



# A contribuição da metodologia de design na criação de jogos educativos para crianças de seis e sete anos



MARINA MUGNOL <sup>1</sup>, VANESSA BISCHOFF <sup>2</sup>

1 Autor: Marina Mugnol, Design, Faculdade América Latina  
E-mail: mugnol.marina@gmail.com

2 Orientadora: Prof. Ma. Vanessa Bischoff, Faculdade América Latina  
E-mail: vanessa.bischoff@americalatina.edu.br

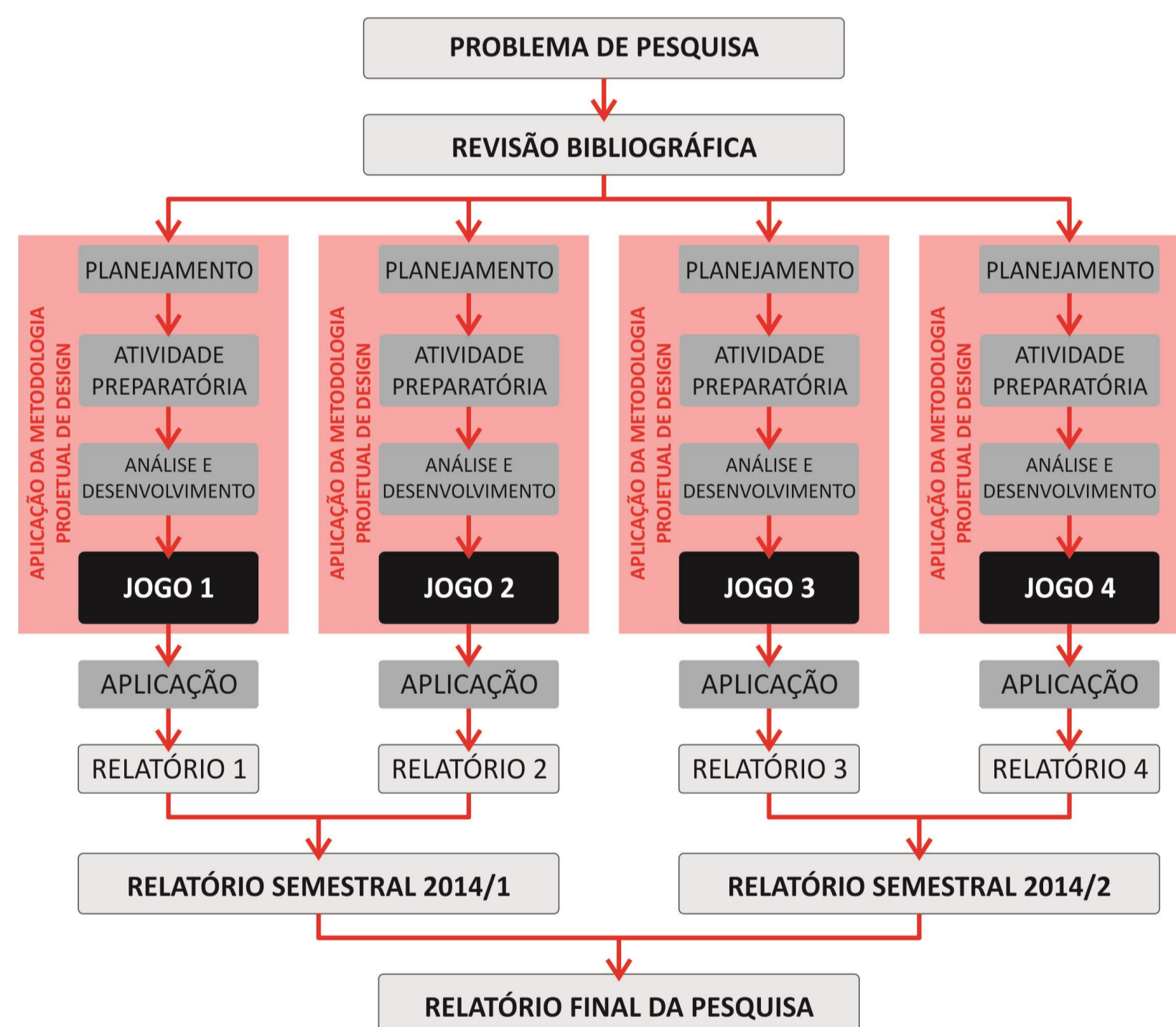
## INTRODUÇÃO

Os jogos educativos são recursos de aprendizagem através de atividades lúdicas, que seguem regras pré-determinadas, de modo a favorecer o desenvolvimento cognitivo das crianças de forma prazerosa. A pesquisa parte da hipótese de que, no espaço de ensino-aprendizagem, a metodologia projetual de design aplicada à criação de jogos educativos pode agregar valor no processo pedagógico. Nesse viés, em estudo acontece entre março e dezembro de 2014, são projetados quatro jogos educativos para uma turma de, aproximadamente, vinte crianças de seis e sete anos de idade. Para viabilizar o estudo, foi estabelecido acordo cooperativo com a Associação Centro de Promoção Santa Fé (ACPMen), a fim de beneficiar a comunidade local por meio de ação social.

## OBJETIVO

Através de pesquisa e prática acadêmica, investigar a aplicação da metodologia projetual de design na criação de jogos educativos que auxiliem no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de crianças de 6 e 7 anos.

## METODOLOGIA



## RESULTADOS

A análise da pesquisa ocorre de forma qualitativa, por meio de observação participante e entrevistas com a orientadora pedagógica e a professora da turma em questão. Os resultados são registrados em relatórios. O primeiro jogo desenvolvido foi um dominó, com associação de cores e imagens. Sua elaboração ocorreu entre março e maio. As imagens utilizadas no jogo foram selecionadas pelas crianças na atividade preparatória, de forma que o jogo resultou num produto pertinente ao contexto e linguagem visual desse público alvo.



## CONSIDERAÇÕES

Validou-se a hipótese de contribuição da metodologia projetual de design para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças que participam do estudo. A segunda etapa da pesquisa está em andamento, com a criação de um jogo de cartas, que associa imagens e conceitos dentro da temática dos quatro elementos da natureza. A partir do estudo proposto e da aplicação da metodologia de design, almeja-se participar do desenvolvimento intelectual e, também, da formação das crianças participantes do projeto enquanto cidadãos.

## REFERENCIAIS

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- BONSIEPE, Gui, KELLNER, Petra; POESSNECKER, Holger. **Metodologia experimental**: desenho industrial. Brasília: CNPq, 1984.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2002
- MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997

MODALIDADE  
DE BOLSA

BOLSA DE EXTENSÃO FAL