



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

BRENDA CAVALCANTI FERREIRA

**OS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA INCLUSÃO EM SALA DE AULA**

**GUARABIRA-PB  
Junho de 2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F383j Ferreira, Brenda Cavalcanti.

Os jogos como ferramenta para inclusão em sala de aula [manuscrito] / Brenda Cavalcanti Ferreira. - 2024.  
46 p. : il. colorido.

Digitado. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024. "Orientação : Prof. Dr. Vital Araujo Barborsa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "

1. Jogos Educativos. 2. Educação Inclusiva. 3. Jogos na Aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 371.397

**BRENDA CAVALCANTI FERREIRA**

**OS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA INCLUSÃO EM SALA DE AULA**

**GUARABIRA-PB**  
**Junho de 2024**

**BRENDA CAVALCANTI FERREIRA**

**OS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA INCLUSÃO EM SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

**Área de concentração:** Educação Especial e Inclusiva

**Orientador:** Prof<sup>o</sup>. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

**GUARABIRA-PB**  
**Junho de 2024**

BRENDA CAVALCANTI FERREIRA

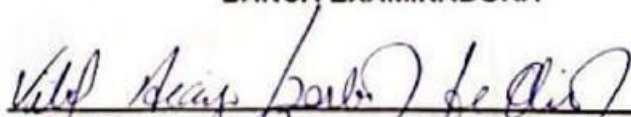
OS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA INCLUSÃO EM SALA DE AULA


Trabalho de Conclusão de Curso  
(Monografia) em Pedagogia da  
Universidade Estadual da Paraíba,  
como requisito parcial à obtenção do  
título de Licenciatura em Pedagogia.


Área de concentração: Educação  
Especial e Educação Inclusiva.

Aprovada em: 11/06/2024.

**BANCA EXAMINADORA**

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira - Orientador  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira - Examinadora  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Me. Sheila Gomes de Melo - Examinadora  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho a minha família, por seu amor incondicional e apoio constante ao longo desta jornada acadêmica. Aos meus colegas de classe, pela troca de experiências e aprendizados compartilhados. Aos meus professores pelo incentivo constante ao longo deste percurso.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de expressar minha gratidão àqueles que estiveram ao meu lado durante toda essa jornada acadêmica. Primeiramente, agradeço ao meu pai e minha mãe por seu amor incondicional, apoio e incentivo. Sem eles, esta conquista não seria possível. Agradeço também ao meu esposo, Filipe, por seu apoio, compreensão e por estar sempre ao meu lado, mesmo nos momentos mais desafiadores. A minha querida filha, Aurora, que trouxe luz e inspiração para os meus dias. Seu sorriso e amor foram minha motivação constante. As minhas amigas e colegas, Mayara e Alana que estiveram comigo durante a trajetória e não soltaram a minha mão. Amo vocês.

A todos os professores do Curso de Licenciatura em Pedagogia da UEPB. Sua dedicação e ensinamentos foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Cada aula ministrada foi uma fonte de inspiração e aprendizado, e contribuiu significativamente para o meu crescimento acadêmico e profissional. Obrigado por compartilharem seu conhecimento e experiência ao longo desta jornada.

Meu orientador Prof. Dr. Vital Araújo de Oliveira, que teve a paciência e me ajudou a concluir este trabalho.

A todos vocês, meu profundo agradecimento por fazerem parte desta jornada e por me apoiarem em cada passo do caminho.

“Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.”

Paulo Freire (2000)



## RESUMO

Os jogos educativos passaram a ser inseridos no contexto escolar como uma ferramenta essencial para o Ensino Infantil contemporâneo. A escola passou a usar esses mecanismos pedagógicos como um aliado para a inclusão escolar, que foi imprescindível para tornar possível a integração das crianças portadoras de necessidades especiais em sala de aula tradicional. Criando assim, possibilidades de competências e habilidades cognitivas em todas as crianças que estudam com essa metodologia. Desta forma, avaliou-se o desenvolvimento com jogos e brincadeiras ligadas as performances dos estudantes e os resultados foram expressivos, com excelentes rendimentos escolares, garantindo a maior presença e a inclusão de todos os alunos nas atividades pedagógicas. Portanto, o emprego dessas ferramentas ainda trouxe as ações didáticas prazerosas, simplificando o ensino e viabilizando a aprendizagem qualificada. Para viabilizar esta obra científica, empregou-se os autores de renome como: Paulo Freire (2000), Anache (2011), Teixeira (1995), Coelho (2010), entre outros. Utilizando os gráficos e a análise desses dados com o uso da pesquisa quantitativa. Os cálculos revelaram o leque de opções que as escolas têm para expandir a prática pedagógica por meio dos jogos e as brincadeiras, garantindo a qualidade da aprendizagem de forma prazerosa.

**Palavras chaves:** jogos educativos, inclusão, aprendizagem

## **ABSTRACT**

Educational games have become part of the school context as an essential tool for contemporary Early Childhood Education. The school started to use these pedagogical mechanisms as an ally for school inclusion, which was essential to make it possible to integrate children with special needs into the traditional classroom. Thus, creating possibilities for cognitive skills and abilities in all children who study with this methodology. In this way, development was evaluated with games and games linked to student performances and the results were significant, with excellent academic performance, ensuring greater presence and inclusion of all students in pedagogical activities. Therefore, the use of these tools still brought enjoyable teaching actions, simplifying teaching and enabling qualified learning. To make these scientific work viable, renowned authors were used such as: Paulo Freire (2000), Anache (2011), Teixeira (1995), Coelho (2010), among others. Using graphs and analysis of this data using quantitative research. The calculations revealed the range of options that schools have to expand pedagogical practice through games and activities, ensuring the quality of learning in a pleasant way.

**Keywords:** educational games, inclusion, learning

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEORICA.....</b>	<b>15</b>
2.1. A importância da inclusão em sala de aula.....	15
2.2. Aplicando os conteúdos de curriculares empregando os jogos educativos no Ensino Infantil .....	19
2.3. A nova realidade pedagógica almeja a inclusão e a aprendizagem de todos os alunos .....	22
2.4. Os jogos e as brincadeiras fazem parte da construção humana.....	26
2.5. Os jogos didáticos funcionam como instrumento simplificador dos conteúdos didáticos e inclusivos .....	28
<b>3. Aspectos Metodológicos.....</b>	<b>30</b>
3.1. Tipos de pesquisa .....	31
3.2. Público alvo.....	32
3.4. Instrumento de pesquisa.....	32
3.5. Análise de dados .....	33
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>34</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>42</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A escola sempre foi o lugar de integração social, porque ela é a principal fonte de pesquisa coletiva do conhecimento. As práticas de inovações escolares contribuem muito para a inclusão do aluno na sociedade e nas suas atividades contemporâneas, atribuindo assim o papel da escola como integradora e formadora de cidadãos capacitados para viver em sociedade.

Muitas atividades pedagógicas foram criadas ao longo da história, para tornar o ensino prático e facilitador da aprendizagem. Alguns exemplos interessantes foram as brincadeiras e, principalmente os jogos, proporcionando assim, infinitas possibilidades para motivarem os alunos em seus estudos.

As escolas hoje precisam receber todos os alunos, principalmente as crianças com necessidades especiais e integrá-la a sala de aula de maneira acolhedora com igualdade de ensino. O professor deve possibilitar meios de inclusão e assim disseminar o conhecimento de maneira homogeneamente efetuando a aprendizagem significativa integralmente.

A agilidade, o incentivo e a facilitação da didática sempre foram desafios para o ensino, pois a busca desses mecanismos pedagógicos para transmitir o conhecimento escolar, passou a ser essencial, sobretudo na educação atual, que exige cada vez mais dos professores uma visão de se comprometimento com uma boa qualidade de ensino e de aprendizagem, viabilizando a inclusão, sobretudo os alunos portadores de necessidades especiais.

O espaço escolar deve empregar diariamente jogos recreativos para tornar o ambiente escolar mais agradável e tornar o acolhimento como modos de prática social. A importância desta aprendizagem forma um cidadão que vai utilizar a aprendizagem para fins do exercício da cidadania.

Fazer o aluno descobrir ações pedagógicas que contribuem para a inclusão, que é uma tarefa importante da escola, pois a utilização dos jogos em sala de aulas são ferramentas fundamentais para atrair o aluno na integração e no compartilhamento de diálogos, porque os jogos colaboram com os estudos estratégicos e facilitam a aproximação dos alunos na busca da vitória em suas competições cotidianas.

Os métodos com jogos são facilitadores dos exercícios nas ações pedagógicas, porque motivam o aluno na sua aprendizagem no espaço escolar. O educando bem

estimulado pode resolver os problemas cotidianos, superar as dificuldades e buscar sempre suas próprias vontades para sanar os obstáculos que lhes são apresentados durante sua aprendizagem escolar.

Cada passo do aluno pedagogicamente facilitado pelos jogos, garante sua aproximação aos conteúdos curriculares e seu sucesso na aprendizagem. Utilizar o trabalho em sala de aula empregando os jogos garante um maior prazer de aprendizagem dos conteúdos curriculares. Daí, cabe ao professor criar maneiras para os novos desafios escolares que sempre são modificados ao longo dos anos letivos.

Neste contexto, é evidente que os currículos escolares são flexíveis e sempre recebem adaptações para acompanhar o ensino contemporâneo. Logo, as práticas didáticas para sala de aulas têm que obedecer às mudanças para melhor servir o aluno. A pesquisa é fundamental para um ensino moderno e eficaz. Portanto, o professor necessita de sempre está atualizado com suas práticas de ensino para facilitar o repasse do conhecimento ao seu alunado.

O planejamento das aulas precisa de inovação e de desafios para transformar a sala de aulas em um verdadeiro laboratório de conhecimentos atualizados, proporcionado assim novos métodos para facilitar o aprendizado dos conhecimentos de maneira coletiva e inclusiva. Produzir inovações pedagógicas requer muitas pesquisas e capacidade do professor para interagir com as novidades tecnológicas e didáticas, sem deixar de lado seus ensinamentos tradicionais.

O objetivo fundamental da educação é contribuir para o exercício da cidadania, respeitando os direitos das crianças e suas diferenças individuais. As diversidades sociais, econômicas, culturais, étnicas, raciais, religiosas e seu direito de brincar faz parte da inclusão escolar. Portanto, cabe a escola ativar modos contundentes desses itens na construção da cidadania.

