



RELATÓRIO FINAL DE PROJETOS DE  
EXTENSÃO - PBAEX

REGISTRO PROEX Nº  
/2015

Anexo V

1 - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
CÂMPUS: INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA CAMPUS AMAJARI			
<b>TÍTULO PROJETO:</b> Elaboração de jogos pedagógicos a partir de materiais recicláveis na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio, estimulando a criatividade, integração social e desenvolvimento cognitivo.			
COORDENADOR DO PROJETO: Thays Cristine Soares de Carvalho			
<b>PERÍODO DE REALIZAÇÃO:</b>		<b>DURAÇÃO</b>	<b>DIAS DA SEMANA</b>
<b>INÍCIO</b>	<b>TERMINO</b>	6 meses	5 dias
Maio	Outubro		
<b>NOME DOS ALUNOS:</b>			
1. Bruno Daniel Pereira Vasconcelos			
2. Ediane Estevão Martins			
<b>PÚBLICO ALVO:</b> Equipe pedagógica (gestores e professores), alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental e comunidade escolar.			
<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL:</b> 10h		<b>CARGA HORÁRIA TOTAL:</b> 240	
<b>LOCAL DE EXECUÇÃO DO PROJETO:</b> Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio localizada na comunidade indígena barata próximo ao município Alto Alegre.			
<b>OBJETIVO DO PROJETO:</b> Elaborar jogos pedagógicos a partir de materiais recicláveis para serem utilizados como recursos educativos durante as atividades escolares, proporcionando uma aprendizagem significativa.			
2 - INTRODUÇÃO			
<p>Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, e outras pessoas. Desse modo, o jogo é um recurso pedagógico relevante para a aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes possibilitando, ambientes desafiadores, capazes de “estimular” e, conseqüentemente, conquistar estágios mais elevados de raciocínio. Nesse sentido, a confecção de jogos pedagógicos com materiais recicláveis, por serem mais atrativos e de baixo custo, apresentam-se como possibilidades. Com essa proposta que o projeto surge com a finalidade que os discentes e demais sujeitos envolvidos estabeleçam uma relação de interação e troca de experiências e vivências, ampliando suas possibilidades de desenvolvimento como cidadão. Além da confecção do jogo educativo, os acadêmicos organizarão uma atividade mobilizadora relacionada à saúde do planeta. Assim, sensibilizam os discentes em relação à responsabilidade social para com a sustentabilidade do planeta. Essa interação na entrega dos jogos possibilitará uma experiência diferenciada de formação humana, uma vez que a vivência é desencadeadora de aprendizagens. Sobretudo, essa ação possibilitará ainda a interdisciplinaridade da linguagem (leitura e escrita), artes, matemática, desenvolver a atenção utilizando o</p>			

Recebido em: 20.11.2015  
Graciele Lima.

lúdico.

### 3 – DESENVOLVIMENTO

Foram aplicados entrevistas e questionários com professores, gestores, funcionários e comunidade externa da Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio, localizada na comunidade indígena da Barata, para diagnóstico, observando a situação ambiental da comunidade em relação ao lixo descartado. Para os professores das séries iniciais foram aplicados questionários específicos para conhecimento de quais os jogos pedagógicos utilizados em leitura, escrita e matemática, quais as dificuldades de aprendizagens que os alunos apresentam. Dentro da escola foi colocado caixas devidamente identificadas para coleta seletiva do lixo. Posteriormente, foi feita apresentação dos jogos pedagógicos para a equipe pedagógica (professores e gestores) da escola na comunidade e como eles podem ser utilizados em sala de aula, assim como o objetivo de cada jogo para o processo de ensino e aprendizagem. Os bolsistas do projeto são discentes da turma de Alternância, portanto, alguns jogos pedagógicos foram confeccionados no tempo comunidade. Os demais jogos foram elaborados no momento de orientação já especificado no horário da instituição. Aplicamos os jogos com os alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental da escola e por fim, a entrega dos jogos pedagógicos para a escola para que continuem sendo utilizado pelos professores nas aulas de português e matemática, além de jogos que trabalhem atenção, percepção e raciocínio lógico.

