



Criação de jogos para o desenvolvimento de estudantes com altas habilidades/superdotação

Arthur Julian Braga | arthur.jb@aluno.ifsc.edu.br¹
Elaine Cristina Mourão | elaine.mourao@ifsc.edu.br²
Pedro Antônio Cesconetto Covre | pedro.cc08@aluno.ifsc.edu.br³

Edital PROEX N.º 21/2025 - Fomento às atividades de Extensão do Câmpus Criciúma
Trabalho de Extensão
DT 3 - Educação, Cidadania, Desenvolvimento Social e Práticas Inclusivas

Resumo:

O projeto propôs a criação de jogos de tabuleiro como estratégia pedagógica para o desenvolvimento cognitivo, criativo e socioemocional de estudantes com Altas Habilidades/Superdotação, visando eliminar barreiras e assegurar educação inclusiva, equitativa e de qualidade. Fundamentado em diretrizes internacionais e nacionais de educação inclusiva, o trabalho buscou suplementar e enriquecer o currículo tradicional por meio de metodologias diferenciadas. A ação foi desenvolvida em três fases: vivência e análise de jogos, oficinas de design e prototipagem, e apresentação pública dos produtos. Desse modo, as ações desenvolvidas suplementaram e enriqueceram o currículo tradicional por meio de metodologias diferenciadas que garantiram educação inclusiva, equitativa e de qualidade além de ampliar competências como pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação e cooperação, fortalecendo o vínculo entre o IFSC e a comunidade por meio da articulação entre ensino, pesquisa e extensão, conforme dados observações realizadas durante a realização do projeto e avaliação dos estudantes via ficha de feedback, assim como das docentes do polo.

Palavras-chave: educação inclusiva; educação especial; altas habilidades/superdotação; jogos educacionais.

Introdução

O projeto *Criação de Jogos para o Desenvolvimento de Estudantes com Altas Habilidades/Superdotação* em consonância com o disposto na Constituição Federal (1988), na Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2007) e no seu Protocolo Facultativo - promulgados pelo Decreto nº 6.949/2009 -, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), no Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015), propôs a criação de jogos de tabuleiro como

¹ Estudante do curso Técnico Integrado em Química - 2º ano - do IFSC Campus Criciúma.

² Professora de Educação Especial do IFSC Campus Criciúma.

³ Estudante do curso Técnico Integrado em Mecatrônica - 3º ano - do IFSC Campus Criciúma.

estratégia pedagógica com o intuito de promover o desenvolvimento cognitivo, criativo e sócio emocional e a potencialização das capacidades de estudantes com altas habilidades/superdotação por meio da articulação de saberes interdisciplinares e estratégias pedagógicas que eliminem barreiras e assegurem educação inclusiva, equitativa e de qualidade.

Mais especificamente, o projeto almejou: 1) Desenvolver a criatividade e a inovação a partir da criação autoral de jogos de tabuleiro; 2) Estimular o pensamento crítico, lógico e estratégico por meio da resolução de problemas presentes nos jogos; 3) Potencializar a autonomia intelectual e a autoconfiança dos estudantes; 4) Ampliar as competências de comunicação, negociação e cooperação entre os participantes; 5) Integrar conhecimentos de diferentes disciplinas (Matemática, Língua Portuguesa, História, Ciências, Artes, etc.) no processo de concepção e desenvolvimento dos jogos; e 6) Oferecer recursos e estratégias de AEE que removam barreiras e estimulem a participação plena desses alunos no ambiente escolar e comunitário.

Desse modo, articulou de forma indissociável ensino, pesquisa e extensão. As ações de ensino foram promovidas a partir da aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula. A investigação de estratégias de design de jogos e práticas pedagógicas eficazes para atendimento da demanda identificada no polo inseriram-se no eixo pesquisa. Por fim, o eixo extensão foi contemplado no fortalecimento da interação entre IFSC e a comunidade externa.

