

Revista **a** EVOLUÇÃO



Brasil - Angola



Andréia Novais Souto Ribeiro
O professor é o verdadeiro artista, ele faz com que grandes obras de artes apareçam.



LANÇAMENTO

DESTAQUE

O PROCESSO DE ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL DO ALUNO NA REPÚBLICA DE ANGOLA
Prof. Dr. Menezes Clemente Cambinda



Coordenaram esta edição: Manuel Francisco Neto / Vilma Maria da Silva

Organização: Vilma Maria da Silva

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.58>

Editor Responsável: Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA): Manuel Francisco Neto

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Andreia Fernandes de Souza
Antônio Raimundo Pereira Medrado
Isac Chateaneuf
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Bianca de Assis Pirahy
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Dr. Isac dos Santos Pereira
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Profa. Bianca de Assis Pirahy
Prof. Dr. Isac Chateaneuf
Jornalista João Domingos Terin (William Terin)
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Me. José Wilton dos Santos
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza

Web-edição:

T.I Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)
<https://primeiraevolucao.com.br>

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>
<https://pixabay.com>
<https://www.pngwing.com>
<https://br.freepik.com>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 6, n. 58 (abr. 2025). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2025. 151 p. : il. color

Bibliografia

Publicação contínua desde 2020.

Bimestral

e-ISSN 2675-2573

Disponível apenas online.

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.58

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

Em parceria com:



São Paulo | 2025

Publicada no Brasil por:

Livro Alternativo
www.livroalternaivo.com.br
CNPJ: 28.657.494/0001-09

05 EDITORIAL

Antônio R. P. Medrado

06 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac Chateaneuf

07 Ciência, Tecnologia & Sociedade

Adeilson Batista Lins

08 Educação & Literatura

Mirella Clerici Loayza

10 Palavras e Textos

Willian Terin

11 ENTRE LINHAS E LOUSAS

Bianca de Assis Pirahy

12 DESTAQUE

ANDRÉIA NOVAIS SOUTO RIBEIRO



ARTIGOS

- 1. A EDUCAÇÃO COMO FERRAMENTA DE SUBMISSÃO E NÃO-CONTESTAÇÃO**
Antonio Raimundo Pereira Medrado 19
- 2. A PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE NO SETOR PRIVADO E SEUS IMPACTOS NA QUALIDADE DO ENSINO SUPERIOR**
Constantino João Manuel 27
- 3. ANÁLISE PANORÂMICA SOBRE GOLPE DE ESTADO EM ÁFRICA COMO UM ATENTADO À DEMOCRACIA**
Edson da Conceição Graça 31
- 4. JOGOS VARIADOS (ALÉM DOS PEDAGÓGICOS) COMO ESTRATÉGIA DE DESAFIO PROPICIANDO INTEGRAÇÃO E COOPERAÇÃO**
Fátima Cristina Moraes da Silva Soares 39
- 5. A AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DOS PROFESSORES - UM INSTRUMENTO PARA A MELHORIA NA ACTUAÇÃO DOCENTE**
Fernando Massi Argentino 47
- 6. INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DOWN NA EDUCAÇÃO BÁSICA**
Josefa Bezerra de Meneses 61
- 7. A SAÚDE DO PROFESSOR EM QUESTÃO: PRIORIDADE OU NEGLIGÊNCIA NAS ESCOLAS?**
Luzinete Bispo dos Santos 69
- 8. CONFLITOS E MEDIAÇÃO EM CONTEXTO ESCOLAR: UM OLHAR À LUZ DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE LUANDA**
Manuel Paulo Chamorro 79
- 9. PREVENÇÃO DE CÂNCER DE PELE NA ADOLESCÊNCIA**
Marilena Wackler 91
- 10. O PROCESSO DE ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL DO ALUNO NA REPÚBLICA DE ANGOLA**
Menezes Clemente Cambinda 97
- 11. UMA ANÁLISE SOBRE A IMPORTÂNCIA DO SEGUNDO ADULTO REFERÊNCIA NA INCLUSÃO NAS CLASSES REGULARES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SÃO PAULO**
Mirella Clerici Loayza 107
- 12. IMPLICAÇÕES DA PRÁTICA DE GESTÃO RECURSOS HUMANOS NO DESENVOLVIMENTO DAS EMPRESAS**
Sebastião Avelino Ferreira Fernando 115
- 13. O OLHAR DA INFÂNCIA: FOTOGRAFIA E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**
Solange Alves Gomes Zaghi 119
- 14. REFLEXÕES SOBRE OPERACIONALIZAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS EM ANGOLA**
Tavares dos Santos Muhongo 125
- 15. BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E A METODOLOGIA PIKLER PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**
Thais Maranhão Pereira Rodrigues 137
- 16. COMPREENDENDO A PSICOLOGIA COMPARADA: UM CONTRIBUTO À FORMAÇÃO DE PSICÓLOGOS**
Wilder Dala Quinjango 145



