

# EDUCAÇÃO

## CONTINUADA

ENSINO  
HÍBRIDO  
E NOVAS  
ESTRUTURAS  
EDUCACIONAIS



# N2

# Revista Educação Continuada

## Ensino Híbrido e Novas Estruturas Educacionais

São Paulo - SP, V.3 n.2, Maio 2021

### Conselho Editorial

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva  
Prof. Dr. Flávio da Silva  
Profa. Me. Jonathan Estevam Marinho  
Me. André Santana Mattos

### Comissão Científica

Prof. Dr. Flávio da Silva  
Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho  
Prof. Me. Enésio Marinho da Silva Jr.  
Prof. Me. Marcos Roberto dos Santos  
Profa. Esp. Maria Aparecida Alves Xavier

### Edição Geral

Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho

### Direção Institucional

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva

E24

Revista Educação Continuada (Eletrônica) / [Editor Chefe] Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho - Vol.3, n. 2 (Maio 2021) - CEQ Educacional - São Paulo (SP): Editora CEQ Educacional, 2021

48p.: Il color

Mensal

Modo de acesso: <<http://www.educont.periodikos.com.br/ed/60d09ac1a9539553336be772>>

ISSN 2675-6757 (On-line)

Data de publicação: 31/05/2021

1. Ciências Humanas; 2. Educação; 3. Tecnologias de Aprendizagem;  
I. Título

CDU 37/49  
CDD 372.358

Bibliotecário Responsável: Emerson Gustavo Nifa | SP-010281/O

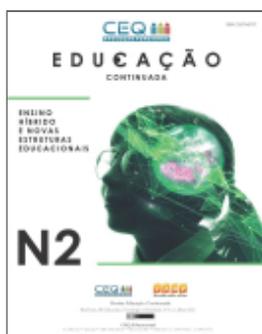


CEQ Educacional

R. Airi, 20 • Tatuapé • CEP: 03310-010 • São Paulo-SP • Telefones: 11 2546-7326 | 11 2841-2411

## EDUCAÇÃO CONTINUADA

### SUMÁRIO



### 3(2), 2021 Maio (Ensino Híbrido e Novas Estruturas Educacionais)

Nesta e nas próximas edições deste ano de 2021, a revista Educação Continuada pretende reunir trabalhos que possam discutir as estruturas educacionais do ensino híbrido e o possível impacto no futuro da educação.

---

#### ARTIGO CIENTÍFICO

p.5-12

#### A CONTRIBUIÇÃO DOS CONTOS DE FADAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Joyce R. Corrêa Iacovantuono

[PDF](#)

---

p.13-22

#### JOGOS DENTRO DA ESCOLA

Diana Macedo da Silva

[PDF](#)

---

#### ENSAIO

p.23-32

**CONCEITUANDO ARTES VISUAIS**

Cicera Gutierrez Figueiredo

[PDF](#)

---

p.33-40

**A FOTOGRAFIA COMO FONTE DE INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO NO BRASIL**

Cicera Gutierrez Figueiredo

[PDF](#)

---

p.41-48

**A FOTOGRAFIA COMO ARTE BRASILEIRA**

Cicera Gutierrez Figueiredo

[PDF](#)

---

Autora: Diana Macedo da Silva

## RESUMO

Falar de jogos é falar da própria história da humanidade, pois no decorrer do tempo, foram construídas muitas e diferentes formas de jogar, servindo para os mais novos se incluírem nos grupos e para os mais velhos se distraírem. Hoje a Declaração Universal dos Direitos das Crianças, garante um direito inalienável, assim a crianças terá a diversão e a aprendizagem juntas de maneira lúdica e prazerosa. A Psicologia do Desenvolvimento também ressalta a importância do acesso pelas crianças aos jogos, tendo em vista o desenvolvimento global do aluno e condições favoráveis de desenvolvimento intelectual. Os jogos dentro das unidades escolares, estão diretamente ligados ao pleno desenvolvimento humano. Desta forma, o desenvolvimento de cada pessoa, é composto por três características de jogos: os jogos simbólicos, a criança consegue descobrir-se e consegue enxergar o mundo, através da fantasia, faz de conta e se inserindo em histórias; os jogos de exercício, as aprendizagens acontecem pelas repetições dos primeiros hábitos e os jogos de regras, onde o desafio é superar a si e ao outro, ocorrendo a troca entre os pares e o como fazer sempre igual, o aluno precisa se apropriar das regras e encontrar caminhos para vencer o jogo. Esses três tipos de jogos nos acompanham em toda nossa vida, fazem parte de nós, da nossa história e do mundo. Portanto, os jogos precisam estar no contexto educacional de nossos alunos, dando oportunidade de as crianças aprenderem de maneira mais prazerosa, produtiva e significativa. O contato com os jogos deve permear novos saberes significativos, chegando mais próximo ao mundo infantil e estimulando a formação global do educando, de maneira lúdica.