A ideia dos jogos em sala de aula é estabelecer uma relação entre o ensino e o prazer de estudar, sobretudo na visão de inclusão escolar. O compartilhamento das experiências possibilita aos alunos compreender cálculos, facilitar a interpretação na leitura, favorecer o raciocínio para estratégias e a motivação para vencer os desafios. Sem dúvida isso pode contribuir para a motivação escolar e fazer a diferença na vida do aluno.

O chamado “brincar” é o elemento principal e primordial no cotidiano da Educação Infantil, bem como nos demais níveis de ensino, pois brincar está conectado ao viver melhor e o bem estar, logo faz parte da saúde mental e desenvolve as

habilidades humanas. Além de ser atividade espontânea que surge nas crianças e vai as demais fases da vida do ser humano, por ser a forma própria deles se relacionarem com o mundo, esta é uma ação que fortalece a identidade e a autonomia de todos os cidadãos.

Por fim irei apresentar nos próximos capítulos as ações pedagógicas, que ocorreram durante todo o percurso desta obra. No primeiro capítulo, é apresentada a importância da inclusão em sala de aula, onde foi discutido o desenvolvimento escolar incluindo o tema da inclusão, dando atenção ao especial as adequações pedagógicas para a criança ser acolhida pelo professor e seus colegas em sala de aulas.

Já no segundo capítulo, foi trabalhando a fundamentação teórica, onde realizou-se as afirmações das ações pedagógicas durante a revisão das pesquisas, através dos autores de renome nacional sobre o tema pesquisado. Assim, enriquecendo as discussões entre os autores e valorizando a escrita desta obra acadêmica. Desta forma contribuindo-se com as metodologias empregadas nos resultados obtidos. Assim, aplicou-se as teorias pedagógicas utilizadas pelos autores citados na pesquisa.

No terceiro capítulo, foram evidenciadas as ideias relacionadas ao desenvolvimento da aprendizagem, através da prática educativa dos jogos, ativada pelo acolhimento, o diálogo e a inclusão. Assim sendo, foi mostrado que os jogos educativos possibilitam o desenvolvimento de maneira igualitária e que é uma necessidade no ensino infantil, aonde a criança está iniciando seu mundo de conhecimentos e descobertas.

Agora no quarto capítulo, foi aplicada a metodologia, pois foram usados os jogos como ferramenta facilitadora para o ensino e aprendizagem, bem como a inclusão de todas as crianças dentro do perímetro do conhecimento educacional. Isso alimentou a visão contemporânea no Ensino Infantil. A pesquisa foi fundamental para o professor e seu planejamento para ativar os jogos educativos em sala de aula.

Na metodologia também foi inserido o tipo de pesquisa quantitativa, o público alvo, o instrumento de pesquisa e análise de dados, que contribuíram para um entendimento melhor da aplicação do uso dos jogos educativos como ferramenta do desenvolvimento do ensino e a facilitação da aprendizagem na fase Infantil.

Finalmente no quinto capítulo, foi falado dos resultados e das discussões, que possibilitaram uma visão das utilidades dos jogos educacionais, que promovem a

aprendizagem de maneira coletiva. Desta forma, os jogos estimularam a interação em sala de aula. Uma criança motiva a outra através das brincadeiras e jogadas. Assim, a autoestima se elevava mesmo nas crianças com necessidades especiais.

Desta forma, os jogos educativos além de contribuir com a educação da criança, possibilitou o prazer de permanecer na escola. Isso construiu com a frequência e um rendimento escolar. A escola é um local em que o aluno precisa gostar para desenvolver seus conhecimentos e habilidades. Os jogos educativos impulsionam esse gostar e valoriza as estratégias para se conquistar o objetivo. Isso, prova que a participação nos jogos educativos ganha experiências e capacidades para enfrentar os desafios.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 A importância da inclusão em sala de aula

A escola pública ou privada do Brasil precisa ofertar a inclusão das crianças com necessidades especiais, pois a Constituição Brasileira garante esse direito com obrigatoriedade para atender a todos sem distinção. A igualdade é também um direito de todos, portanto, desfrutar desse direito é garantido por lei. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), afirma através da Constituição Federal, de 1988, instituindo a Lei 8.069, no artigo 53: “A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei 9394/96:

Artigo 29: 15 A Educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade. (Brasil, 1996, P.41).

Um país que tem uma diversidade cultural gigantesca e que há uma grande quantidade de problemas sociais e econômicos, precisa fornecer suporte para as escolas tenham os devidos cuidados no ensino para garantir o direito de todos aprenderem com qualidade. Não é apenas ter a criança especial em sala de aula, e sim, dar condições plenas para ela aprender com espaços físicos apropriados, materiais adequados e treinamentos pedagógicos específicos para todos os profissionais da educação.

A grande maioria das escolas brasileiras ainda não apresentam suportes adequados para receber crianças especiais, sendo assim, compromete a qualidade do ensino e da aprendizagem. Poucos recursos chegam as escolas, falta de estrutura física e materiais voltados para esse acolhimento dessas crianças especiais. O professor precisa de capacitação pedagógica e de condições estruturais do espaço escolar adequado para utilização de ferramentas pedagógicas no ensino de crianças especiais.

Os jogos pedagógicos especiais ajudam na formação de um ensino de qualidade para as crianças com necessidades especiais, sendo assim, o professor precisa indicar cada jogo para determinada criança. Daí, a escola necessita ter recursos financeiros suficientes para adquirir o material adequado que for necessário



para o professor trabalhar com esse aluno e tem conhecimento das necessidades e de suas particularidades.

Os benefícios são visíveis quando a escola oferece condições pedagógicas para atender as particularidades dos alunos. Assim sendo, um ensino de qualidade requer investimentos para garantir um desempenho seguro e ter resultados expressivos na aprendizagem. Portanto, a escola que tem qualidades no seu ensino, é resultado de um processo de vários fatores pedagógicos e estruturais físicos e mentais. A escola tem que ter cuidado para não colocar ações que inviabilizar limitações e truncamentos de qualquer aluno e que o ensino seja acolhedor.

Santos (1998, p.46) diz afirmado que:

Se a atividade realizada durante as aulas tem como finalidade a repressão corporal e a memorização ou conteúdos, estaremos formando cidadãos acrílicos, apáticos, heterogêneos, inseguros, insatisfeitos, incapazes de sobreviver neste novo contexto histórico social brasileiro.

A escola deve ter no seu quadro de profissionais: coordenadores pedagogos, psicólogos e cuidadores com formação profissional alinhados com a gestão escolar e os professores, para traçarem metas que possibilitem os métodos pedagógicos que atendam cada aluno em suas especialidades. Nessa afinidade entre esses profissionais da educação, precisa ser atada através de ideias pedagógicas seguras, sobretudo nas experiências vividas por tais profissionais. Isso pode ser decisivo para estabelecer a inclusão escolar, evitando assim a desistência e a falta de interesse em determinados alunos, principalmente nos alunos especiais, que precisam de um cuidado diferente.

A confiança dos pais para colocar seus filhos em uma determinada escola, precisa de um ponto fundamental, que são os passos didáticos da escola, visando sempre a qualidade da aprendizagem e como é realizada a inclusão. Portanto, compete a escola visar sempre uma boa conduta com seus alunos e em especial, fazer um trabalho pedagógico acolhedor para garantir o sucesso escolar do seu alunado.

O acolhimento pedagógico é de suma importância para a escola garantir a inclusão de todos os alunos que são matriculados. Desta forma, um trabalho pedagógico bem produzido, pode sim fazer a diferença no seu ensino e na sua aprendizagem. Neste contexto, os coordenadores pedagogos podem contribuir para auxiliar os professores nessa linha de inclusão com mudanças significativas. De tal modo, que as experiências pedagógicas adquiridas através de seus estudos

universitários, precisam ser implantadas para fortalecer todo o processo do ensino aprendizado de qualidade.

A escola está sempre em adequações pedagógicas e isso traz mudanças periodicamente, pois ao passar dos anos, a flexibilidade das práticas pedagógicas modifica a forma de dar aula e o modo da escola acolher seus alunos. Assim como, o próprio currículo escolar recebe várias modificações na medida que o ensino precisar melhorar e as necessidades dos alunos impulsionam essas alterações pedagógicas.

Os métodos de ensino estão sendo desenvolvidos para abranger o maior número possível de alunos e sua permanência na escola. Isso requer atualização pedagógica sempre e também a flexibilidade por escola. Vale salientar, que uma escola tem uma postura para administrar uma ação pedagógica diferente de outra unidade escolar, baseada nas necessidades de seus alunos.

Abranger metodologias que auxiliam nas atividades lúdicas, produzem essas atualizações pedagógicas que possibilitam mudanças significativas para aprendizagem. Os procedimentos pedagógicos hoje precisam acionar a vontade do aluno para buscar seu envolvimento com seus estudos. Portanto, utilizar os mecanismos que constituem o conhecimento é uma necessidade que não muda em sala de aula.

Assim sendo, criar rendimentos igualitários garante um estudo significativo e acolhedor. A importância básica da inclusão em sala de aula é consentir que todos os alunos portadores de necessidades especiais tenham um estudo igualitário juntamente com os outros, mesmo que sejam com adequações necessárias e inovações pedagógicas, mas que todos tenham direitos de estudar. Como assegura Coelho (2010, p. 8):

A sua utilização como instrumento para aprendizagem pode ser considerada como uma ação positiva, onde a percepção do lúdico passa a ser vista como uma aliada para os professores no que tange a orientar os alunos portadores de necessidades especiais em busca do desenvolvimento das suas habilidades dentro de uma perspectiva inclusiva.

A inclusão de alunos portadores de necessidade especiais em sala de aula é uma realidade hoje por todas as escolas brasileiras, mas poucas têm realizado um trabalho verdadeiramente significativo na construção da aprendizagem de qualidade, pois a falta de estrutura física e uma preparação pedagógica voltada para essa finalidade.

Desenvolver um trabalho essencial para igualhar o ensino e garantir que todos aprendam, são necessárias muitas mudanças nos espaços físicos das escolas e uma preparação técnica pedagógica para assistir os alunos com necessidades especiais. Para Anache (2011, p.114), uma incapacidade que se expressa por limitações no funcionamento individual dentro do contexto social e representa uma desvantagem substancial para o indivíduo.

Nesse mesmo pensamento, é necessário que haja salas especiais, que sejam utilizadas em determinado tempo para acomodar melhor alguns alunos, porém, esses alunos sejam integrados as salas de aula tradicionais. Os jogos didáticos são aliados para essa integração entre todos os alunos, sem distinção de cor, raça, etnias religiosas ou diversidade cultural.

