Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE

doi.org/10.51891/rease.v12i11.30768

JOGOS DIDÁTICOS, COMO FERRAMENTA DE ENSINO INCLUSIVO, NO ENSINO FUNDAMENTAL L

EDUCATIONAL GAMES AS A TOOL FOR INCLUSIVE TEACHING IN ELEMENTARY EDUCATION

Giseli de Oliveira[1]
Rozineide Iraci Pereira da Silva[2]

RESUMO: Este estudo buscou refletir sobre a relevância dos jogos didáticos, para educação inclusiva, no ensino fundamental, tendo em vista, que os jogos estão presentes no cotidiano da escola, seja em momentos de ludicidade ou desenvolvimento de atividades de várias disciplinas, podendo ser aliados ao processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, pretende-se compreender o papel dos jogos didáticos para um ensino inclusivo, reconhecer diferentes tipos de jogos utilizados no contexto atual, da educação e analisar as metodologias de ensino que se propõem inclusivas, para todos os estudantes, entre eles alunos típicos e atípicos. Atualmente, há uma constante procura por metodologias diversificadas, que despertem o interesse dos estudantes, o jogo didático, pode fazer parte desse leque de opções metodológicas, haja vistas, que eles proporcionam o desenvolvimento psicossocial e cognitivo dos estudantes.

Palavras-chave: Jogos. Educação. Inclusão.

ABSTRACT: This study aimed to reflect on the relevance of educational games to inclusive education at the elementary school level, considering that games are a part of daily school life—whether during playful moments or while carrying out activities across various subjects—and can serve as allies in the teaching-learning process. In this context, the study seeks to understand the role of educational games in inclusive education, identify the different types of games currently used in the educational landscape, and analyze teaching methodologies that aim to be inclusive for all students, including both typical and atypical learners. There is currently a constant search for diverse methodologies that spark student interest; educational games can be part of this range of methodological options, given that they foster students' psychosocial and cognitive development.

Keywords: Games. Education. Inclusion.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos atraem a atenção de muitas crianças e adolescentes, no contexto escolar e fora dele, pois eles podem favorecer a interação, despertar a motivação e construção de

[1] Mestra em Ciências da Educação pela Christian Business School (CBS). Professora do Ensino Fundamental I da rede municipal de ensino de Olinda. Graduada em Pedagogia. Pós-graduada em Ensino Superior e Educação Especial e Inclusiva.
[2] Orientadora. Ph.D. Doutora em Ciências da Educação. Mestra em Ciências da Educação pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Psicopedagoga, Pedagoga, Analista do Comportamento Aplicada, Especialista em Escrita Acadêmica Avançada. Professora do Ensino Superior e professora orientadora da Christian Business School (CBS).

conhecimentos, quando estão engajados ao planejamento didático, podem proporcionar a aprendizagem de maneira lúdica e interativa. Em uma aula de língua portuguesa, sobre rimas, que além, de todas as atividades, o jogo didático sobre o assunto estudado, esteja presente, haverá grandes possibilidades de aprendizagens.

Sabendo-se que há vários tipos de jogos no ambiente escolar, entre eles, os jogos virtuais, que envolvem pessoas de diferentes idades e características, inclusive crianças atípicas, em que, participando dos jogos, desenvolvem as competências sociais, como a afetividade , respeito as diferenças, entre as pessoas. Ainda constroem competências voltadas para as disciplinas escolares, como melhorar a comunicação, resolver situações problemas com o apoio do grupo de colegas, o que torna a troca de saberes, valiosas para a turma, já que a aprendizagem, também, acontece entre os colegas, não apenas em contato direto com o professor. Há também as competências emocionais que ao longo dos jogos vão sendo vivenciados, o momento de ganhar ou perder e saber lidar com diferentes sentimentos. De acordo com Vigotsky 1989, o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral. Isto é para o desenvolvimento integral das crianças.