**Palavras-chave:** jogos, criança e aprendizagem.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho visa a análise e reflexão dos jogos dentro da escola, os desafios e possibilidades de desenvolvimento das aprendizagens de maneira lúdica, tendo em vista, a faixa etária dos alunos, potencialidades e necessidades de cada um.

Quem não gosta de se divertir? Dar risada, pular, dançar, cantar.

A hora do recreio é considerado o melhor momento da escola, assim como a Educação Física, mediante as brincadeiras e jogos.

Brincando é possível aprender a vencer, perder, conviver com os outros e assumir novos papéis.

Imagine então, se divertir e aprender ao mesmo tempo. É um processo fundamental para a aprendizagem dos educandos, ressaltando uma educação de qualidade.

Desta forma, essa pesquisa, tem em vista enfatizar a importância dos jogos no ambiente educacional e na formação do cidadão para a sociedade, visando a criticidade, raciocínio, respeito, superação e a busca de soluções para os diversos problemas de nosso cotidiano.

Segui analisando e dissertando sobre os jogos recreativos articulados aos ciclos da infância, da juventude e da vida adulta; jogos para estimular as habilidades de calcular, ouvir, falar, ler e escrever; jogos voltados para a resolução de problemas, jogos inclusivos e jogos para estimular as habilidades socioemocionais.

Segundo D'Ambrósio (1989 p.14-19):

“Os professores em geral mostram a matemática como um corpo de conhecimentos acabado polido. Ao aluno não é dado em nenhum momento a oportunidade ou gerada a necessidade de criar nada, nem mesmo uma solução mais interessante. O aluno assim passa a acreditar que na aula de matemática o seu papel é passivo e desinteressante.”

Não podemos aceitar a matemática como algo desinteressante, ela é essencial no nosso cotidiano até o fim de nossos dias, por isso seu encantamento deve sobressair às suas dificuldades, portanto faz-se necessário a utilização dos jogos e do protagonismo dos alunos, para a construção de saberes de uma nova forma, atrativa, prazerosa, divertida, coletiva e solidária.

Para MOURA (1992, p.47):

“O jogo para ensinar matemática deve cumprir o papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito e, mais, estar perfeitamente localizado no processo que leva o aluno do conhecimento primeiro ao conhecimento elaborado.”

Desta maneira, é possível constatar os avanços do processo educacional de todas as ciclos dentro da escola, utilizando-se de jogos, estimulando o protagonismo das crianças e o vínculo com os colegas, funcionários e com a comunidade escolar, ressaltando o Projeto Político Pedagógico da unidade.

Observando que o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais é fundamental para enfatizar a cultura local e desenvolver novas habilidades nos educandos.

O brincar é um eixo estruturante do Currículo, não somente como um instrumento de aprendizado, mas faz-se necessário problematizar e incluir no contexto de todos os envolvidos dentro da escola, como algo fundamental no âmbito educacional.

Dentro da escola é preciso enfatizar o diálogo, sobre os apoios culturais, sociais, afetivos e cognitivos dos jogos nos processos de aprendizagens e desenvolvimentos nas diversas dos ciclos e fases de aprendizagem.

É imprescindível compartilhar o repertório dos jogos, estruturas, seus objetivos e probabilidades de aplicação no contexto da escola.

Além disso, é de extrema necessidade a discussão sobre as culturas das infâncias, a fim de entender as reais

características essa fase fantástica da vida de cada pessoa, que influencia toda a formação completa do ser, suas escolhas, saberes e possibilidades.

De acordo, com Ortiz (2005),

“A criança desfrutará plenamente do jogo e das diversões, que deverão estar orientados para finalidades perseguidas pela educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o cumprimento desse direito”.

