

Coleção Cadernos Pedagógicos do Ateliê, v. I

ATELIÊ DE JOGOS PEDAGÓGICOS:

(INS)PIRANDO VOCÊ
EM CASA



Ficha Catalográfica

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

A 864

Ateliê de jogos pedagógicos: (ins)pirando você em casa / Lays leggle... [et al.] (organizadores) - 1.ed. - Porto Alegre: UFRGS, 2020.
41 p. - (Cadernos Pedagógicos do Ateliê; v. 1)

ISBN 978-65-86232-89-9

1. Artes 2. Jogos educativos I. leggle, Lays II. Título III. Coleção.

ACDU: 373.212.12

Bibliotecária: Ana Gabriela Clipes Ferreira CRB-10/1808

CRÉDITOS

Adaptação, reprodução e criação de jogos:

Lays leggle

Monique Goulart Padilha

Apresentação:

Caroline Petersen

Maurício Perondi

Patrícia Pereira Lopes

Revisão de texto:

Patricia Camini

Thaís Tavares Duarte

Revisão ortográfica:

Isaque Gomes Correa

Revisão gráfica:

Marieli Lapinski

Coordenação:

Maurício Perondi

SUMÁRIO

1. Apresentação.....	4
2. Ábaco.....	11
3. Alfabeto Móvel.....	14
4. Bingo Silábico.....	17
5. Dominó.....	20
6. Fla Flu.....	23
7. Jogo da Memória.....	26
8. Jogo da Velha.....	29
9. Labirinto.....	32
10. Pega Varetas.....	35
11. Quebra-cabeça.....	38

O Ateliê de Jogos Pedagógicos é um projeto de extensão ligado ao Programa de Prestação de Serviços à Comunidade – PPSC, Integrante do Centro Interdisciplinar de Educação Social e Socioeducação – CIESS, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. É um espaço que recebe adolescentes designados para o cumprimento de medida socioeducativa de meio aberto em formato de uma Prestação de Serviços à Comunidade – PSC.

A PSC é uma medida socioeducativa de meio aberto e consiste na realização de trabalhos não remunerados de interesse comunitário, durante período máximo de seis meses. Ela tem finalidades pedagógicas e busca responsabilizar o adolescente envolvido, provocando consciência social, sem perder de vista o seu crescimento pessoal. Para isso, o trabalho precisa ter um sentido para aqueles que o efetuam.

O objetivo principal da PSC é desenvolver um processo educativo com os adolescentes. Acredita-se que eles estão numa situação peculiar de desenvolvimento e podem, por meio de uma orientação continuada e determinada pela justiça, romper com as práticas infracionais e ressignificar suas vidas.

O Ateliê conta com o trabalho de bolsistas de diferentes áreas do conhecimento e integra os adolescentes que estão em cumprimento de medida socioeducativa em sua equipe para realizar suas criações. Na trajetória do projeto, desde o início de 2019, já passaram quatro bolsistas, três estagiários e catorze adolescentes. A ação se desenvolve com a confecção manuais de jogos pedagógicos e interativos, pois acredita na potência do lúdico nos processos de aprendizagem.

Os jogos são produzidos com materiais sobrantes da gráfica da UFRGS, bem como provenientes de contribuições da equipe do PPSC.

A rotina do Ateliê de Jogos Pedagógicos divide-se em três momentos: o de jogar, o de produzir jogos e o de realizar a doação.

Majoritariamente, o Ateliê se detém em suas criações e, quando tem um número significativo de produções, realiza a doação, junto com os adolescentes, em uma escola pública selecionada pelo grupo. Sempre que alguém novo chega à equipe, realiza-se uma partida do “Jogo da Vida” (jogo de tabuleiro da marca Estrela) com os objetivos de a) observar suas facilidades e dificuldades em relação a motricidade, cálculos e leituras para assegurar escolhas adequadas de jogos, bem como auxiliar na distribuição de tarefas futuras, e b) promover debates sobre as construções sociais cis-heteropatriarcais, racistas e capitalistas presentes no jogo, de modo a fomentar a problematização das “verdades” trazidas pelos envolvidos (por exemplo: “por que meninas devem usar rosa e os meninos azul?”; “por que todas as pessoas devem se casar?”; “por que o/a professor/a é o que recebe o salário mais baixo?”).

Vale destacar também que, nos planos do projeto, inclui-se o objetivo de realizar um outro momento no qual os adolescentes auxiliam a desenvolver oficinas de produção de jogos com estudantes nas escolas públicas, onde as criações são doadas.

Escolher palavras para descrever os processos criativos, didáticos e coletivos que emergem nos momentos mais adversos é expressar o quão variado são os reflexos e a potência do que se realiza. Por isso, pensando nas situações que surgem do cotidiano e o que é possível quando, enquanto coletivo, contribuir e não perder de vista os objetivos desse projeto de extensão, que tem como premissa ampliar repertórios de crescimento pessoal, interação e conhecimento com sentido que repercute em construções sociais e atende o que está posto na sociedade, numa relação entre as proposições acadêmicas e a realidade em que se vive.

Tudo isso lembra a importância do lúdico na constituição do ser humano. De acordo com J. Huizinga (1999) o ser humano é um homo ludens, pois o jogo e o lúdico fazem parte da antropologia e de nossa cultura. Desse modo, o jogo também contribui significativamente para os processos pedagógicos e nos processos de socialização. Por isso também os jogos pedagógicos se constituem como uma das opções fundamentais para o desenvolvimento das medidas socioeducativas com os adolescentes.

HUIZINGA, J. HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA. SÃO PAULO: ED. PERSPECTIVA, 1999)

As ações do Ateliê de Jogos Pedagógicos estavam em pleno andamento até março de 2020. Contudo, o Brasil teve seu primeiro caso de infecção pelo coronavírus no final de fevereiro deste ano (conforme noticiado pela imprensa) e, em março, houve a primeira morte no país. O novo vírus, identificado inicialmente em Wuhan, na China, em dezembro de 2019, é o responsável pela disseminação da doença, Covid-19, que pode causar diversos sintomas, sendo o mais grave o desenvolvimento de doença respiratória aguda. Em todo o mundo, milhares de pessoas morreram em decorrência da Covid-19, sendo que em alguns países, como a Nova Zelândia, a prevenção foi efetiva de forma a evitar mortes pela doença. Entretanto, no Brasil, a forma como os governantes reagiram aos processos de prevenção colocou e ainda coloca os brasileiros numa situação com grande número de perda de vidas.

Esse fenômeno vivido atualmente gera uma comoção mundial e traz à tona questões que dizem respeito a aspectos fundamentais e estruturantes deste momento. O contexto atual extrapola todo o imaginário e atravessa as pessoas enquanto sujeitos numa conjuntura econômica, social, política e cultural ainda mais instável. Isso tudo leva a repensar os direitos (conquistas e regressos), mas, especialmente, como permear laços afetivos e educativos em tempos tão adversos e de forma remota, que tem sido a via preventiva e de contenção para não colapsar o sistema de saúde.

Esse percurso se faz percebendo a fase de vida, as personalidades, as histórias e os contextos diferentes. Os registros são modelos representativos de forma individual e que possuem conexões que falam de uma cultura, de um território, dos processos formativos, da relação com o gênero, a raça, classe social que as pessoas ocupam. Há também os valores sociais e morais que aguçam o vislumbrar dos questionamentos da vida no âmbito da saúde, educação, das políticas sociais e das responsabilizações. Nisso, o jogo se torna técnica e instrumento não só de brincar e construir, mas perceber.

Como recurso, o lúdico estimula a criatividade e o desenvolvimento cerebral e busca artifícios para solucionar o que o jogo tem como problema naquele instante. Além disso, ele estimula outros contos da vida de uma forma prazerosa que agrega conhecimento, deixa marcas de memória, de repertórios e conexões que fazem sentido para algo no presente, mas também no futuro.

Diante desse cenário, as nossas atividades presenciais passaram a ser realizadas remotamente com o uso de plataformas digitais. Se, por um lado, isso limita o processo dialógico que a presença física proporciona, por outro, possibilita, através do mundo digital, que essas produções ganhem outras esferas e cheguem a outras pessoas.

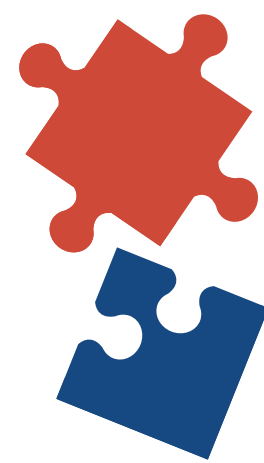
Por isso também é que estamos compartilhando o que fazemos para que, assim, você possa fazer com seus alunos, filhos e outras pessoas com as quais tem contato.

É nesse enredo que propomos, com esta publicação, um conjunto de materiais, metodologias e passatempos, com regras, plano de ação e divertimento que são artifícios para serem utilizados nesse período de isolamento social e no contexto de convivência familiar mais intensa, que precisa ou quer ressignificar objetos, companhias, aprendizados. No total são dez jogos e recursos pedagógicos que podem ser construídos com materiais de fácil acesso. São eles: Ábaco, Alfabeto Móvel, Bingo da Letra Inicial, Dominó, Fla-flu, Jogo da Memória, Jogo da Velha, Labirinto, Pega Varetas, Quebra-cabeças.

