

**JOGOS DIDÁTICOS: HOJE É ... DIA DE BRINCAR !!!**

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Jogos didáticos

**FREITAS, Emily; ESPANEMBERG, ROLIN, Kauã Ribas; ANDRADE, Lucia  
Oliveira de; NUGLISCH, Leonice Elci Rehfeld.**

**Instituição participante:** Ensino Fundamental da Escola Estadual Adolfo Kepler de  
Panambi/RS

### **INTRODUÇÃO**

Este artigo tem como objetivo apresentar jogos didáticos, elaborados, exclusivamente para atender alunos da Sala de Recursos do Ensino Fundamental da Escola Estadual Adolfo Kepler de Panambi-RS. A escola procura desenvolver-se numa perspectiva inclusiva, ou seja, gradativamente vem modificando seu ambiente, suas atitudes e sua estrutura para tornar-se acessível a todos e todas, valorizando de forma igualitária seus alunos, acreditando nas potencialidades, habilidades e competências dos mesmos, respeitando o ritmo e a identidade de cada sujeito aprendiz.

Durante diversas conversas com a professora regente e também com os demais professores, fica evidenciado o imenso comprometimento com a aprendizagem, destacando o respeito por todos que fazem parte da comunidade escolar. Nessa dimensão ambos são alunos público alvo do Atendimento Educacional Especializado. Nesse contexto é necessário buscar práticas condizentes a essa perspectiva, que potencialize cada vez mais a capacidade de aprender e ensinar. Assim, nós, professoras que trabalhamos na Sala de Recursos desta Escola, acreditamos que o jogo é um dos recursos indispensáveis na equiparação de oportunidade para construção da aprendizagem.

A Sala de Recursos busca, nesse momento, auxiliar na aprendizagem da operação de adição uma aluna que apresenta deficiência intelectual, e o outro com deficiência visual com baixa visão, ambos estão nos atendimentos na sala de recursos multifuncional e que demonstraram imensa satisfação em fazer uso de jogos. Percebemos

ser o jogo uma ferramenta útil e agradável para ser aproveitada, visando desenvolver a capacidade intelectual, afetiva e motora.

O jogo lúdico inserido no processo ensino-aprendizagem se tornará pedagógico e deverá ser usado com rigor e cuidado no planejamento, por ser marcado por etapas muito nítidas, e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. O elemento que separa um jogo pedagógico de um objeto de caráter apenas lúdico, é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (MAFRA, 2008, p. 13).

A aplicação dos jogos visa estimular, nesse caso, os processos intelectuais, como atenção, memória, concentração, percepção, linguagem, cálculo mental e raciocínio lógico nas propriedades de adição, com os alunos Emily e Kauã. Através dos jogos didáticos: pista de corrida da aprendizagem e lince procuramos envolver a exploração do campo conceitual aditivo, bem como impulsionar a apropriação de conceitos matemáticos relacionados a este campo conceitual.

## **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O atendimento na Sala de Recursos para todos os alunos têm várias intencionalidades, mas algo é extremamente comum em todos os tipos de atendimentos ofertados: o Atendimento Educacional Especializado (AEE) precisa focar seus atendimentos nas necessidades específicas de cada aluno que dele participa. O jogo é uma das mais ricas estratégias para a estimulação cognitiva de todas as crianças e, no caso dos nossos alunos atendidos nas Salas de Recursos, isso não é diferente.

Com a intencionalidade de potencializar a área da Matemática, neste caso, construímos, especificamente, dois jogos de adição, envolvendo as propriedades fundamentais até 19, tendo em vista que percebemos que as aprendizagens referentes à quantificação e soma, envolvendo essa numeração, ainda não estava plenamente construída.

Com a aplicação desses dois jogos temos a intenção de minimizarmos as dificuldades e até mesmo superarmos as dificuldades que ora os nossos alunos estão apresentando. No Brasil, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (BRASIL, 1998), do Ministério da Educação e Cultura (MEC), também abordam a

importância dos jogos, por isso acreditamos que os mesmos são fundamentais para a construção da aprendizagem de forma ativa e significativa.

Para Piaget (1990), o desenvolvimento cognitivo é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas mentais (esquema). A construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações que provocam o desequilíbrio nesse *esquema*, necessitando dos processos de *assimilação* e *acomodação* para a construção de novos esquemas e o alcance do equilíbrio.

Com o propósito de provocar desequilíbrio nos esquemas acima citados, utilizamos os jogos que passaremos a relatar.