Assim, o professor tem papel fundamental nessa orientação que se faz indispensável para a busca constante da educação qualitativa, em parceria com os governantes e comunidade escolar, que necessitam de orientação constante quanto à importância do brincar na sala de aula, no pátio, na quadra, na sala de leitura, na informática, na aula de inglês, enfim em todos os espaços da escola e envolvendo todos os educadores da unidade, pois todas as pessoas que trabalham na unidade educacional, são educadores.

Lembrando a afirmação de Paulo Freire, no livro *Pedagogia da Autonomia*, “educar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção”.

A educação é o caminho para uma sociedade mais digna, solidária e respeitosa. Educar é ensinar o indivíduo a pescar e ele construir uma coletividade mais ativa.

Os jogos constituem uma metodologia prazerosa e divertida de aprender, de ensinar, de trocar, de fortalecer vínculos, de amar e de estabelecer a construção de muitos saberes.

Macedo (2003) discute em sua escrita “Os jogos e sua importância”, ou seja, os jogos fazem parte da construção humana, do próprio desenvolvimento do homem e precisa ganhar a importância que merece dentro da formação dos educandos, dentro das escolas e dentro da vida de cada um.

Este trabalho segue permeando reflexões sobre os jogos diversos, a importância das observações, registros e torcendo que o brincar esteja presente sempre!

## ESCOLA É VIDA, INTERAÇÃO E ALEGRIA!

A escola precisa organizar espaços de diálogos e ações para que todos os educadores (inspetores, diretor, professores, coordenadores etc.) façam parte desse processo de ensino aprendizagem, com a utilização de jogos. Lembrando que todos os funcionários da unidade educacional são educadores e precisam discutir, agregar e agir dentro do Projeto Político Pedagógico.

É importante realizar um trabalho de observação na escola, para avaliar as necessidades e possibilidades da utilização dos jogos dentro da sala de aula e nos outros espaços.

Sendo assim, dentro da sala de aula é possível observar as condições de espaços, materiais, grupos e interações. Fora da sala de aula deve ser analisado as possibilidades e adaptações necessárias.

É indispensável realizar um roteiro de observação, com fotografias e filmagens, para desta maneira analisar com todo o grupo escolar.

Através dos registros os educadores devem colocar-se no lugar do aluno, para entender seus anseios na busca de atividades de diversão e aprendizagens.

O roteiro de observação deve conter questões sobre: quadra, pátio, acessibilidade, espaço acolhedor, materiais, equipamentos, espaços, segurança dos alunos, bebedouros, sanitários próximos e adequados, intervalos, primeiros socorros etc.

A observação trará muitos dados importantes para o desenvolvimento do trabalho com jogos, pois é possível notar como ocorre e poderá ocorrer a interação do aluno em todos os espaços da escola. Com a interação de alunos e todos os educadores certamente a unidade terá um ambiente mais acolhedor, dinâmico, repleto de vínculos, aprendizagens e alegria.

Desta forma, temos a interação em todo o processo dos funcionários, alunos, famílias e toda a comunidade escolar, nenhuma escola pode ser fechada, ela é constituída

pela participação ativa de pessoas, enraizadas pela diversidade e busca constante da educação de qualidade.

Com os dados da pesquisa é possível abrir discussões com a equipe e organizar um plano de ação, sem esquecer de inserir em todo o processo o mais importante integrante d trabalho, o aluno, assim eles já vão aprendendo como expor suas opiniões, usando argumentações, respeitando a ideia dos outros e decidindo coletivamente os caminhos para desenvolver a utilização dos jogos, dentro de todos os espaços da escola.

Que tal ouvir a voz dos alunos dentro da unidade educacional?

A organização e realização de entrevistas com os alunos é fundamental para entender a visão dos nossos pequenos e juntos conduzirmos as atividades na escola.

Assim como a entrevista com os educadores também se faz necessária para compreender a opinião de todos e como todo esse material em mãos fazer uma divulgação e análise conjunta, para efetivar as melhorias necessárias para a realização do trabalho.

## PROFESSOR MEDIADOR

Todos aprendem a jogar, jogando. Sendo assim, o estímulo aos jogos é fundamental para garantir o processo de ensino aprendizagem. Ao longo de várias partidas o professor vai estimulando que o aluno utilize as regras e crie estratégias durante as partidas. O educador deve garantir também a sistematização dentro do jogo, para que os educandos possam evoluir e adquirir novos saberes.