Segundo Kishimoto , A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar da motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos . (KISHIMOTO, 2011, p.42). Dessa maneira, a escola pode ser o lugar onde os jogos, como atividades diversificadas, sendo orientados pelos professores, podem contribuem para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Mas até que ponto, os jogos didáticos podem ser ferramentas de aprendizagem inclusiva? Quais os tipos de jogos disponibilizados na escola e como eles podem fazer parte do planejamento pedagógico dos professores? Os jogos didáticos podem ser vistos como um recurso didático significativo, para o trabalho com alunos típicos, atípicos e neuro atípicos? Para responder a essas perguntas, esta pesquisa apresenta os seguintes objetivos: Geral: Refletir sobre a relevância dos Jogos didáticos, para uma aprendizagem inclusiva; objetivos Específicos: Reconhecer barreiras de aprendizagens , na educação inclusiva; compreender a importância da intervenção pedagógica para um ensino aprendizagem inclusivo; Reconhecer os jogos didáticos, como metodologias ativas.

Sendo assim, esta pesquisa aborda os jogos pedagógicos, como ferramenta de ensino inclusivo. A escolha do tema surgiu da necessidade do trabalho diferenciado com crianças

autistas ou atípicas no ambiente escolar. Assim sendo, ao serem matriculados na escola, esses estudantes precisam como as demais crianças, desenvolverem-se psicossocial e intelectualmente, ou seja, evoluírem integralmente. Partindo-se do princípio que todas as crianças aprendem, com ritmos e características diferentes e para estimular os momentos de aprendizagem, é válido dispor de jogos didáticos, que tenham como base a interação, criatividade e protagonismo dos estudantes.

Segundo Tereza Mantoan, (2004), '' Se o que pretendemos é que a escola seja inclusiva, é urgente que seus planos se redefinam para uma educação voltada para cidadania global, plena, livre de preconceitos, que reconheça e valorize as diferenças''. Assim a educação inclusiva, acontece no repensar pedagógico, para o respeito ás diferenças e formação de cidadãos. Não basta, a escola se dizer inclusiva, somente porque tem estudantes Pcds(pessoa com deficiência) matriculados , é necessário que seus objetivos, planejamentos e atividades cotidianas , possam dar vez e voz a todos os estudantes.

Portanto, para que a escola seja um espaço inclusivo de educação , o planejamento pedagógico dos professores, pode ser repensado para diferentes alunos, haja vista que as turmas são heterogêneas. Nesse sentido da diversidade de educandos, trabalhar com jogos didáticos, como metodologias ativas que conquistam a atenção dos envolvidos e estão pautados no protagonismo estudantil, na solução de problemas em grupos e participação de todos os alunos, oferecem mais uma alternativa para o ensino aprendizagem inclusivo.

2 METODOLOGIA

Tendo como ponto de partida , os jogos didáticos como ferramenta inclusiva, este trabalho foi desenvolvido através de pesquisa teórica e bibliográfica, onde foram feitas pesquisas em livros , revistas e internet. Os elementos e dados coletados, foram analisados com o objetivo de levantar indagações e propor reflexões sobre o tema estudado. A pesquisa se deu de forma qualitativa , o que é corroborado pela lição de Marconi e Lakatos(2011), p. 269, quando afirmam que ”o método qualitativo difere do quantitativo, não só por empregar elementos estatísticos, mas também, pela forma de coleta e análise dos dados”. Em relação á princípios éticos , comunga-se da idéia de Moretto (2001), quando diz : “A ação do educador deve pautar-se na ética profissional, vista como compromisso do homem respeitar os semelhantes, no trato da profissão da profissão que exerce”. Sendo assim , esta pesquisa foi desenvolvida, levando em consideração a veracidade das informações apresentadas.

3 REVISÃO LITERÁRIA

3.1 Definindo jogos e suas classificações

A definição de jogos, de acordo com o dicionário Aurélio é '' uma atividade física ou mental fundada num sistema de regras que definem perda ou ganho''. Já na enciclopédia Larousse, jogos significam ''ação de jogar , brincadeira ou divertimento, exercício de divertimento sujeito a certas regras''. Segundo Rocetti, (2003 , p. 19), o jogo é como um fenômeno cultural com múltiplas interpretações e significados, que variam, conforme a época e o conteúdo''. Sendo assim, os jogos tem características de seu tempo , cultura e podem ser marcados pela ludicidade. Como exemplo: Um jogo de arco e flecha que é visto como um brinquedo, em um grupo social, para os povos indígenas , o arco e flecha é um instrumento sagrado de caça e pesca, pois o sentido desses jogos também vai depender de cada cultura

Segundo Jean Piaget , os jogos podem ser classificados em três tipos :Jogos de exercícios,

Os jogos de exercícios envolvem atividades repetitivas que ajudam as crianças a explorar e aperfeiçoar suas habilidades motoras e físicas. Esses jogos são fundamentais para o desenvolvimento das competências motoras básicas e do controle corporal. Atividades como correr, pular, jogar bola e outras formas de movimento físico. Esses jogos permitem que as crianças pratiquem e refinam suas habilidades motoras, coordenação e força.