ESTA REVISTA É MANTIDA E FINANCIADA POR PROFESSORAS E PROFESSORES. SUA DISTRIBUIÇÃO É, E SEMPRE SERÁ, LIVRE E GRATUITA.

A **REVISTA PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial idealizado pela **Edições Livro Alternativo** com o objetivo de **empoderar e inspirar educadores** na jornada de compartilhar suas pesquisas, estudos, experiências e relatos de vivências.

UM CORPO EDITORIAL DE EXCELÊNCIA:

Nossa equipe conta com especialistas, mestres e doutores(as), todos com vasta experiência na rede pública de ensino, além de profissionais experientes nas áreas do livro e da tecnologia da informação. Essa expertise garante a qualidade e o rigor científico das publicações da revista.

INDEPENDÊNCIA E AUTONOMIA:

Um dos nossos diferenciais é a total independência, viabilizada pelo **financiamento colaborativo de professores e professoras**. Essa autonomia nos permite defender a liberdade de expressão e a diversidade de ideias, priorizando a qualidade dos conteúdos e o impacto positivo na educação.

PROPÓSITOS QUE IMPULSIONAM A TRANSFORMAÇÃO:

- **Promover o debate** crítico e reflexivo sobre os diversos aspectos da educação, com base nas vivências, pesquisas, estudos e experiências dos profissionais da área;
- **Proporcionar a publicação** de livros, artigos e ensaios que contribuam para o aprimoramento da educação e o desenvolvimento profissional dos educadores;
- **Apoiar a publicação** de obras de autores independentes, democratizando o acesso à informação e promovendo a diversidade de vozes;
- **Incentivar o uso de softwares livres** na produção de materiais didáticos e na difusão do conhecimento, promovendo a inclusão digital e a redução de custos;
- **Fomentar a produção de livros** por professores e autores independentes, reconhecendo e valorizando a experiência e o saber dos profissionais da educação;

PRINCÍPIOS QUE GUIAM A NOSSA ATUAÇÃO:

- **Priorizar trabalhos voltados para a educação**, cultura e produções independentes, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e democrática;
- **Utilizar exclusivamente softwares livres** na produção de livros, revistas e materiais de divulgação, promovendo a transparência, a colaboração e a acessibilidade;
- **Incentivar a produção de obras coletivas** por profissionais da educação, fomentando a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos;
- **Publicar e divulgar livros de professores** e autores independentes, valorizando a diversidade de vozes e perspectivas na educação;
- **Respeitar a liberdade e autonomia** dos autores, garantindo a originalidade e a autenticidade das obras publicadas;
- **Combater o despotismo, o preconceito e a superstição**, defendendo os valores da democracia, da tolerância e do respeito à diversidade;
- **Promover a diversidade e a inclusão**, valorizando as diferentes culturas, identidades e experiências presentes na comunidade educacional.

A **REVISTA PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é mais do que uma revista, é um movimento pela transformação da educação, um espaço para a colaboração, o aprendizado e a inovação.

Junte-se a nós e faça parte da construção de um futuro mais promissor para a educação!