A escola deve sempre receber essas modificações de adaptação para acolher as crianças especiais, criando possibilidades de inclusão e suprir essas dificuldades apresentadas durante o ano letivo. Desta forma, procurar meios para sanar os problemas escolares é uma tarefa difícil, mas é um dos principais compromissos da gestão escolar mesmo sem recursos financeiros, estruturas físicas adequadas e profissionais pedagógicos específico. A escola tem que ser produtora da aprendizagem e conseguir superar suas dificuldades cotidianas.

É importante frisar, que a utilização de iniciativas para desenvolver os alunos de maneira integrada, precisa estar na pauta dos planejamentos pedagógicos sempre, pois o uso dos jogos pedagógicos são articulações que fazem o compartilhamento da aprendizagem naturalmente acontecer. Isso é uma iniciativa que visa a inclusão escolar de aspecto prazerosa e motivadora. Os jogos didáticos são aliados dos professores para fazer uma melhor fixação da aprendizagem, mesmo quando se trata de alunos com necessidades especiais.

O livro didático e a lousa estão sempre recebendo aliados para desenvolver o ensino e a aprendizagem. Os jogos didáticos são instrumento que podem agregar muito como recursos pedagógicos. Praticar os jogos didáticos desperta a vontade de aprender brincando e assim facilita o entendimento dos conteúdos, ativando a capacidade de aprender jogando. Claramente os jogos necessitam buscar o objetivo real que é a aprendizagem. Assegura Savi e Ulbricht, (2008, p.2):

Mas para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdo das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos.

O ensino aprendizado quando abrangência a inclusão de todos os alunos, desenvolve a não apenas o conhecimento, mas uma dimensão social e integradora dos valores humanos. Garantindo desta forma a diversidade e o direito escolar, bem como a facilitação da integração do aluno na sociedade. Deste modo, possibilita as resistências necessárias para enfrentar os desafios do convívio na sua vida dentro e fora da escola.

## **2.2 Aplicando os conteúdos curriculares empregando os jogos educativos no Ensino Infantil**

A ideia de utilização dos jogos como ferramenta pedagógica para auxiliar a aprendizagem em aula de aula na primeira fase, é trazer algo motivador para os alunos, pois é grande o número de alunos que sentem muitas dificuldades no processo da aprendizagem. Portanto, é necessária uma pedagogia que proporcione inovações e minimizem as decorebas e as mecanizações repetitivas utilizadas no ensino tradicional. Segundo Bandura (1997, p 23): O retrato da escola hoje é totalmente diferente de algumas décadas anteriores, uma vez que, as práticas de outrora eram cálculos enormes com fórmulas inconcebíveis, sendo trabalhadas através de uma pedagogia fria, que tornava aula a cansativa.

Os jogos podem facilitar cálculos ativando a memorização, de maneira lúdica e atrativa. Os jogos com cálculos podem também facilitar o entendimento nas operações Matemáticas, adição, subtração, multiplicação e divisão. Portanto, aprender de forma prazerosa é avançar no comprometimento da persistência e na vontade de vencer. Assim, temos as boas virtudes que são necessárias para conseguir obter êxito em qualquer área escolar ou profissional. Os jogos são passatempo interessante e estimula o aprendizado.

Segundo Teixeira (1995, p.49):

O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Em Português, Geografia e História há uma gama de jogos que facilitam a aprendizagem de maneira natural para aprender a ler e a descobrir fatos importantes através dos jogos que ajudam a desenvolver os conceitos sociais rapidamente, por meio de articulações prazerosas como são os jogos educativos que abrangem essas

disciplinas. Com o crescimento da criança vem com ela suas modificações físicas, motoras e intelectuais. Concretiza Brougère (2004, p. 197):

Desde os primeiros anos de vida, a criança passa por grandes transformações físicas, é claro, mas também profundas modificações de suas habilidades, motoras ou de linguagem, para citar as mais visíveis; é isso que temos o costume de chamar de desenvolvimento ou aprendizagem.

Jogar com habilidades para vencer os obstáculos são emocionantes e possibilitam a vontade de avançar para as novas etapas. Assim, utilizar isso como mecanismo de motivação em sala de aulas passa a ser um aliado muito forte para garantir a vontade de estudar e a influência de sempre de vencer. Estudar com essa facilidade dos jogos didáticos aflora o “querer aprender”.

A criança quando estuda de maneira prazerosamente se sente mais à vontade de fazer as suas atividades escolares. Um exemplo disso são as figuras de desenhos animados que ela conhece e está nesses exercícios, isso familiariza seus exercícios escolares com a criança, garantindo assim, a atração pela atividade escolar. Os jogos vão além disso, garantem a vontade de vencer e contribuem para o raciocínio lógico, fixam a aprendizagem e promove o companheirismo. Cabe ao professor ter esse conhecimento e empregar de modo correta os jogos em sala de aulas. Afirma BRASIL (1998, v. 1, p. 29):

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

É preciso planejar as atividades que sejam executadas para obter êxito no uso dos jogos como ferramenta de inclusão escolar, com intuito de atingir os objetivos destes planejamentos. Nesse sentido, o desenvolvimento dessas ações pedagógicas deve ser satisfatório, com naturalidade e espontaneidade, visto que os alunos se mostram interessados, usando os jogos e isso pode passar para as atividades curriculares como atividades com cálculos e leituras.

A aplicação dos jogos possibilita uma interação alunos x alunos e alunos x professor. Assim, os alunos poderão perceber que são capazes de solucionar problemas através de pesquisa, sem falar que sua autonomia vai aumentar de forma esplendorosa, deixando assim o estudante mais confiante para tomar decisões e conseqüentemente se tornar um aluno diferenciado, ou seja, um estudante pesquisador.

As competências e habilidades são desenvolvidas a cada passo que o aluno dar e as dificuldades ajudam a aumentar o nível de conhecimento do próprio estudante. O professor deve empregar situações pedagógicas que façam aflorar cada vez mais as competências e as habilidades do aluno para seu crescimento pessoal. Utilizar os procedimentos educativos adequados que estimula o desempenho do aluno é uma das tarefas do educador. Segundo Cunha (2008, p.57):

É importante que o professor conheça os estágios do desenvolvimento cognitivo do seu aluno, para utilizar os mecanismos educativos apropriados que promovam práticas pedagógicas estimulativas, não restritivas, adequadas ao período de amadurecimento de cada idade.

Seguindo esse contexto, ao empregar uma ferramenta como jogos, é preciso alinhar com os conteúdos da grade curricular para o jogo ser útil na ideia de motivação escolar. Não é apenas usar o jogo e sim, o que ele pode fazer para ajudar no diálogo pedagógico e nos raciocínios dos conteúdos curriculares. Algumas questões são importantes nos planejamentos para que os jogos tenham sucessos em sala de aulas.

O jogo deve ter uma função para cada tipo de assunto. Exemplo: os jogos de contar ajudam o aluno a aprender soma e subtrair. Os jogos de palavras contribuem para a leitura e sua interpretação. Ainda há jogos de multiplicação, mapas e muitos outros, sendo os jogos educativos peça fundamental para o ensino, sobretudo na primeira fase escolar. Para Bzuneck (2001), as técnicas que cativam o aluno estão cada vez mais presente, o professor é o elo desse novo processo, ao analisar os aspectos que limitam sua turma nas atividades escolares, podendo intervir com argumentos para motivá-los.

Aproveitamos os jogos com estratégias para o companheirismo e desinibição do aluno em sala de aula. O coletivo dos jogos ajuda a comunicação entre os alunos, formando elos de amizade e troca de experiências nas estratégias. Desembaraçar o aluno nesta fase inicial do ensino, onde pode fazer a diferença na sua vida pessoal.

Neste contexto, a criança passando a ter comportamentos amigáveis e sadios com seus colegas na escola se ambienta melhor e flui sua aprendizagem naturalmente. É impercebível realizar diálogos motivacionais, através do professor para o bem estar do próprio aluno e da sua aprendizagem. Algumas dificuldades são resultadas de ações didáticas mal construídas. Como afirma Mantoan (2006, p. 32) As dificuldades de alguns alunos não são apenas deles, mas resultam, em grande parte, do modo como o ensino é ministrado e de como a aprendizagem é concebida e avaliada.

Interpretar situações e encontrar soluções são mecanismos do jogo, portanto isso é uma situação que deve ser explorado para a aprendizagem. Analisar melhores caminhos para continuar avançando, são estratégias que afloram o pensamento crítico e intuitivo, ativando assim melhores ações para vencer usando a criatividade. E isso pode ser vinculado para os conteúdos curriculares, mostrando ao aluno meios para enfrentar melhor as dificuldades e nunca desistir de fazer suas atividades pedagógicas como é no jogo didático, que planeja cada ação.

Como afirma os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN' s, MEC, 1998, p.47):

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações.

### **2.3 A nova realidade pedagógica almeja a inclusão e a aprendizagem de todos os alunos**

A inclusão é uma realidade escolar, onde vai desencadear ações inclusivas no meio social. O currículo escolar já aponta para essa direção que a escola necessita se ajustar para ser uma integradora dos instrumentos da cidadania e da democracia, onde todos tenham direitos iguais. Ativando assim, as oportunidades igualitárias através do ensino e da aprendizagem.

A escola tem que demonstrar na sua pedagogia formas de igualdade entre todos os alunos. Nessa linha de pensamento, os jogos pedagógicos são formas que podem alcançar essa integração naturalmente. Os jogos pedagógicos não têm restrições e todos podem participar, independente das idades ou dos tamanhos. Isso é uma forma forte da inclusão escolar e o compartilhamento de ideias novas, visando estratégias para vencer os desafios e garantindo assim uma aprendizagem de qualidade de modo natural, bem como a potencialidade cognitiva. Assegura Chateau (1987, P.14): Pelo jogo, a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor.

Vale salientar, que os conteúdos precisam contemplar as necessidades dos alunos nas ações escolares, daí trazer ideias construtivas para tornar o aluno um

competente estrategista para enfrentar seus desafios. Portanto, capacitar aluno é formar um cidadão inclusivo e independente, sobretudo, com base nos princípios do papel da educação. Deste modo, isso é um fundamento da primeira fase escolar, que é básico na importância da vida do aluno. Crescer na vida escolar tendo as oportunidades igualitárias, faz toda diferença na formação do cidadão.

A inclusão escolar tem seu papel importante nos mecanismos do ensino-aprendizagem, nas influências sociais e no convívio familiar, ou seja, o que se aprende na escola reflete na vida pessoal de cada aluno e na sua comunidade. A escola tem o poder de ampliar e melhorar a sociedade em todos os seus pilares sociais, econômicos e culturais.

