disponíveis, um processo desenvolvido no Laboratório de Multilinguagens (LAM) da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL). No LAM, a criação de jogos é abordada de maneira prática, enfatizando a utilização de recursos comuns para o desenvolvimento de atividades educacionais. A finalidade é explorar o potencial pedagógico de jogos construídos com materiais simples, promovendo a criatividade e a adaptabilidade dos recursos didáticos.

Esses jogos são projetados para atender às necessidades educativas específicas e para facilitar a aprendizagem de maneira envolvente e interativa. Ao valorizar o uso de materiais disponíveis, o LAM não só torna o processo de criação mais acessível, mas também incentiva a sustentabilidade e a praticidade no desenvolvimento de recursos educativos. A prática no laboratório reflete um compromisso com a inovação pedagógica e com a maximização do potencial educacional dos materiais existentes.

Os jogos, enquanto ferramentas didáticas, são frequentemente classificados de diversas maneiras, dependendo do critério utilizado. Ao utilizar jogos como recurso pedagógico, é possível proporcionar uma aprendizagem com mais significado, além de proporcionar o desenvolvimento de habilidades cognitivas como o raciocínio lógico, a criatividade e, na área da Matemática, a utilização dos jogos se destaca particularmente pela sua contribuição no desenvolvimento de estratégias e resolução de problemas. Com isso, o uso de jogos pode ser vantajoso para introduzir e fixar conceitos, desenvolver estratégias para resolver problemas, exercitar tomada e avaliação de decisões, desenvolver no aluno sua criatividade, senso crítico, participação e senso sadio competitivo (BAUMGARTEL, 2016). Assim, a integração desses elementos lúdicos em práticas educacionais pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente mais dinâmico e interativo.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

No laboratório, realizamos a confecção de jogos educativos, um processo que envolve diversas etapas interligadas. O trabalho se inicia com um estudo aprofundado sobre os temas que pretendemos abordar nos jogos, considerando aspectos pedagógicos e de engajamento dos jogadores. Essa fase de pesquisa é fundamental para garantir que os jogos sejam não apenas divertidos, mas também educativos e relevantes para os objetivos de aprendizagem.

Após definirmos o conteúdo e as mecânicas dos jogos, passamos à fase de produção. A maioria dos componentes é elaborada a partir de cartolina, que é um material resistente e apropriado para este tipo de atividade. Durante a confecção, realizamos o recorte preciso das peças e a colagem em suportes adequados, garantindo que todos os elementos estejam bem fixos e organizados. Uma etapa crucial do processo é a plastificação dos jogos. Essa prática visa aumentar a durabilidade dos materiais, protegendo-os de desgastes e danos que podem ocorrer durante o uso. A plastificação não só valoriza a apresentação estética dos jogos, como também contribui para a manutenção da qualidade e funcionalidade ao longo do tempo.

Assim, o trabalho realizado no laboratório não apenas promove a criatividade e o aprendizado prático, mas também resulta em produtos de qualidade, prontos para serem utilizados em contextos educacionais diversos. Essa abordagem integrada assegura que cada jogo desenvolvido seja mais do que um simples recurso didático; ele se transforma em uma ferramenta que estimula a participação ativa dos alunos e a exploração de novos conceitos de forma lúdica. Ao unir teoria e prática, o laboratório oferece um espaço onde educadores podem experimentar novas metodologias de ensino, testando a eficácia dos jogos em situações reais de sala de aula.

A combinação do estudo teórico com a aplicação prática proporciona uma experiência enriquecedora para todos os envolvidos, uma vez que os educadores têm a oportunidade de refletir sobre suas práticas pedagógicas e adaptar os jogos às necessidades específicas de seus alunos. Essa flexibilidade permite que os jogos sejam ajustados em tempo real, promovendo um aprendizado dinâmico e responsável às demandas do grupo. Além disso, a interação entre educadores e alunos durante as atividades lúdicas favorece a construção de um ambiente colaborativo, onde as ideias são compartilhadas e as habilidades sociais são desenvolvidas.