O projeto contribuiu para o maior nível de sensibilização e comportamento da comunidade escolar (alunos, professores, equipe gestores e família) em relação ao meio ambiente, e sobre a relevância da elaboração de materiais pedagógicos através do lixo que serão descartados ao meio ambiente, ou seja, materiais recicláveis a fim de diversificar a prática pedagógica em sala de aula, que contribuirá para a dinamização metodológica e aprendizagem significativa dos alunos. O projeto atendeu aos objetivos esperados de modo que ao trabalharmos com jogos pedagógicos -elaborados através de material reciclado- com alunos das séries iniciais nas salas de aula, percebemos a maneira prazerosa e lúdica com que iam assimilando os conceitos, conteúdos e habilidades nas aulas de português e matemática, principalmente a contribuição para formação educacional de cidadãos conscientes de suas responsabilidades socioambientais. É importante ressaltar que foi realizada oficina sobre jogos pedagógicos no IF comunidade no campus Amajari, e também apresentação do projeto em forma de banner no IV fórum de integração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima.

Para a formação profissional dos bolsistas, foi notório o interesse dos alunos pela reciclagem que aumentou muito, eles interagiram muito bem com a proposta do projeto, assim como sobre os impactos ambientais e como eles nos afetam, mas também pela proatividade que os bolsistas demonstraram durante todo o projeto, principalmente pela elaboração dos jogos com materiais reciclados e a maneira lúdica de aprender com jogos pedagógicos.

#### 3.1 - PONTOS POSITIVOS, NEGATIVOS E SUGESTÕES

O tempo para execução do projeto é pouco, sugiro que se estenda o período para duração do projeto de 6 para 9 meses.

#### 3.2 - QUANTIDADE PESSOAS ENVOLVIDAS

ALUNOS EXTENSIONISTA		ALUNOS VOLUNTÁRIOS		DOCENTE S	TÉCNICO S	PUBLICO ATENDIDO	
INICIO	CONCLUINTE E	INÍCI O	CONCLUIN TE			INICIO	CONCLUINTE
2(dois)	2(dois)				2(dois)	20	70

ALUNOS DESISTENTES, SE HOUE JUSTIFIQUE?

PUBLICO ALVO DESISTENTE, SE HOUE JUSTIFIQUE?

Amajari-RR, 30 de novembro de 2015.

Local e data

Bruno Daniel Pereira Jorsonedo

Assinatura do(a) bolsista 1

Edione Estevão Martins

Assinatura do(a) bolsista 2

Thays Cristina S de Carvalho

Orientador do Projeto de Extensão



**Título do Projeto:** Elaboração de jogos pedagógicos a partir de materiais recicláveis na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio, estimulando a criatividade, integração social e desenvolvimento cognitivo.

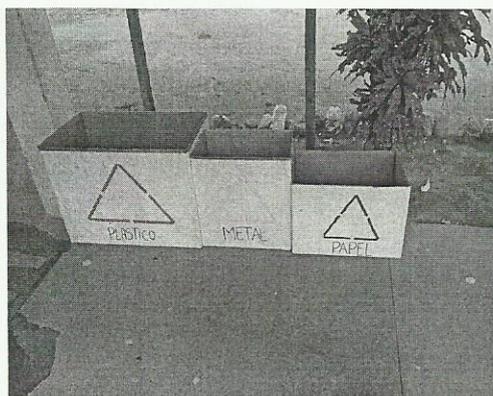


Figura 01 – Coletiva seletiva realizada na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio



Figura 02 – Jogos Pedagógicos apresentados no IF Comunidade 2015do *Campus Amajari*



Figura 03 – Jogos Pedagógicos apresentados no IF Comunidade 2015do *Campus Amajari*

