

1. Descrição do Problema

Passatempo Educativo é uma organização não governamental, sem fins lucrativos, que possui bastante reconhecimento, nacional. A organização está entre as 100 melhores do país no ano de 2021 e 2022, além de possuir certificados e diversos prêmios.

A Passatempo Educativo atua há 22 anos em algumas regiões do país, desenvolvendo projetos na área educacional, cultural, esportiva, ações de preservação ambiental e desenvolvimento do turismo sustentável. Futebol ciência, oficinas de educação ambiental, jogoteca e cultura acessível são alguns exemplos de atividades realizadas pela ONG.

A atividade jogoteca é um conjunto de 180 jogos destinado para as crianças com mais de 8 anos, os jogos envolvem o raciocínio, sorte, entre outros.

O nosso projeto é um jogo de tabuleiro que contém perguntas e conforme o usuário acerta as perguntas, ele pontua. As perguntas envolvem simultaneamente matérias escolares, raciocínio e esportes, podendo conter por exemplo uma pergunta sobre física e surfe, ao mesmo tempo. O objetivo é fazer com que as crianças se divirtam e ao mesmo tempo aprendam matérias importantes. Portanto o projeto visa acrescentar mais um jogo a jogoteca e foca na parte do processo ensino-aprendizagem das crianças.

2. Metodologia

O Design Thinking é uma abordagem metodológica inovadora que se concentra na resolução de problemas complexos e na geração de soluções criativas por meio de um processo centrado no ser humano. Esta metodologia se originou no mundo do design, mas ao longo do tempo se expandiu para diversas áreas, incluindo negócios, educação e governo, devido à sua eficácia na abordagem de desafios variados. Os fundamentos metodológicos do Design Thinking incluem:

1. Empatia: O processo começa com uma compreensão profunda das necessidades e perspectivas das pessoas afetadas pelo problema ou desafio em questão. Isso envolve a realização de entrevistas, observações e imersão no ambiente do usuário para desenvolver empatia com eles. Com base nessas ideias, o mapa da empatia foi feito, representado na Figura 2, além disso, conhecemos como o projeto do Passatempo Educativo funciona, após uma imersão feita pelos próprios participantes da organização, juntamente com os estudantes do Instituto Mauá de Tecnologia.
2. Definição do problema: Uma vez que a empatia é estabelecida, a equipe de Design Thinking define claramente o problema que deseja resolver. A definição do problema é uma etapa crítica, uma vez que a compreensão precisa do desafio é fundamental para criar soluções eficazes. Seguindo essa ideia, e analisando o mapa de empatia, representado pela Figura 2, e a persona, representado na Figura 1, foi feita a definição do problema que consiste em ajudar alunos que sentem dificuldade na escola, pois sentem que as aulas são monótonas e sem interação com os alunos.
3. Geração de ideias: Nesta fase, os participantes se envolvem em sessões de brainstorming, representado pela Figura 3, explorando um amplo espectro de ideias sem julgamento. O objetivo é promover a criatividade e a inovação, considerando diversas perspectivas e soluções.

