ETEC ANTÔNIO FURLAN



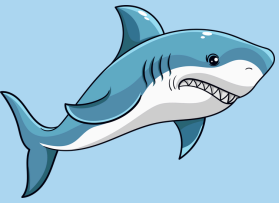




PORTFÓLIO

JOGOS Educativos de Contabilidade

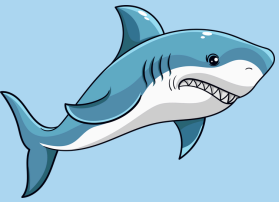
2° CONTABILIDADE



Apresentação do Projeto ☆

Este portfólio registra a exposição dos jogos educativos produzidos na disciplina Projeto Integrador. O objetivo do projeto foi transformar conteúdos de Contabilidade em atividades lúdicas e interativas, facilitando o aprendizado e promovendo maior interesse dos participantes pelo tema. Os jogos foram planejados, confeccionados e aplicados pelos alunos em uma exposição aberta aos estudantes do 1º e 3º anos.





Objetivos

- Aplicar conhecimentos de Contabilidade na prática.
- Desenvolver jogos educativos e interativos.
- Estimular o aprendizado por meio da ludicidade.
- Desenvolver criatividade, organização e trabalho em equipe.
- Compartilhar conhecimentos contábeis com outros estudantes.



Momento da Exposição: Jogo - Dominó Contábil





Responsáveis: Arthur dos Santos, Nicolas Tomaz e Myke

Jogo educativo em que os participantes utilizavam peças de dominó para associar corretamente perguntas e respostas relacionadas à Contabilidade, estimulando o aprendizado de forma dinâmica e interativa.



Momento da Exposição: Jogo - Cara a Cara Contábil





Responsáveis: Alícia, Gustavo, Isabel Ferreira, Mirella e Sofia Alves

Jogo educativo realizado em duplas, no qual os participantes utilizavam perguntas com respostas de "sim" ou "não" para descobrir qual símbolo da Contabilidade havia sido atribuído ao adversário. A atividade estimulou a observação, o raciocínio lógico e o conhecimento dos principais símbolos relacionados à área contábil de forma dinâmica e interativa.

Momento da Exposição: Jogo - Torta na cara



Jogo interativo em que os participantes respondiam perguntas relacionadas aos conteúdos de Contabilidade. Em duplas, os jogadores competiam para responder primeiro e, ao acertar, recebiam um brinde enquanto o adversário levava uma torta na cara. A atividade proporcionou aprendizado de forma divertida, estimulando o raciocínio rápido e a participação dos estudantes.



Responsáveis: Ana Clara, Eduarda Bonfante, Maria Eduarda, Sara Carvalho e Sofia Bevenuto

Momento da Exposição: Jogo - Trilha humana



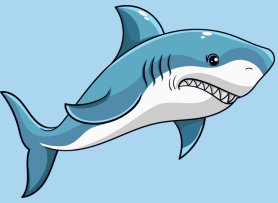






Responsáveis: Ana Carolina, Beatriz, Kaio Henrique, Mariana Martins e Yasmin

Jogo inspirado no tradicional jogo imobiliário, adaptado para revisar os conteúdos estudados ao longo do curso de Contabilidade. Os participantes avançavam pelo percurso ao responder corretamente perguntas de múltipla escolha, enfrentando também casas especiais, como "Imposto ou Restituição", que podiam trazer vantagens ou desafios durante a partida. A atividade proporcionou uma forma dinâmica e divertida de reforçar os conhecimentos contábeis e estimular a participação dos alunos.



Momento da Exposição: Jogo - Quem sou eu?





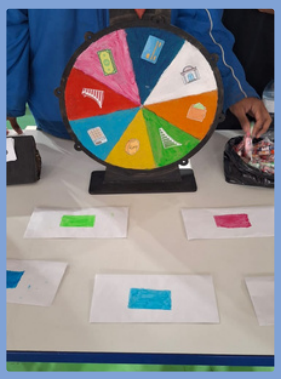




Responsáveis: Audrey, Felipe, Mariana Alves, Sara Tomaz e Sophia Guilherme

O jogo Quem Sou Eu? foi desenvolvido para apresentar as diferentes funções da área contábil de forma divertida e interativa. Cada participante recebia uma carta com uma função contábil e, por meio de dicas e perguntas, precisava descobrir qual papel representava. Vencia quem identificasse sua função primeiro.

Momento da Exposição: Jogo - Roleta Contábil











Responsáveis: Guilherme, Kaiky, Kayque, Matheus, Richard e Vinicius

Jogo educativo em que os participantes respondiam perguntas relacionadas aos conteúdos de Contabilidade de acordo com a cor sorteada na roleta. Em equipes, os jogadores tinham um tempo limitado para discutir e apresentar suas respostas, promovendo o trabalho em grupo, o raciocínio rápido e a revisão de conhecimentos de forma dinâmica e divertida.

Momento da Exposição: Jogo da velha no formato de HP12C





Responsáveis: Arthur Maiklici, Bianca, Gabriel Nathan, Halana, Isabel Oliveira e Victor

Jogo inspirado no tradicional jogo da velha, adaptado para reforçar conhecimentos de Contabilidade. Antes de cada jogada, os participantes precisavam responder corretamente a perguntas relacionadas ao curso técnico de Contabilidade. Utilizando uma HP12C gigante como tabuleiro e peças representadas por moedas e cédulas, a atividade promoveu o raciocínio lógico, a competitividade saudável e a aprendizagem de forma dinâmica e interativa.

Momento da Exposição:



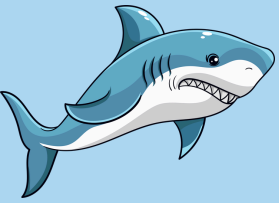






Responsáveis: Bella Fernandes, Eduarda Graças, Gabriel Aráujo, Kezya Katryne e Lívia Faustino

Jogo educativo em que os participantes avançavam em um tabuleiro ao responder corretamente perguntas relacionadas à Contabilidade. A cada acerto, os jogadores acumulavam valores progressivos até alcançar a marca de um milhão. Além das rodadas principais, perguntas bônus proporcionavam oportunidades de avançar ou retroceder no percurso, tornando a atividade dinâmica, competitiva e estimulante para o aprendizado dos conteúdos contábeis.



Resultados e Conclusão

A exposição permitiu compartilhar conhecimentos de Contabilidade de forma criativa e acessível. A participação dos visitantes demonstrou interesse pelas atividades propostas, contribuindo para a troca de conhecimentos e para a valorização do aprendizado por meio de metodologias interativas.

Agradecemos especialmente às professoras Antônia e Roseli, que tornaram possível a realização deste projeto por meio de sua orientação, apoio e dedicação ao longo de todo o processo. Seu incentivo foi fundamental para o desenvolvimento das atividades e para o sucesso da exposição, proporcionando aos alunos uma experiência enriquecedora de aprendizado e integração.