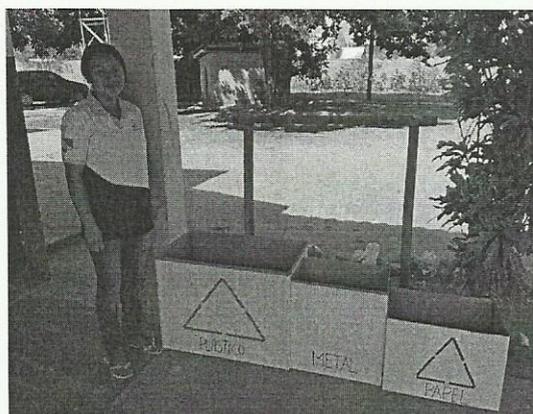


Figura 04 – Coletiva seletiva realizada na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio



Figura 05 – Culminância do Projeto realizada na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio

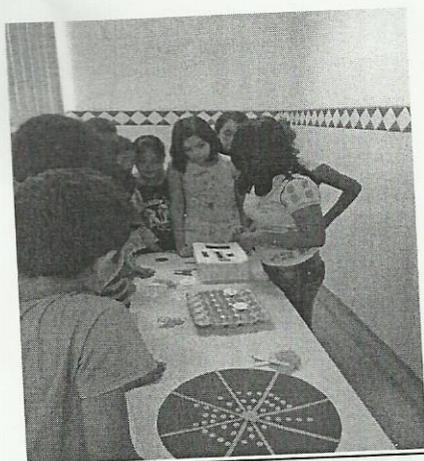


Figura 06 – Jogos Pedagógicos apresentados no IF Comunidade 2015 do *Campus Amajari*

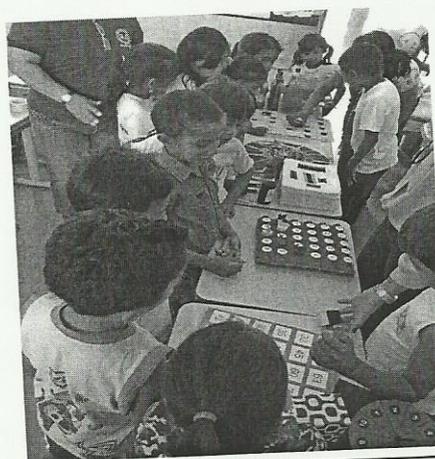


Figura 07 – Culminância do Projeto realizada na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio



Figura 08 – Culminância do Projeto realizada na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio

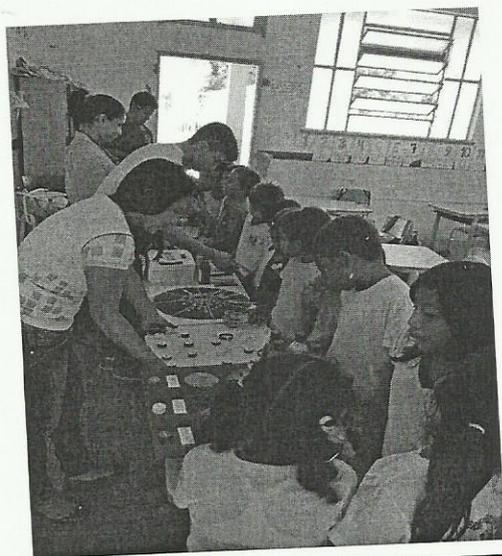


Figura 09 – Culminância do Projeto realizada na Escola Estadual Indígena Hermenegildo Sampaio

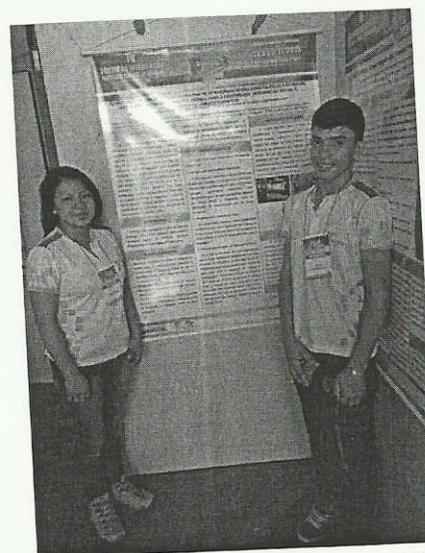


Figura 10 – Apresentação no Fórum de Integração do IFRR