INSTITUIÇÕES PARCEIRAS



Indexadores: _____



Filiada à:



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres





Código de Validação: 700

JOGOS VARIADOS (ALÉM DOS PEDAGÓGICOS) COMO ESTRATÉGIA DE DESAFIO PROPICIANDO INTEGRAÇÃO E COOPERAÇÃO

FÁTIMA CRISTINA MORAES DA SILVA SOARES¹

RESUMO: A utilização de jogos em sala de aula, especialmente por meio de circuitos com atividades variadas, tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover desafios significativos aos alunos. Além dos jogos com foco pedagógico, a inclusão de jogos recreativos e cooperativos contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a empatia, a cooperação e o respeito mútuo. Tais práticas favorecem a integração entre os estudantes, estimulando o trabalho em equipe, o pensamento estratégico e a resolução de problemas. Este trabalho propõe a aplicação de circuitos de jogos como metodologia ativa, incentivando a participação, a interação e o engajamento dos alunos em um ambiente lúdico e desafiador.

Palavras-chave: Cooperação; Circuitos de jogos; Jogos em sala de aula; Ludicidade; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

De acordo com Kshimoto (2007) a escola, ao longo dos anos, vem se transformando não apenas em um espaço de transmissão de conteúdos, mas também em um ambiente de formação integral do sujeito. Nesse contexto, o papel do professor também se ressignifica, passando a ser não apenas um transmissor de conhecimento, mas um mediador do processo de ensino-aprendizagem. Diante das novas demandas sociais e educacionais, metodologias ativas de aprendizagem têm ganhado destaque como estratégias capazes de engajar os alunos, tornando-os protagonistas do seu próprio desenvolvimento. Entre essas metodologias, destaca-se o uso dos jogos em sala de aula, não apenas com fins pedagógicos, mas também

como instrumentos de promoção de habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

Os jogos, quando aplicados de forma planejada, têm o poder de transformar o ambiente escolar, promovendo experiências significativas e favorecendo um aprendizado mais dinâmico e prazeroso. Em especial, os circuitos de jogos – que consistem na organização de estações ou atividades rotativas – permitem a diversificação de desafios e a ampliação da participação dos estudantes. Ao transitar por diferentes tipos de jogos, os alunos são estimulados a colaborar, competir de forma saudável, resolver problemas, tomar decisões e refletir sobre suas ações e estratégias. Mais do que isso, os circuitos promovem a movimentação do corpo e da mente, articulando aspectos

¹ Graduada em Pedagogia com especialização em Administração Escolar e Magistério pela Universidade Nove de Julho, UNINOVE. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, SME, PMSP.

lúdicos, motores, sociais e afetivos. (GARDNER, 2011).

Para Brougère (2010), embora os jogos pedagógicos sejam amplamente utilizados no contexto escolar para reforçar conteúdos curriculares, este trabalho propõe uma abordagem ampliada, que inclui também jogos recreativos, cooperativos e desafios não diretamente relacionados ao currículo tradicional. Essa perspectiva parte do entendimento de que o brincar é uma necessidade humana e uma importante ferramenta para o desenvolvimento global da criança e do adolescente. Ao criar um espaço estruturado para o jogo dentro da sala de aula – e não apenas no recreio ou nas aulas de Educação Física – o educador amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece o vínculo entre os alunos, contribuindo para um clima escolar mais acolhedor e colaborativo.

De acordo com BNCC (2018), a integração e a cooperação são habilidades essenciais no mundo contemporâneo. Saber trabalhar em grupo, respeitar as diferenças, escutar o outro e tomar decisões coletivas são competências que devem ser desenvolvidas desde os primeiros anos da educação básica. Os circuitos de jogos variados proporcionam um cenário ideal para isso, pois estimulam a interação entre os pares, a construção conjunta de soluções e a valorização das contribuições individuais no alcance de um objetivo comum. Ao mesmo tempo, desafiam os alunos a superarem limites pessoais e a lidarem com frustrações e conquistas dentro de um contexto lúdico e seguro.