Faz-se cada vez mais evidente os pensamentos sobre as precisões das idealizações de uma aprendizagem inovadora que envolva todos os alunos. Portanto, a inovação deve acompanhar os dias atuais e suas necessidades contemporâneas. O conhecimento precisa ser compartilhado sem distinção, transformando o aluno em um propagador da socialização.

As práticas da Educação Física são voltadas também para a inclusão, onde os jogos são os mais envolventes entre os alunos. Assim sendo, participar de jogos nesta agradam a maioria dos alunos, possibilitando o companheirismo através das ações práticas, afetivas, cognitivas e motoras, proporcionando assim, os diálogos entre os alunos e ajudando a desinibir alguns estudantes que têm dificuldades de comunicação social.

Seguindo ainda esse contexto, afirma-se que a inclusão é solidificada com atuações da Educação Física e suas práticas. Esses exercícios físicos passam a ser imprescindíveis para atuar com essas inovações metodológicas e interagir com as ações pedagógicas, o que facilita a permanência do aluno em sala de aula e contribuem para seus rendimentos escolares. Como Afirma Santos (2005):

Uma nova visão de Educação Física requer multi e interdisciplinaridade, na tentativa de juntar os pedaços de um homem fragmentado, buscando a superação de uma concepção de ser humano essencialmente biológico, para ser concebido segundo uma visão mais holística, onde se considera os processos históricos, de ordem social, cultural, política, econômica, ambiental e tecnológica.

Os jogos culturais também estão nesta linha de pensamento de envolver o aluno na permanência escolar, pois esses jogos desenvolvem a pesquisa e faz o aluno entender suas culturais locais e nacionais. Cabe ao professor utilizar esses jogos



culturais com os livros didáticos. A cultura é de suma importância para o aluno refletir sobre as origens dos povos e conhecer as diferenças regionais, bem como as nacionais e mundiais.

Ainda neste sentido, os jogos culturais utilizam as linguagens indígenas, as capitais, os locais mais visitados e comidas regionais, que são temas para montar jogos que chamam a atenção, incluindo diretamente nas curiosidades dos alunos, possibilitando a busca por mais informações sobre esses temas. Os professores em sala de aula utilizando os jogos, contribuem com uma aprendizagem significativa, aliando ao prazer de aprender sem pressões e de forma natural.

Refletir sobre as práticas pedagógicas é uma necessidade da educação, pois na medida que o ensino avança para acompanhar as evoluções contemporâneas, isso muda os estudos e suas práticas pedagógicas também estão inseridos nestas mudanças para a melhoria do ensino. Os jogos educativos estão nesta linha de desenvolvimento educacional, principalmente nas fases iniciais do ensino fundamental.

Afirma-se que o processo de ensino-aprendizado passa por etapas de mudanças didáticas e pedagógicas a todos os momentos, visando cada vez mais a inclusão escolar. Recentemente as discussões apontam para evitar a mecanização das atividades em sala de aula e implementar inovações no ensino tradicional, é uma necessidade escolar.

A aflorar ideias que facilitem o ensino passou a ser neste momento uma prioridade. Não cabe mais na educação um ensino que castiga, assombra e dificulta a aprendizagem. Há uma gama de jogos educativos que promovem a memória, habilidade e competências cognitivas, portanto compete ao professor buscar essas alternativas para fluir o seu ensino e garantir a aprendizagem. Assegura Para Schwartz (2014, p.36):

Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos.

O ensino moderno facilita os mecanismos de aprendizagem dos conteúdos curriculares. Portanto, a linha que o professor precisa seguir é um ensino facilitador e libertador, com isso tornar a sala de aula humanizada, que é um desafio imprescindível para o momento. O professor tem alunos de todas as classes sociais e mesmo assim,

deve seguir a conduta para evitar exclusão, bullying escolar e as diferenças econômicas, tratando todos igualmente. O planejamento pedagógico ajuda a interação dos professores para essa linha sanar tais problemas, utilizando o mecanismo da escola integradora.

Desenvolver os jogos pedagógicos para os fins harmonizador também é muito interessante no combate aos preconceitos, as exclusões e assim evitar as evasões. É fato, algumas crianças quando recebem discriminações ou bullying escolar, têm a tendência de ficar constrangidas e quererem desistir. É bem verdade que há casos de desistências e de transferências de escola. Lembrando que sala de aula é um espaço fácil de acontecer o bullying, pois os alunos estão sempre juntos. Assim, a escola necessita ter a atenção para combater o bullying, que é problema e modificar os pensamentos de seus alunos para impedir que não aconteça essa prática agressiva, que causa danos a quem recebe.

A escola tem o papel de ser uma transmissora da inclusão em todos os aspectos humanos. Assim, disseminar a cordialidade nos meios do ensino, faz o acolhimento acontecer. O aluno bem acolhido se sente melhor, deste modo, o diálogo para dar confiança ao estudante é de suma importância, assegurando assim a inclusão social. Motivar o aluno a participar dos eventos, contribui muito para essa aliança de amizade a cordialidade.

O professor precisa conhecer cada vez mais essas novidades de técnicas pedagógicas que cativam o aluno. Uma dessas técnicas é transformar a sala de aula em conjunto de diálogo para sentir as necessidades do próprio estudante. A realidade que a humanização em sala de aula entre o professor e o aluno, facilita o ensino e aprendizagem, bem como realiza ações pedagógicas para manter o aluno focado em seus estudos. Os novos avanços escolares têm cobrado isso do professor, que tem respondido bem. Os jogos educativos funcionam muito bem para auxilia o professor e é uma dessas inovações contemporânea, para ter uma prática nas ações pedagógicas em sala de aula e aumentar o nível de capacidade dos alunos a resolver problemas com simplicidade.

Assegura Savi e Ulbricht (2008, p.7):

Funcionalidades para pó acompanhamento do progresso das turmas não são frequentemente encontrados nos jogos educacionais, mas alguns automatismos podem ser auxiliares importantes para os professores, como por exemplo, a geração de relatórios informando em que nível cada aluno chegou, quanto tempo levou para resolver cada problema, principais dificuldade, erros cometidos, etc.

Os jogos são precisos para motivar os alunos, principalmente na produção motora como a maior contribuição da Educação Física. Por isso, o professor deve trabalhar cada criança individualmente na sua potencialidade e na sua formação social. Para isso, é indispensável utilizar as ações que mexem com o ego do aluno por meio de expressões corporais e com as atividades lúdicas e recreativas, estimulando assim o prazer com o aprender mutuamente.

## **2.4 Os jogos e as brincadeiras fazem parte da construção humana**

A criança precisa brincar para construir sua infância, pois através das brincadeiras desperta para entender o que está envolta, passando a descobrir e interagir seu meio. Portanto, a brincadeira oferece diversão, amizades e desenvolvimento pessoal. É nessa etapa que começa a formar o cognitivo por meio da memória e do raciocínio. Mostrando como é importante essa fase da criança brincar, criar, jogar, participar, entre outras atividades desta fase.

Como garante Maluf (2003, p.13):

As brincadeiras são admiráveis instrumentos de realização para o ser humano, especialmente para as crianças; reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e, especialmente, de permanecer em atividade.

No processo de desenvolvimento da criança, cada fase deve ser respeitada e a criança não pode trocar o espaço da brincadeira pelo trabalho. E a família tem que respeitar essa fase da criança brincar e a escola deve ser a parceira dessa etapa, ajudando a família entender que é uma necessidade do desenvolvimento para a formação intelectual da criança.

A brincadeira proporciona o bem-estar ativando a criatividade e a exploração do mundo da fantasia, tornando a brincadeira prazerosa e necessária. Os jogos estão inseridos nesse contexto, ativando também o raciocínio e as táticas para enfrentar cada situação desafiadora. Os jogos são empolgantes e ativam as habilidades e as competências para cada desafio. O jogo é uma ferramenta que estimula a busca pelo desafio e sua vitória.

Ainda nesse contexto, o professor deve ter uma visão contemporânea das bandeiras e dos jogos para levar para sala de aula, visando unir ferramentas com seu ensino. Portanto, as ações pedagógicas precisam interagir com essa realidade do ensino integrador. Valorizar a brincadeira e o jogo educativo na visão escolar, é uma

tarefa interessante, porém precisa de planejamento e estrutura física para que o estudante possa desfrutar totalmente dessas ações pedagógicas.

Entender e valorizar as fases da criança permite seguir o crescimento pessoal de cada estudante. Deste modo, o pensamento pedagógico tem que trilhar adaptações para esse novo ensino contemporâneo, que busca uma aprendizagem de qualidade e tende a formar cidadãos para essa sociedade globalizada.

Os jogos e as brincadeiras proporcionam liberdade e fortalecem o senso de companheirismo. Agir nas aventuras dos jogos, transforma os participantes em equipes estrategistas e cria um laço maior de amizade entre os mesmos, facilitando assim o diálogo e as conquistas. A brincadeira segue o mesmo caminho, contribuindo para amizade e a fascinação pelo imaginário, ativando assim o poder de sonhar. Portanto, brincar desenvolver a criança em todos os aspectos humano e coletivo.

Assegura Santos (2016, p.08):

As crianças assumem diferentes papéis enquanto brincam e agem frente à realidade de maneira prazerosa e divertida. Ao brincar as crianças constroem conhecimentos, interagem, aprendem a conviver em grupo, escolhem os tipos de brincadeiras que gostam a alegria que demonstram quando estão brincando. Portanto, para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

O exercício da liberdade que os jogos e as brincadeiras oferecem, deve ser temas dos planejamentos pedagógicos, pois na medida que são colocados esses jogos e as brincadeiras como ferramentas pedagógicas, deve-se seguir uma tendência educativa. Portanto, analisar o emprego dessas atividades pedagógicas de acordo com os assuntos estudados em sala de aula, visando assim, a facilitação da aprendizagem e o prazer de estudar. Os jogos educativos têm a necessidades de evitar ações mecanizadas e sim usar estratégias para pensar em soluções para enfrentar os desafios. O professor deve orientar sempre o aluno a refletir na melhor saída nas dificuldades. Como assegura MENEZES (2003, p.4):

O aluno poderá se envolver com tanto afinco na competição do jogo que não perceberá o que está sendo ensinado, ficando a sua atenção desviada para o jogo em si, que é mais divertido, e até conseguindo cumprir os objetivos ligados ao conteúdo, mas, de forma mecânica. Neste caso a presença do professor ainda é mais importante, pois deve conduzir o aluno à reflexão sobre a causa do erro e ou acerto fazendo com que ele tome consciência do conceito envolvido.