Os maiores desafios nos jogos para as crianças, referem se a aspectos matemáticos e motores.

É necessário garantir o interesse de todos dentro do grupo, ajustando os desafios, de acordo com as habilidades e necessidades dos alunos, por exemplo, até mesmo as crianças menos hábeis motores, podem participar e marcar pontos em determinado jogo.

O professor deve ter atenção ao apresentar um jogo

e respeitar a possibilidade de algum aluno já conhecer, ou conhecer de maneira diferente as regras. Deve-se fazer um combinado e definir quais regras serão utilizadas, para iniciar os procedimentos.

As crianças precisam jogar várias vezes, para se apropriar da atividade, conhecendo as regras e criando mecanismos para atingir o objetivo do jogo.

O educador deve garantir:

- Trocas entre os alunos, para garantir a aprendizagem.
- Que todos os educandos se envolvam com os jogos, buscando estratégias essenciais para que haja essa interação.
- Ajuste dos jogos matemáticos e motores, para que todos os alunos possam participar das propostas e sejam contempladas suas necessidades na atividade.
- Tempo para que todos conheçam muito bem o jogo.
- Em um jogo novo a criança deve jogar várias vezes, até se apropriar da situação.
- Ampliação dos conhecimentos sobre jogos da turma.
- Organização de diferentes agrupamentos (duplas, trios, grupos pequenos e grandes).
- Possibilitar que todos ao mesmo tempo possam interagir com os jogos, para que não haja criança esperando.

O professor é essencial para a aprendizagem com os jogos, ele observa, registra, organiza, explica e introduz crianças como protagonistas de todo o processo, ele é o mediador.

Na visão do educador Rubem Alves (1933-2014) o papel do professor é incentivar o aluno a ter prazer, vontade e gosto pela aprendizagem, agarrar-se com o saber.

A noção de professor como mediador é de antes das tecnologias, teóricos como Janusz Korczak (1878-1942) e Célestin Freinet (1896-1966) já colocavam o professor

como aquela pessoa que faz o intermédio do conhecimento e não é o centro dele.

Segundo o educador nascido no Pernambuco, Paulo Freire (1921-1997), professor e estudante aprendem juntos, de maneira afetiva e democrática, através de relações de diálogo para a efetivação do processo de ensino e aprendizagem.

Para Reuven Feuerstein (1921-2014) e Jean Piaget (1896-1980), mediar não é a mesma coisa que ensinar. Precisamos refletir sobre esse ponto, para refletir na prática pedagógica dentro da sala de aula, no desenvolvimento global dos alunos e na constituição social, com cidadãos críticos, protagonista e solidários.

Sendo, assim o educador deve utilizar dos jogos com uma eficiente ferramenta para despertar em todos os alunos, cada um com suas especificidades, o prazer pela construção de novos saberes.

## JOGOS PARA LER, ESCREVER, OUVIR E FALAR

Inicialmente é preciso saber o que queremos que os alunos aprendam, conheçam e tenham total domínio, podendo envolver situações matemáticas, de oralidade, de escuta, de escrita e de leitura, além de muitos outros objetivos, como a interação, o respeito, a socialização, a paciência, raciocínio etc.

Segundo Vygotsky nos jogos iniciais das crianças, forma-se:

“(…) uma conexão linguística de extraordinária riqueza que explica, interpreta e dá sentido a cada movimento, objeto a ação à parte. A criança, além de gesticular, fala, explica a si mesma a brincadeira, organiza-a, confirmando claramente a ideia de que as formas primárias da brincadeira não são mãos que o gesto inicial, a linguagem com ajuda de signos.”

A criança é alfabetizada desde os primeiros segundos de sua vida, tendo influências diretas do ambiente em que

está inserida, da família, dos meios de comunicação, das tecnologias e por fim da escola. Quando chega à unidade escolar, já vem com muitas experiências e saberes. O educador precisa utilizar desses conhecimentos prévios para inserir novos e mediar a utilização de maneiras atrativas e lúdicas de ensinar, principalmente com a utilização dos jogos dentro do espaço escolar.

Alguns jogos que podem ser feitos na quadra da escola, ou adaptado para outros espaços, até mesmo a sala de aula: pular corda, pega o rabo, caça às bandeiras, dados mágicos, bola ao cesto, roleta, caça ao tesouro etc.