É importante destacar que o uso de jogos em sala de aula não substitui o ensino tradicional, mas o complementa e o enriquece. Quando bem planejado, o circuito de jogos pode ser integrado a projetos interdisciplinares, semanas temáticas, atividades de recuperação, momentos de socialização ou até mesmo como estratégia de diagnóstico e avaliação. O segredo está na intencionalidade pedagógica: o professor precisa conhecer bem os objetivos da atividade, os perfis dos alunos e as condições do ambiente

escolar para que os jogos sejam realmente produtivos e significativos. (BROUGÈRE, 2010).

Além disso, os circuitos permitem que alunos com diferentes estilos de aprendizagem sejam contemplados. Enquanto alguns se destacam em desafios lógicos, outros se sentem mais à vontade em atividades motoras ou criativas. Essa diversidade favorece a inclusão e o reconhecimento de múltiplas inteligências, respeitando as singularidades de cada estudante. O sentimento de pertencimento, de ser útil ao grupo e de contribuir com suas habilidades fortalece a autoestima dos alunos e melhora o clima de convivência escolar. (GARDNER, 2011).

Outro ponto relevante é que os circuitos de jogos podem contribuir significativamente para o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular BNCC (2018), como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a comunicação, a empatia, a cooperação e a responsabilidade. Essas competências gerais da educação básica são constantemente trabalhadas, ainda que de forma indireta, durante as atividades lúdicas, tornando o jogo uma ferramenta estratégica para o desenvolvimento integral.

O presente trabalho tem como objetivo principal investigar como os circuitos de jogos variados, além dos pedagógicos, podem ser utilizados como estratégia de desafio em sala de aula, favorecendo a integração e a cooperação entre os alunos. Para isso, será realizada uma abordagem teórica sobre o papel do jogo na educação, a importância da ludicidade no processo de aprendizagem e os benefícios sociais e emocionais que essas práticas proporcionam. Além disso, serão apresentados exemplos práticos e sugestões de aplicação para professores que desejam implementar essa metodologia em seus contextos escolares. (BROUGÈRE, 2010).

Ao adotar os jogos como recurso didático e formativo, a escola reafirma seu compromisso com uma educação que valoriza não apenas o saber acadêmico, mas também o

desenvolvimento de habilidades humanas e relacionais. A ludicidade, quando levada a sério, transforma a rotina escolar e contribui para a formação de cidadãos mais criativos, colaborativos e preparados para os desafios do século XXI. Assim, este estudo contribui para reforçar o potencial da ludicidade na formação integral e humanizada dos estudantes.

DESENVOLVIMENTO

Para Freire (2011), a educação contemporânea exige abordagens inovadoras que respondam às necessidades de uma sociedade em constante transformação. Diante de desafios como a falta de motivação dos alunos, o distanciamento entre os conteúdos escolares e a realidade vivida pelos estudantes, bem como a crescente demanda por habilidades socioemocionais, torna-se urgente buscar estratégias que tornem a aprendizagem mais significativa, prazerosa e eficaz. Nesse contexto, o uso de jogos em sala de aula surge como uma poderosa ferramenta pedagógica, não apenas por seu caráter lúdico e motivador, mas também pela sua capacidade de envolver os estudantes em atividades desafiadoras, colaborativas e integradoras. O jogo, por sua natureza, atrai a atenção, desperta o interesse e estimula o pensamento criativo e estratégico. Quando incorporado ao ambiente escolar, vai além do entretenimento: torna-se recurso didático, formativo e socializador.

De acordo com Gardner (2011), os circuitos de jogos, em especial, representam uma forma dinâmica de aplicar atividades variadas em um mesmo espaço e tempo, proporcionando aos alunos múltiplas oportunidades de aprendizagem e interação. Diferente de uma aula tradicional centrada na exposição oral do professor, os circuitos colocam o aluno no centro do processo, oferecendo uma sequência de estações com jogos que estimulam diferentes habilidades. Ao circular por essas estações, os estudantes se deparam com desafios diversos – alguns de natureza cognitiva, outros mais motores, alguns com foco em raciocínio lógico,

outros em cooperação. Isso permite que cada aluno encontre seu espaço e seja valorizado em suas singularidades. Os circuitos também favorecem a rotatividade dos grupos, promovendo a convivência entre diferentes colegas, o que estimula o respeito, a empatia e a capacidade de trabalhar em equipe.