Os jogos foram utilizados para desenvolver a propriedade da adição, na contagem até 19, com a escrita de numerais através de cálculos em números e também em Libras, dentro das dificuldades que os alunos apresentam. Jogamos em dupla. Quando a fita vermelha era retirada, sinalizava o momento de descobrir o próximo desafio, para assim associar quantidades ao símbolo que a representava. Além de realizar adições mentalmente e de forma lúdica, os alunos necessitavam identificar os cálculos fundamentais da adição. Embora capazes e habilidosas, trata-se de crianças que demandam mais tempo para aprender, motivo pelo qual o jogo auxilia e favorece. Na busca do conhecimento, o homem estabelece vários modelos teóricos para compreender os processos cognitivos e afetivos da aprendizagem. Para entender melhor, parte-se das seguintes teorias:

É uma construção contínua, comparável à edificação de um grande prédio que, na medida em que se acrescenta algo, ficará mais sólido, ou à montagem de um mecanismo delicado, cujas fases gradativas de ajustamento conduziram a uma flexibilidade e uma mobilidade das peças tanto maiores quanto mais estáveis se tornasse o equilíbrio. (PIAGET, 1990, p.12).

Muitas paradas e risos ocorrem durante o desafio de cada novo cálculo, o que expressa os sentimentos positivos em relação ao jogo. São utilizadas sequências numéricas para quantificar imagens e objetos. Outro detalhe importante de ser considerado é que, como afirma Ballone (2007), a deficiência intelectual é considerada um aprendizado abaixo da média, originada no período de desenvolvimento. Por estarem em atraso no seu desenvolvimento, essas crianças apresentam certas dificuldades em competir com os demais colegas que são considerados normais. Por esse motivo foram desenvolvidos esses dois desafios matemáticos, criados para reforçar o aprendizado do emprego do sinal de adição (+), por meio de situações problema,

criadas especialmente com imagens e contas numéricas e também em Libras, auxiliando os estudantes nas atividades que envolvem adição.

Descreveremos abaixo os materiais utilizados e também como foi a interação com os alunos.

### **JOGO 1 – PISTA DE CORRIDA**

#### **MATERIAL:**

- 1 – Pista de corrida (quadro imantado);
- 2 – 26 Fichas vermelhas, imantadas;
- 3 – 10 Bolas imantadas;
- 4 – 25 Peças em madeiras, com imagens de quantidades;
- 5 – 99 Fichas com contas fundamentais, com soma até 19.
- 6 - 99 Fichas com contas fundamentais, com soma até 19, em Libras;
- 7 – Dois carrinhos em miniatura;
- 8 – Um dado de quantidade até 6.

#### **1ª VARIAÇÃO**

Desafiamos os dois alunos a montarem a pista, utilizando as 26 fichas imantadas conforme sua criatividade. Em seguida os alunos Kauã e Emily demarcam os 10 pontos especiais, com as bolas imantadas coloridas. No início do jogo foi aquela expectativa com o lançamento do dado. Emily teve sorte ao jogar o dado e obter o número 5. Por ser um número maior que 3, do Kauã, ela inicia o jogo. Iniciaram a corrida e quando um carrinho parou no local identificado pelas bolas imantadas, o aluno teve a missão de substituir por um das contas fundamentais de adição e resolvê-lo, mentalmente. Ganhou o jogo aquele que chegou por primeiro no fim da pista. Logo em seguida estimulamos a fazer o registro de cada operação matemática.

#### **2ª VARIAÇÃO**

No segundo momento utilizamos a mesma regra de jogo: aquele que tira o maior valor ao lançar o dado, começa jogo. A pista é a mesma, o que modificamos para os nossos jogadores, foi o uso das peças em madeira, que apresentam representações de pequenas quantidades. Quem iniciou desta vez foi o aluno Kauã, que vibrou muito por ser o primeiro a jogar. A forma de jogar é que cada peça já apresentava a sentença matemática de adição, às quais foram também resolvidas primeiro mentalmente e depois com o devido registro escrito.

Para fixar e memorizar o sinal de adição (+), apresentamos uma nova situação de jogo, denominado Lince matemático. É interessante que as situações foram acompanhadas de material pedagógico confeccionado para brincar de aprender, uma vez que a ideia de adição é muito comum em nosso dia a dia. Para auxiliar no desenvolvimento, de acordo com Groenwald e Timm (2002), “verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais”.

## JOGO 2 – LINCE MATEMÁTICO

### MATERIAL

- 1 – Uma bandeja em forma de tabuleiro, com numeração de 0 a 19;
- 2 - 99 fichas com contas fundamentais de adição, com soma até 19.

