

**ARTE NOS JOGOS MENTAIS: DESAFIANDO A MENTE UTILIZANDO O ARTESANATO PARA PRODUZIR  
BRINCADEIRAS, JOGOS E QUEBRA-CABEÇAS****Sarah Nunes Fernandes<sup>1</sup>, Olavo Cosme da Silva<sup>2</sup>, Everton Luiz de Paula<sup>3</sup>**<sup>1</sup>Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Departamento de Enfermagem, Diamantina, Minas Gerais, Brasil, 39100-000<sup>2</sup>Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Instituto de Ciência e Tecnologia, Diamantina, Minas Gerais, Brasil, 39100-000<sup>3</sup>Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Diretoria de Educação Aberta e a Distância, Diamantina, Minas Gerais, Brasil, 39100-000

Autor(a) para correspondência: sarah.nunes@ufvjm.edu.br

**Palavras-chave:** Ensino-Aprendizagem, Jogos Mentais, Lúdico, Múltiplas inteligências, Lúdico no Ensino, Jogos Mentais, Educação.

Um dos maiores desafios que o Brasil enfrenta é a significativa defasagem na educação. Para lidar com esse problema, este projeto foi desenvolvido com o objetivo de apresentar jogos mentais por meio de palestras e oficinas. As atividades lúdicas, que incluem brinquedos e jogos, são feitas artesanalmente para que tanto os estudantes quanto a comunidade possam aprender enquanto se divertem. O projeto Jogos Mentais ganhou recentemente uma parceria importante com a Comissão Permanente de Processos Seletivos, permitindo que a universidade seja divulgada em várias comunidades. Essa colaboração busca criar um sentimento de pertencimento nas comunidades atendidas, especialmente nas regiões do Vale Jequitinhonha. Para atingir esses objetivos, foram realizadas intervenções em escolas, como o Colégio Tiradentes da PMMG em Diamantina, além de participações no programa Governo na Estrada, promovido pela prefeitura local, em que o projeto é levado até distritos e cidades na região. O presente trabalho visa descrever as atividades realizadas pelo projeto Arte nos Jogos Mentais durante o último ano. Serão discutidas as impressões levantadas pelosicineiros e pela população atendida de forma qualitativa. As percepções dos autores deste estudo qualitativo serviram de base para as respostas obtidas. Durante as intervenções, houve palestras sobre a teoria das múltiplas inteligências, proposta pelo psicólogo e neurologista Howard Gardner, abordando as oito inteligências definidas em sua teoria. E foram feitas visitas a distritos e municípios, como Sopa, Inhaí e Conselheiro Mata, convidando a comunidade e as crianças a participarem de várias atividades, incluindo os jogos mentais. A experiência foi enriquecedora tanto para os estudantes e a comunidade quanto para os discentes, pois as brincadeiras conseguiram estimular o desenvolvimento cognitivo dos participantes. Durante a explicação das atividades, foram usados termos e expressões familiares às crianças. No início, os participantes se mostraram inseguros em relação aos jogos, achando-os complexos, mas, à medida que avançavam, tornaram-se mais confiantes e focados na resolução das tarefas propostas. Ficou claro que o uso de atividades lúdicas é eficaz, permitindo que as pessoas aprendam conforme o seu próprio estilo. Considerar o processo recreativo na educação é essencial para transformar a relação do público com o aprendizado e para combater crenças negativas sobre a educação na sociedade.

**Agradecimentos:** Agradecemos à PROEXC, ICT, DEAD e UFVJM pelo suporte institucional, que foi fundamental para a concretização deste projeto.