De acordo com Almeida (2005), um dos grandes diferenciais dessa metodologia é o fato de ela poder incluir não apenas jogos de cunho pedagógico – como os que reforçam conteúdos curriculares de Língua Portuguesa, Matemática, Ciências ou Geografia – mas também jogos recreativos, cooperativos e sensoriais. Esses jogos, muitas vezes deixados de lado em favor de atividades mais “conteudistas”, desempenham um papel fundamental na formação global do estudante. Eles estimulam a criatividade, a imaginação, a expressão corporal e emocional, além de proporcionarem momentos de prazer, descontração e construção de vínculos afetivos com os colegas e professores. A aprendizagem acontece de forma indireta, mas profunda, pois o aluno associa o conhecimento a uma experiência positiva e marcante.

Para Kshimoto (2007), outro aspecto relevante é que o uso de jogos na sala de aula rompe com a ideia de que aprender deve ser uma tarefa árdua, rígida e solitária. Pelo contrário, ao jogar, o aluno experimenta o erro como parte do processo, aprende a lidar com frustrações, a respeitar regras, a negociar estratégias, a ouvir e ser ouvido. Esses elementos, muitas vezes ignorados em práticas pedagógicas convencionais, são essenciais para o desenvolvimento socioemocional. Os circuitos de jogos, ao proporem diferentes tipos de interação e desafios, ajudam o aluno a construir sua autonomia, seu senso de responsabilidade e sua capacidade de tomar decisões em grupo. São experiências que extrapolam os muros da escola e se refletem na vida em sociedade.

É importante lembrar que o sucesso da aplicação dos circuitos de jogos em sala de aula depende diretamente do planejamento do professor. Não se trata de simplesmente “levar

jogos” para a sala, mas de pensar estrategicamente sobre quais jogos serão utilizados, quais habilidades se deseja desenvolver, como será feita a divisão dos grupos, quanto tempo cada grupo passará em cada estação, como serão observadas e registradas as interações e os resultados. Também é essencial considerar a adequação dos jogos à faixa etária dos alunos, suas condições físicas, emocionais e cognitivas, bem como os recursos disponíveis no espaço escolar. A mediação do professor é fundamental durante toda a atividade: ele não deve apenas observar, mas intervir quando necessário, estimular a participação de todos, orientar conflitos, reforçar comportamentos positivos e, ao final, promover uma roda de conversa para que os alunos possam refletir sobre a experiência vivida. (GARDNER, 2011).

Sendo assim, para Luckesi (2011), a aplicação dos circuitos de jogos pode ser uma excelente oportunidade para integrar diferentes componentes curriculares. É possível, por exemplo, organizar um circuito temático com jogos que envolvam conhecimentos de diferentes disciplinas, como Matemática (jogos de lógica e cálculo), História (jogos de perguntas e respostas sobre eventos históricos), Educação Física (jogos motores e cooperativos), Artes (jogos de expressão e criação), entre outros. Essa abordagem interdisciplinar contribui para uma visão mais ampla e conectada do conhecimento, mostrando ao aluno que as áreas do saber dialogam entre si e que os conteúdos escolares têm sentido quando aplicados na prática.

Para Santin (2013), a proposta de circuitos de jogos também é extremamente eficaz para promover a inclusão de alunos com diferentes estilos de aprendizagem e necessidades educacionais especiais. Enquanto uns se destacam em desafios cognitivos, outros demonstram habilidades em jogos motores ou criativos. Essa variedade de propostas permite que cada aluno encontre seu espaço e se sinta valorizado por suas competências. A experiência do jogo coletivo também favorece a

solidariedade e o apoio mútuo, diminuindo situações de exclusão e bullying, e fortalecendo a autoestima dos alunos.