O uso dos jogos também é um elo de união com as habilidades cognitivas, pois estimula a vontade de vencer estrategicamente, assim, movimenta todas as ações

mentais para trilhar as estratégias de vencer os desafios. Vale lembrar, que esse processo é prazeroso e estimulante, pois desencadeia a vontade de participar. Portanto, a timidez de alguns estudantes é superada com as atividades práticas na realização dos jogos escolares.

É imprescindível que o professor inclua os jogos educativos no ensino infantil e o educador deve estar consciente que isso é uma necessidade escolar, pois é nesta fase que formamos os cidadãos para a sociedade. Seguindo ainda esse contexto, a importância do desenvolvimento da criança e sua formação pessoal é uma das maiores responsabilidades da escola e da família. As competências sociais precisam ser aprendidas na escola, especialmente nos primeiros anos escolares.

A sala de aulas necessita também desenvolver o procedimento de harmonização social e daí construir meios para difundir a cultura e suas diversidades são necessidades na visão de promover a inclusão de todos. Seguindo este raciocínio de inclusão, os jogos são meios que podem oferecer práticas sem restrições. Há jogos que utilizam apenas o raciocínio lógico e outros que utilizam o exercício físico. Isso mostra o leque de opções que os jogos podem dar para diversos tipos de atividade escolar com todos os alunos no dia a dia.

## **2.5 Os jogos didáticos funcionam como instrumento simplificador dos conteúdos didáticos e inclusivos**

A escola é hoje uma das maiores fontes de inclusão humana, voltada para o desenvolvimento da sociedade. Partindo deste ponto, avaliamos que esse ambiente é um lugar de aprendizagem e do fortalecimento das ideias coletivas, capazes de implementar o conhecimento para o bem comum. O aluno tem convivência social diariamente, daí essa aproximação coletiva contribui para os trabalhos em equipe, formando no aluno o espírito do bem coletivo, e isso é imprescindível na formação pessoal de cada ser humano. A importância desta convivência coletiva proporciona a inclusão escolar e social.

Os jogos didáticos possibilitam inclusão da criança no meio escolar e tornam o ensino com naturalidade, minimizam as distâncias existentes, colaboram com a quebra de barreiras sociais e devem ser rotineiros no ensino contemporâneo. Hoje é uma realidade as mudanças no exercício da docência com as inovações pedagógicas e os jogos didáticos e físicos estão presentes para facilitar a presença dos alunos em

sala de aula e promoverem um grau maior de qualidade na aprendizagem. Sobretudo, na Educação Infantil, onde a criança necessita de brincar e o ambiente precisa ser acolhedor por meio de atividades recreativas que ajudem a inserir a criança no espaço escolar ampliando a convivência escolar. Como assegura Pellegrine (2007, p.21)

É necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras, e com outras crianças. Um ambiente físico muito ajuda a diversificar as experiências na criança, permite que ela se estabeleça relações, descubra e aprenda.

A Educação Infantil tem que priorizar as atividades que possibilitem o conhecimento de maneira simples e agradável, pois nessa fase é imprescindível dar oportunidades de aprender a todos as crianças, seja elas com necessidades especiais ou não. Isso fortalece os jogos didáticos como instrumento para evoluir essas atividades pedagógicas que visem o conhecimento de forma coletiva.

O companheirismo em sala de aula é de suma importância na formação da criança e seu desempenho no convívio escolar, visando o despertar das habilidades e competências nos estudos. Utilizar os recursos dos jogos didáticos e tecnológicos podem motivar mais criança na participação das atividades escolares e garantir melhores rendimentos nas atividades avaliativas da aprendizagem. Tornar um ambiente facilitador com atividades lúdicas facilita o raciocínio simples e consecutivamente aprendizagem.

Os jogos didáticos empregados como instrumento inclusivo no Ensino Infantil, devem visar a potencialidade e não impor condições que constringam a criança. Assim sendo, todos os cuidados pedagógicos precisam ser bem delineados para garantir a inclusão através dos jogos didáticos, fortificando a presença da criança nas brincadeiras, nos jogos educativos, práticos e na frequência escolar. Portanto, educar com ações pedagógicas que incluam os jogos pedagógicos, determina o crescimento do ensino e qualifica a aprendizagem.

Ativar as habilidades da criança na escola de forma contínua, permite que o desenvolvimento aconteça gradativamente. Logo, a criança deve participar das atividades e os jogos podem estimular essa vontade de participar de forma acentuada nas atividades curriculares. Compete ao professor saber usar os jogos pedagógicos para ampliar a frequência contínua do aluno nas atividades curriculares.

### 3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

A metodologia que foi aplicada em sala de aula utilizando os jogos como ferramenta para inclusão escolar realmente funcionou e é uma visão contemporânea do ensino moderno, sobretudo no Ensino Infantil, onde as crianças têm suas primeiras experiências pedagógicas e começa a desenvolver o seu conhecimento escolar. Assim, deve-se afirmar que os jogos são fundamentais para uma aprendizagem significativa.

A pesquisa buscou, em salas de aula, os conteúdos curriculares que foram associados aos jogos nas atividades didáticas, por meio dos exercícios técnicos facilitados com ajuda das partidas dos jogos. Daí, o análise na aprendizagem do aluno e essa facilitação que o jogo educativo apresentou para a criança aprender sua atividade escolar.

A metodologia montou-se uma forma muito prazerosa para desenvolver ações pedagógicas para a construção de conteúdos curriculares, que a criança tem que aprender. Portanto, pode-se afirmar que ela aprendeu brincando. Sendo desse jeito, o professor tem que planejar o uso correto desta ferramenta que é o jogo e a pesquisa é necessária para adquirir os conhecimentos para a aplicação em sala de aula.

Mesmo nas disciplinas que são consideráveis mais difíceis na aprendizagem como é o caso da matemática, com a utilização dos jogos educativos favoreceram desempenho no conhecimento. Jogos que apresentaram os cálculos das quatro operações estimularam a criança gostar de calcular prazerosamente.

Na metodologia também foi demonstrado que os jogos educativos são democráticos, promovendo a inclusão escolar. Um exemplo real: uma criança cadeirante pode jogar damas com total igualdade com seu oponente. Logo, os raciocínios das estratégias empregadas nas jogadas podem ser utilizadas nos seus estudos de forma natural pelas experiências encontradas nessas estratégias nas jogadas. Este jogo de dama é encontrado em toda sociedade e o aluno pode utilizar na sua comunidade como uma forma de integração social.

Nas aulas aconteceram mais dialogadas entre as crianças, promovendo a amizade com mais frequências, valorizando o companheirismo e a troca de experiências entre elas, bem como o envolvimento do maior nas atividades pedagógicas. Facilitando assim, a performance da criança nos seus rendimentos escolares.

A Metodologia utilizada viabilizou os jogos educativos visando a inclusão e a aprendizagem significativa. Assim afirmam os PCNs:

[...] se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p.29).

Motivar a pesquisa pelo professor para o uso dos jogos educativos e possibilitar que esses jogos sejam mecanismo de inclusão escolar foram os principais pontos no processo da aplicação da metodológica para contribuir realmente com um ensino de qualidade e construir uma aprendizagem diferenciada.

### **3.1 Tipo de pesquisa**

Utilizou-se nesta pesquisa quantitativa, através de questionário com questões objetivas de múltipla escolha, buscando assim, dados numéricos para validar a construção da conclusão: a hipótese. Garantindo assim, o que foi compilado nesta obra acadêmica. Dados esses, que servem para análise de experiências com jogos como ferramenta para inclusão em sala de aula.

Os questionários foram aplicados com professores da rede pública e privadas, com as mesmas questões. O instrumento da pesquisa garantiu os resultados esperados a construção dos gráficos, que estão inseridos nesta obra. Assim, buscou-se apresentar uma coletar elementos que garantiram os entendimentos dos números nas análises dos questionários e na composição dos gráficos, correspondendo ao entendimento desta pesquisa quantitativa. Questionários esses, que apresentou o conhecimento necessários para entender a força dos jogos educativos no comportamento da criança e de sua aprendizagem.

Está pesquisa mostrou como as escolas estão equipadas com os jogos educativos e quais os benefícios destes ação pedagógicas para o ensino e para a aprendizagem. A referida pesquisa, ainda revelou que a modernidade deve chegar à escola e os professores precisam de capacitações para os jogos pedagógicos e tecnológicos. Através, deste método quantitativo esclareceu a necessidade de inovação em sala de aula utilizando ferramentais capazes de facilitar a inclusão escolar.



### **3.2 Público alvo**

A pesquisa apresentou o seguinte público alvo: os professores do ensino infantil com seu ensino empregando jogos pedagógicos, ampliando assim, o gosto da criança estudar com o raciocínio lógico, a simplicidade e a forma prazerosa de adquirir os conhecimentos necessários. Sendo assim, ativada pela vontade da superar as dificuldades existentes no cotidiano escolar.

Visou-se também na pesquisa: os professores que desempenavam as atividades curriculares, com apenas quadro e lápis, a forma tradicional, mas, hoje utiliza os jogos, inclusive os digitais, como um recurso pedagógico e facilitador da aprendizagem. Nesta visão, analisar como as experiências com jogos mudaram o sentido de lecionar desses educadores.

Mirou-se ainda os excelentes resultados na aprendizagem aplicando os jogos como instrumento de inclusão. Criando assim, as características de uma escola abrangente, dando oportunidade para todas as crianças aprenderem, inclusive as com portadoras de necessidades especiais. Portanto, entender como o processo dos jogos educativos faz acontecer a igualdade escolar dentro da sala de aula.

### **3.3 Instrumento de Pesquisa**

A coleta de dados de pesquisa mostrou que o processo da aprendizagem é flexível a cada ano letivo. Isso mostra, que na década passada a jeito de ensinar não funciona tanto, como a atual levando os jogos para sala de aula e ativando a inclusão através de um ensino mais envolvente com as partidas dos jogos.

Mudar a forma tradicional de lecionar é uma realidade para acolher o aluno de uma maneira melhor. O uso da tecnologia com jogos interativos hoje é uma realidade na vida da criança, pois o uso de celular e com jogos está presente no cotidiano dela. A pesquisa referida aponta para a necessidade de um professor mais criativo e facilitador para uma aprendizagem diferenciada.

