



Projeto Oficinas  
***Oficina de Lógica***

**Oficina-1.1:**

*Os jogos na vida cotidiana*



## **Objetivos:**

Esta oficina deverá possibilitar ao participante:

- Perceber a importância do trabalho em grupo;
- Criar estratégias baseadas em regras impostas;
- Desenvolver a capacidade de observação;
- Desenvolver o senso crítico;
- Desenvolver a capacidade de concentração;
- Desenvolver a perseverança;
- Interagir integralmente com o meio;
- Extrapolar as habilidades adquiridas e/ou desenvolvidas para vida cotidiana;

## **Carga Horária:**

- Programada: 20 h
- Livre: Não há

## **Turmas:**

- sábados: das 8:00 h às 12:00 h  
das 13:00 às 17:00

**Investimento:** apenas para oficinas programadas.

- R\$ 225,00 - para 20 h

## **Pré Requisito:**

- Não há

## **Público alvo:**

- Ensino fundamental, médio e superior;
- Professores de todas as áreas;
- Profissionais de todas as áreas

## **Número de Participantes por Turma:**

- Mínimo: 20 alunos;
- Máximo: 40 alunos.



## Introdução

Baseada nos objetivos gerais do projeto de oficina, este trabalho, pautado nos princípios básicos de construtivismo, deverá acentuar principalmente a iniciativa do aluno dentro do processo proposto.

Esta oficina abrange dois momentos:

1. Oficina de Jogos Programada.
2. Oficina de Jogos Livre.

### 1. Oficina de Jogos Programada

É desenvolvida em dez encontros, sendo que no primeiro encontro é feita a sensibilização. Os alunos conhecerão os professores que os acompanharão nos próximos encontros, as regras gerais de trabalho e processo pedagógico aplicado.

Em todos os trabalhos os professores atuarão apenas como mediadores e orientadores do processo, sendo de iniciativa do aluno, ainda que de forma espontânea o andamento desta prática.

É importante ressaltar que esta oficina não se trata de reforço escolar, pelo menos nos moldes antigos, e sim do desenvolvimento de habilidades e atitudes necessárias para que o aluno melhore seu desempenho escolar além de sua atuação na vida cotidiana como no trabalho, em casa e na sociedade em geral.

No último encontro é feita uma avaliação geral de todo o trabalho desenvolvido.

### 2. Oficina de Jogos Livre.

Ele envolve duas modalidades do projeto Oficina de Lógica:

- a) Pronto Socorro: É a modalidade que prevê as ferramentas de jogos para alunos que procuraram a Oficina de Lógica visando dirimir uma eventual deficiência de formação. Este processo é assistido por um professor ou monitor.
- b) Lúdica: É a parte livre do desenvolvimento do raciocínio. É o espaço aberto para os alunos que desejam utilizar os jogos da oficina como passatempo e ao mesmo tempo desenvolverem suas atividades em um ambiente de descontração.

Os momentos desta oficina são vinculados, isto significa que nenhum jogo é liberado para a prática da oficina livre sem que passe pelo menos uma vez pela oficina programada. Desta forma é feito um processo integral, além da disponibilidade do jogo, é possível que qualquer aluno tome ciência dos efeitos educativos de suas práticas.



## Metodologia

De acordo com o mencionado na introdução, há dois métodos de trabalho para esta oficina.

### 1. Oficina de Jogos Programada

O processo consiste em dez encontros de uma ou duas horas cada, totalizando dez ou vinte horas. Para evitar que os encontros sejam cansativos, optou-se por práticas lúdicas. Dessa forma, a maior parte dos encontros são para trabalhar com jogos populares havendo também em alguns encontros o desenvolvimento, por parte dos estudantes, alguns jogos contextualizados.

Enfatizando a importância do trabalho em grupo, a turma será dividida em cinco grupos de quatro alunos sendo de preferência estudantes de áreas diferentes, caso haja turmas mistas. Neste contexto, enfatiza-se a importância da experiência individual contribuindo para o trabalho de grupo. Além disso, os grupos irão interagir frequentemente em prol de um objetivo maior.

Abaixo será descrito sucintamente o tema de cada encontro dando-se a ideia do todo desta oficina:

#### 1. Integração

- a. Haverá uma dinâmica de apresentação onde os alunos serão esclarecidos de como ocorrerão as reuniões.
- b. Ilusão de óptica: Destaca-se a importância da integração no processo de aprendizagem. Não só a visão é suficiente para percepção do universo.

#### 2. Desenvolvimento das práticas dos jogos satisfazendo os objetivos gerais da Oficina e os objetivos específicos de cada jogo. Há um jogo para cada dois encontros, sendo trabalhados quatro jogos numa oficina programada. Dentro deste contexto, de forma geral veremos:

- a. Objetivos específicos
- b. Histórico
- c. Regras do jogo
- d. Jogo – sem nenhuma orientação prévia
- e. Análise dos procedimentos (Feita pelos alunos e orientada pelos professores)
- f. Jogo – realizado após a análise
- g. Criação de situações problema
- h. Criação do jogo contextualizado
- i. Aplicação na vida cotidiana
- j. Avaliação

#### 3. Fechamento

- a. Levantamento, por parte dos alunos, das habilidades desenvolvidas
- b. Sugestões para futuras oficinas
- c. Extrapolação para vida cotidiana

É importante ressaltar que este cronograma de atividades não é fechado, os únicos itens que certamente farão parte deste processo são os 1 e 2 sendo que o restante dependerão do desempenho de cada grupo e do senso do professor norteado pelos objetivos da oficina. Dessa forma, em se percebendo uma afinidade maior ou menor dos alunos com o tema, este poderá ser ampliado, reduzido ou cortado sem prejuízo dos objetivos a serem atingidos.

### 2. Oficina de Jogos Livres.

Tanto o Pronto Socorro como a prática Lúdica serão realizadas no mesmo espaço.



a) Pronto Socorro

O aluno atendido no proto-socorro poderá sanar suas deficiências em qualquer das oficinas de Raciocínio Lógico. Em sendo um caso específico e individual. O professor poderá orientá-lo em horário disponível na oficina de jogos livre com acompanhamento do mesmo e/ou de um monitor.

b) Lúdica

Neste caso o espaço é livre e aberto para prática de jogos independentemente de quaisquer orientações.

É importante ressaltar que a Oficina de Jogos Livre é apenas uma das atividades de Pronto Socorro ou Lúdica. O espaço é dividido com outras práticas da Oficina de Lógica que serão implementadas com o tempo.



## Recursos necessários

- Sala com mesas
  - Laboratório de Física
  - Laboratório de Informática
- Material de papelaria
  - Papel sulfite
  - Tesoura
  - Lápis
  - Caneta
  - Borracha
  - Régua
  - Cartolina
  - Papel cartão
- Jogos
  - Resta 1
  - Quebra cabeça
  - Dominó
  - Caça palavras
  - Othello
  - Tangram
  - Pentaminós
  - Hex
  - Blocos Lógicos

## Recursos Humanos

- André Luis Lapolli

## Período

- Sujeita a Programação Semestral