Utilize como descrevemos ou reinvente, o regulamento é seu!



ÁBACO



RECURSO MATEMÁTICO

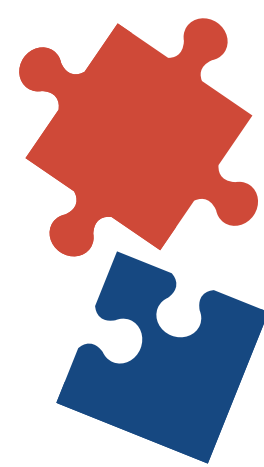
+6 ANOS



OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

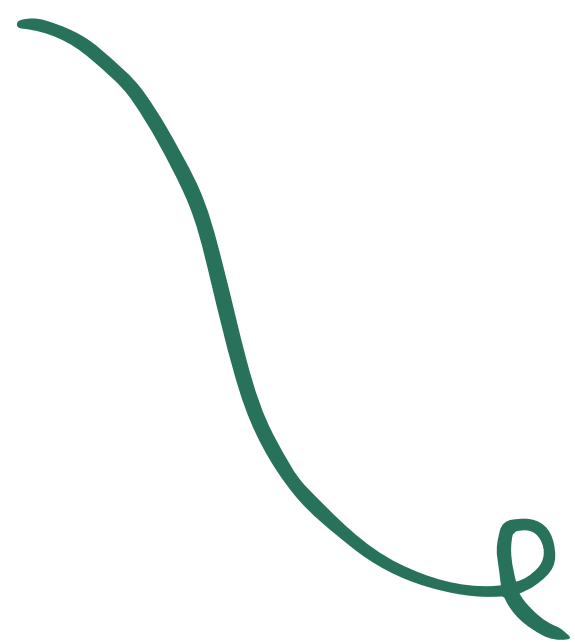
- Apreender o sistema numérico decimal;
- Compreender o valor posicional;
- Realizar cálculos de adição e subtração.

Adaptado da Internet



MATERIAIS:

- Caixa de ovos ou isopor
- 4 palitos de churrasco
- 1 prego
- 36 tampinhas de garrafa pet divididas em 4 cores diferentes (9 de cada).

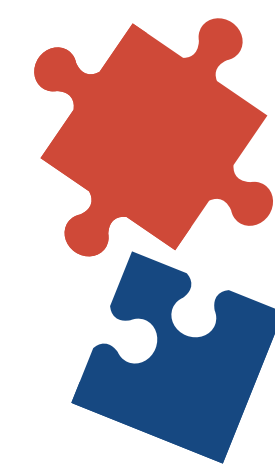


COMO FAZER:

1. Prenda os 4 palitos de churrasco ao longo da caixa de ovos, medindo uma distância igual entre eles;
2. Nomeie as casas decimais da direita para a esquerda U para unidade, D para dezena, C para centena e M para milhar;
3. Aqueça a ponta do prego e faça um furo no centro de todas as tampinhas;
4. Coloque em cada palito 9 tampinhas, sendo cada palito representado por uma cor diferente.



Para que o jogo fique mais didático você pode usar uma cor para cada casa decimal (Ex.: unidade = azul, dezena = verde)



COMO JOGAR:

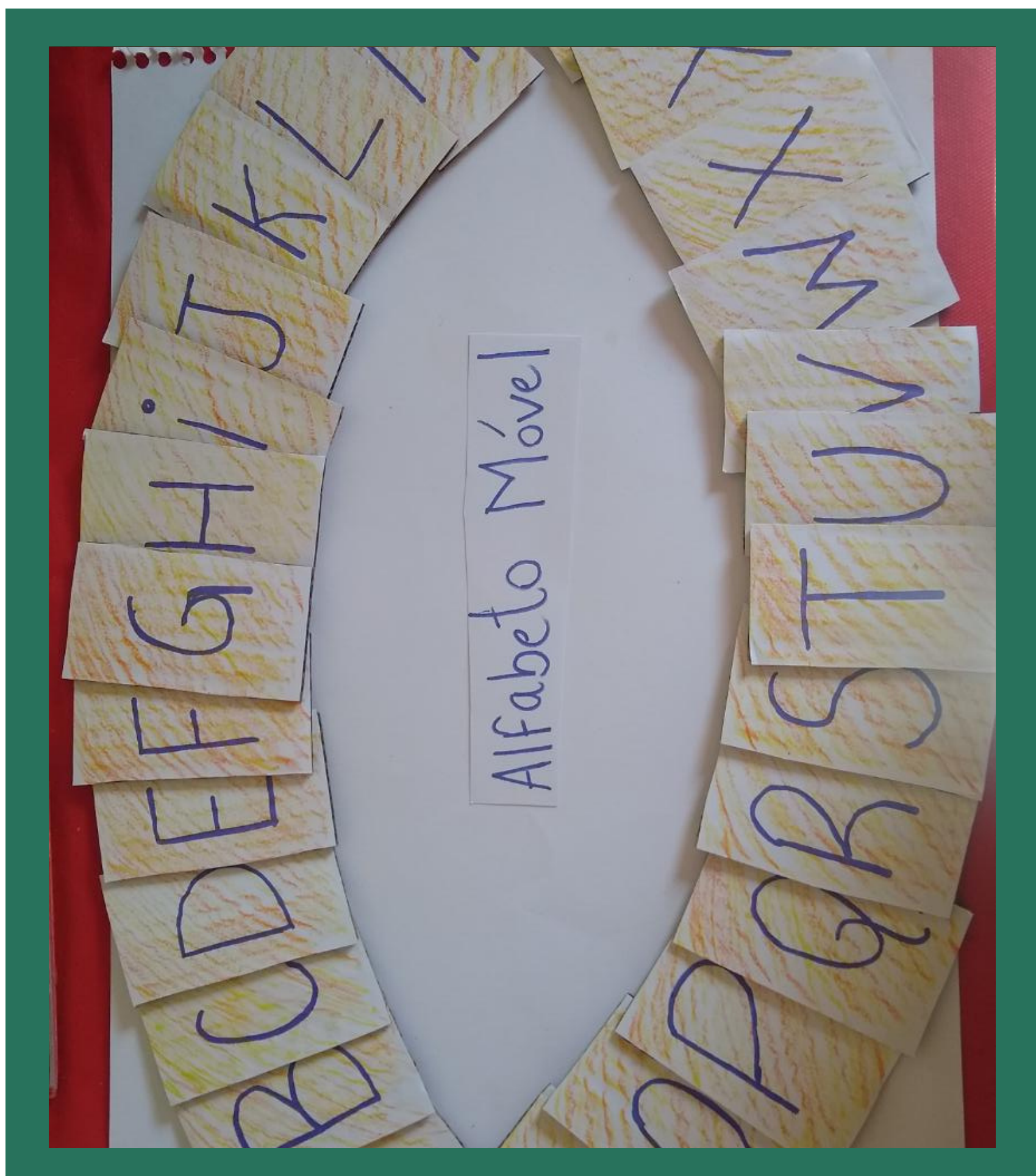
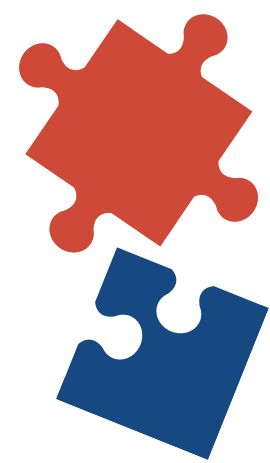
Solicitar ao aluno que represente valores numéricos como, por exemplo, 50 e 2.000.

Como cada casa decimal (unidade, dezena, centena e milhar) é representada por um palito e cada palito possui 9 tampinhas, para representar o valor "50" coloca-se 5 tampinhas no palito da dezena e para representar 2.000, coloca-se 2 tampinhas no palito do milhar.



Sistema de numeração decimal: unidade = 1 a 9, decimal 10 a 19, 20 a 29 e assim por diante; centena = 100 a 109, 110 a 119 e assim por diante; milhar = 1.000 a 1.009, 1.010 a 1.019 e assim por diante.

ALFABETO MÓVEL



RECURSO ALFABÉTICO

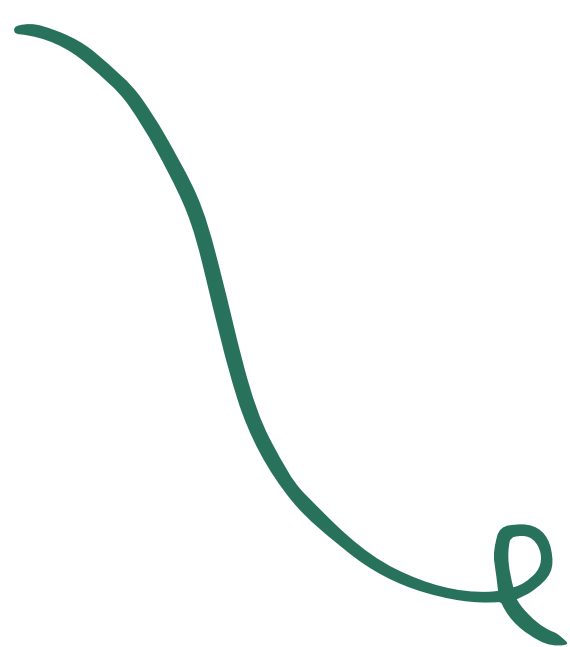
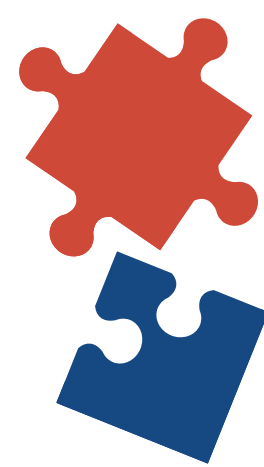
+5 ANOS



OBJETIVO PEDAGÓGICO:

- Conhecer as letras do alfabeto;

Reproduzido de Maria Montessori



MATERIAIS:

- Papelão;
- Folha de ofício branca (ou a cor que preferir);
- Cola bastão;
- Hidrocor (ou caneta).