A utilização da pesquisa quantitativa revelou que tem aumentado o uso dos jogos em sala de aula. Portanto, o professor hoje tem buscado mais a pesquisa para se qualificar e as escolas se mostram voltadas para esse crescimento do ensino. Revelou ainda, que o índice de crianças portadoras de necessidades especiais estão mais

presentes na escola. Fazendo a união entre a escola e a cidadania. Um papel importante dentro da sociedade que a escola realiza para acionar a inclusão social.

### **3.4 Análise de dados**

Analisando os dados que a pesquisa quantitativa apresentou é afirmar que o ensino precisa de ferramentas modernas para garantir a facilitação de aprendizagem e nos dias atuais o uso das tecnologias precisa estar presente em sala de aula para a integralidade entre a escola e sociedade.

Nesse contexto do análise os dados, afirmar-se que o uso dos jogos educacionais já está inserido nos materiais pedagógicos e afirma também que a educação deve estabelecer cada vez mais os planejamentos com uso dos jogos como ferramenta de inclusão escolar. Os jogos são produtores de igualdade e do processo do companheirismo. Vale salientar que não existem uma forma padrão, para delinear os dados, esse contexto de análise necessita da visão da época.

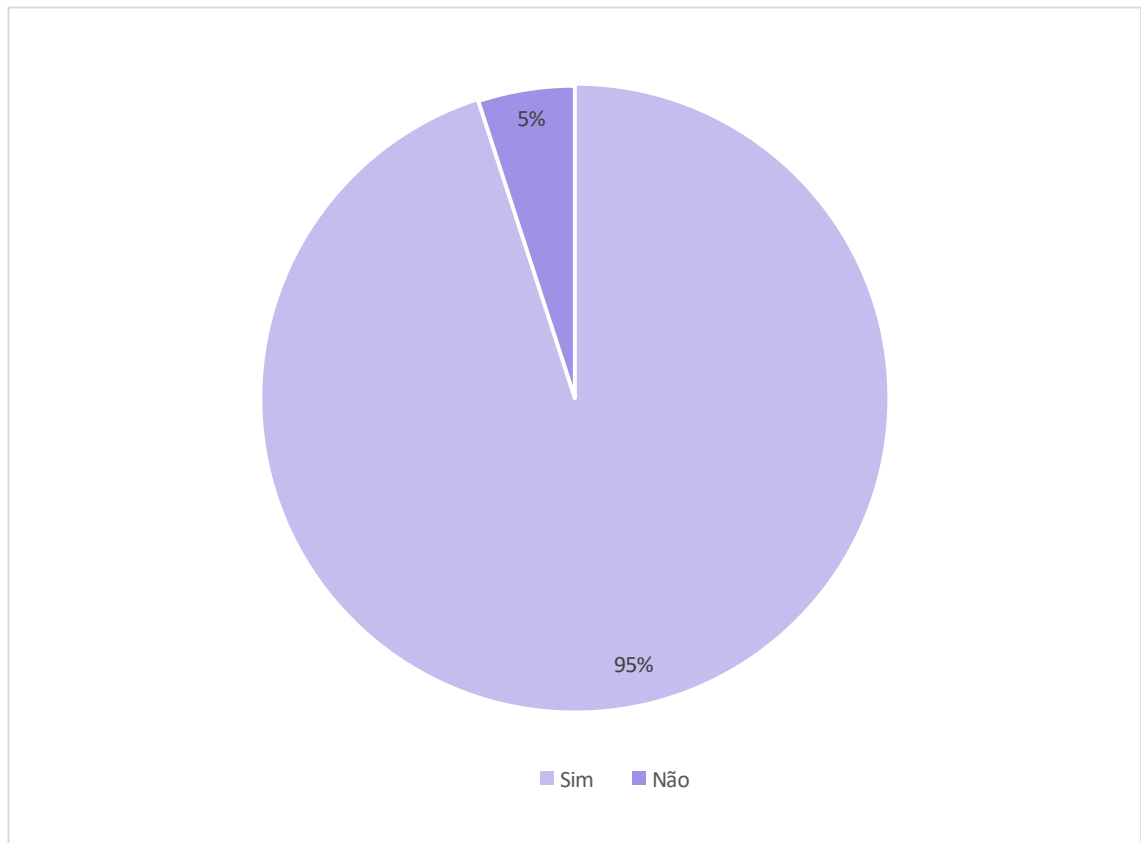
O contexto dentro do qual se analisam os dados deve ser explicitado em qualquer Análise de Conteúdo. Embora os dados estejam expressos diretamente no texto, o contexto precisa ser reconstruído pelo pesquisador. Isto estabelece certos limites. [...] Não existem limites lógicos para delimitar o contexto da análise. Isto vai depender do pesquisador, da disciplina e dos objetivos propostos para a investigação, além da natureza dos materiais sob análise. (MORAES, 1999, p. 3).

Avaliado também que os dados revelaram que os professores já sabem que tem que enfatizar a importância dos jogos como instrumentos dinâmicas, educativo e prazeroso visando o ensino que necessita desse uso. Os educadores já tem a consciência da pesquisa para proporcionar um ambiente que realmente funcione o acolhimento e que isso leve a aprendizagem de forma simplificada que apresente crianças participativas e capacitadas.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo iremos apresentar através de gráficos os resultados encontrados nessa pesquisa

Gráfico 1: Os jogos educativos como ferramenta pedagógica



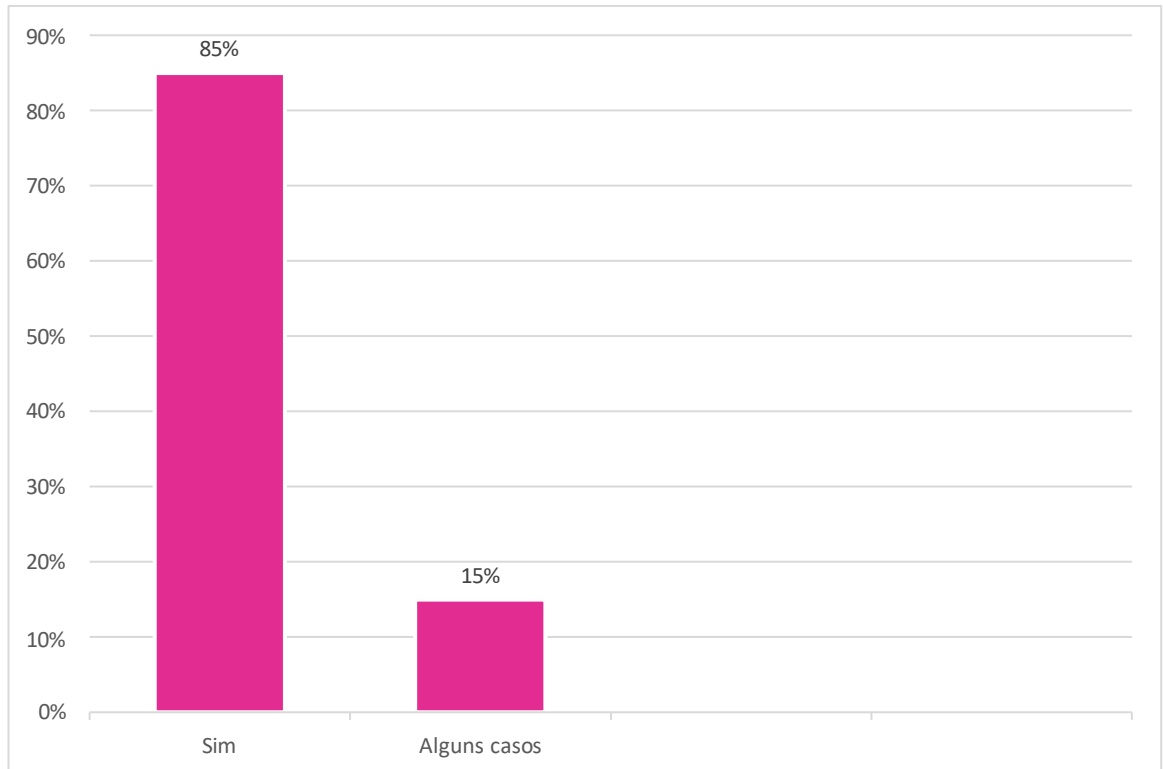
Fonte: *Ferreira, 2024*

No Gráfico 1 mostra-se claramente que os jogos educativos, que englobam brincadeiras, passatempo, cálculos e raciocínio lógicos têm a grande maioria dos profissionais da educação. Desta forma, esses profissionais são: os professores, os coordenadores pedagógicos e a gestão escolar, onde foram perguntados sobre a importância dos jogos para o crescimento dos alunos e a grande maioria disse: “sim”, onde cerca de 95% acreditam que os jogos são ferramentas que colaboram para o ensino e para aprendizagem com qualidade.

Vale destacar, que as experiências vivenciadas pelos profissionais contribuíram muito para essa grande maioria votar que “sim”. Sendo assim, garante que os jogos são uma ferramenta imprescindível, sobretudo na fase inicial escolar. Trabalhar com jogos estimulam o professor a pesquisar e criar facilidades para seu ensino. Garante

mais frequências dos alunos e envolvimento dos alunos em sala de aula, bem como uma atuação qualificada pedagogicamente.