Os jogos simbólicos, também conhecidos como jogos de faz de conta, permitem que as crianças usem a imaginação para criar e vivenciar cenários e papéis fictícios. Esses jogos são cruciais para o desenvolvimento da criatividade e da capacidade de representar e entender conceitos abstratos. Exemplos: Brincar de casinha, fingir ser um super-herói ou criar histórias e personagens imaginários. Esses jogos ajudam as crianças a explorar diferentes perspectivas, a desenvolver a empatia e a praticar habilidades de comunicação.

Os jogos de regras envolvem a adoção de um conjunto específico de normas e procedimentos que os jogadores devem seguir. Esses jogos ajudam as crianças a compreender conceitos de ordem, cooperação e respeito às regras estabelecidas. Exemplos: Jogos de tabuleiro, esportes com regras definidas e jogos de cartas. Ao participar desses jogos, as crianças aprendem a seguir regras, a negociar com os outros e a trabalhar em equipe para alcançar objetivos comuns.

De acordo com Kishimoto (2021), considera-se jogos educativos , aquele utilizado dentro do ambiente escolar, que tem, entre outras funções, a capacidade de proporcionar integração, diversão, cooperação e tornar o ensino e a aprendizagem eficazes. Assim os jogos didáticos tem

características de ludicidade e aprendizagens de várias disciplinas e podem ser para o aluno um momento de prazer , enquanto que para o professor uma ferramenta que pode ajudar, na tarefa de ensinar. È necessário que haja um equilíbrio entre as funções lúdica e educativa, caso contrário, se a função educativa prevalecer sobre a lúdica , o jogo será essencialmente educativo e perderá o sentido lúdico e vice versa.

Dessa maneira , em relação a classificação de jogos educativos, segundo Cleophas, Cavalcanti e Soares (2018), apresenta duas dimensões: jogo educativo informal , que não tem compromisso com o ensino de conhecimentos do currículo escolar e o jogo educativo formal, em que há uma intencionalidade pedagógica, ou seja, pretende propiciar a aprendizagem por meio do jogo de algum conteúdo da educação escolar, no caso do ensino fundamental , estaria voltado para aprendizagem de leitura e escrita ou matemática, entre outras disciplinas desse período escolar. Sendo assim o jogo educativo tem intencionalidades claras. Podem proporcionar o desenvolvimento de muitas habilidades entre estudantes. No entanto para que esses jogos sejam relevantes no processo de ensino e aprendizagem, o docente precisa conhecer suas características e possibilidades, além disso, em alguns momentos do jogos pode a intervenção dos professores se faz necessária para uma boa interação e construção de saberes do grupo classe.

Atualmente, os jogos virtuais também são conhecidos pelas crianças e podem desenvolver a coordenação motora, habilidades espaciais e socialização, quando jogados em grupos. Geralmente esses jogos tem um caráter lúdico , o que motiva as crianças a participarem . De acordo com Menezes, (2003, p. 3), os jogos digitais normalmente possuem desafios a serem vencidos através de um conjunto de regras e situações dinâmicas que vão sendo apresentadas ao jogador. Desse modo, durante o jogo os estudantes vão desenvolvendo inúmeras competências e habilidades importantes, que são trabalhadas nas disciplinas escolares. Vale ressaltar que os componentes das disciplinas estudadas, em muitos jogos digitais, estão interligadas, o que facilita a interdisciplinaridade e compreensão dos assuntos, por parte dos estudantes.