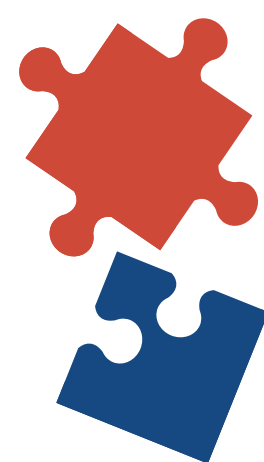
COMO FAZER:

1. Recorte o papelão em 26 pedaços do tamanho e formato desejado;
2. Recorte a folha de ofício em 26 pedaços do mesmo tamanho anterior;
3. Escreva uma letra do alfabeto em cada pedaço de papel;
4. Cole-os sobre os pedaços de papelão.



Lembre de escrever antes de colar!

OBS: O alfabeto móvel precisa ter peças extras, principalmente para as vogais, de forma que seja possível montar palavras. Por isso, o ideal é construir 3 ou 4 alfabetos.



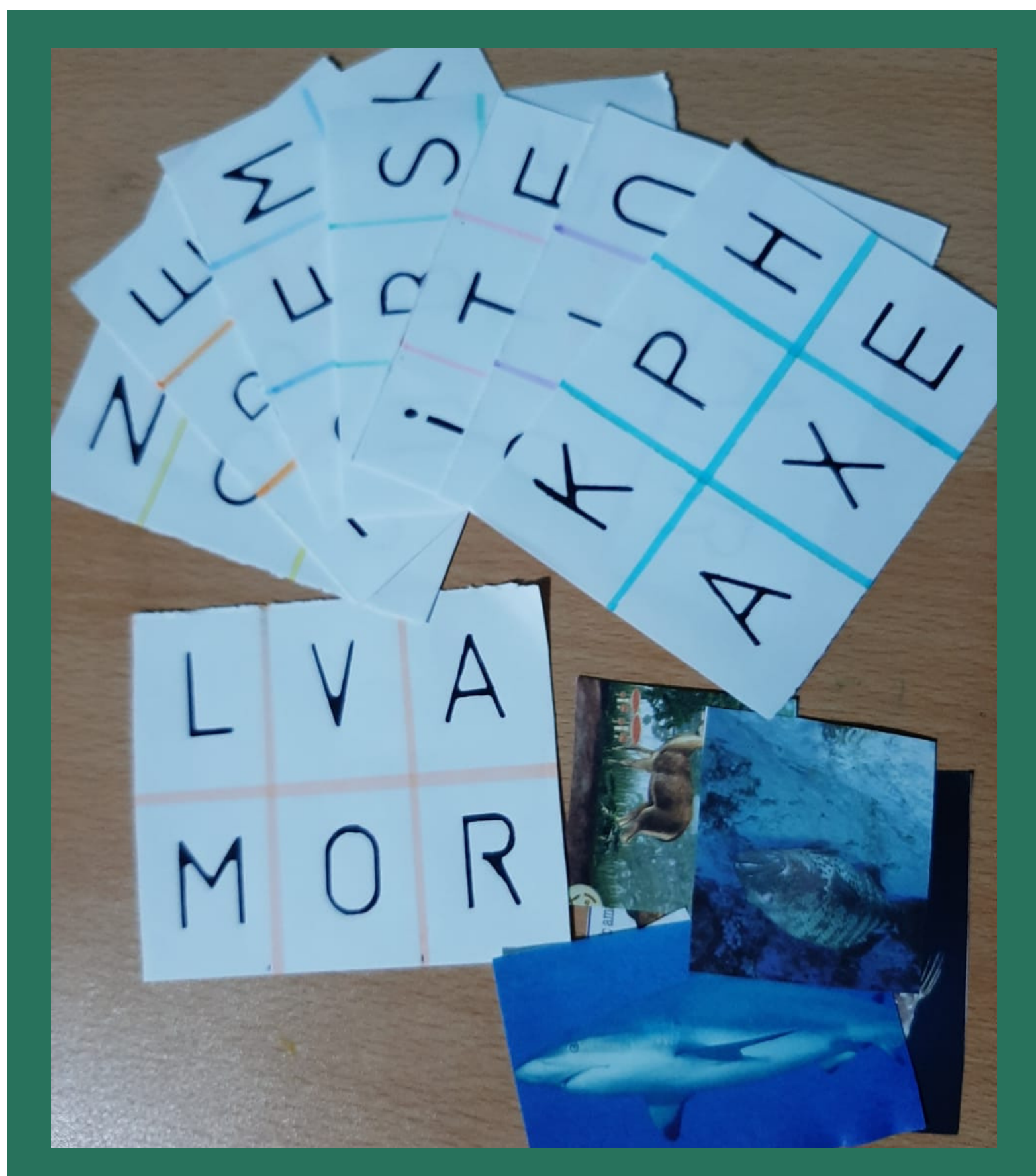
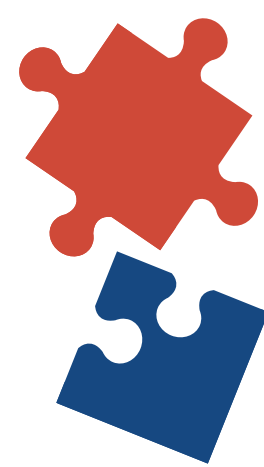
COMO JOGAR:

O alfabeto móvel não pertence a um jogo específico.

Pode ser usado em diferentes propostas como, por exemplo, preencher lacunas para formar palavras; identificação da letra inicial/letra final ou sílaba de alguma palavra pré-selecionada pelo mediador.



BINGO LETRA INICIAL



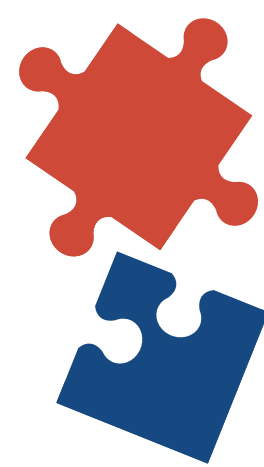
JOGO ALFABÉTICO

+6 ANOS

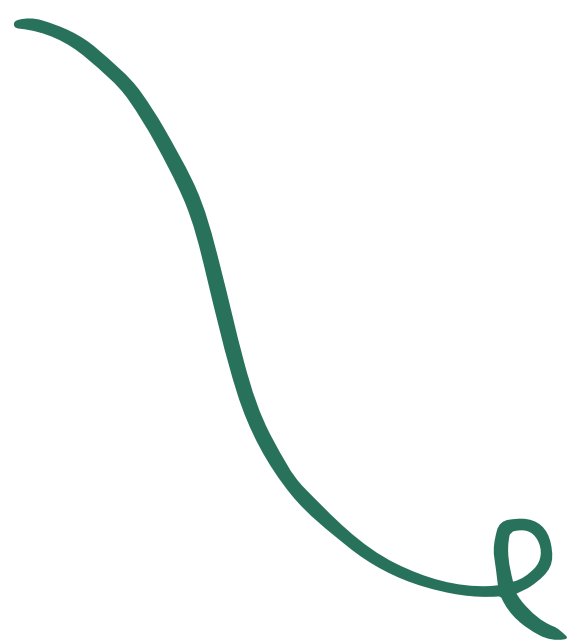


OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Identificar as letras do alfabeto;
- Identificar o fonema inicial das palavras;
- Construir as relações entre grafema e fonema.



MATERIAIS:



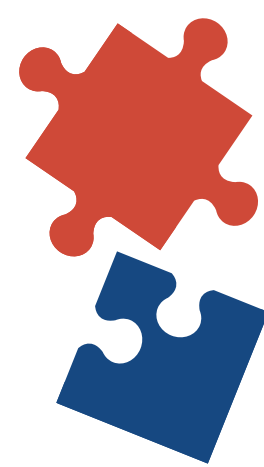
- Folha de ofício branca (ou da cor que preferir);
- Régua;
- Tesoura;
- Hidrocor (ou caneta);
- Revistas/Jornais.

COMO FAZER:

1. Dobre a folha de ofício ao meio 3 vezes e corte sobre as marcas, ficando com 8 cartelas;
2. Com a régua, faça um traço horizontal no meio de cada uma;
3. Meça e divida a cartela em 3 linhas verticais;
4. Escreva, variadamente, letras em cada espaço das tabelas, mas organizando e calculando a distribuição;
5. Recorte 1 imagem que inicie com cada letra que você escolheu ter no bingo.