Gráfico 2: Os jogos educativos contribuem com a inclusão



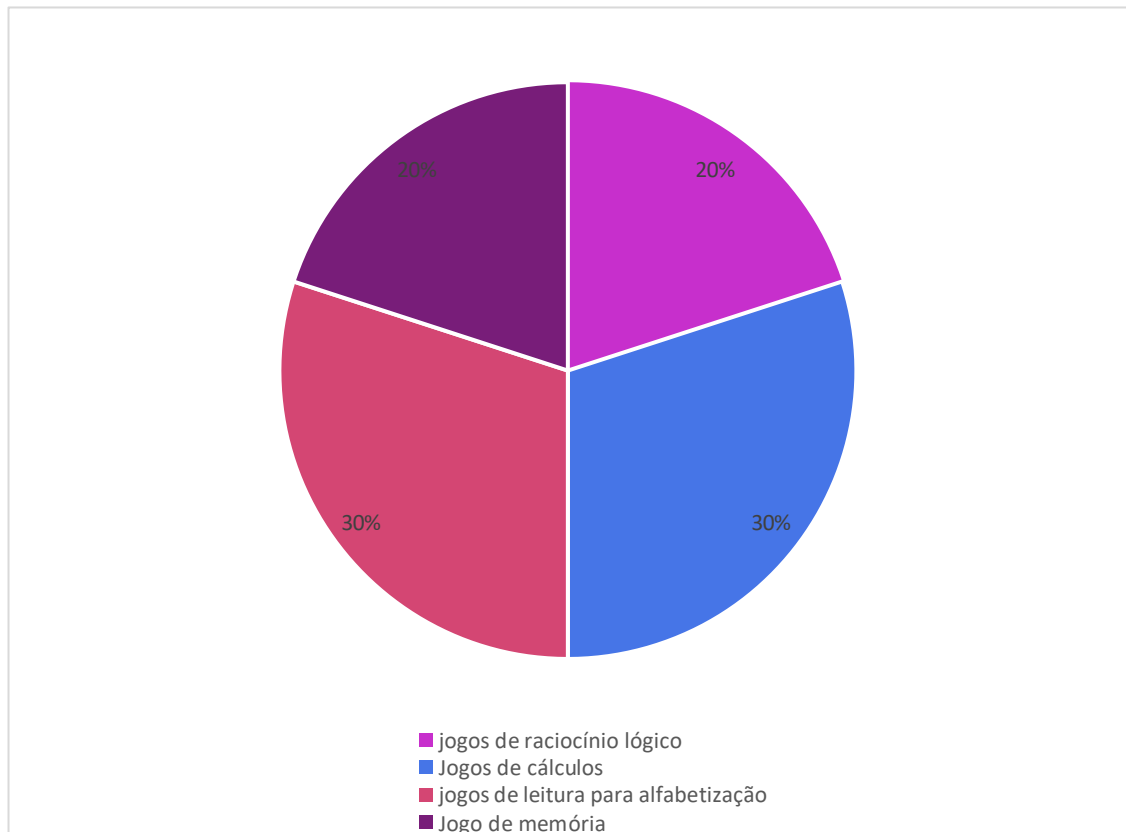
Fonte: *Ferreira, 2024*

Nesse Gráfico 2 mostra a pergunta relacionada aos jogos educativos e sua contribuição com a inclusão escolar, onde a resposta dos profissionais da educação na sua grande maioria, respondeu que “sim”. Desta forma, 85% disseram que os jogos educativos são ferramentas essenciais para garantir a ajuda aos alunos com necessidades especiais. Segundo os professores e os pedagogos entrevistados, o uso destas ferramentas colabora para o desenvolvimento da criança nas suas habilidades motoras e cognitivas.

As crianças com necessidades especiais que participam dos jogos educativos, passam a se integrar melhor nas atividades curriculares e aos colegas em sala de aula, além de se sentirem acolhidas, ficam mais livres para participarem da escola. Os jogos possibilitam o companheirismo, ultrapassando particularidade de cada criança, especialmente as com necessidades especiais. Assim, torna o lugar mais aconchegante e inclusivo para qualquer criança.

Ainda nessa linha de raciocínio, que os jogos educativos desenvolvem a inclusão escolar, especialmente para as crianças que apresentam características com necessidades especiais, é importante afirmar que a utilização dessa ferramenta estimula o conhecimento escolar. Portanto, esses jogos desenvolvem a aprendizagem de forma igualitária, estabelecendo um controle melhor da aprendizagem, por meios de equilíbrios e valorizaram a criança com necessidades especiais, através da imaginação e assim permitindo o afloramento das competências e habilidades pessoais.

Gráfico 3: Os jogos educativos como experiência pedagógica

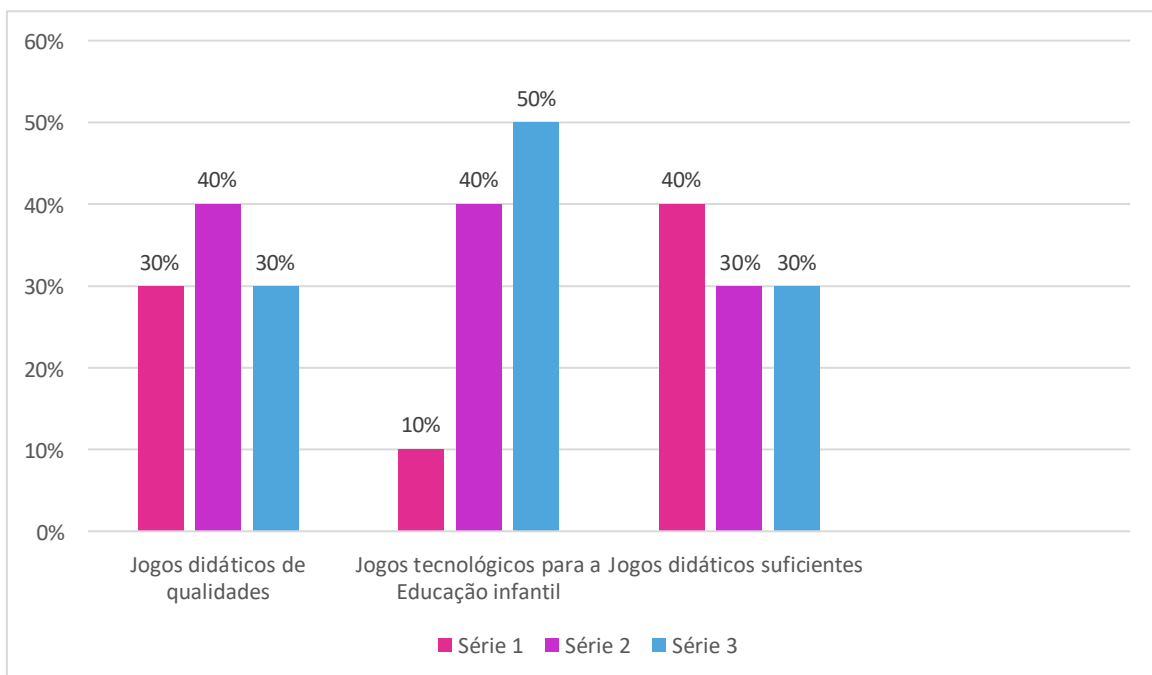


Fonte: *Ferreira, 2024*

No Gráfico 03 expõe as qualidades dos jogos didáticos, onde os alunos veem uma oportunidade diferente de aprender, utilizando as brincadeiras e o companheirismo escolar. Nesse gráfico, fica evidente as diversas formas que os jogos podem ser aproveitados para dinamizar as aulas e mexerem com a vontade dos alunos e melhorar a qualidade da aprendizagem.

A metodologia com os jogos didáticos deve visualizar os planos pedagógicos e contemplar os planejamentos dos professores, viabilizando assim, o que vai ser estudado e o melhor jogo didático a ser empregado. Portanto, desenvolver opções para ensinar e contribuir com o crescimento da aprendizagem. Compete ao professor ter esse leque de alternativas para evoluir sua sala de aula e a escolar fornecer esses jogos tão importantes para evolução da própria educação.

Gráfico 4: A qualidade dos jogos educativos.



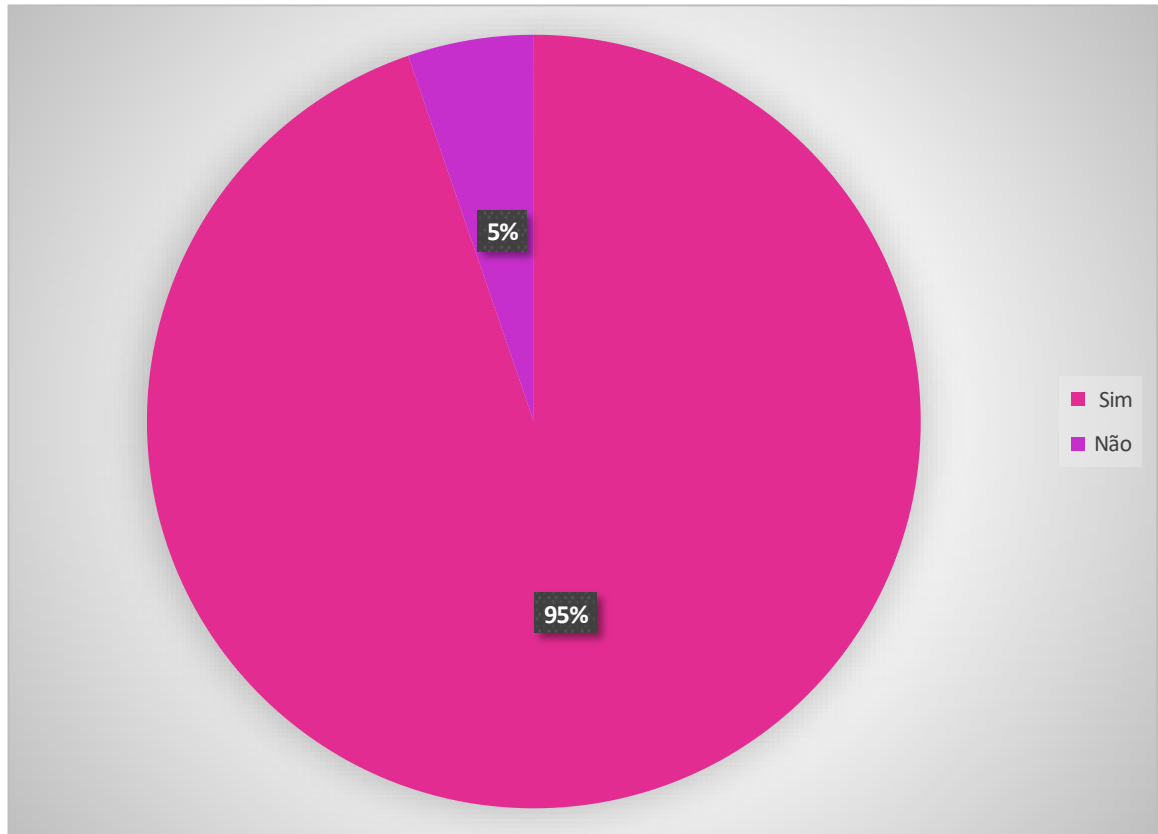
Fonte: *Ferreira, 2024*

Já no Gráfico 4 revela que os professores têm experiências com uso de jogos e os entrevistados concordam que todos já usaram os jogos tecnológicos, através do celular. Assim sendo, os jogos com uma qualidade tecnológica poucas escolas possuem, mas as crianças tem contatos com esses jogos, por meio do celular. O professor do Ensino Infantil precisa pesquisar os recursos tecnológicos, porém as escolas ainda não estão preparadas tecnologicamente, o que impede uma maior evolução do ensino.