Descrição do público envolvido

O compromisso com o direito à educação - resultante de movimentos internacionais que culminaram na Declaração Mundial de Educação para todos, em Jomtien (1990) e na Declaração de Salamanca, na Espanha (1994) - destacaram a importância de processos educativos que considerem a diversidade humana. Para tanto, faz-se necessário a eliminação de barreiras.

Estudantes com Altas Habilidades/Superdotação historicamente foram segregados e incompreendidos. Por esta razão, documentos educacionais, desde a década de 1970, passaram a indicar a necessidade de atenção especial para este público, já que, apesar

de apresentarem potencial elevado em áreas intelectuais, acadêmicas, criativas e/ou socioemocionais, podem vivenciar desmotivação e baixo rendimento escolar.

Neste sentido, estratégias de ensino para a suplementação, a diferenciação e o enriquecimento curricular são fundamentais para a garantia do direito à educação desses estudantes.

A partir de demandas identificadas pela assessora pedagógica e docentes do polo de Altas Habilidades/Superdotação da EEB Eng. Sebastião Toledo dos Santos, o projeto visou atender às necessidades específicas desses estudantes, cujo potencial intelectual e criativo demanda estratégias pedagógicas diferenciadas, além do currículo convencional, já que o Atendimento Educacional Especializado (AEE) tem papel fundamental na complementação e suplementação da formação desses estudantes, oferecendo estratégias diferenciadas que removam barreiras à sua plena participação acadêmica e social.

Foram organizados dois grupos discentes. O grupo de terças-feiras ocorreu no período da manhã e foi composto por 5 estudantes: Davi (10 anos), Gustavo (10 anos), Luiz (13 anos), Mariana (13 anos) e Samuel (12 anos). O segundo ocorreu às quartas-feiras no período da tarde e foi composto inicialmente por 5 estudantes: Ana (16 anos), Gabriel (15 anos), Gian (13 anos), Isabela (12 anos) e Luciana (16 anos). Contudo, as três discentes do sexo feminino deste último grupo não puderam permanecer no projeto por motivos pessoais.

Os discentes frequentam o polo uma vez por semana por três horas no contraturno.

A composição dos grupos foi feita pela assessora do polo a partir da disponibilidade de horário dos estudantes e de suas áreas de interesse.

Procedimentos metodológicos

O projeto foi desenvolvido em três fases:

Fase 1: a) Apresentação do conceito de jogos e jogos de tabuleiro como recursos pedagógicos; b) Vivência prática de jogos diversos (estratégia, cooperativos, educativos, criativos), analisando suas regras, mecânicas e dinâmicas; e c) Discussão coletiva sobre elementos que tornam um jogo desafiador e motivador.

Fase 2: a) Oficinas de design de jogos abordando: criação de enredos e narrativas; definição de objetivos e regras; e escolha de mecânicas (movimento, pontuação, turnos, desafios, etc.); b) Construção de protótipos com materiais simples e acessíveis; e c) Testes dos protótipos, com feedback entre pares para ajustes e melhorias.

Fase 3: a) Apresentação dos jogos em um Torneio/Mostra de Jogos aberto à comunidade escolar; e b) Avaliação conjunta dos resultados alcançados.

Assim, os estudantes com Altas Habilidades/Superdotação participaram ativamente de todas as etapas do projeto como protagonistas no planejamento, desenvolvimento, execução e finalização das atividades. Durante a fase de planejamento, contribuíram com ideias para proposição de temáticas, mecânicas e dinâmicas inovadoras para os jogos. Em relação à organização, auxiliaram na definição de tarefas, prazos e recursos. Durante a execução, atuaram na construção prática dos protótipos, testes e ajustes dos jogos. Por fim, na finalização, participaram da apresentação dos jogos à comunidade, explicando as regras, objetivos e processo criativo, além de contribuir com a avaliação e documentação dos resultados.