O desenvolvimento do jogo foi em dupla, um de cada vez tirando uma ficha móvel com a referida operação matemática. Para finalizar encontraram o seu resultado no tabuleiro. Sempre que jogavam, um da dupla era o campeão, assim que preenchiam, por primeiro, a bandeja das contas. Vygotsky (1991, p.108), nos seus estudos, abordou que “pode-se ainda ir além, e propor que não existe brinquedo sem regras”, tendo em vista que todo brinquedo traz uma situação imaginária e nela existem regras implícitas. Conforme o autor afirma:

Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras – não as regras previamente formuladas e que mudam no decorrer do jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. (VYGOTSKY, 1991, p. 108).

Abaixo, apresentamos as fotos, como registro de alguns dos momentos da prática dos jogos:

**Figura 1: Alunos realizando a prática dos jogos.**



Fonte: Os autores (2018)

## CONCLUSÕES

Analisando a trajetória percorrida e as aprendizagens construídas, entendemos que realmente a prática de jogo é indispensável no universo do Atendimento Educacional Especializado e, por não afirmar, no contexto da escola como um todo.

Essa estratégia se faz necessária, principalmente quando se acredita numa educação humanista e sócio-interacionista-humanista, no sentido de perceber o aluno e o professor como sujeito integral, aqueles que pensam e sentem simultaneamente, o que por muito tempo foi negado, numa concepção bancária e conservadora, para aqueles envolvidos diretamente na aprendizagem, professor x aluno. Somos seres sociais por natureza e inscritos socialmente através dos discursos. *O que dizemos sobre as crianças com deficiência? O que é mais forte? A criança ou a deficiência? O que as inscreve nesse contexto de escola? A possibilidade ou falta?*

Com esse trabalho tivemos a prova real que a linguagem potencializadora e as estratégias de trabalho condizentes deslocam a deficiência do sujeito. Deficiente é um sistema, é o ambiente que não prevê recursos, estratégias e tempos diferenciados para o ato de aprender. Deficiente é um sistema de ensino que acredita que aprendizagem só acontece com o pleno domínio da escrita. Deficiente é um sistema que não estimula o uso da tecnologia, das mídias de comunicação, que investe muito pouco na formação de professores e na própria estrutura de ensino.

Foi através de jogos, de recursos, simples, criados e confeccionados por nós mesmas, que pudemos ver nossos alunos por inteiro e não em partes. Foi possível sentir a vibração em cada jogada, em cada olhar, em cada ajuda mútua, no companheirismo que nos emociona profundamente e nos enche de orgulho. Sentimos que, por algum momento, estamos fazendo a diferença na vida deles, inscrevendo-os com sujeitos que desenvolvem habilidades, competências e conceitos. A vida é um jogo, saibamos ser uma peça do bem.

Deste modo, autores como Piaget (1990), Vygotsky (1991), Marcellino (2002), Chateau (1987), Kishimoto (2001) e Luckesi (2005) descrevem a importância dos jogos para o desenvolvimento infantil. Seguindo nessa linha é que trabalhamos com nossos alunos e temos a plena convicção que o jogo não é somente importante para a área da Matemática, mas principalmente para a matemática da vida, pois embora seja uma

ciência exata, ela também precisa de poesia. Diante disso temos a plena convicção que o jogo dá uma conotação poética para o que parece ser lógico.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Secretaria de educação fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BALLONE, G.J. **Deficiência Mental** - in. PsiqWeb, Internet, revisto em 2007.

Disponível em :

<<http://psiqweb.med.br/site/?area=NO/LerNoticia&idNoticia=29>>. Acessado em: 20 junho. 2018.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança.** Tradução Guido de Almeida. 2. ed. São Paulo: Summus, 1987.

GROENWALD, Cláudia L. O.; TIMM, Ursula Tatiana. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula.** Disponível em: <<http://www.somatematica.com.br>>. Acesso em: 20 junho. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeira.** In: \_\_\_\_\_. (Org.). **O jogo e a educação infantil.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Salvador, 2005. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/92769538/Ludicidade-e-Atividades-Ludicas>>. Acesso em: 20 junho. 2018.

MAFRA, S. R. C. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual.** 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>>. Acessado em: 20 junho. 2018.

PIAGET, J. **Seis estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária Ltda, 1990.

MARCELLINO, Nilson Carvalho. **Pedagogia da animação.** 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

### Dados para contato:

**Expositora:** Emily Freitas; **e-mail:** leonice.r.n@gmail.com

**Expositor:** Kauã Ribas Rolin; **e-mail:** lucia9rt@yahoo.com.br

**Professora Orientadora:** Lucia Oliveira de Andrade; **e-mail:** lucia9rt@yahoo.com.br

**Professora Orientadora:** Leonice Elci Rehfeld Nuglisch;

**e-mail:** leonice.r.n@gmail.com