Cubra as fichas e imagens com durex transparente para ficarem mais resistentes.



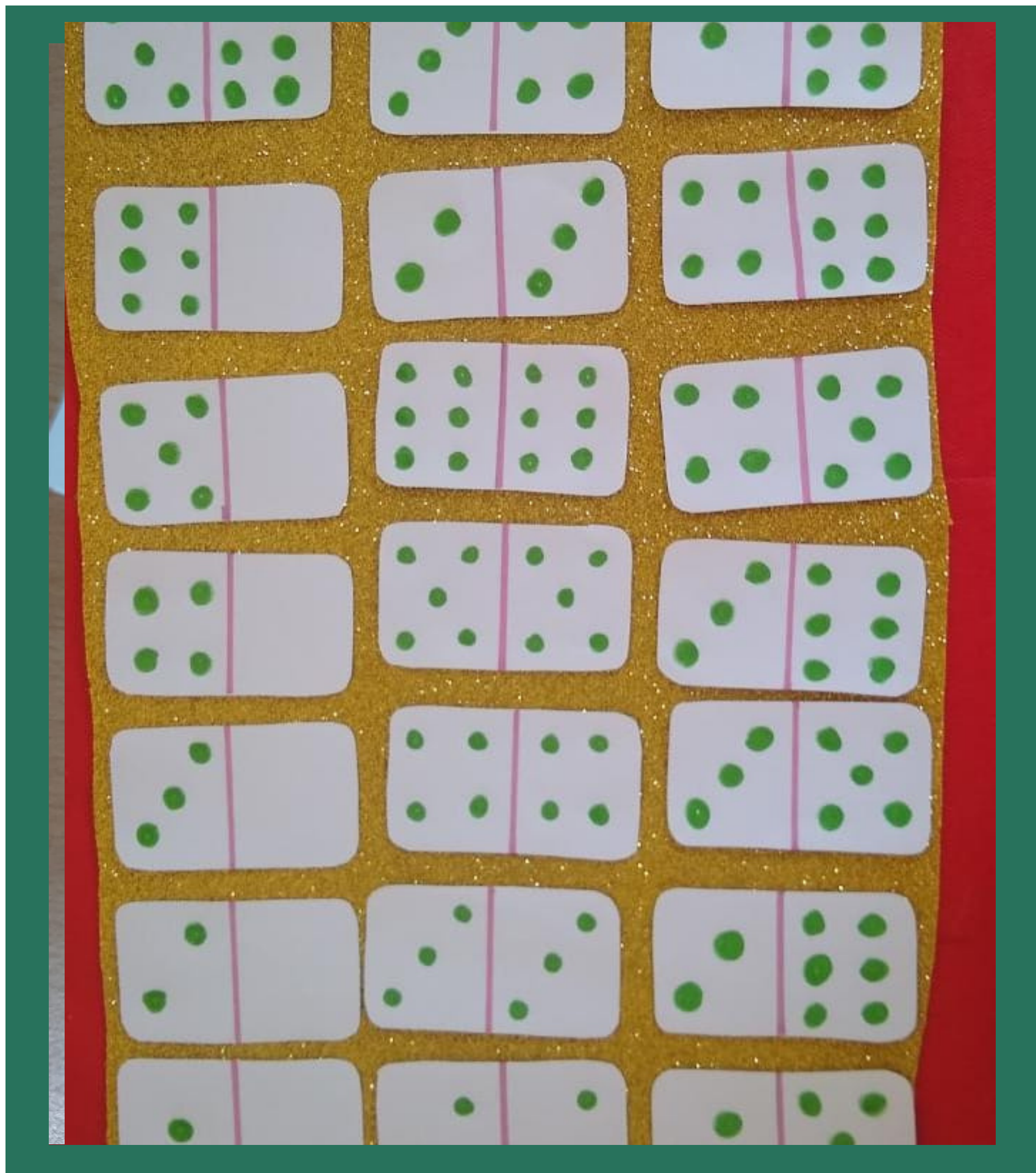
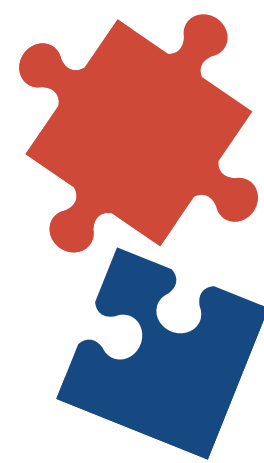
COMO JOGAR:

O mediador sorteia uma das imagens e fala em voz alta a palavra que denomina a figura.

Em seguida, os jogadores que tiverem a letra inicial que corresponda à palavra sorteada em sua cartela deverão marcá-la com algum objeto. O primeiro a completar a cartela será o vencedor.



DOMINÓ



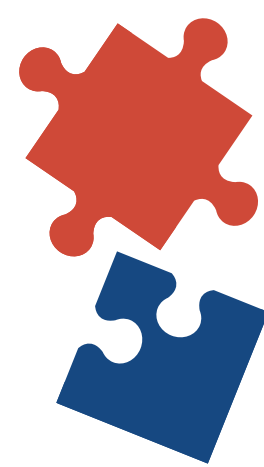
**JOGO LÓGICO -
MATEMÁTICO**

+7 ANOS



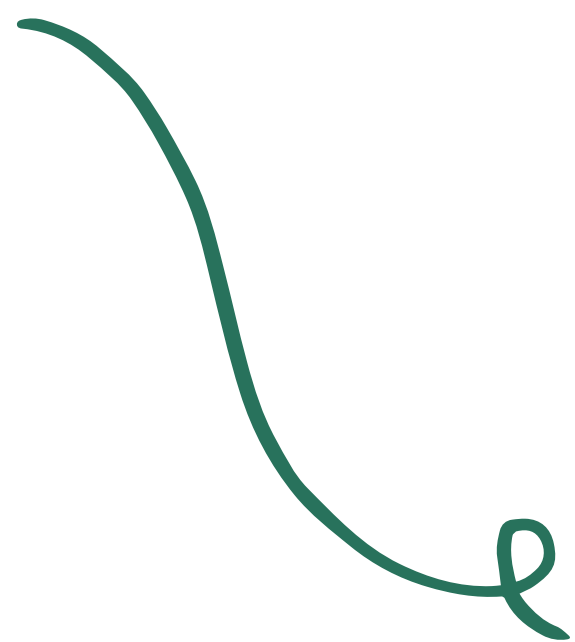
OBJETIVO PEDAGÓGICO:

- Criar estratégias de raciocínio lógico-matemático.



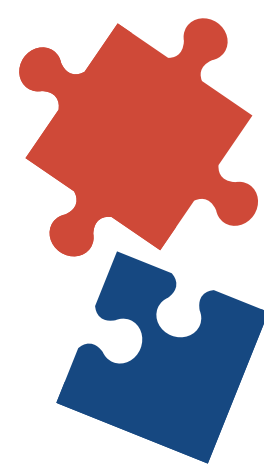
MATERIAIS:

- Folha de ofício branca (ou da cor que preferir);
- Papelão;
- Tesoura;
- Hidrocor (ou caneta);
- Cola bastão.



COMO FAZER:

1. Recorte o papelão em 28 peças retangulares;
2. Recorte a folha em 28 peças do exato tamanho anterior;
3. Trace uma linha no meio de cada carta;
4. Escreva os símbolos nas seguintes combinações (a vírgula representa a divisão das cartas): (0,0), (1,1), (2,2), (3,3), (4,4), (5,5), (6,6)(0,1), (0,2), (0,3), (0,4), (0,5), (0,6)(1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6)(2,3), (2,4), (2,5), (2,6)(3,4), (3,5), (3,6)(4,5), (4,6) (5,6).
5. Cole-as no papelão.



COMO JOGAR:

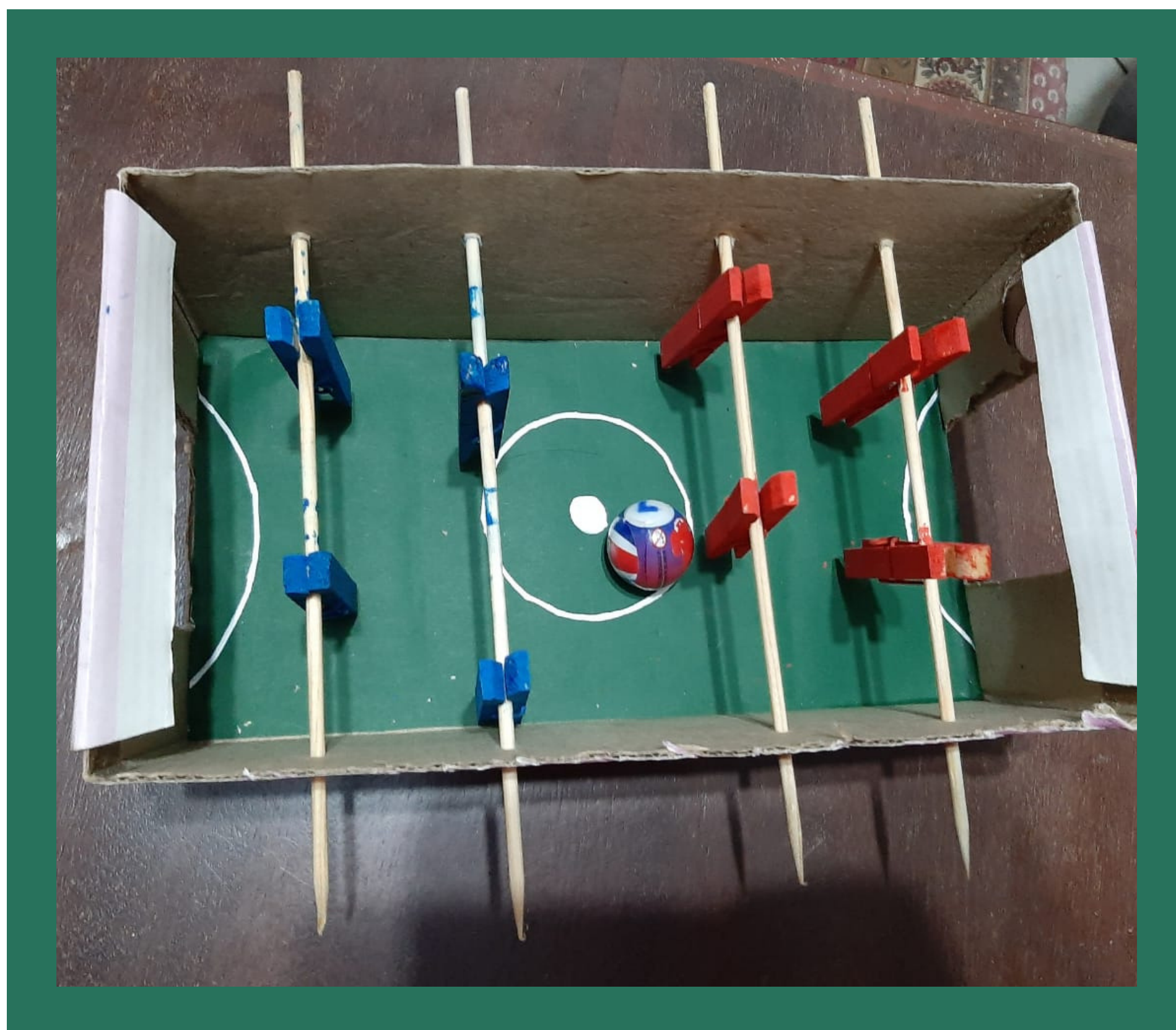
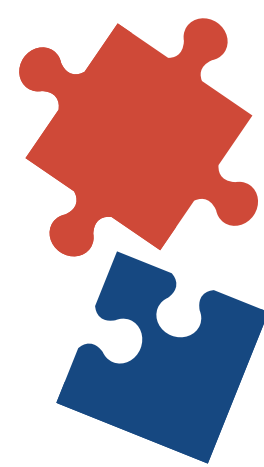
Cada jogador recebe 7 peças no início do jogo enquanto as demais ficam dispostas sobre a mesa, viradas para baixo.

Começa quem tiver a peça dobrada (dois lados com números iguais) mais alta. As peças seguintes são colocadas de modo que pelo menos um lado coincida com a anterior. Se o jogador não tiver uma que coincida, deverá "comprar" da mesa até encontrar. Vence quem dispor todas as suas peças na mesa primeiro.



As peças (1,2) e (2,1) seriam iguais, portanto há apenas uma delas no jogo..

FLA FLU



**JOGO PARA
MOTRICIDADE FINA**

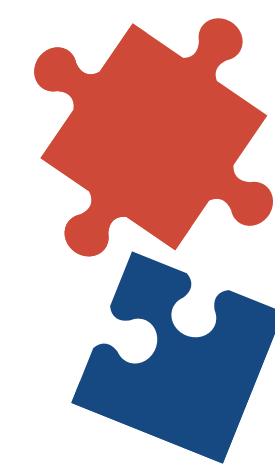
+6 ANOS



OBJETIVO PEDAGÓGICO:

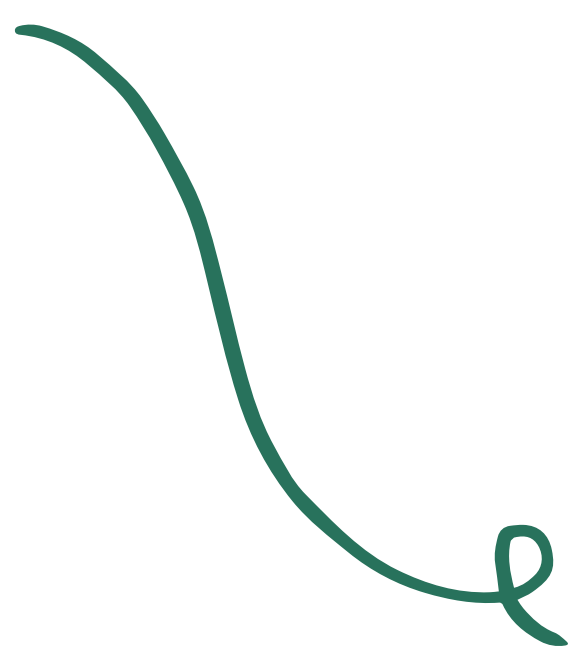
- Aperfeiçoar a motricidade fina e a resposta motora rápida.

Adaptado de Alexandre de Fisterra



MATERIAIS:

- 1 caixa de papelão;
- 1 folha verde ou tinta verde;
- Estilete;
- Caneta preta;
- 4 palitos de churrasco;
- 10 prendedores;
- 1 bolinha.

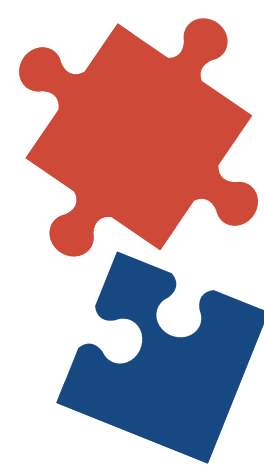


COMO FAZER:

1. Cole a folha verde (ou pinte) a parte de dentro da caixa de papelão;
2. Desenhe as linhas do campo sobre a parte verde;
3. Com o estile, recorte as partes nas laterais em que ficarão as goleiras de um tamanho que fique proporcional a caixa escolhida;
4. Com os próprios palitos, meça e fure os dois lados da caixa, já deixando-os em posição (horizontal);
5. Organize os prendedores na ordem (3,2,2,3) e se possível diferencie os times.



Você pode pintar os prendedores para distinguir os times.



COMO JOGAR:

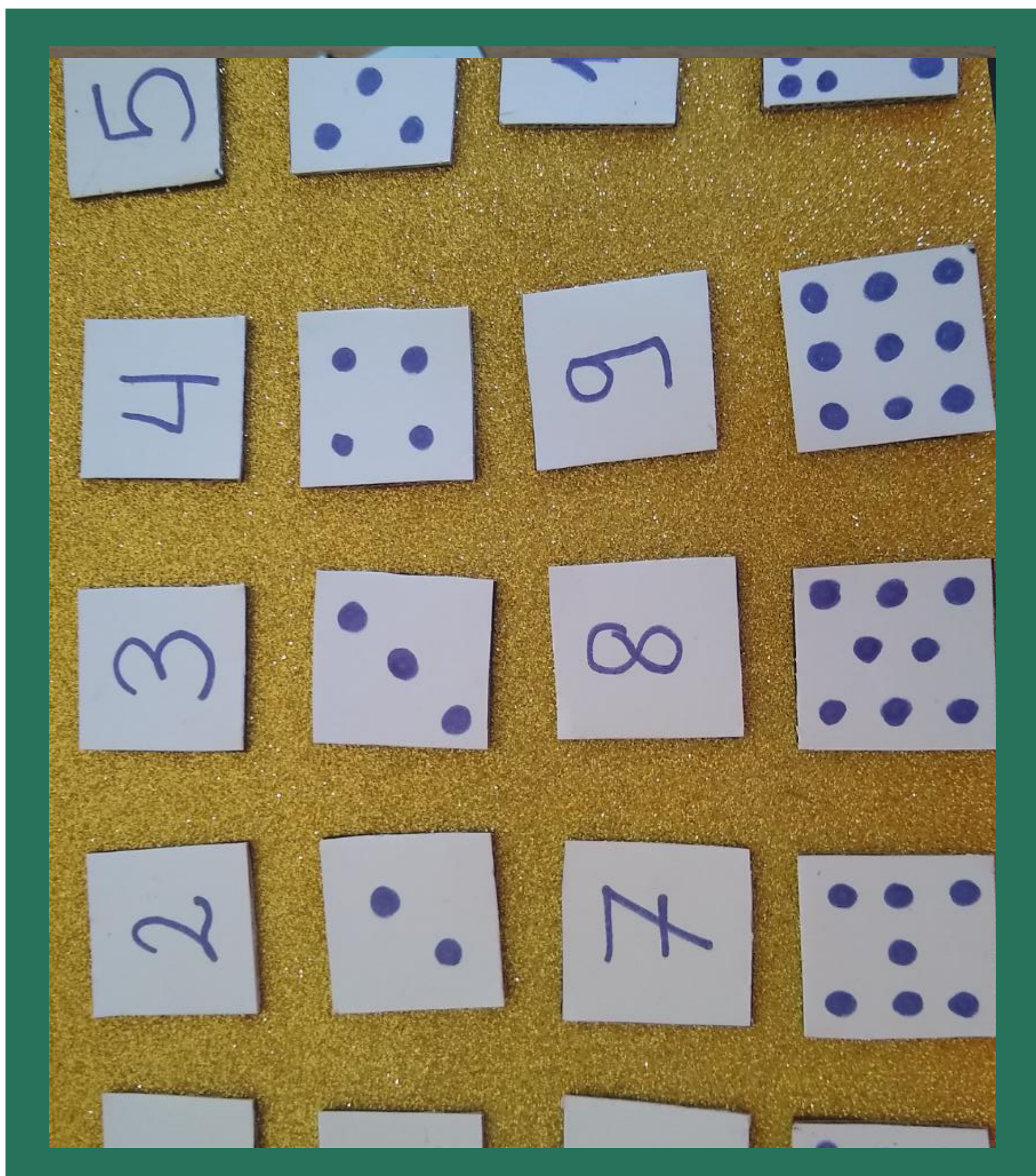
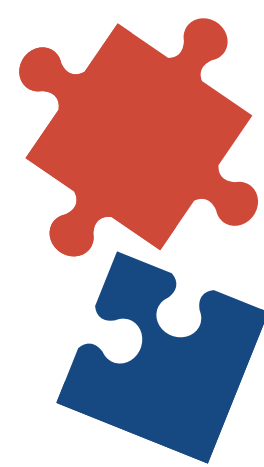
Cada jogador escolhe um time. Tira-se "par ou ímpar" para ver quem irá iniciar.