Do ponto de vista da gestão escolar, investir em atividades lúdicas como os circuitos de jogos contribui para a melhoria do clima escolar. Ambientes em que os alunos se sentem acolhidos, desafiados positivamente e respeitados tendem a apresentar menores índices de indisciplina, evasão e baixo rendimento. Os jogos, quando bem aplicados, funcionam como uma ponte entre o conteúdo e o afeto, entre o saber e o prazer, entre a escola que ensina e a escola que cuida. (BROUGÈRE, 2010).

É válido também ressaltar que os circuitos de jogos não exigem, necessariamente, grandes investimentos financeiros. Muitos jogos podem ser confeccionados com materiais recicláveis, adaptados às realidades das escolas públicas ou desenvolvidos com a colaboração dos próprios alunos. A criatividade do professor, aliada ao trabalho coletivo e à valorização do brincar, são os principais ingredientes para o sucesso dessa prática. O mais importante é a intencionalidade pedagógica: o professor precisa saber o que deseja alcançar com cada atividade, avaliar continuamente os resultados e estar disposto a ajustar sua prática conforme as necessidades de sua turma. (GARDNER, 2011).

Portanto, a utilização de circuitos de jogos variados em sala de aula, indo além dos jogos exclusivamente pedagógicos, representa uma estratégia potente e transformadora. Ao integrar desafio, cooperação e ludicidade, essa metodologia ativa contribui para a construção de uma escola mais humana, inclusiva e significativa. Os alunos não apenas aprendem conteúdos, mas também desenvolvem competências essenciais para a vida, como o respeito, a empatia, a escuta, a resiliência e a colaboração. Em tempos de tantas mudanças e incertezas, proporcionar aos estudantes experiências educativas que envolvam o corpo, a mente e o coração é mais do que uma escolha metodológica: é um compromisso com a formação integral e cidadã. (BROUGÈRE, 2010).

A educação contemporânea exige abordagens inovadoras que respondam às necessidades de uma sociedade em constante transformação. Diante de desafios como a falta de motivação dos alunos, o distanciamento entre os conteúdos escolares e a realidade vivida pelos estudantes, bem como a crescente demanda por habilidades socioemocionais, torna-se urgente buscar estratégias que tornem a aprendizagem mais significativa, prazerosa e eficaz. Nesse contexto, o uso de jogos em sala de aula surge como uma poderosa ferramenta pedagógica, não apenas por seu caráter lúdico e motivador, mas também pela sua capacidade de envolver os estudantes em atividades desafiadoras, colaborativas e integradoras. O jogo, por sua natureza, atrai a atenção, desperta o interesse e estimula o pensamento criativo e estratégico. Quando incorporado ao ambiente escolar, vai além do entretenimento: torna-se recurso didático, formativo e socializador. (BROUGÈRE, 2010).

Os circuitos de jogos, em especial, representam uma forma dinâmica de aplicar atividades variadas em um mesmo espaço e tempo, proporcionando aos alunos múltiplas oportunidades de aprendizagem e interação. Diferente de uma aula tradicional centrada na exposição oral do professor, os circuitos colocam o aluno no centro do processo, oferecendo uma sequência de estações com jogos que estimulam diferentes habilidades. Ao circular por essas estações, os estudantes se deparam com desafios diversos – alguns de natureza cognitiva, outros mais motores, alguns com foco em raciocínio lógico, outros em cooperação. Isso permite que cada aluno encontre seu espaço e seja valorizado em suas singularidades. Os circuitos também favorecem a rotatividade dos grupos, promovendo a convivência entre diferentes colegas, o que estimula o respeito, a empatia e a capacidade de trabalhar em equipe. (BROUGÈRE, 2010).

De acordo com Santin (2013), um dos grandes diferenciais dessa metodologia é o fato de ela poder incluir não apenas jogos de cunho

pedagógico – como os que reforçam conteúdos curriculares de Língua Portuguesa, Matemática, Ciências ou Geografia – mas também jogos recreativos, cooperativos e sensoriais. Esses jogos, muitas vezes deixados de lado em favor de atividades mais “conteudistas”, desempenham um papel fundamental na formação global do estudante. Eles estimulam a criatividade, a imaginação, a expressão corporal e emocional, além de proporcionarem momentos de prazer, descontração e construção de vínculos afetivos com os colegas e professores. A aprendizagem acontece de forma indireta, mas profunda, pois o aluno associa o conhecimento a uma experiência positiva e marcante.