Figura 1 – Persona

Persona

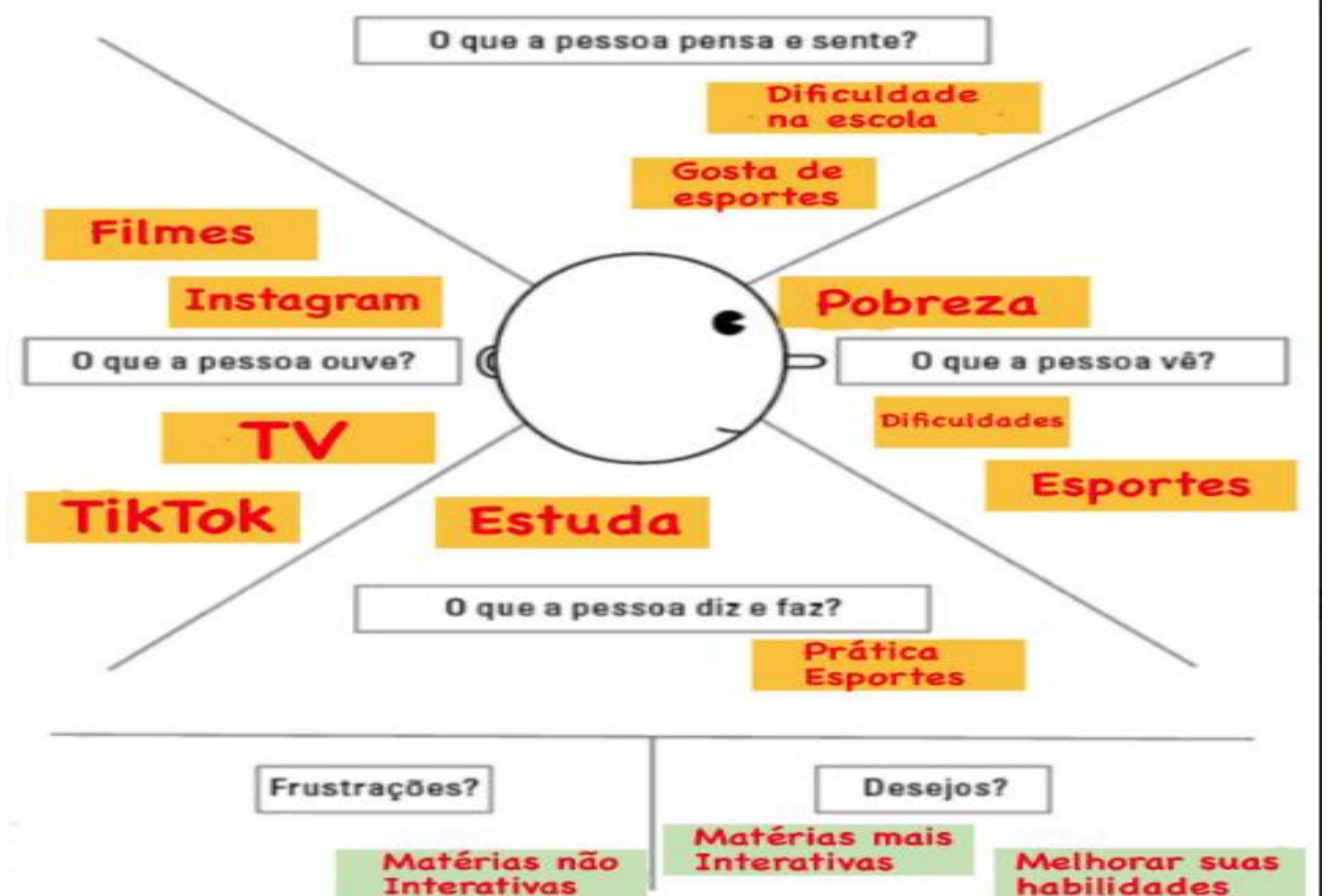
Denilson (12 anos)

Citação: "Amo minha querida cidade e meus colegas de classe."

Homem; nascido em Belo Horizonte; filho de um Policial; entusiasta de filmes de ação; entusiasta de física e futebol; sempre tentando praticar alguma atividade física; odeia aulas sem interação prática com os alunos; adora jogos de guerra (war, call off duty, CS GO); adora Coelhos; amante da culinária e brasileira; louco por massas e carnes em geral.

5. Referências

GEHLEN, Salete Marcolina. OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE. 2013. 21 f. TCC (Doutorado) - Curso de Educação Física, Educação Física na Universidade de Palmas, Paraná, 2013. Cap. 1.



3. Resultados e Discussão

Após todas as etapas de metodologia, começamos a criação de um jogo para auxiliar as crianças que sentem a falta de interação durante as aulas, dentro das salas de aula. "Trilha do Conhecimento Esportivo e Escolar" é um jogo de tabuleiro emocionante projetado para 4 jogadores, onde o objetivo é percorrer uma trilha com 23 casas até chegar ao final. O jogo é uma combinação única de conhecimento esportivo e habilidades em várias matérias escolares, incluindo física, química, matemática e história. O jogo promove aprendizado e diversão ao mesmo tempo.

Figura 3 – Tabuleiro



Fonte: Saudável Vetores por Vecteezy

4. Conclusão

Por fim, a importância dos jogos de tabuleiro no contexto educacional foi respaldada por pesquisas que destacam os benefícios, como o estímulo ao raciocínio lógico, habilidades de comunicação e interação social. Essa solução não apenas torna as aulas mais envolventes, mas também promove o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.

Assim, o projeto "Trilha do Conhecimento Esportivo e Escolar" representa um passo significativo em direção à melhoria do processo de ensino-aprendizagem, oferecendo uma maneira inovadora e eficaz de envolver as crianças no aprendizado e no desenvolvimento de habilidades vitais para o seu futuro. A organização Passatempo Educativo demonstra que a educação pode ser transformada por meio da criatividade e do comprometimento em proporcionar uma educação mais rica e significativa para as gerações futuras.