

Desenvolvimento Infantil Através do Jogo: Quebra-Cabeças de Animais Brasileiros como Ferramenta de Conexão com a Cultura Nacional

AUTORES

BOTTEGA, Felipe
DAL PONTE, Rosemar
GALLI, Felipe
MICALOSKI, Silvestre
SANTIS, Nicolas

ENGENHARIA



INTRODUÇÃO

O projeto consiste em um quebra-cabeça utilizando figuras de animais que podem gerar interesse das crianças. Tem como objetivo incentivar e auxiliar crianças de 3 à 5 anos no processo de ensino e aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

O tabuleiro foi desenvolvido com a intenção de estimular e auxiliar crianças que apresentam dificuldades no processo de aprendizado.

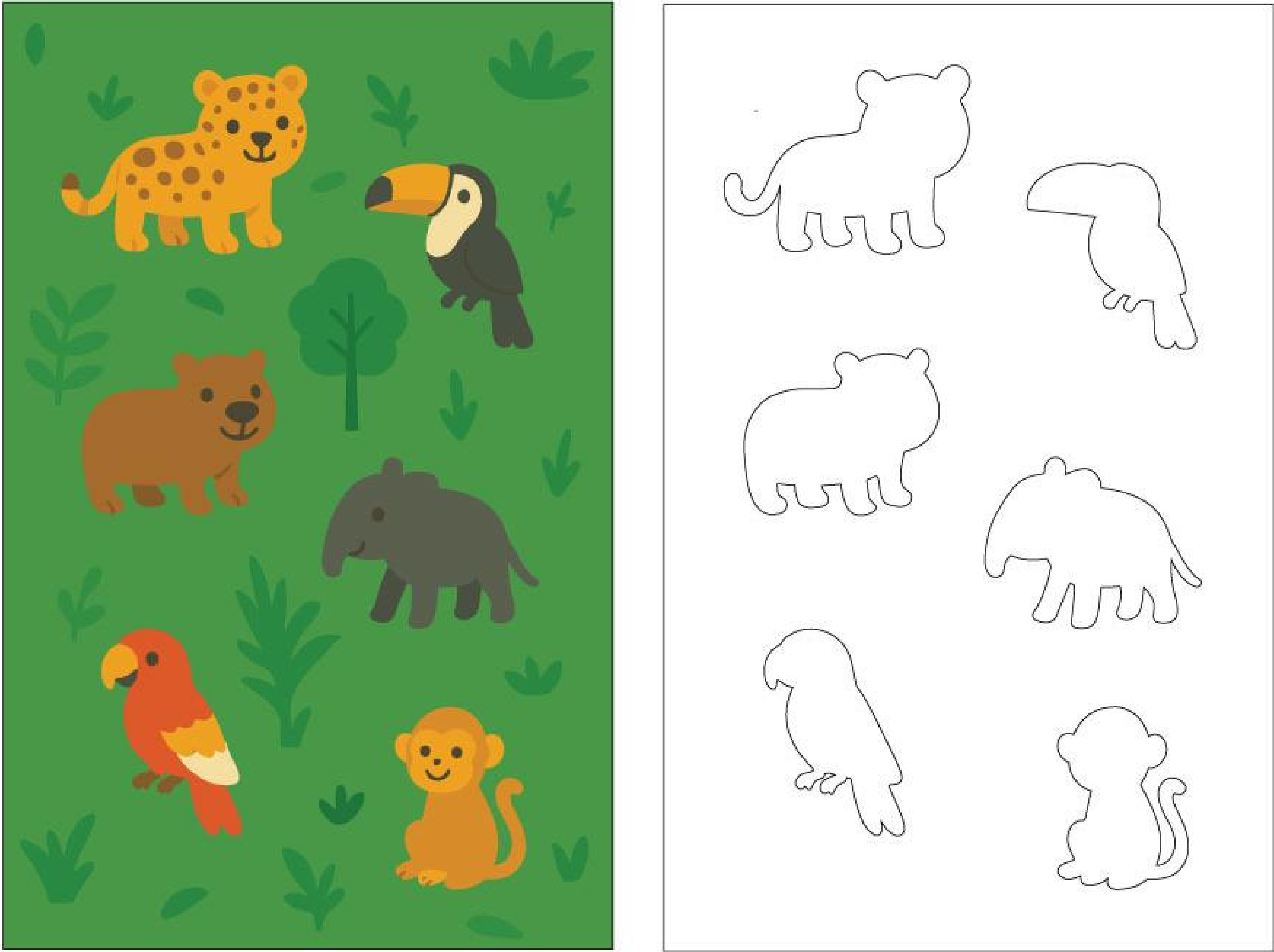
O desenvolvimento consiste em um tabuleiro/ quebra-cabeça feito de MDF com 35cm de altura, 25cm de largura e 5mm de espessura, com peças de aproximadamente 7cm de comprimento. O quebra-cabeça será realizado com recortes feitos a laser, criando o formato de diferentes animais.

O tabuleiro será um cenário de uma floresta (cenário impresso e realizado em gráfica), contendo 6 (seis) espécies de animais diferentes, sendo eles, onça, tucano, capivara, elefante, arara e macaco.

Foram utilizado animais da fauna brasileira, para que além das crianças terem um desafio com o tabuleiro, elas também possam conhecer mais sobre os animais que habitam o Brasil.

Após a conclusão da idealização do projeto, mandamos a gráfica para recortarem as peças.

Figura 1 – Desing final do projeto



Fonte: Do autor

O cenário foi pensado e desenvolvido com a intenção de chamar a atenção das crianças com imagens em formato animado. A imagem foi gerada a partir de uma IA (Inteligência Artificial) após o cenário ser pensado e discutido entre todos do grupo.

Com o cenário já pronto, passamos para o AutoCAD para tirarmos o esboço do desenho, para assim ser feito o recorte a laser no MDF.

Figura 2 – Projeto corte laser MDF



Fonte: Do autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o recorte das peças já feita, passamos para a parte final do projeto, o tabuleiro será enviado a uma gráfica, para ser impresso as imagens, sendo assim finalizado. Com isso esperamos um grande aproveitamento do brinquedo, trazendo grandes sorrisos e aprendizados das crianças

REFERÊNCIA

UTILIZAÇÃO de software AutoCAD como instrumento didático para a formação acadêmica no ensino de engenharia. Produção Industrial & Serviços, v. 6, n. 1, 2019.

GOMES DA SILVA, . Inclusão e diversidade: princípios para práticas pedagógicas emancipatórias nas perspectivas de Paulo Freire e bell hooks. REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA, [S. l.], v. 15, n. 39, p. 450–467, 2023.

UTILIZAÇÃO de software AutoCAD como instrumento didático para a formação acadêmica no ensino de engenharia. Produção Industrial & Serviços, v. 6, n. 1, 2019.

SILVA, Amanda Tufi da. Ludicidade e educação: a importância do brincar na educação infantil. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdades Anhanguera, Itapeverica da Serra, SP, 2019.