É importante destacar que a linguagem é parte fundamental do trabalho com os jogos e brincadeiras. Segundo Levy (1984),

linguagem e o brincar estão diretamente relacionados, sendo que o brincar é um meio efetivo para estimular o desenvolvimento da linguagem e a inovação no uso da linguagem, especialmente em relação ao esclarecimento de novas palavras e conceitos; ao uso e à prática como motivadores da linguagem; ao desenvolvimento de uma metalinguística e ao encorajamento do pensamento verbal (LEVY, 1984, pg.60).

Ou seja, com o trabalho com jogos, o professor consegue estimular de maneira global a linguagem, seja ela escrita, falada, ou com a leitura ou apenas ouvindo.

Ao participar de um jogo em que os alunos brincam por meio da linguagem, os educadores podem obter informações e registros importantes sobre as descobertas e aprendizagens das crianças. A criança antes de ser livro, caderno, ela é movimento, sensação. Ela descobre o mundo através de seus sentidos e de seu corpo, ressaltando a ludicidade e imaginação.

Os livros são nossos aliados nesse fantástico mundo da imaginação, eles aproximam o universo da linguagem com a cultura do brincar. Há muitas maneiras de se divertir antes e depois de uma história, inserindo jogos e muita diversão na proposta.

Com o estímulo à oralidade, temos crianças que analisam melhor as situações e expõem sua opinião. O aluno que está acostumado a falar, ler, ouvir e escrever, provavelmente escreverá e falará com mais coesão e coerência.

Os projetos realizados com jogos permeiam essas aprendizagens de forma lúdica e inesquecível para todos os envolvidos.

## JOGOS PARA O ANO TODO

Os jogos fazem parte de toda a vida de qualquer pessoa, todos gostam de se divertir, desde as crianças aos mais idosos e dentro da escola eles são ferramentas lúdicas eficientes para o professor.

A escola deve se organizar para tornar seu espaço dinâmico e atrativo com os jogos durante todo o ano letivo, com:

Jogos de tabuleiros: podem ser disponibilizados em aulas direcionadas ou mesmo nos espaços de lazer, como o recreio.

Jogos de antigamente: a equipe educacional pode planejar oficinas, organizando os convidados, materiais, espaços, frequência para que a comunidade possa ensinar aos alunos os jogos dos tempos que eram crianças.

Jogos de quadra: os alunos pesquisam os jogos, estudando e conversando sobre as regras deles, com parceria dos educadores, posteriormente na quadra podem efetivar a prática de vários jogos e brincadeiras pesquisadas, tais como: pique bandeira, coelhinha sai da toca, bobinho, pega-pega corrente, queimada, alerta, cabra-cega etc.

Oficinas de criação de brinquedos para os jogos: sendo mediado por professores, mas com a pesquisa e realização dos alunos.

Kit de jogos: comprados, doados ou confeccionados na escola, como peteca, bambolês, cordas, bolas, elástico, pé de lata, bilboquê etc.

Campeonatos: envolvendo diversas turmas e em

várias semanas, com resultados parciais e finais divulgados em murais, blogs, Facebook da unidade e jornal da escola.

Gincanas: podem acontecer de acordo com as possibilidades, com desafios envolvendo atividades intelectuais e físicas.

Música e dança: os alunos mais velhos organizam a programação das músicas e no intervalo conduzem os jogos com os alunos menores.

O pátio da escola pode se tornar um grande palco de apresentações, diversão e muitos jogos.

## JOGOS PARA ESTIMULAR AS HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

As habilidades cognitivas são muito importantes para toda a vida do ser humano, entretanto atualmente são indispensáveis também as habilidades socioemocionais. A nossa sociedade necessita de empatia, superação, persistência, equilíbrio, flexibilidade, colaboração, respeito e amor pelo próximo. Capacidades fundamentais para a convivência na comunidade, que é repleta de diversidade e precisa de superação de ideias ultrapassadas.

No nosso dia a dia as situações desafiadoras são frequentes, assim são importantes ações inovadoras, criativas e construtivas.

Desta forma, as habilidades socioemocionais estão relacionadas à mobilização e prática de relacionamento com o outro e consigo mesmo, conhecimentos, atitudes, valores e articulações para enfatizar uma sociedade melhor.