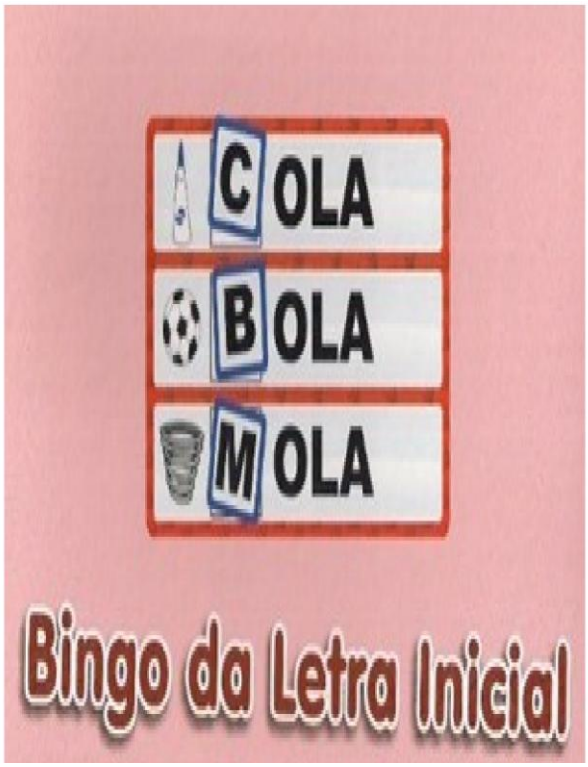
Como facilitador do aprendizado, os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado de várias áreas do conhecimento. Ao serem utilizados como um recurso de representação de um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso a importância dos professores utilizarem jogos na sua prática pedagógica porque os jogos além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a

aprendizagem. (SAVI e ULBRICHT, 2008,p.3). Sendo assim os jogos digitais, podem ser aliados a educação, proporcionando inúmeras aprendizagens, inclusive as competências computacionais. No entanto precisam fazer parte do planejamento dos professores e estimularem a interação entre os estudantes.

3.2 Os jogos e suas contribuições para aprendizagem

No ambiente escolar, o jogo geralmente está relacionado ao lúdico e cria possibilidades para os estudantes aprenderem de maneira prazerosa. De acordo com Kishimoto, um jogo educativo representa uma atividade recreativa, com objetivos de ensino. (1994)

Sendo assim, uma aula de Língua Portuguesa, no ensino fundamental l, com o tema rimas , pode haver a introdução de jogos didáticos, com esse assunto. Como exemplo tem-se os jogos do CEEL (Centro de Estudos em Educação e Linguagens), que abordam vários conteúdos e são interessantes para os estudantes desenvolverem as competências de leitura e escrita.





Fonte: https://mid-educacao.curitiba.pr.gov.br/2020/2/pdf/00263860.pdf

Um dos exemplos de jogos didáticos, que proporcionam a construção de competências em língua portuguesa. De maneira lúdica, os estudantes desenvolvem habilidades de leitura e escrita, reconhecer sílabas iniciais ou rimas, facilitam o processo de aprendizagem de leitura , no Ensino Fundamental.

O intuito do trabalho pedagógico, com esses jogos , seria criar mais uma possibilidade de aprendizagem, haja vista que os alunos, não aprendem somente, respondendo a tarefas em livros didáticos e a escola atualmente, dispõe de metodologias diversificadas para contemplar a diversidade de estudantes, do ensino fundamental.

Para Vigotsky, Os jogos não são apenas passa tempo, mas ferramentas culturais essenciais para o aprendizado''. Assim, para o referido autor, a aprendizagem acontece por meio de interações sociais, sendo fundamental brincadeiras e jogos para o desenvolvimento infantil. Através dos jogos, as crianças passam pela zona de desenvolvimento proximal, que se refere a distância entre o nível de desenvolvimento atual e o nível potencial de desenvolvimento, medido sob a orientação de problemas, sem ajuda do adulto.

O domínio de uma área mais ampla da realidade, por parte da criança- área esta que não é diretamente acessível a ela- só pode ser obtida através de um jogo. Por causa disso, o jogo adquire uma forma muito rara, diferente da forma do brinquedo, que se observa na idade pré-escolar, e neste mais alto estágio do desenvolvimento mental da criança, o jogo agora torna-se a principal atividade.

Dessa maneira, através, dos jogos as crianças passam pelos estágios de aprendizagens e desenvolvimento , hora com ajuda do adulto ou pessoa experiente e hora com autonomia, resolvendo as situações de maneira independente, para alcançar os objetivos de aprendizagem de cada turma.