A bola deve ser posta no meio do campo para o começo da partida.

Os jogadores devem manipular os palitos para tentar marcar e impedir gols. Vence quem tiver pontuado mais após cinco minutos. Em caso de empate, deve-se realizar uma rodada de pênalti.



JOGO DA MEMÓRIA



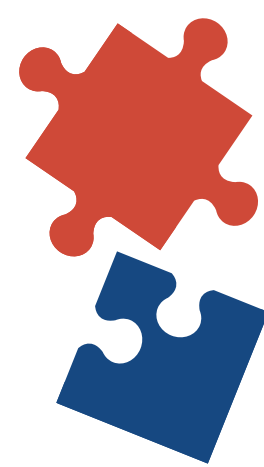
**JOGO LÓGICO-
MATEMÁTICO**

+4 ANOS



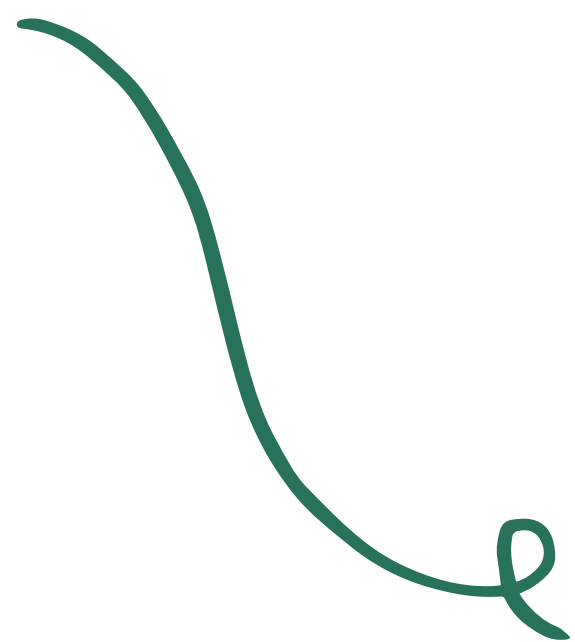
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Apreender a correspondência entre números e quantidade;
- Exercitar a memória de trabalho.



MATERIAIS:

- Folha de ofício branca (ou da cor que preferir);
- Papelão;
- Tesoura;
- Hidrocor (ou caneta).

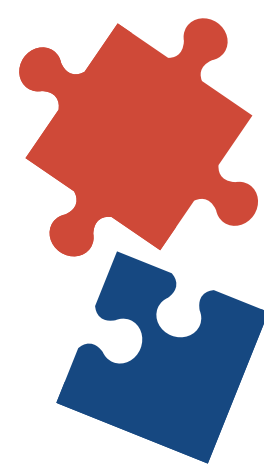


COMO FAZER:

1. Recorte o papelão em 20 pedaços iguais do tamanho que você desejar;
2. Recorte a folha em 20 pedaços do mesmo tamanho anterior;
3. Escreva os números de 1 a 10 nas 10 primeiras cartas;
4. Nas cartas restantes, escreva símbolos que representem as quantidades de 1 a 10 (ex: para a carta 4, desenhe ****);
5. Cole-as no papelão.



Não esqueça de escrever antes de colar!



COMO JOGAR:

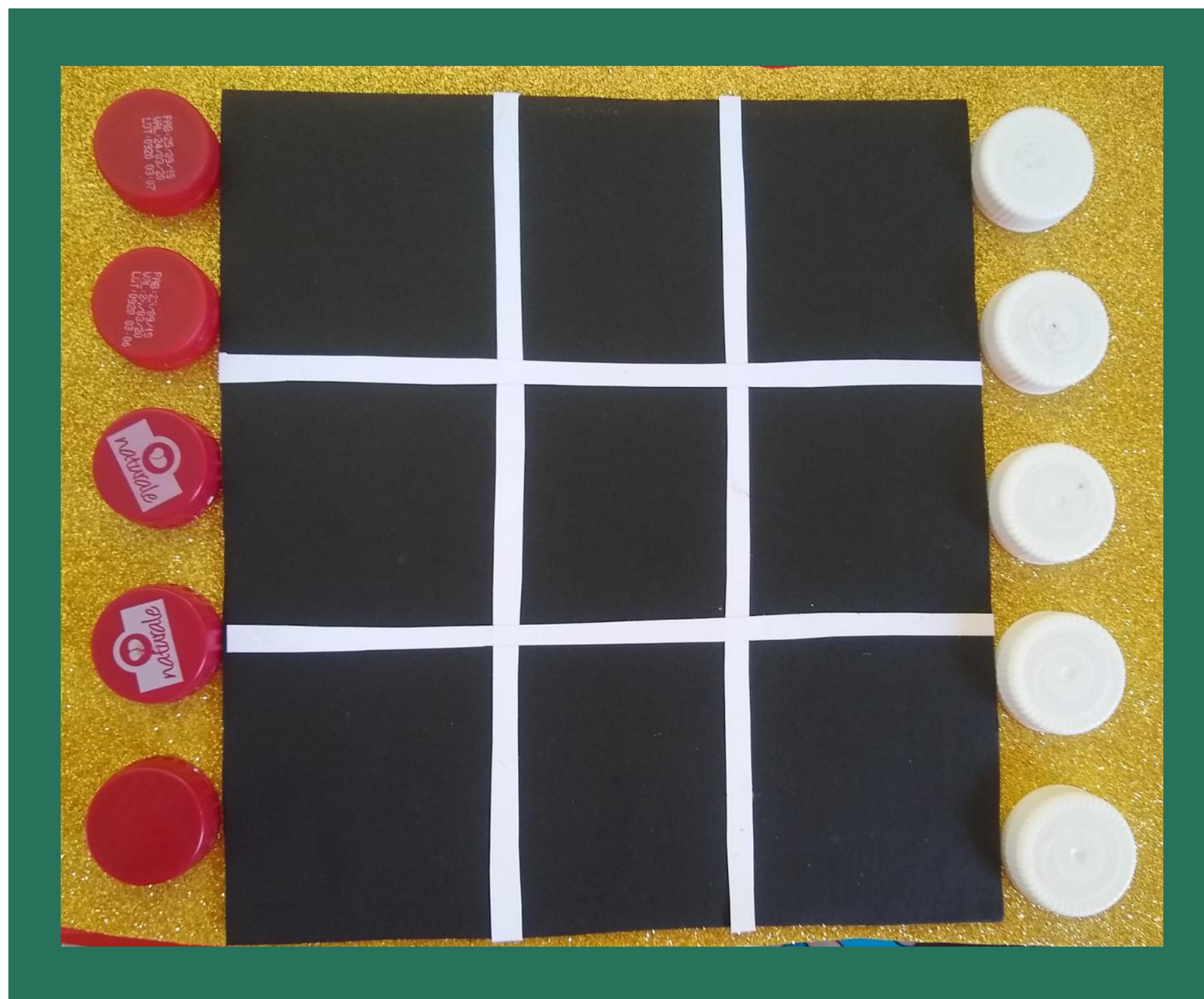
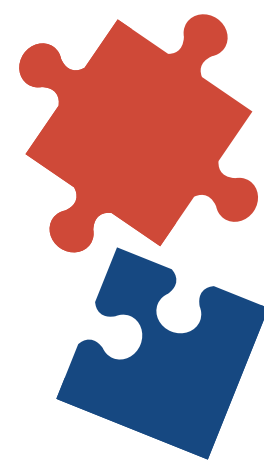
Embaralhe as cartas e distribua-as sobre a mesa, viradas para baixo. Tira-se "par ou ímpar" para ver quem deve começar o jogo.

O primeiro jogador tira duas cartas e verifica se são correspondentes. Se forem, segue jogando até que sejam diferentes, fazendo com que seja a vez do próximo.

