# O JOGO “UNO” COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Tiago BOTASSIN; Mariana Cristina PEDRINO; Adriel Fernandes BOTASSIN
UFSCar / UNAERP
Eixo 05 - Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva
tiagobotassin@estudante.ufscar.br
**Palavras-chave:** Educação Especial. Jogos de regras. Práticas pedagógicas.

## 1. Introdução

O uso de jogos no contexto educacional constitui importante estratégia pedagógica para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de estudantes elegíveis aos serviços da Educação Especial. As atividades lúdicas favorecem a participação ativa, a interação social, o raciocínio lógico, a elaboração de estratégias, a autonomia e a comunicação.

Campioni e Paini (2016) destacam que a ludicidade favorece a interação, a autonomia e a participação dos estudantes em contextos inclusivos. De forma semelhante, Ramos et al. (2017) apontam que os jogos, quando utilizados intencionalmente, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais por meio da tomada de decisão, do planejamento e da interação. Sob a perspectiva histórico-cultural, Vygotsky (1999) ressalta que o aprendizado ocorre por meio da mediação e das interações sociais, sendo o jogo um importante instrumento para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Nesse contexto, o presente trabalho visa relatar a experiência de utilização do jogo UNO como recurso pedagógico no Atendimento Educacional Especializado de uma estudante com deficiência intelectual, analisando os impactos da atividade no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais durante intervenções realizadas entre março e abril de 2026, em uma sala de recursos de uma escola de Ensino Fundamental I localizada no interior do estado de São Paulo.

## 2. Objetivos

Analisar as contribuições do jogo UNO para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais de uma estudante com deficiência intelectual atendida em sala de recursos no Ensino Fundamental I.

## 3. Metodologia

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, desenvolvido em uma sala de recursos de uma escola de Ensino Fundamental I localizada no interior do estado de São Paulo. As intervenções ocorreram entre os meses de março e abril de 2026, ao longo de dois meses de atividades mediadas utilizando o jogo UNO como recurso pedagógico no Atendimento Educacional Especializado de uma estudante com deficiência intelectual.

No início das sessões, a estudante apresentava dificuldades relacionadas ao raciocínio lógico, memória, concentração, organização das jogadas, baixa tolerância à frustração, timidez e pouca participação verbal. Inicialmente, as atividades concentraram-se na compreensão das regras básicas do jogo, especialmente na associação entre cores e números das cartas.

Gradualmente, novas regras foram introduzidas, como o uso de cartas coringa e cartas de ação. Durante as intervenções, também foi utilizada uma carta coringa de uma versão alternativa do jogo que permitia a criação de regras próprias, favorecendo a participação ativa da estudante na construção das dinâmicas das partidas.

As observações realizadas ao longo das sessões consideraram aspectos relacionados à comunicação, comportamento, raciocínio lógico, planejamento das ações, autonomia e tolerância à frustração.

## 4. Resultados

Ao longo das intervenções, observaram-se avanços nas habilidades cognitivas, sociais e emocionais da estudante que, inicialmente, apresentava insegurança durante as partidas, necessitando de auxílio constante para compreender as regras e organizar suas ações.

Entre a terceira e a quarta semana, houve maior compreensão das regras, aumento da participação verbal e elaboração de estratégias, evidenciando avanços no raciocínio lógico, na memória operacional, na organização do pensamento e na tolerância à frustração. Nas semanas finais, a estudante passou a explicar as regras do jogo e criou uma nova função para uma das cartas coringa, demonstrando criatividade, pensamento estratégico e compreensão das mecânicas do jogo.

Os resultados dialogam com Ramos et al. (2017), ao evidenciarem que os jogos favorecem o planejamento, a resolução de problemas, a tomada de decisão e o controle das emoções. Na perspectiva de Vygotsky (1999), esses avanços decorreram da mediação pedagógica, com redução gradual dos auxílios à medida que a estudante ampliava sua autonomia.

A experiência evidencia ainda que o uso do UNO no Atendimento Educacional Especializado torna-se mais efetivo quando articulado a objetivos pedagógicos e às necessidades da estudante. A introdução gradual das regras e a adaptação das partidas demonstram que o potencial do jogo depende da intencionalidade pedagógica e da mediação do professor, em consonância com Campioni e Paini (2016).

## 5. Conclusões

A experiência demonstrou que o jogo UNO pode constituir um importante recurso pedagógico no Atendimento Educacional Especializado de estudantes com deficiência intelectual, favorecendo avanços relacionados ao raciocínio lógico, memória, planejamento, comunicação, autonomia e tolerância à frustração. O caráter lúdico e interativo do jogo ampliou o envolvimento da estudante e favoreceu sua participação ativa durante as intervenções.

Também se evidenciou que a utilização de jogos no AEE deve estar vinculada a objetivos pedagógicos definidos, planejamento e mediação intencional do professor. Assim, os jogos de regras podem constituir importantes instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de estudantes elegíveis aos serviços da Educação Especial.

Embora a experiência tenha sido desenvolvida no Atendimento Educacional Especializado, seus resultados indicam que o uso planejado de jogos de regras pode contribuir para diferentes contextos educacionais, desde que articulado aos objetivos pedagógicos, às características dos estudantes e às estratégias de mediação adotadas pelo professor.

## 6. Referências

CAMPIONI, Eliana; PAINI, Leonor Dias. **A contribuição da ludicidade na educação inclusiva**. *Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE*, v. 1, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_uem_elianacampioni.pdf. Acesso em: 14 jul. 2026.

RAMOS, Daniela Karine et al. **O uso de jogos cognitivos no contexto escolar:** contribuições às funções executivas. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 21, n. 2, p. 265-275, 2017. Disponível em: https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG. Acesso em: 14 jul. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.