Resultados e discussões

Os resultados obtidos foram coletados a partir de observações realizadas durante o desenvolvimento das atividades e quantitativa - através da análise das fichas de feedback preenchidas pelos estudantes. As questões de 1 a 3 coletaram dados sobre os estudantes (nome completo, sexo e idade, respectivamente). As demais focaram em obter dados sobre competências cognitivas e socioemocionais como evidenciam as tabelas a seguir:

Questão 4 - O projeto contribuiu para o desenvolvimento de suas habilidades de resolução de problemas?

Muito	3
Parcialmente	3
Pouco	1
Não contribuiu	0

Questão 5 - Em que medida o projeto estimulou o seu pensamento crítico e a criatividade?

Muito	4
Parcialmente	2
Pouco	1
Não estimulou	0

Questão 6 - O projeto favoreceu o trabalho em equipe e a colaboração entre os participantes?

Sim, de forma significativa	6
Parcialmente	1
Pouco	0
Não favoreceu	0

Questão 7 - Como você avalia a sua comunicação e expressão de ideias ao longo do projeto?

Melhorou muito	1
Melhorou um pouco	6
Permaneceu igual	0
Dificultou-se	0

Questão 8 - Você teve oportunidades de exercer liderança ou protagonismo nas atividades?

Sim	7
Parcialmente	0
Não	0

Questão 9 - Você considera que o ambiente do projeto foi inclusivo e acolhedor?

Sim	7
Parcialmente	0
Não	0

Questão 10 - O projeto ajudou a fortalecer o vínculo entre o IFSC e a comunidade?

Sim, de forma clara	6
Parcialmente	1

Pouco	0
Não	0

Questão 11 - Você percebeu a troca de saberes e diálogo entre os participantes, discentes extensionistas e professores?

Sim	7
Parcialmente	0
Não	0

Questão 14 - Você recomendaria a participação neste projeto para outros estudantes?

Sim	7
Talvez	0
Não	0

Questão 15 - Como você avalia sua experiência geral no projeto?

Excelente	5
Boa	2
Regular	0
Insatisfatória	0

As questões 12, 13 e 15 foram abertas e perguntaram sobre os principais aprendizados, o que poderia ser aperfeiçoado e comentários/sugestões para continuidade do projeto.

Os docentes também avaliaram os impactos do projeto através de uma ficha de feedback. As respostas registradas nas questões dissertativas 12, 13 e 16 explicitam também que os objetivos foram alcançados.

12. Quais foram os aprendizados mais significativos dos estudantes com o projeto?

A construção do jogo e a troca de saberes com certeza foram significativas para nossos alunos.

13. O que poderia ser aperfeiçoado nas próximas edições?

Acredito que poderia ter mais tempo para a elaboração do jogo.

14. Você recomendaria a participação neste projeto para outros estudantes?

- ☒ Sim
☐ Talvez
☐ Não

15. Como você avalia a experiência geral dos estudantes no projeto?

- ☒ Excelente
☐ Boa
☐ Regular
☐ Insatisfatória

16. Deixe aqui qualquer outro comentário, sugestão ou observação sobre o projeto:

Agradeço a parceria com nossa escola, os alunos com certeza aprenderam muito e levaram boas lembranças para a vida.

Respostas da professora Cláudia

12. Quais foram os aprendizados mais significativos dos estudantes com o projeto?

Trabalho em equipe, troca de ideias contribuiu para o desenvolvimento de habilidades e estimulou o pensamento crítico.

13. O que poderia ser aperfeiçoado nas próximas edições?

Poderia ser aperfeiçoado na próxima edição a questão das regras do jogo aos que não tem familiaridade com jogos.

14. Você recomendaria a participação neste projeto para outros estudantes?

- ☒ Sim
☐ Talvez
☐ Não

15. Como você avalia a experiência geral dos estudantes no projeto?

- ☒ Excelente
☐ Boa
☐ Regular
☐ Insatisfatória

16. Deixe aqui qualquer outro comentário, sugestão ou observação sobre o projeto:

Respostas da professora Suellen

12. Quais foram os aprendizados mais significativos dos estudantes com o projeto?

O projeto contribuiu significativamente o desenvolvimento dos alunos com AHA's O. Proporcionou aos alunos ampliação das habilidades, tornando protagonistas.

