



IFSC na Comunidade: utilizando jogos de raciocínio lógico no desenvolvimento da inteligência cognitiva

M.M.Pellizzaro¹; L.Broetto¹, L.C.Machado^{1*}, D.W.Santos¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina

*lucascidralmh@gmail.com

Com o avanço da tecnologia, surge a necessidade de formas alternativas de ensino que despertem o interesse e a curiosidade dos alunos pelos conteúdos estudados em sala de aula. O raciocínio lógico é muito importante para a organização e esquematização lógica de pensamentos e de estratégias na resolução de diversos problemas cotidianos e é frequentemente utilizado nas aulas da disciplina de matemática. Entretanto, muitos alunos, dos mais variados níveis de ensino, demonstram dificuldades em formular um raciocínio lógico coerente com os problemas que são apresentados a eles, dentro ou fora de sala de aula. Dessa forma, os jogos educativos se enquadram como potencializadores do desenvolvimento da inteligência cognitiva, pois favorecem de uma forma atrativa, a criatividade e a simulação de situações que exigem respostas imediatas e estimulam o planejamento de ações e atitudes positivas perante os erros. O objetivo principal do projeto é aproximar o IFSC da comunidade por meio de oficinas de jogos de raciocínio lógico visando despertar o interesse pela matemática e o desenvolvimento da inteligência cognitiva. Inicialmente, a equipe responsável pelo projeto reuniu-se para realizar orçamentos para a compra dos jogos e para discutir as habilidades que seriam estimuladas em cada atividade. A partir da definição dos jogos educativos – entre eles: jogos de desafio individuais, jogos de tabuleiro e jogos gigantes coletivos – começou-se a pensar na estrutura e metodologia das oficinas. A primeira oficina, em caráter experimental, foi ofertada para uma turma do próprio câmpus. A partir dela foi elaborada uma pesquisa de satisfação com os participantes e então foi possível realizar adaptações e melhorias para ofertar as próximas oficinas para o público externo. No total, foram realizadas seis oficinas com turmas diferentes, internas e externas à instituição. Com a realização das oficinas, a equipe conseguiu perceber a interação que ocorreu entre os participantes das oficinas e entre os participantes e os jogos. O desenvolvimento da inteligência cognitiva e intelectual e o fortalecimento dos conhecimentos matemáticos foram aspectos bastante presentes e marcantes no seu desenvolvimento. A atividade diferenciada despertou a vontade de participar e interagir com os jogos, até então desconhecidos por eles, e que de certa forma os provocavam, desafiando-os a buscar soluções para os objetivos de cada jogo.

Palavras-chave: Jogos educativos, Oficinas, Interação.

Instituição de fomento: IFSC – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.