Para Freire (2011), outro aspecto relevante é que o uso de jogos na sala de aula rompe com a ideia de que aprender deve ser uma tarefa árdua, rígida e solitária. Pelo contrário, ao jogar, o aluno experimenta o erro como parte do processo, aprende a lidar com frustrações, a respeitar regras, a negociar estratégias, a ouvir e ser ouvido. Esses elementos, muitas vezes ignorados em práticas pedagógicas convencionais, são essenciais para o desenvolvimento socioemocional. Os circuitos de jogos, ao proporem diferentes tipos de interação e desafios, ajudam o aluno a construir sua autonomia, seu senso de responsabilidade e sua capacidade de tomar decisões em grupo. São experiências que extrapolam os muros da escola e se refletem na vida em sociedade.

De acordo com Luckesi (2011), é importante lembrar que o sucesso da aplicação dos circuitos de jogos em sala de aula depende diretamente do planejamento do professor. Não se trata de simplesmente “levar jogos” para a sala, mas de pensar estrategicamente sobre quais jogos serão utilizados, quais habilidades se deseja desenvolver, como será feita a divisão dos grupos, quanto tempo cada grupo passará em cada estação, como serão observadas e registradas as interações e os resultados. Também é essencial considerar a adequação dos jogos à faixa etária dos alunos, suas condições físicas, emocionais e cognitivas, bem como os

recursos disponíveis no espaço escolar. A mediação do professor é fundamental durante toda a atividade: ele não deve apenas observar, mas intervir quando necessário, estimular a participação de todos, orientar conflitos, reforçar comportamentos positivos e, ao final, promover uma roda de conversa para que os alunos possam refletir sobre a experiência vivida.

Para Almeida (2005), a aplicação dos circuitos de jogos pode ser uma excelente oportunidade para integrar diferentes componentes curriculares. É possível, por exemplo, organizar um circuito temático com jogos que envolvam conhecimentos de diferentes disciplinas, como Matemática (jogos de lógica e cálculo), História (jogos de perguntas e respostas sobre eventos históricos), Educação Física (jogos motores e cooperativos), Artes (jogos de expressão e criação), entre outros. Essa abordagem interdisciplinar contribui para uma visão mais ampla e conectada do conhecimento, mostrando ao aluno que as áreas do saber dialogam entre si e que os conteúdos escolares têm sentido quando aplicados na prática.

De acordo com Santin (2013), a proposta de circuitos de jogos também é extremamente eficaz para promover a inclusão de alunos com diferentes estilos de aprendizagem e necessidades educacionais especiais. Enquanto uns se destacam em desafios cognitivos, outros demonstram habilidades em jogos motores ou criativos. Essa variedade de propostas permite que cada aluno encontre seu espaço e se sinta valorizado por suas competências. A experiência do jogo coletivo também favorece a solidariedade e o apoio mútuo, diminuindo situações de exclusão e bullying, e fortalecendo a autoestima dos alunos.

De acordo com Luckesi (2011), do ponto de vista da gestão escolar, investir em atividades lúdicas como os circuitos de jogos contribui para a melhoria do clima escolar. Ambientes em que os alunos se sentem acolhidos, desafiados positivamente e respeitados tendem a apresentar menores índices de indisciplina, evasão e baixo rendimento. Os jogos, quando

bem aplicados, funcionam como uma ponte entre o conteúdo e o afeto, entre o saber e o prazer, entre a escola que ensina e a escola que cuida.