Esse gráfico 4 também revela que as escolas já têm alguns jogos didáticos que são utilizados em sala de aula ajudam na boa qualidade melhor do ensino, buscando alternativas viáveis na visão contemporânea da a aprendizagem significativa. Os

planejamentos e os conhecimentos pedagógicos impulsionaram a busca dos jogos didáticos para aperfeiçoar a qualidade pedagógica em sala de aula. Possibilitando assim a facilitação do conhecimento.

Gráfico 5: A qualificação profissional para o uso dos jogos educativos.



Fonte: *Ferreira, 2024*

O Gráfico 05 mostra que cerca de 90% dos professores e pedagogos que foram entrevistados, responderam que são conhecedoras que os jogos didáticos e os físicos são de suma importância para facilitar a aprendizagem, a frequência escolar e disponibilidade da criança em participar das atividades escolares, bem como a inclusão escolar de todas que estão na escola. Esses jogos possibilitam a participação de crianças com necessidades especiais e promovem a igualdade, valoriza a cidadania e o papel da escola com formadora de cidadãos.

Nesse contexto da importância capacitação dos professores para o uso dos jogos didáticos, físicos e tecnológicos em sala de aula, todos disseram que já fizeram alguns cursos relativos ao uso destes ferramentas educacionais. E os professores disseram também que havendo outros cursos, irão participar para se qualificarem

melhor cada vez mais, e assim garantir uma boa performance no ensino e na aprendizagem.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos dias atuais, é interessante que o professor do ensino infantil estabeleça ideias de mexer com a motivação de seus alunos e transforme a sala de aula em conjunto de ações que movimentem a integração escolar, de modo que, desenvolva o conhecimento e valorize cada criança e sua aprendizagem. Portanto, a ideia central é facilitar a inclusão, dando a oportunidade para todos aprenderem, inclusive as crianças portadoras de necessidade especiais.

O papel do professor é facilitar a comunicação e a integração entre os alunos, bem como planejar em equipe com os outros professores e ativar a interdisciplinaridade, visando o bem comum como uma ideia integração. O planejamento é a ação desse elo que pode unir a escola na visão de crescimento mútuo. Isso é fundamental para aprendizagem coletiva e o sucesso da aprendizagem. E um ponto básico é utilizar ferramentas pedagógicas como os jogos educativos e as brincadeiras que visam a inclusão e isso com o planejamento pode alinhar o uso correto desta força educacional.

A aprendizagem para crianças com deficiência é mais complexa para ensinar, mas o professor precisa ter ações pedagógicas que façam a criança estudar de uma maneira igualitária. Com isso, o uso de alternativas é muito viável para essa qualificação na aprendizagem. Portanto, os jogos educativos e as brincadeiras são inevitáveis para a realização de um ensino significativo. Desta forma, tais ferramentas são imprescindíveis para o crescimento do aluno a se integrar ao ensino infantil.

Os jogos educativos e as brincadeiras ativam a vontade de participar de forma natural e isso ajuda o crescimento da criança estudar na interação, passa a ter o envolvimento, visando a aprendizagem coletiva. Além disso, os jogos são peças que contribuem diretamente no raciocínio e nos conceitos lógicos, logo desenvolvem a criança na sua aprendizagem de maneira prazerosa.

Utilizar os conceitos que possam auxiliar as crianças estudarem como os jogos educativos e as brincadeiras, sobretudo, as crianças portadoras de necessidades especiais passou a ser uma carência do ensino. Portanto, a escola precisa ter essas ferramentas a disposição dos profissionais da educação, para serem utilizados como mecanismo para facilitar o ensino e a aprendizagem.

A construção motivadora para uma aprendizagem natural é uma meta do ensino infantil, onde a criança tem que ser protagonista da liberdade de aprender,

mesmo com uso dos conteúdos curriculares. Com os jogos educativos e as brincadeiras, a criança aprende com a prática. Assim, evita a monotonia nas aulas, produzindo ações pedagógicas que visam o conhecimento promovido por uma diversão.

A vivência com os jogos educativos e as brincadeiras geram o interesse pelas ações pedagógicas como: os cálculos, leituras, escrita, conhecimento abstrato e outros assuntos curriculares. O professor deve explorar essas ferramentas de forma integral no ensino infantil, onde motivar o aluno ser protagonista de todo o contexto educacional.

Os exercícios práticos com a montagem, as jogadas e os raciocínio nos jogos educativos e as brincadeiras criam procedimentos, que fomentam o interesse por entendimento da vitória e desinibe a criança nas suas tarefas escolares, pois há uma mecânica de inteligência que passa do jogo ou da brincadeira para aprendizagem paulatinamente. Além de aumentar a autoconfiança e autoestima da criança para exercitar suas atividades escolares, pois jogar e brincar proporcionam simplificação no processo do ensino, possibilitando uma aprendizagem mais divertida e atrativa.

É importante ressaltar que os jogos educativos e as brincadeiras melhoram as notas dos bimestrais das crianças foram elevadas consideráveis, garantindo assim um rendimento melhorado e dando um resultado satisfatório ao rendimento escolar, evitado assim a evasão escolar e garantindo o crescimento da frequência do aluno em sala de aulas. Brincadeiras lúdicas e empolgantes mexem com a autoestima do aluno na superação das dificuldades e conquistas dos resultados.

É a uma realidade escolar o conhecimento através da pesquisa pela internet, os jogos educativos e as brincadeiras como ferramentas pedagógicas, que auxiliam os professores e alunos em sala de aulas. É importante que os governantes e os responsáveis pela educação deste país ativem o uso das ferramentas pedagógicas e recreativas para educação brasileira seja elevada tanto no ensino como na aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ANACHE, A. A. **Aprendizagem de Pessoas com Deficiência Intelectual: desafios para o professor.** In: MITJÁNS MARTÍNEZ, Albertina; TACCA, Maria Carmen Villela Rosa. (orgs) Possibilidades de aprendizagem: ações pedagógicas para alunos com dificuldades e deficiência. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011.
- ANTUNES, C. **Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia.** São Paulo. Editora do Brasil, 1974.
- BANDURA, A. **Self-efficacy: The exercise of control** (1.<sup>a</sup> ed.). New York: FREEMAN. 1997.
- BANDURA, A. **Self-efficacy: The exercise of control** (1.<sup>a</sup> ed.). New York: Freeman, 2013.
- BARBOSA, F. C. **Educação e Robótica Educacional na Escola Pública: As Artes do Fazer.** 182 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2011.
- BRASIL I, **BNCC – Base Nacional Comum Curricular** — Brasil: MEC, 2010.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Lei 9394/96. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação Fundamental e Médio. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Matemática. Brasília, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1 - 3.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC / SEF, 1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÉRE, G. **Brinquedos e companhia.** São Paulo; Cortez, 2004.
- BZUNECK, J. A. **A motivação do aluno: aspectos introdutórios.** In: BZUNECK, J. A BORUCHOVITCH, E. A motivação do aluno, Editora Vozes, Petrópolis, RJ, 2001.
- CHATEAU, J. **O Jogo e a Criança;** [ tradução Guido Almeida ] . – São Paulo: Summus, 1987 (Novas Buscas em Educação; v. 29), 14p.

COELHO, V. M. **O jogo como prática pedagógica na educação inclusiva**, 2010. 26 f. trabalho de conclusão de curso (Monografia) – Especialista em Educação Especial. Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho\\_Vania\\_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y). acesso em: 15 abr. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora UNESP, 2000. 134p.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

KUBIAKI C. S. **O uso dos Jogos Eletrônicos no Ensino da Matemática no período de Transição entre o Ensino Fundamental I**. UFRGS. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/> acessado em: 28/ 04/ 2024.

MALUF, Â. C. M. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**, 2003.

MENEZES, C. **Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem**, 2003.

MORAES, R. **Análise de conteúdo**. Revista Educação, Porto Alegre, RS, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MUNGUBA, M.C *et al.* **Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem**, 2003. Disponível em [http://www.unifor.br/hp/revista\\_saude/v16/artigo7.pdf](http://www.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf). Capturado em 30/04/2024.

NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Trabalho apresentado como requisito para conclusão da Habilitação Educação Infantil**, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, p-8-26, 2007.

NALLIN, F.G.C. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos pré-requisitos para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia, Campinas, SP, p.8-35, 2005.

PELLEGRINE, J.M. **A importância dos jogos e das brincadeiras**.

RODRIGUES, S.L. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação de mestrado apresentado à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, DF, p.12-8, 2013

SANTOS, A. C. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

SANTOS, J.F.S. **Educação física, saúde e qualidade de vida: uma busca por novos caminhos.** <http://www.evirt.com.br/artigos/severo02.htm>, 20/07/2005.

SANTOS, M.F.M. **Jogos e brincadeiras na educação infantil.** Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Curso de Pedagogia a Distância do Centro de Educação, Rio Grande do Norte, Currais Novos - RN, p.6-20,2016

SAVI, R; ULBRICHT, V. R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios.** UFRGS. Porto Alegre. 2008.

SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pósmodernas.** São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, A. F. **RoboEduc: uma metodologia de aprendizado com Robótica Educacional.** Natal: UFRN, 2009. Disponível em: [http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFRN\\_4bcd04ffbf53622ac518c0cf0bea42d7](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFRN_4bcd04ffbf53622ac518c0cf0bea42d7). Acesso em: 11 Mar 2024.

SILVA, P. A. **A importância dos jogos / brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física.** Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Esporte Escolar do Centro de Educação a Distância da Universidade de Brasília, São Luís, p.9-57, 2007.

SILVEIRA, S. R.; BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Curso de pós graduação em Ciências da Computação, 1998.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes,1989.

# APÊNDICE

**APENDICE- A – QUESTIONARIO APLICADO AOS PROFESSORES  
SELECIONADOS**



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

**Professor** \_\_\_\_\_

**Unidade escolar** \_\_\_\_\_

**Ano/ Série que leciona** \_\_\_\_\_

**Questionário para fins universitário**

1. Os jogos educativos são importantes para o ensino e a aprendizagem?  
Sim ( ) Não ( )
2. Os jogos educativos contribuem com a inclusão escolar?  
Sim ( ) Não ( )
3. Qual o jogo educativo que apresentou a maior experiência para a aprendizagem?  
Jogos de raciocínio lógico ( ) Jogos de cálculos ( )  
Jogos de leitura para alfabetização ( ) Jogo da memória ( )
4. Qual foi a qualidade dos jogos educativos utilizados?  
Jogos didáticos de qualidade ( ) Jogos didáticos suficientes ( )  
Jogos tecnológicos para a Educação Infantil ( )
5. Concordam com importância da capacitação do uso dos jogos didáticos, físicos e tecnológicos?  
Sim ( ) Não ( )