Os jogos, portanto, não apenas contribuem para a aprendizagem de conteúdos curriculares, mas também incentivam o desenvolvimento de competências como o trabalho em equipe, a comunicação eficaz e a resolução de problemas. Essa experiência prática no laboratório também incentiva a autonomia dos alunos, permitindo que eles se tornem protagonistas de seu próprio aprendizado. Em última análise, o laboratório se consolida como um espaço vital para a inovação educacional, onde a criatividade se encontra com a pedagogia, resultando em experiências significativas e impactantes que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato sobre a construção de jogos lúdicos no Laboratório de Multilinguagens (LAM) da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) destaca a importância de utilizar materiais acessíveis e disponíveis para o desenvolvimento de recursos pedagógicos inovadores. A prática desenvolvida no LAM não apenas evidencia a eficácia dos jogos criados com materiais simples, mas também reflete um compromisso com a criatividade, a sustentabilidade e a adaptabilidade no campo da educação. Ao empregar recursos comuns para criar jogos que atendem a necessidades educativas específicas, o LAM proporciona uma abordagem prática e eficaz para a aprendizagem interativa.

Através de um planejamento cuidadoso, que envolve pesquisa sobre os temas a serem abordados, o laboratório se dedica a garantir que os jogos sejam

pedagogicamente relevantes e atraentes para os alunos. Essa etapa inicial não apenas envolve a seleção de conteúdos alinhados aos currículos escolares, mas também considera as características e interesses do público-alvo, permitindo que os jogos se tornem verdadeiramente significativos para os alunos. A colaboração entre educadores e alunos durante esse processo também é incentivada, garantindo que as perspectivas dos estudantes sejam ouvidas e integradas ao desenvolvimento dos jogos.

A prática de plastificação e a utilização de cartolina como suporte demonstram o compromisso com a durabilidade e a funcionalidade dos materiais. A escolha da cartolina, por ser um material resistente e de fácil manuseio, contribui para a criação de jogos que suportam o uso contínuo em sala de aula, reduzindo a necessidade de reposição frequente. A plastificação, por sua vez, oferece uma camada adicional de proteção, tornando os jogos mais resistentes à sujeira, umidade e desgaste, o que é crucial em ambientes educativos onde os jogos são manuseados frequentemente por diferentes grupos de alunos.

Além disso, esses cuidados com a durabilidade asseguram que os jogos possam ser utilizados em diferentes contextos educacionais, desde aulas regulares até atividades extracurriculares, reforçando a versatilidade dos materiais desenvolvidos. A possibilidade de reaproveitar os jogos em várias turmas e anos letivos não apenas maximiza o investimento de tempo e recursos, mas também promove uma prática educacional sustentável, incentivando a reutilização de materiais e a redução de desperdícios. Dessa forma, o laboratório reafirma seu papel como um espaço de inovação pedagógica, onde a qualidade dos recursos didáticos é diretamente relacionada ao sucesso das experiências de ensino-aprendizagem.

Além de facilitar a introdução e a fixação de conceitos, os jogos desenvolvidos no LAM também contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, tornando-se uma valiosa ferramenta para a formação integral dos estudantes. Essa abordagem lúdica não só estimula o aprendizado significativo, mas também promove um ambiente educacional dinâmico, onde os alunos podem desenvolver seu senso crítico, habilidades de resolução de problemas e trabalho em equipe.

Em suma, o LAM reafirma seu papel como um espaço de inovação pedagógica, onde a combinação de teoria e prática não apenas capacita os educadores, mas também proporciona experiências ricas e significativas para os alunos, fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem de forma abrangente e impactante.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMGARTEL, P. O uso de jogos como metodologia de ensino matemática. In: Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-Graduação em Educação Matemática, 20. Curitiba. **Anais eletrônicos [...]** Curitiba, 2016. p. 1-8. Disponível em:
http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2_priscila_baumgartel.pdf. Acesso em: 09 out. 2024.