Vence quem tiver mais cartas no final.



JOGO DA VELHA



**JOGO DE LÓGICA E
ESTRATÉGIA**

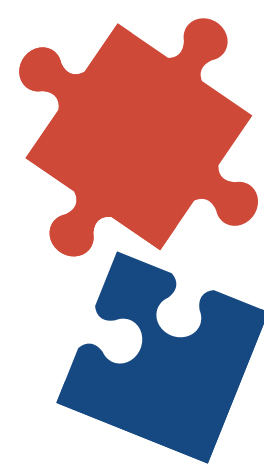
+4 ANOS



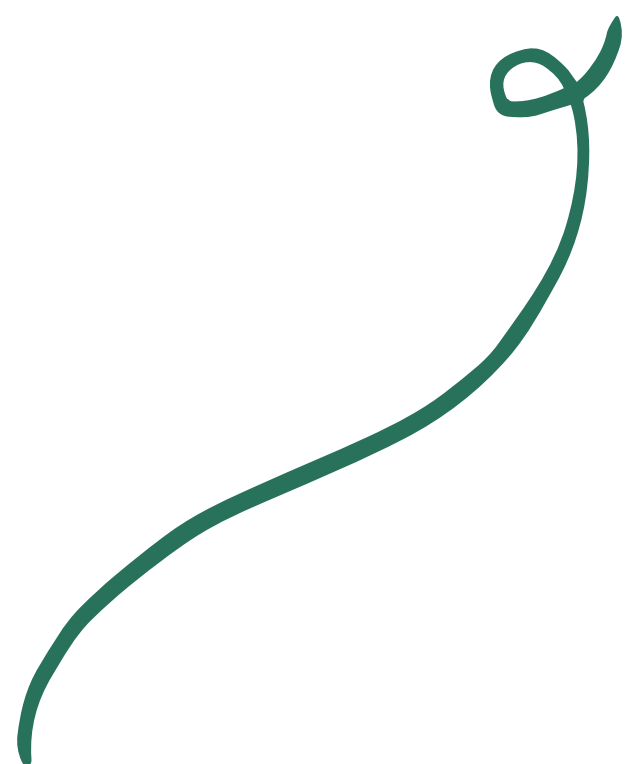
OBJETIVO PEDAGÓGICO:

- Exercitar o raciocínio lógico e estratégico.

Reproduzido da Internet



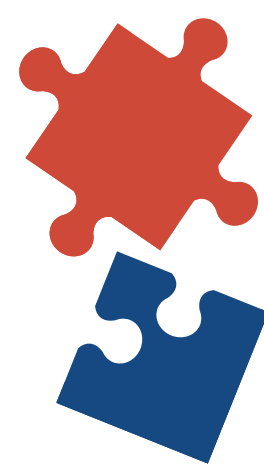
MATERIAIS:



- Papelão;
- 2 folhas com cores diferentes;
- Cola bastão
- 10 tampinhas de garrafa (5 de cada cor).

COMO FAZER:

1. Corte o papelão na forma de um quadrado 15cm x 15cm;
2. Corte a folha no mesmo tamanho;
3. Use a canetinha para fazer duas linhas na horizontal e duas na vertical, dividindo o quadrado maior em 9 quadrados menores (conforme a imagem).
4. Cole a folha no papelão.



COMO JOGAR:

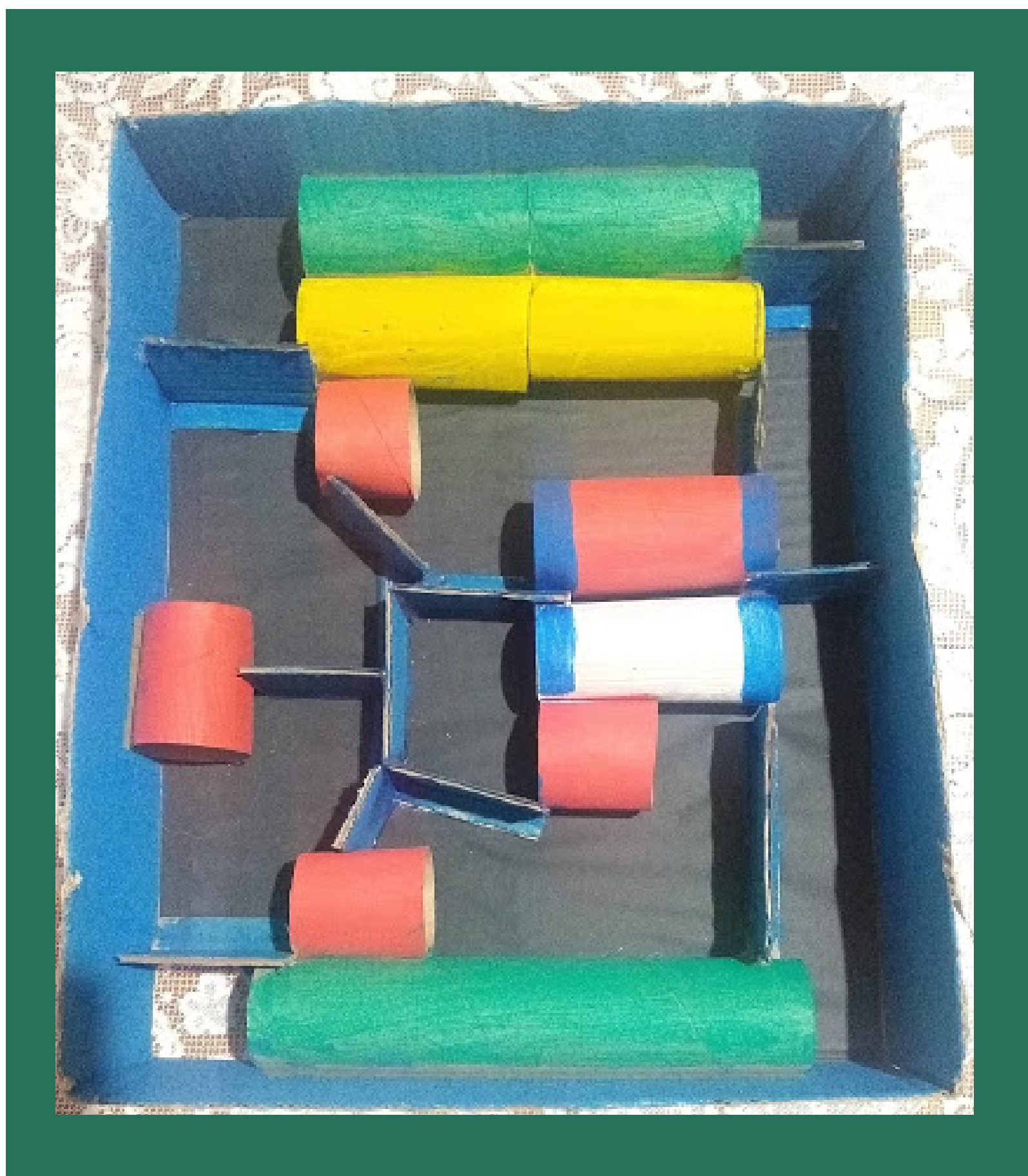
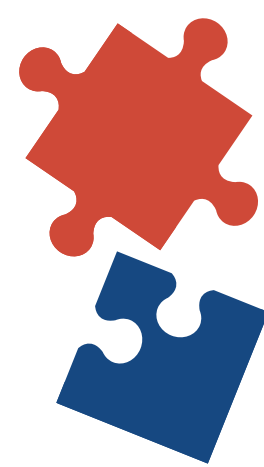
Cada jogador escolhe uma cor;
O objetivo é preencher uma linha, seja na
diagonal, vertical ou horizontal.

Os jogadores colocam suas peças em lacunas
vazias, alternadamente sempre tendo em mente
o objetivo do jogo.

Se o adversário estiver prestes a completar uma
linha, o jogador deverá tentar bloqueá-lo
colocando uma de suas peças.

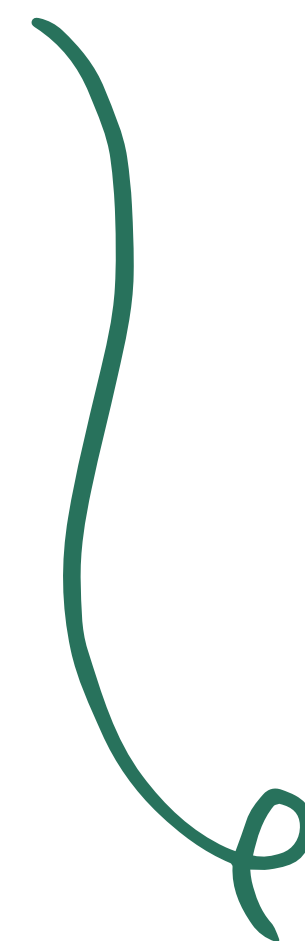


LABIRINTO



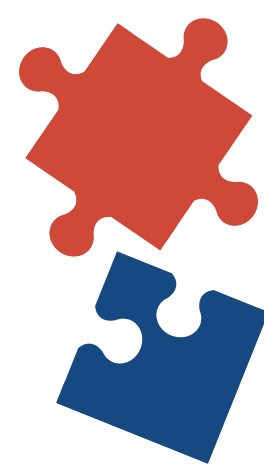
**JOGO PARA
MOTRICIDADE FINA**

+3 ANOS



OBJETIVO PEDAGÓGICO:

- Exercitar as habilidades de motricidade fina.