Alguns jogos:

Jogo das emoções, onde a criança é estimulada a falar de seus sentimentos.

Pote das emoções, o aluno escolhe uma emoção e cada um fala sobre a escolha.

Jogo das virtudes: com uma roda de conversa é realizado o combinado de não falar mal e não reparar nos defeitos dos outros, todos sempre devem falar as virtudes dos colegas da turma.

Dentro da escola é realizada o estímulo ao diálogo, respeito e empatia pelo outro, através do dia a dia e de jogos reflexivos.

## JOGOS PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Os jogos auxiliam na construção de saberes de maneira lúdica, permeando o mundo imaginário e fantástico das crianças. Seguem dois exemplos de jogos para resolução de problemas:

### Jogo com sombra e luz

É possível aprender sobre fenômenos curiosos, através do jogo, com um bom planejamento e situação didática.

Pode ser realizado na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental I.

A proposta é que os alunos observem e explorem as diversas sombras, pequenas, grandes, altas, baixas, a cor delas, a quantidade, o movimento, a luz etc.

O professor deve orientar as crianças para que analisem adequadamente as sombras e digam o que está ocorrendo.

Assim, é uma tarefa que deve ser mediada pelo professor, com planejamento adequado, registros, espaço adequado e análises dos dados. Através da exploração pelos alunos de maneira lúdica, com um jogo, ela irá vivenciar o processo investigativo científico, estimulando a curiosidade e a descobertas coletivas. As crianças tornam-se cada dia mais críticas e curiosas, pois não tem a resposta pronta e inacabada, elas descobrem as respostas na prática, mediante a investigação.

### Jogo com bolha de sabão

Tem algo mais divertido que bolha de sabão???

Muito fácil de fazer, atraente e linda!

Nesse jogo a professora não leva explicações, as

crianças brincam, contam as bolhas, estouram, pulam, gritam e analisam quem consegue fazer as maiores bolhas.

No final do jogo as crianças devem explorar as características das bolhas de sabão.

As explorações são sempre orientadas pelo professor, conduzindo a atividade para inúmeras descobertas, como as características das bolhas de sabão.

Desta forma, elas brincam e aprendem ao mesmo tempo.

## JOGOS PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS

Segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (2008):

“Os povos das antigas civilizações desenvolveram os primeiros conhecimentos que vieram compor a Matemática conhecida hoje. Há menções na história da Matemática de que os babilônios, por volta de 2000 a.C., acumulavam registros do que hoje podem ser classificados como álgebra elementar. Foram os primeiros registros da humanidade a respeito de ideias que se originaram das configurações físicas e geométricas, da comparação das formas, tamanhos e quantidades. Para Ribnikov (1987), esse período demarcou o nascimento da Matemática.”

A matemática não é apenas uma matéria escolar, ela vai muito além, faz parte de nossa vida, está no nosso dia a dia, na feira, no mercado, no ônibus, no consultório médico, na nossa cozinha, no trabalho, no carro, enfim nós fazemos parte dela e ela nos pertence desde sempre. Desde os primórdios, no homem das cavernas, nas demarcações de terra, na divisão de alimentos e em toda a história até a atualidade.

E os jogos aparecem com uma ferramenta eficiente para a matemática.

Kodama e Silva (2003) e Camargo (2005) enfatizam:

[...] “que um bom jogo não é aquele que a criança domina completamente, mas aquele que a criança pode jogar de maneira lógica e desafiadora para si e para seu grupo. Um bom jogo deve permitir que o jogador avalie seu desempenho, pois, quando ele tenta obter um determinado resultado, está interessado no sucesso de sua ação.”

Assim o professor analisa todo o contexto, observa, registra, discute, envolve todos os educadores e planeja de maneira flexível as estratégias para a utilização de jogos na resolução de problemas, os próprios alunos descobrem caminhos para as resoluções e percebem também os erros e acertos das jogadas, permeando táticas para chegar ao objetivo de cada jogo.

Acredita-se que no processo de desenvolvimento de estratégias de jogo o aluno envolve-se com o levantamento de hipóteses e conjecturas, aspecto fundamental no desenvolvimento do pensamento científico, inclusive matemático (D'AMBROSIO, 1989, p. 5).

O levantamento de hipóteses é essencial para o estímulo do raciocínio e descoberta dos conhecimentos matemáticos e científicos, ações fundamentais para mediar o protagonismo dos alunos.