13. O que poderia ser aperfeiçoado nas próximas edições?

O jogo poderia ser confeccionado para todos os alunos levarem para casa.

14. Você recomendaria a participação neste projeto para outros estudantes?

- (x) Sim
() Talvez
() Não

15. Como você avalia a experiência geral dos estudantes no projeto?

- (x) Excelente
() Boa
() Regular
() Insatisfatória

16. Deixe aqui qualquer outro comentário, sugestão ou observação sobre o projeto:

Este projeto foi maravilhoso conseguimos superar o empecilho de todos e o com comprometimento de todos. Parabéns! Que possam repetir o projeto em 2026.

Instituto Federal de Santa Catarina – Câmpus Criciúma
Rodovia SC 443, 845, Km 1 | Vila Rica | Criciúma / SC | CEP: 88813-600
Fone: (48) 3462-5000 | www.criciuma.ifsc.edu.br | CNPJ 11.402.887/0009-18

Respostas da assessora pedagógica do polo Glória

Conforme explicitam os dados apresentados acima, as ações desenvolvidas contribuíram para o desenvolvimento acadêmico e social dos estudantes do polo de Altas Habilidades/Superdotação através da ampliação de competências cognitivas (resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade) e socioemocionais (trabalho em equipe, comunicação, liderança), o que possibilitou maior engajamento e protagonismo no ambiente escolar.

Como produto, foram criados os seguintes jogos:

- Geonente - jogo educativo sobre os continentes.

Figura 1 – Exemplos de cartas do jogo Geonente



- Jornada da Glória - jogo de RPG em que os jogadores batalham com inimigos e cujo objetivo é trazer o item lendário à zona inicial.

Figura 2 – Exemplos de cartas do jogo Jornada da Glória



- Jogo RPG Mitológico - jogo de RPG sobre criaturas mitológicas.

Figura 3 – Exemplos de cartas do jogo RPG Mitológico



- Jogo Trunfo Super Criaturas - jogo em que os jogadores escolhem uma das características de um dos personagens de suas cartas para batalhar com a de um dos seus oponentes.

Figura 4 – Exemplos de cartas do jogo Trunfo Super Criaturas



Ademais, o projeto contribuiu para a consolidação de uma relação dialógica e transformadora entre o IFSC e a sociedade, por ter se pautado na escuta ativa, na troca de saberes e na construção conjunta de soluções inovadoras.



Considerações finais

As ações desenvolvidas no projeto atenderam a demanda apresentada pelo polo de Altas Habilidades/Superdotação da EEB Eng. Sebastião Toledo dos Santos ao suplementar e enriquecer o currículo tradicional por meio de metodologias diferenciadas que garantiram educação inclusiva, equitativa e de qualidade, o que possibilitou maior engajamento e protagonismo no ambiente escolar, como evidenciam as fichas de feedbacks preenchidas pelos estudantes e docentes.

Além disso, a participação ativa dos discentes extensionistas em todas as fases do projeto - planejamento, organização, execução e finalização - propiciou articulação de conhecimentos teóricos, desenvolvimento de habilidades de pesquisa e intervenção na comunidade externa.

Referência ao fomento recebido

Edital PROEX N.º 21/2025 – Fomento às atividades de Extensão do Câmpus Criciúma.

Referências

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 de julho de 2025.

BRASIL. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos: plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem**. UNESCO, Jomtiem/Tailândia, 1990.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. 2. ed. Brasília, DF: Corde, 1997.



BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União. Poder Legislativo, Brasília, DF, 07 jul. 2015, Seção 1, p. 2. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 3 mar. 2024.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**, 1948.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência**, 2006.