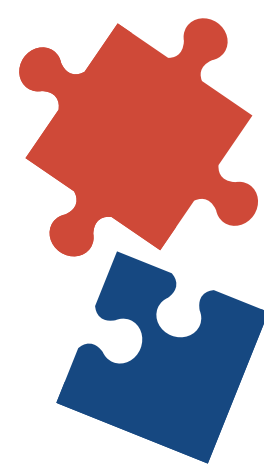
MATERIAIS:

- Caixa de papelão;
- Rolos de papel higiênico e papel toalha;
- cola quente;
- Tinta têmpera;
- Estilete;
- Bolinha.



COMO FAZER:

1. Coloque os rolos sobre a caixa de papelão no local que desejar;
2. Com estilete faça um furo na lateral na caixa para passar a bolinha;
3. Colando com cola quente, faça caminhos entre os rolos usando pedaços de papelão, formando trajetos sem saída e apenas um que leve para o furo feito na lateral;
4. Pinte de acordo com sua criatividade.



COMO JOGAR:

O objetivo do jogo é levar a bolinha até a saída.

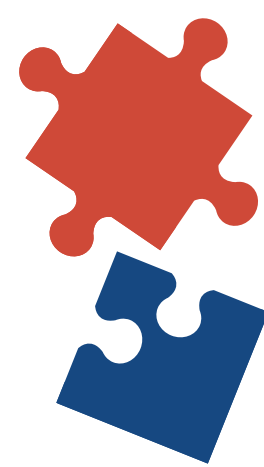
Para começar a jogar, coloque a bolinha no centro do labirinto;

Mova a caixa com as mãos tocando apenas em sua lateral e leve a bolinha para a saída.

Você pode usar um cronômetro para verificar o tempo que o jogador leva e assim, deixar o jogo mais emocionante.

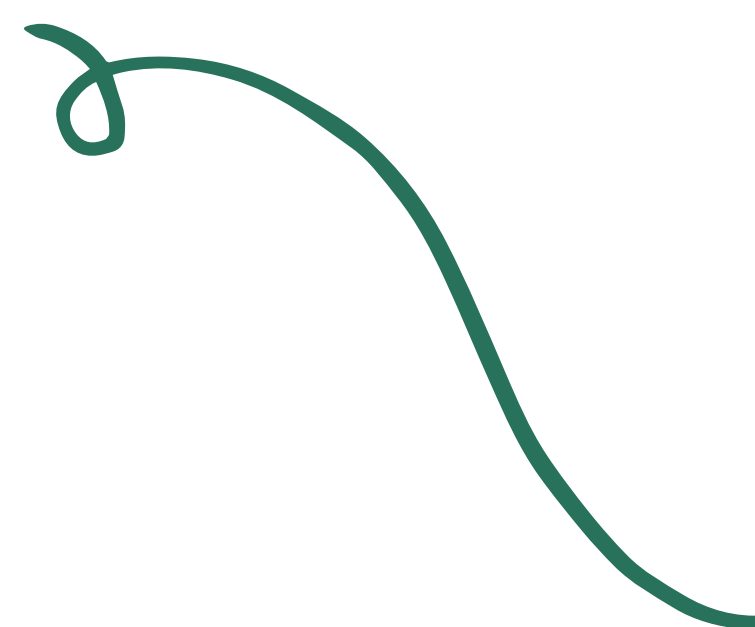


PEGA VARETAS



**JOGO PARA
MOTRICIDADE FINA**

+5 ANOS



OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Exercitar a coordenação e motricidade fina
- Exercitar habilidades matemáticas.



MATERIAIS:

- 25 palitos;
- Tinta ou corante diluído em água nas cores amarela, azul, verde, vermelha e preta.

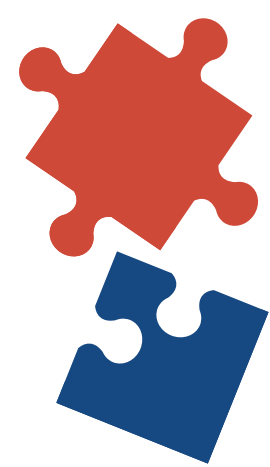
COMO FAZER:

Pinte os palitos nas seguintes quantidades:

- 1 preto
- 6 vermelhas
- 6 amarelas
- 6 azuis
- 6 verdes



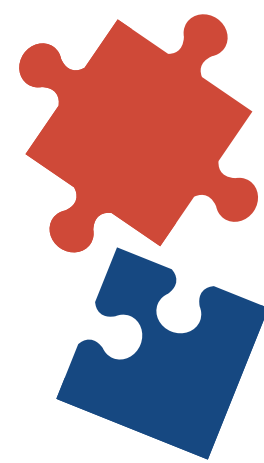
Cada vareta tem um valor diferente:
preta = 50 pontos, vermelhas = 20 pontos,
amarelas = 15 pontos, azuis = 10 pontos,
verde = 5 pontos.



COMO JOGAR:

- Pegue todas as varetas e solte-as sobre a mesa para que se espalhem;
 - O objetivo é pegar uma vareta por vez sem mover as demais;
 - O primeiro jogador inicia e ao mover outras varetas será a vez de outro jogador;
 - A vareta preta pode ser utilizada para levantar as demais;
 - Ao acabarem as varetas, vence quem somar mais pontos.
- OBS: Para os mais novos indicamos a inserção gradual da pontuação no jogo.

QUEBRA-CABEÇA



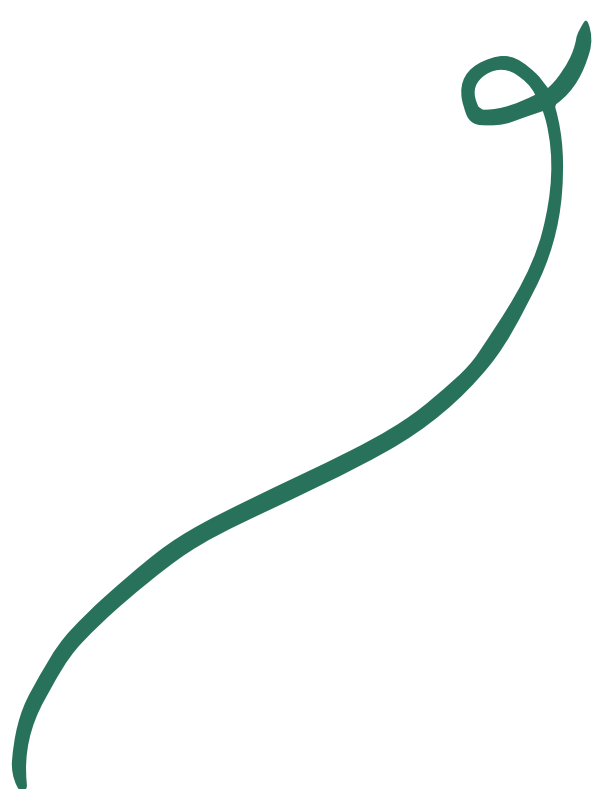
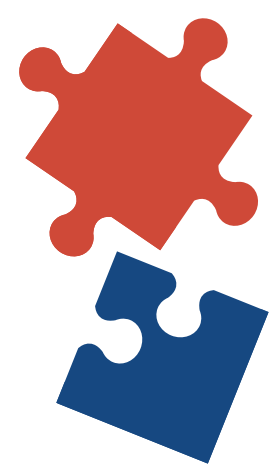
JOGO ALFABÉTICO

+4 ANOS

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Reconhecer as letras do alfabeto,
- Desenvolver a consciência grafofonêmica;
- Ampliar o vocabulário ativo.

Adaptado de John Spilsbury

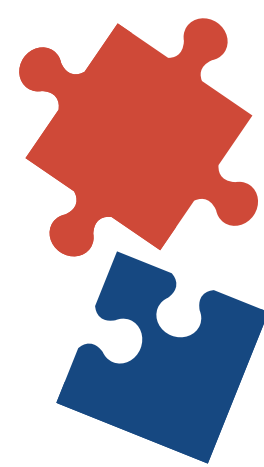


MATERIAIS:

- Folha de ofício;
- Régua e caneta;
- Tesoura e Cola;
- Revistas e jornais.

COMO FAZER:

1. Recorte 26 imagens - uma para cada letra do alfabeto;
2. Faça na folha uma forma de sua escolha e divida em três partes, sendo uma delas maior que as outras duas;
3. Cole a imagem na parte maior da peça elaborada inicialmente, mantendo seu tamanho e formato;
4. Na primeira parte menor da peça (peça do meio) escreva a letra inicial correspondente a figura;
5. Na última peça, escreva o nome da figura escolhida em letra de forma maiúscula.
6. Faça isso com todas a peças.



COMO JOGAR:

Misture as peças e as espalhe sobre a mesa;
Peça a criança que escolha uma imagem e em seguida, localize a letra e a palavra correspondente.

O jogo termina quando todas as peças foram montadas.

É possível também brincar com mais jogadores usando como um jogo de memória de três peças. Nesse caso, ganha quem obtiver mais conjuntos montados.