De acordo com Santin (2013), é válido também ressaltar que os circuitos de jogos não exigem, necessariamente, grandes investimentos financeiros. Muitos jogos podem ser confeccionados com materiais recicláveis, adaptados às realidades das escolas públicas ou desenvolvidos com a colaboração dos próprios alunos. A criatividade do professor, aliada ao trabalho coletivo e à valorização do brincar, são os principais ingredientes para o sucesso dessa prática. O mais importante é a intencionalidade pedagógica: o professor precisa saber o que deseja alcançar com cada atividade, avaliar continuamente os resultados e estar disposto a ajustar sua prática conforme as necessidades de sua turma.

De acordo com Luckesi (2011), a utilização de circuitos de jogos variados em sala de aula, indo além dos jogos exclusivamente pedagógicos, representa uma estratégia potente e transformadora. Ao integrar desafio, cooperação e ludicidade, essa metodologia ativa contribui para a construção de uma escola mais humana, inclusiva e significativa. Os alunos não apenas aprendem conteúdos, mas também desenvolvem competências essenciais para a vida, como o respeito, a empatia, a escuta, a resiliência e a colaboração. Em tempos de tantas mudanças e incertezas, proporcionar aos estudantes experiências educativas que envolvam o corpo, a mente e o coração é mais do que uma escolha metodológica: é um compromisso com a formação integral e cidadã.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou a relevância do uso dos jogos em sala de aula como uma estratégia pedagógica capaz de transformar a dinâmica do processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando organizados em circuitos variados. Ao promover desafios lúdicos, os circuitos de jogos estimulam não apenas o

desenvolvimento cognitivo, mas também social, emocional e motor dos estudantes, proporcionando um ambiente mais acolhedor, participativo e integrador.

Verificou-se que a aplicação de jogos diversos, para além dos exclusivamente pedagógicos, permite que os alunos explorem suas potencialidades, enfrentam dificuldades de forma coletiva e desenvolvam habilidades fundamentais para a vida em sociedade, como a cooperação, o respeito às regras, a empatia, a resolução de conflitos e a comunicação. Os circuitos favorecem a interação entre os alunos, promovem o trabalho em equipe e permitem a valorização das diferenças, contribuindo de forma significativa para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo, democrático e saudável.

Além dos aspectos sociais e afetivos, os jogos contribuem para a ampliação do repertório cultural, o fortalecimento do raciocínio lógico, o estímulo à criatividade e a vivência prática de conteúdos escolares. Dessa forma, o jogo se consolida como uma ferramenta multifuncional, que articula prazer, aprendizagem e convivência de forma integrada. No entanto, para que essas experiências sejam efetivas, é fundamental o papel do professor como planejador, mediador e observador atento, garantindo que os objetivos pedagógicos sejam alcançados e que todos os alunos sejam contemplados nas atividades.

Diante disso, conclui-se que os circuitos de jogos variados representam uma metodologia ativa e inovadora que deve ser incentivada nas práticas escolares. Mais do que uma alternativa didática, trata-se de uma proposta alinhada à formação integral dos estudantes, contribuindo para a construção de uma escola mais humanizada, engajadora e significativa. Recomenda-se, portanto, que escolas e sistemas educacionais invistam na formação docente, na valorização do brincar e na criação de espaços que favoreçam a ludicidade como parte essencial do currículo escolar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. O computador na sociedade do conhecimento. São Paulo: Cortez, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- GARDNER, Howard. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. 24. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 7. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2007.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- SANTIN, Sônia. Jogos cooperativos na educação física escolar: uma prática pela paz. Curitiba: CRV, 2013.



COORDENAÇÃO:
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):
Antônio Raimundo Pereira Medrado
Constantino João Manuel
Edson da Conceição Graça
Fátima Cristina Moraes da Silva Soares
Fernando Massi Argentino
Josefa Bezerra de Meneses
Luzinete Bispo dos Santos
Manuel Paulo Chamorro
Marilena Wackler
Menezes Clemente Cambinda
Mirella Clerici Loayza
Sebastião Avelino Ferreira Fernando
Solange Alves Gomes Zaghi
Tavares dos Santos Muhongo
Thais Maranhão Pereira Rodrigues
Wilder Dala Quinjango

doi <https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.58>



Indexadores: _____



Filiada à: _____



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres



Parceiros:

