

**JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: RECURSO MEDIACIONAL NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA
CONSCIÊNCIA CRÍTICA SOCIAL SOBRE INCLUSÃO.**

(ODS 04)

Gisele Siqueira dos Santos Ribeiro da Silva (Universidade de Taubaté, MLA)

Sheyla Bonani dos Santos (Universidade de Taubaté, MLA)

Orientadora: Profa. Dra. Karin Quast

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), a inclusão é um princípio que orienta as escolas a valorizarem a diversidade e garantir a todos os alunos o direito à aprendizagem de forma plena e equitativa. As aprendizagens essenciais devem respeitar as singularidades individuais e promover o desenvolvimento de habilidades socioemocionais dos cinco eixos das competências gerais. Os jogos são fundamentais na educação para o desenvolvimento social, cognitivo, emocional e para a aprendizagem de conteúdos específicos, reconhecendo seu valor cultural e lúdico. Vigotski (2001) afirma que jogos e brincadeiras auxiliam a criança a internalizar regras sociais, desenvolver a linguagem, o pensamento e criam Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Os jogos podem ser um recurso mediacional da ação pedagógica para despertar sentimentos e organizar emoções de forma que os conhecimentos construídos a partir deles tornem-se mais significativos ao aluno (Vigotski, 2003). Dessa forma, com o objetivo de promover um debate sobre acessibilidade e inclusão das pessoas com deficiência no ambiente escolar e em outros espaços, focando nas barreiras que dificultam essa inclusão e na busca de soluções criativas para superá-las, o “Jogo das Soluções” (adaptado/inspirado no jogo “Duelo” da Editora UIA) foi implementado com alunos de 5º ano de uma escola na cidade de Taubaté. O jogo é argumentativo e contém cartas com personagens representando pessoas públicas com alguma deficiência e personagens fictícios (as cartas também apresentam as características e pontos fortes ou ‘super poderes’ das personagens) e cartas com problemas a serem solucionados. O objetivo do jogo é que os alunos (em duplas) apresentem soluções para o problema com base nas características de seus personagens. Após o ‘duelo’, outros alunos da mesa discutem as propostas e tentam chegar a um consenso em relação à proposta que julgam ser a mais indicada para solucionar aquele problema. Nesta pesquisa, de cunho interpretativista, os dados foram coletados via observação participante e diários de bordo durante as jogadas e ao final, observando o engajamento dos alunos, sua participação, a compreensão das regras seguidas, argumentações das duplas e dos demais na escolha da melhor solução para os problemas, bem como na avaliação do que acharam do jogo e se mudariam ou acrescentariam algo em rodadas futuras. Os conceitos sobre acessibilidade (como rampas, pisos táteis etc.) foram construídos por meio das interações e da linguagem argumentativa, antes de serem internalizados pelos

alunos. A necessidade de argumentar de forma coerente força a organização do pensamento lógico e a utilização 'precisa' da linguagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo. Utilizar, no jogo, as barreiras na inclusão em situações cotidianas e alguns personagens famosos com algum tipo de deficiência, vai além de uma simples simulação; é um exercício de tomada de perspectiva e abstração que, para Vigotski (2001), é fundamental no desenvolvimento da empatia e do pensamento ético, pois exige que o aluno transcenda sua própria experiência imediata. Concluiu-se que o jogo é uma ferramenta pedagógica eficaz na abordagem do tema transversal inclusão social, aliando o lúdico à necessidade de argumentação crítica e colaborativa, criando um ambiente de aprendizagem rico.

Palavras-chave: Jogo; lúdico; ensino-aprendizagem; inclusão; habilidades socioemocionais.