## JOGOS INCLUSIVOS

Segundo Piaget (1950): “... a inteligência encontra maior facilidade de evolução na relação que surge da possibilidade de ‘trocas’ dentro do grupo”

O fato de o aluno com deficiência estar matriculado na escola não garante a sua inclusão. Inclusão é um espaço de relações e direitos iguais para todos. As pessoas são diferentes, mas todos possuem os mesmos direitos. É um espaço para que todos aprendam a respeitar as diferenças.

Direito ao aprendizado de acordo com suas necessidades e direito ao brincar.

O espaço deve ser favorável, adaptações devem ser feitas, como algumas regras podem ser alteradas, utilização de acessórios e estímulo do espírito colaborativo.

Há muitas sugestões de jogos inclusivos, o professor deve conhecer as potencialidades e necessidades de todos, para sugerir os melhores, tendo em vista o respeito e a coletividade.

A turma pode também criar jogos inclusivos, estabelecer regras e juntos decidir os caminhos dessas atividades inclusivas.

Seguem alguns exemplos:

Vôlei sentado:

O jogo acontece com seis jogadores em cada time, sentados no chão. Cada equipe pode dar três toques na bola antes de passar para o time do adversário.

Alfabeto na natureza

Os educandos terão contato com a natureza na área externa e formarão o alfabeto, através do registro dos elementos encontrados.

Lençobol

Juntos vão segurando o lençol sem deixar a bola cair no buraco.

Desafios na areia

O contato com a areia estimula o tato e a diversão é garantida para todos.

Pega-pegas sensorial

Os alunos são vendados, é feito um combinado de sons e o pegador também vendado deve encontrar os outros.

Basquete sentado

O jogo é realizado com todos sentados no chão.

Caixa dos sentidos

Os alunos colocam a mão em uma caixa de papelão e devem descobrir o que é, apenas usando o tato.

As atividades ao ar livre são fundamentais para o pleno desenvolvimento dos educandos, pois a natureza é movimento, é vida e estimula as vivências, com a mediação do educador.

## REALIDADE NA EDUCAÇÃO

A educação é o caminho para um país com menos desigualdades e mais oportunidades para todos. A educação salva, liberta e une a nação. Cada vez que ela se torna mais atrativa, que se reinventa, mais crianças e jovens se desenvolvem, criando vínculos com o espaço e tornando-se parte dele.

Os jogos proporcionam ferramentas eficientes para um aprendizado global e efetivo na vida do aluno, aprendendo de maneira prazerosa, tendo em vista conceitos de equidade, inclusão e qualitativa.

O professor é o mediador desse contexto e guia essas novas aprendizagens, com muito estudo, planejamento, avaliações, registros, diálogos com a equipe, reflexões e mudanças de ações.

A família deve ser parceira em todo o processo, entender as situações desafiadoras propostas aos alunos e seus objetivos, através de muita conversa e sentimento de pertencimento na educação do aluno e na construção de um espaço escolar democrático.

A comunidade escolar precisa ter voz nas documentações pedagógicas e mais que isso nas práticas dentro da escola, assim como os alunos, transformando a unidade em um espaço de movimento e pertencimento, onde as vozes juntas formam um espaço de respeito e qualidade educacional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em pleno século XXI, a escola não se resume a giz e lousa, a ludicidade, novas tecnologias e as questões socioemocionais fazem parte dela, o professor precisa garantir ao aluno a aprendizagem e o brincar, que por muitas vezes estão juntos.

Piaget, um estudioso do século XX, já ressaltava que a atividade lúdica é um dos maiores eixos das habilidades intelectuais da criança. O jogo proporciona a assimilação do real e entendimento de novos saberes de uma maneira dinâmica e interativa.

O convívio social é extremamente importante para as trocas e novas aprendizagens, através do outro e das descobertas o educando descobre um mundo fascinante e apaixonante, usando sua imaginação e a socialização.

A criança investiga, cria hipóteses, socializa com os demais, aprende com os pares e através da mediação dos educadores ela descobre muitos saberes, que a constituirão para a vida toda. A escola é o segundo lugar onde a criança passa a descobrir o mundo e descobrir-se dentro dele, protagonizando e construindo seus saberes desde sua formação, dentro do ventre da mãe.