Ainda, é possível perceber a ligação de várias disciplinas escolares, em um jogo. No momento em que os estudantes participam do jogo da trilha, sobre ciências, muitos assuntos de língua portuguesa, matemática entre outros estão envolvidos, mesmo que não sejam enfatizados, no momento do jogo. Logo os estudantes precisam ler e interpretar palavras e frases, identificar números, somar ou subtrair , pulando partes da trilha. Portanto, os conteúdos estão interligados, permitindo a aprendizagem de maneira interdisciplinar.

Para Gadotti, (2004), a interdisciplinaridade visa garantir a construção de um conhecimento globalizante, rompendo com as fronteiras das disciplinas. Para Paulo Freire (1987), também afirmou que , a interdisciplinaridade é o processo metodológico de construção do conhecimento pelo sujeito com base em sua relação com o contexto, com a realidade, com sua cultura

> *o que se pretende na interdisciplinaridade não é anular a contribuição de cada ciência em particular, mas apenas uma atitude que venha a impedir que se estabeleça a*

> *supremacia de determinada ciência em detrimento de outros aportes igualmente importantes (Fazenda, 2011, p. 59).*

Portanto, quando se trabalha com jogos didáticos, na escola, tem-se muitas possibilidades de uma aprendizagem interdisciplinar, envolvendo várias disciplinas , como, Português, Matemática , Ciências, entre outras. O que torna a aprendizagem mais significativa para os estudantes, pois eles podem compreender o assunto de modo global e associar as suas experiências, no cotidiano.

3.3 Desafios de uma educação inclusiva

Atualmente a educação precisa ser inclusiva, matriculando e proporcionando a aprendizagem a todas as crianças, ou seja, PCD (pessoa com deficiências), crianças típicas ou atípicas. O que se entende por crianças atípicas no contexto escolar, são aquelas cujo , comportamento não corresponde ao esperado , baseado no desenvolvimento e idade de outras crianças, assim o comportamento , a linguagem e aprendizagem podem estar comprometidos.

De acordo com a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), Art. 8º É dever do Estado, da sociedade e da família assegurar à pessoa com deficiência, com prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à sexualidade, à paternidade e à maternidade, à alimentação, à habitação, à educação, à profissionalização, ao trabalho, à previdência social, à habilitação e à reabilitação, ao transporte, à acessibilidade, à cultura, ao desporto, ao turismo, ao lazer, à informação, à comunicação, aos avanços científicos e tecnológicos, à dignidade, ao respeito, à liberdade, à convivência familiar e comunitária, entre outros decorrentes da Constituição Federal, da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo e das leis e de outras normas que garantam seu bem-estar pessoal, social e econômico.

Sendo assim, as crianças com deficiências ou atípicas, que abrangem .... tem o direito a educação, saúde, entre outros benefícios, respaldados por lei. Mas para que essa lei seja cumprida, é preciso o envolvimento de todos os membros da educação. Então a escola efetiva a matrícula, na rede de ensino regular, o professor e colegas da turma, de início acolhem essas crianças. Além deles os agentes educativos e apoios pedagógicos , desempenham um importante papel, no que diz respeito a convivência e bem estar das crianças no ambiente escolar, momentos de recreação, merenda e socialização com os demais estudantes da escola. Através, da

compreensão da inclusão por todos os membros da escola, será possível , uma prática educacional inclusiva.

De acordo com as Orientações para ações em níveis regionais e internacionais de nº7 da Declaração de Salamanca (1994), afirma-se que:

> *O "principio fundamental da escola inclusiva é o de que todas as crianças devem aprender juntas, sempre que possível, independentemente quaisquer de dificuldades ou diferenças que elas possam ter. Escolas inclusivas devem reconhecer e responder às necessidades diversas de seus alunos, acomodando ambos os estilos e ritmos de aprendizagem e assegurando uma educação de qualidade a todos através de um currículo apropriado, arranjos organizacionais, estratégias de ensino, uso de recurso e parceria com as comunidades" (BRASIL, 1994).*

Dessa maneira, todos os estudantes, entre eles, crianças com deficiência ou atípicas, estão aprendendo, cada um no seu ritmo e estilo, não apenas frequentando as aulas, mas possibilitando a construção de aprendizagens. As habilidades de leitura e escrita, comunicação oral, entre outras. Não se pode negar, o banquete de conhecimentos disponibilizados, durante as aulas, além da socialização da turma.

De acordo com Mantoan, O objetivo da integração é inserir um aluno ou grupo de alunos que já foram excluídos, e o mote da inclusão, ao contrário, é não deixar ninguém no exterior do ensino regular, desde o começo da vida escolar. As escolas inclusivas propõem um modo de organização do sistema educacional que considera as necessidades de todos os alunos e é estruturado em função dessas necessidades.

Sendo assim, diferente do sistema de integração da Educação Especial, a educação inclusiva, não somente mantém o aluno estudando numa escola regular, mas dar o suporte necessário para que os estudantes se desenvolvam. Levando em consideração, avaliações, planejamentos e o currículo escolar, para que sejam inclusivos.

Mantoan também, afirma que, avaliar na perspectiva inclusiva implica abandonar a ideia de que todos devem aprender da mesma forma, no mesmo tempo e pelos mesmos caminhos. A avaliação precisa reconhecer a singularidade dos processos de aprendizagem e considerar que as diferenças não são problemas a serem corrigidos, mas expressões legítimas da diversidade humana presente na escola (Mantoan, 2006, p. 98-99), segundo a pesquisadora, compreender a diversidade de estudantes presentes na escola, e reconhecer o tempo e estilos no processo de aprendizagem, são importantes, para educação inclusiva.

Quando se fala em inclusão, na escola, não se pode esquecer a formação dos professores. Muito se ouve falar sobre a diversidade de estudantes no contexto educacional, crianças

hiperativas, atípicas, neurodivergentes, entre outras, porém, esse tema , ainda é pouco presente nas formações de professores. Os encontros formativos tratam sobre várias temáticas, atuais, que envolvem a prática pedagógica dos professores. Sendo assim, são temas recorrentes letramento e alfabetização, letramento matemático, tecnologia na educação e por vezes, abordam a Inclusão. O que poderia acontecer com mais frequência, haja vistas, o contexto social e educacional, onde são crescentes, a quantidade de estudantes atípicos ou com deficiência.



Fonte: Censo Escolar 2025 (Inep)

Segundo o Censo Escolar 2025, a quantidade de crianças atípicas ou com deficiência vem aumentando no Brasil. O que confirma a necessidade de aprofundamento teórico e formações pedagógicas, sobre a inclusão, pois diante do atual contexto educacional, a prática pedagógica requer uma diversidade de saberes. Aqueles aprendidos durante a formação na faculdade e outros que buscam atualização ao longo da carreira dos professores para atender ao novo público de estudantes, em sua diversidade.

Vale ressaltar ainda, que o trabalho educativo, voltado para inclusão , com metodologias diversificadas , não depende, apenas do professor, mas do sistema educacional, como um todo ,ou seja, o currículo escolar, plano de ensino , a estrutura física da escola, disponibilidade de materiais pedagógicos, entre outros recursos , que vão além da sala de aula e não competem somente aos professores. Portanto, a comunidade escolar precisa ser inclusiva, gestores, coordenadores, pais ou responsáveis e funcionários da instituição escolar.

3.4 As metodologias ativas e o papel do professor

Uma proposta de atividade, em sala de aula, que proporciona a participação e interação dos estudantes, pode ser considerada ativa. Independente de ser uma atividade virtual. De acordo, com (VALENTE; ALMEIDA; GERALDINI, 2017, p. 464),

> *[...] estratégias pedagógicas para criar oportunidades de ensino nas quais os alunos passam a ter um comportamento mais ativo, envolvendo-os de modo que eles sejam mais engajados, realizando atividades que possam auxiliar o estabelecimento de relações com o contexto, o desenvolvimento de estratégias cognitivas e o processo de construção de conhecimento.*

Sendo assim, metodologias ativas estão relacionadas, a aulas que propõe a postura curiosa e investigativa por parte dos estudantes, percebendo-os como sujeitos ativos, no processo de ensino - aprendizagem.

È importante levar em consideração o protagonismo dos alunos, diferente do ensino tradicional, que entendia o aluno como mero receptor de conhecimentos, aqueles que iriam a escola apenas absorver o que o professor ensinava. Segundo Paulo Freire,

> *"A educação que se impõe aos que verdadeiramente se comprometem coma libertação não pode fundar-se numa compreensão dos homens como seres vazios a quem o mundo 'encha' de conteúdos; não pode basear-se numa consciência espacializada, mecanicista compartimentada, mas nos homens como 'corpos conscientes' e na consciência como consciência intencionada ao mundo. Não pode ser a do depósito de conteúdos, mas a da problematização dos homens em suas relações com o mundo. (...) Neste sentido, a educação libertadora, problematizadora, já não pode ser o ato de depositar, ou de narrar, ou de transferir, ou de transmitir 'conhecimentos' e valores aos educandos, meros pacientes, à maneira da educação 'bancária', mas um ato cognoscente." (FREIRE, 2005, p. 77-78)*

Dessa maneira, o trabalho com metodologias ativas ou jogos didáticos, precisam ser contextualizados e problematizadores, tendo como base a participação e o protagonismo do aluno. O que requer um planejamento elaborado com essa finalidade, respeitando a bagagem de saberes de todos os estudantes e incentivando novas construções de conhecimentos.

Em consonância com metodologias ativas, estão os jogos didáticos, que podem ser virtuais ou físicos, desde que contemplem o protagonismo do estudante, sua interação com os colegas da turma e proporcionem um ambiente de ensino aprendizagem que favoreçam a construção de habilidades e competências, no Ensino Fundamental. Então o docente, poderá planejar uma atividade de Matemática sobre noções de multiplicação, partindo da contagem de objetos de seu cotidiano ou situações vividas pelos alunos. Haverá a participação em jogos sobre o assunto estudado e a interação de todos os estudantes, entre eles crianças atípicas. Nessa

vivência , há um estímulo a convivência do grupo classe, além dos relacionamentos que são desenvolvidos. Através dos jogos, aprende-se também a conviver com as diferenças, a respeitar pessoas e opiniões diversificadas. Uma das competências, de acordo com Moran, a prender a conviver. Assim sendo , É preciso ensinar a cultivar o respeito e a solidariedade, discutir e entender o egocentrismo, o etnocentrismo e o sociocentrismo, buscar a ética da compreensão para entender o outro e suas ações e reações, "[...] perceber os vários lados de uma pessoa, os vários ângulos de um problema. A compreensão necessita de um movimento de empatia" (Morin, 2012, p. 36).

A partir desse movimento, em grupo, a prática do respeito e da tolerância podem estar presentes, sem perder de vistas a construção de conhecimentos e desmistificação de disciplina difícil. A Matemática também pode ser estudada de maneira prazerosa. Não se pode esquecer do acompanhamento do professor, pois o mesmo poderá intervir, tendo em vista, uma boa interação e participação de todos.

A prática do jogo na escola, de acordo com Kishimoto, O jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais, a iniciação estética e cientifica, não esquecendo a importância na socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança, a interdependência e o desenvolvimento da identidade pessoal. (2000, p. 89) desenvolvimento infantil, e o jogo pode possibilitar seu exercício.

De acordo com Silva, ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA, 2007, p. 26)

Sendo assim, o professor vai possibilitar um leque de aprendizagens, através de jogos didáticos, trabalhando as disciplinas de modo integrado.

Vale salientar, ainda, que os jogos digitais, podem fazer parte do planejamento dos professores, pois estão relacionados ao cotidiano dos estudantes e com a intervenção pedagógica favorecem o desenvolvimento de habilidades, no Ensino Fundamental.



Fonte: https://noticias.portaldaindustria.com.br/noticias/educacao/jogos-online-aumentam-em-mais-de-70-o-interesse-dos-jovens-pelo-ensino-da-matematica/

Os jogo virtuais, trabalhados em duplas, ou grupos também comtempla a interação e participação da turma. Nesse momento, aprende-se com os professores e colegas da turma. De acordo com Alves 2006, (...) na interação com os jogos eletrônicos as atividades cognitivas são intensificadas a cada dia, permitindo a todas as pessoas, de qualquer faixa etária, a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorrem por meio da simulação de novos mundos. (ALVES, 2006, p.22)

Portanto, o trabalho docente precisa disponibilizar uma série de recursos, jogos didáticos, metodologias diversificadas, que envolvam os estudantes, e proporcionem a cooperação e desenvolvimento de habilidades de todos os alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo refletir sobre a utilização dos jogos didáticos como ferramentas de aprendizagem inclusiva no contexto da Educação Básica. A partir das pesquisas realizadas, compreende-se que os jogos, historicamente associados ao lazer e ao entretenimento, vêm assumindo novas possibilidades no campo educacional, especialmente quando utilizados de maneira intencional e articulados aos objetivos de aprendizagem. Embora sua origem esteja relacionada às práticas de diversão e socialização, atualmente os jogos didáticos constituem recursos pedagógicos que podem contribuir para o ensino de diferentes componentes curriculares, como Língua Portuguesa e Matemática, bem como, para o desenvolvimento de propostas interdisciplinares.

Entretanto, apesar do reconhecimento da relevância dos jogos no processo educativo, ainda se observa a necessidade de ampliar sua inserção na cultura escolar. O livro didático e as atividades escritas permanecem historicamente consolidados como instrumentos centrais da prática pedagógica, enquanto os jogos, em determinadas realidades escolares, ainda são compreendidos como recursos complementares ou associados predominantemente ao caráter recreativo. Nesse sentido, faz-se necessário ressignificar sua utilização, compreendendo-os como recursos pedagógicos capazes de favorecer experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e significativas.

No que se refere à educação inclusiva, evidencia-se a necessidade de aprofundamento das discussões e de investimentos na formação continuada dos profissionais da educação. A diversidade presente no cotidiano escolar demanda práticas pedagógicas que reconheçam as singularidades dos estudantes, considerando seus diferentes ritmos, formas de aprendizagem, potencialidades e necessidades. Dessa maneira, a atuação docente requer constante reflexão e atualização, de modo que sejam desenvolvidas estratégias capazes de proporcionar a participação e a aprendizagem de todos os estudantes.

Nesse contexto, as metodologias ativas, incluindo os jogos didáticos e os recursos virtuais, apresentam-se como possibilidades relevantes para a construção de práticas pedagógicas mais inclusivas. Ao colocar o estudante em uma posição mais ativa diante do processo de aprendizagem, essas estratégias podem favorecer a autonomia, a interação, a cooperação, o desenvolvimento do raciocínio e de habilidades socioemocionais, além de possibilitar diferentes formas de participação nas atividades propostas.

É importante destacar, contudo, que a utilização dos jogos didáticos não garante, por si só, uma prática inclusiva. Sua efetividade está relacionada ao planejamento docente, à adequação dos recursos aos objetivos educacionais e às características dos estudantes, bem como, a mediação do professor diante de experiências proporcionadas pelo jogo. Assim, o caráter lúdico deve estar articulado à intencionalidade pedagógica, possibilitando que o brincar e o aprender sejam compreendidos como dimensões complementares do processo educativo.

Diante dessas considerações, conclui-se que os jogos didáticos apresentam significativo potencial como ferramentas de aprendizagem inclusiva, podendo contribuir para a construção de práticas pedagógicas que valorizem a diversidade e ampliem as possibilidades de participação dos estudantes. Para tanto, torna-se fundamental superar a concepção de que o jogo possui exclusivamente uma função recreativa e reconhecer seu potencial enquanto recurso pedagógico.

Nesse sentido, a formação continuada dos docentes, o planejamento pedagógico e a ampliação de estudos sobre a temática constituem aspectos essenciais para que os jogos sejam incorporados de forma mais sistemática e intencional às práticas escolares.

Por fim, ressalta-se que a construção de uma educação efetivamente inclusiva exige práticas que considerem a diversidade como elemento constitutivo do processo educativo. Nessa perspectiva, os jogos didáticos, quando planejados e utilizados de maneira adequada, podem constituir importantes aliados na promoção de uma aprendizagem mais participativa, significativa e acessível, contribuindo para uma escola que reconheça as diferenças, favoreça a participação de todos e assegure oportunidades de aprendizagem aos estudantes.

REFERÊNCIAS

DEMO, Pedro. Educação & conhecimento: relação necessária, insuficiente e controversa. Petrópolis: Vozes, 2001.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia. São Paulo: Loyola, 2011.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. [Pedagogia do oprimido]. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 49. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer? São Paulo: Moderna, 2006.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. O direito de ser, sendo diferente, na escola. Revista CEJ, v. 8, n. 26, p. 36-44, 2004. Disponível em: https://revistacej.cjf.jus.br/cej/index.php/revcej/article/view/622.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo: Cortez, 2000.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 2, p. 1-10, dez. 2008. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310. Acesso em: 11 ago. 2026.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; GERALDINI, Alexandra Flogi Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, 26 jun. 2017.