Desta forma, os jogos devem fazer parte da escola, a aprendizagem será efetivada, de maneira prazerosa e inesquecível, fugindo de métodos tradicionais, de repetição, que não visam a reflexão e servem apenas para seguir algum padrão, que nunca existiu e nunca existirá.

Os jogos chegam próximo aos interesses dos alunos, enfatizando novos saberes construídos coletivamente, com apoio ou não das tecnologias, mas considerando a expressividade, o coletivo, a construção de saberes, o respeito à diversidade e equidade.

As diferentes linguagens são fundamentais em nossa sociedade, como as expressões corporais e verbais e no nosso espaço educador, podemos nos aliar às tarefas lúdicas para cumprir nossas necessidades pedagógicas, com muito interesse e protagonismo dos educandos.

Os jogos auxiliam no aprendizado, ressaltam o

respeito às regras, elaboração de estratégias, controle do tempo, trabalho no coletivo e muita superação de desafios. As crianças desenvolvem habilidades cognitivas e emocionais, através da criatividade e do afeto.

A escola é vida, é movimento, é superação, é diversidade, é reflexão, é alegria! Os jogos são aliados dentro da escola, trazendo vida, movimento, superação, diversidade, reflexões individuais, mas principalmente coletivas e aprendizagem através de trocas com os outros e muita, muita alegria. A infância sendo infância e as descobertas surgindo de forma natural e divertida.

Através desse trabalho foi possível notar dois aspectos gritantes nessa questão dos jogos na sala de aula, como ainda há muita resistência e como eles são fundamentais para enfatizar o protagonismo dos alunos e a aprendizagem de maneira leve e marcante. A aprendizagem deve ser investigação, construção e diversão, permeada por questões sociais, culturais e históricas, onde o principal foco é o aluno, cada um com suas potencialidades e necessidades, para assim garantir seus direitos assegurados por lei, inclusive de uma educação de qualidade.

## REFERÊNCIAS

ACHATT, Sati. Teatrinho de Sombras – Criando com as Mãos um Mundo de História e Fantasia. Ed. Nova Alexandria.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais. Secretária de Educação Fundamental. Brasília. MEC, 1998.

CLARO, Janaina Senhorini. Os Jogos e a Resolução de Problemas como estratégias para o ensino da Geometria e Operações Matemáticas para o 6º ano. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor: Produções Didático-Pedagógicas. Cadernos PDE, Vol II., Secretaria de Educação do Estado do Paraná, 2014 (ISBN 978-85-8015-079-7). Disponível em: <

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos\\_pde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uel\\_mat\\_pdp\\_janaina\\_senhorini\\_claro.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos_pde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uel_mat_pdp_janaina_senhorini_claro.pdf)> Acessado em 12/05/2021.

D'AMBROSIO, B. S. "Como ensinar matemática hoje." Temas e debates 2.2 (1989): 15-19.

EDWARDS, Carolyn& GANDINI, Lelle. As Cem Linguagens da Criança. Ed. Artmed.

ENDE, Michel. O Teatro de Sombras de Ofélia. Ed. Ática.

ESCOLA ALETHEA/ Buenos Aires. La otra cara de La luz. In: Comunicarnos. Dez/2007.

EVANS, David& WILLIAMS, Claudete. Cor e Luz. In: Coleção Vamos Explorar Ciências. Ed.Ática, 1995.

HUBNER, Luciana. A criança e os conhecimentos sobre a natureza e a sociedade. Revista Avisa Lá, número 06, 2001.

KAUFMANN, Verônica. Pompas de jabon: uma experiência para los más pequeños. In: Documento curricular: compartilhando experiências, 1998.

LEVY, A.K. The language of play: The role of play in language development. Early Child Development and Care, 17(1), 49-61, 1984.

MACEDO, L.M.; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. Os Jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. São Paulo: Artmed, 2005.

MOURA, M. FO, O jogo e a construção do conhecimento matemático. São Paulo: FDE, n.10, p. 45-53, 1991.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil,

Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, Vol.3, 1998.

Revista Ciência Hoje, maio de 2004

REVISTA NOVA ESCOLA. China: O espetáculo vai começar. Número 181, abr/2005. Revista Nova Escola. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/>>. Acesso em: 29/03/2020.

SEARLE-BARNES. Bonita. Luz – Experiências Divertidas. Ed. Paulinas.