

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PARFOR EQUIDADE
SEGUNDA LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA

GELMA MARIA DA SILVA FREITAS PAIVA

**JOGOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

Juiz de Fora

2026

GELMA MARIA DA SILVA FREITAS PAIVA

**JOGOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Formação Docente (TFD) apresentado como requisito parcial para conclusão da Segunda Licenciatura em Educação Especial Inclusiva (Parfor Equidade), sob orientação do Prof. Dr. Juliano Rocha Guerra.

Juiz de Fora/MG, 28 de janeiro de 2026.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Juliano Rocha Guerra
Universidade Federal de Juiz de Fora
Orientadora

Profa. Dra. Carolina Alves Fonseca
Colégio de Aplicação João XXIII/UFJF
Avaliadora

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me dar força, determinação e foco durante essa jornada.

Ao meu esposo, por entender as noites ausentes, os sumiços nos tempos livres, pela partilha dos afazeres domésticos, por me incentivar a buscar constantemente o “saber”.

Aos meus queridos pais, que apoiaram e incentivaram a minha formação continuada.

Ao meu irmão, que é um exemplo de determinação e de pesquisador.

A todos os mestres, que compõem o quadro de professores nesse período de Licenciatura e, em especial, ao meu orientador, que sempre foi extremamente carinhoso e verdadeiro em suas orientações.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Quiz Zona Sul	13
Figura 2. Estudante fazendo os registros sobre o jogo	15
Figura 3. As cartas do jogo	15
Figura 4. Tabuleiro produzido coletivamente	17
Figura 5. Jogo exposto na mesa da Sala de Recursos Multifuncionais	17
Figura 6. Tabuleiro, segunda versão	19

SUMÁRIO

RESUMO	6
1. Introdução	7
2. As potencialidades do uso de jogos didáticos em contexto escolar	9
3. Tecendo o Atendimento Educacional Especializado com o auxílio dos jogos didáticos	11
4. Considerações finais	20
Referências	23

RESUMO

Este trabalho foi realizado no âmbito do curso de Segunda Licenciatura em Educação Especial Inclusiva, do Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (Parfor Equidade), oferecido pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (2024-2025). Com base nos pressupostos teóricos da Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva, este relato de experiência aborda o uso de jogos no Atendimento Educacional Especializado (AEE), a partir das seguintes problematizações: como os jogos didáticos podem ser utilizados no AEE? E como envolver os estudantes na produção desses jogos? O objetivo geral foi analisar a potencialidade da confecção de jogos didáticos com os estudantes do público do AEE, refletindo sobre uma experiência vivida em uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora, em Minas Gerais. A experiência relatada demonstra a importância de um trabalho que considere as curiosidades e os interesses dos alunos. Os jogos mostraram-se potentes nesse processo e os docentes, dessa forma, assumem o papel de mediadores, ressignificando suas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Atendimento Educacional Especializado; jogos didáticos; relato de experiência.

1. Introdução

Atuo há nove anos na educação. Iniciei minha trajetória na creche e já passei por diversos segmentos, como regência, coordenação, docência compartilhada, função que, atualmente, no município de Juiz de Fora/MG, é reconhecida como a de Professor de Apoio (PDA). Em 2025, comecei a atuação no Atendimento Educacional Especializado (AEE). Em todos esses segmentos, vi a importância de trabalhar de forma comprometida e significativa.

Em 2024, ao realizar o curso “O ensino de estudantes com deficiência na Educação Inclusiva” no Núcleo do Grupo de Pesquisa em Inclusão, Movimento e Ensino a Distância (NGIME), na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), conheci o DUA (Desenho Universal para a Aprendizagem), que, conforme Zerbato e Mendes (2021, p. 4) definem, é um “planejamento do ensino e acesso ao conhecimento para todos os estudantes”. Esse curso, de certa forma, transformou os modos como eu enxergo a escola e a sala de aula e, desde então, tenho pensado mais sobre minha prática docente na perspectiva de Educação Inclusiva. Logo, com intuito de aprofundar meus conhecimentos nessa área, em 2025, busquei a Segunda Licenciatura em Educação Especial Inclusiva, no âmbito do Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (Parfor Equidade), na UFJF.

Nesse tempo de atuação profissional na área educacional, passei por diversas formações. Há determinadas situações e estudos que nos tocam, e acredito que as experiências vividas ajudam a pensar e repensar a minha prática docente, pois “pensar não é somente “raciocinar ou “calcular” ou “argumentar”, como nos tem sido ensinado algumas vezes, mas é sobretudo dar sentido ao que somos e ao que nos acontece” (Bondía, 2002, p. 20). Acredito que o professor que está em busca de novos conhecimentos e sempre repensando sua prática docente consegue proporcionar um conhecimento significativo e transformador aos alunos. Isso porque, conforme destaca Mantoan (2015, p. 14), “as transformações movem o mundo, modificando-o, tornando-o sempre diferente, porque passamos a entendê-lo e a vivê-lo de outros modos”.

Ao aprofundar, no Parfor, sobre como realmente concretizar as práticas no AEE, sobretudo em função das contribuições de Mantoan e Lanuti (2022), percebi a importância de um planejamento que envolvesse os estudantes e o uso potencial dos jogos didáticos. Nas experiências advindas dessa minha segunda licenciatura,

compreendi, sob a lógica do modelo social de deficiência (Mantoan; Lanuti, 2022), que ao refletirmos sobre o processo de ensino e aprendizagem para os estudantes público da Educação Especial, é primordial que saibamos alguns caminhos para trilharmos. Contudo, sempre na certeza de que eles nunca são previamente dados, em função da condição de deficiência do estudante, mas é a partir da interação com ele, o conhecendo, que vamos pensando estratégias para eliminar as barreiras que porventura existirem e, a partir disso, garantir a aprendizagem. Por isso, é extremamente importante enxergar a importância de não sermos capacitistas na elaboração das propostas de ensino.

Dessa maneira, surgiram, ao longo da minha formação profissional, as seguintes problematizações que mobilizaram a escrita desse Trabalho de Formação Docente (TFD): como os jogos didáticos podem ser utilizados no AEE? E como envolver os estudantes na produção desses jogos?

De modo a ir em busca dessas respostas, o objetivo geral deste trabalho é analisar a potencialidade da confecção de jogos didáticos com os estudantes públicos do AEE, refletindo sobre uma experiência vivida em uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora, em Minas Gerais. Nessa direção, desenvolvemos um relato de uma experiência com estudantes na faixa etária de 10 anos. Para tanto, tomamos como central o conceito de Bondía (2022, p. 21) sobre a experiência para a constituição deste texto. Segundo ele, “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece”.

Assim, a experiência, aqui relatada, é algo que nos tocou, que nos aconteceu e que mobilizou novos saberes, a partir dos referenciais estudados no Parfor. Nesse sentido, na sequência, apresentamos o arcabouço teórico que sustenta o relato, percorrendo, principalmente, sobre o uso dos jogos na escola. Na sequência, relatamos a prática na produção de um jogo no contexto do AEE. Por fim, trazemos as considerações finais, retomando as principais aprendizagens na escrita desse trabalho e da experiência vivida.

2. As potencialidades do uso de jogos didáticos em contexto escolar

Kishimoto (2011), amparada em estudos de Brougère, Henriot e Wittgenstein, propõe três níveis de diferenciação para a compreensão do termo “jogo”. O primeiro nível diz respeito ao sistema linguístico e ao contexto social, que moldam significativamente o significado atribuído ao jogo. Um bom exemplo é o arco e flecha, que, em determinadas culturas indígenas, era um instrumento essencial para caça e pesca, mas que, na atualidade, é frequentemente considerado um brinquedo (Kishimoto, 2011).

Historicamente, a concepção do jogo oscilou entre uma visão de futilidade e uma abordagem mais séria e educativa. No Brasil, observa-se uma certa imprecisão conceitual entre os termos “jogo”, “brinquedo” e “brincadeira”. Dessa forma, cada contexto social constrói uma representação do que é um jogo, a partir dos valores e modos de vida da sociedade (Kishimoto, 2011).

O segundo nível, conforme Kishimoto (2011), refere-se ao sistema de regras. O jogo se caracteriza por uma sequência de regras específicas que define sua modalidade e o diferencia de outras práticas. Por exemplo, o xadrez possui regras claras que o distingue de outros jogos, como damas ou lotos. A prática do jogo, portanto, envolve tanto a execução dessas regras quanto o engajamento em uma atividade lúdica (Kishimoto, 2011).

Por fim, o terceiro nível diz respeito ao objeto material. O jogo também se manifesta por meio de suportes físicos. Algumas materialidades são essenciais para a vivência do jogo (Kishimoto, 2011). O xadrez, por exemplo, é materializado em seu tabuleiro e nas peças, que podem ser produzidas em diversos materiais, como papelão, madeira, plástico ou metal.

Assim, compreende-se que o jogo não se reduz a uma definição única e objetiva, mas se constitui como um fenômeno cultural, simbólico e lúdico, permeado por significados, regras e materiais que variam de acordo com os contextos sociais, históricos e educacionais (Kishimoto, 2011).

O jogo, portanto, pode ser apropriado na escola para fins didáticos. Moraes e Almeida (2022) ressaltam que os jogos possuem algumas funções:

- 1) desprender da vida real: ao iniciar o jogo, as pessoas entram, de fato, no jogo, para viver esse momento;
- 2) contextualização no tempo e no espaço: o jogo tem determinado período de tempo e espaço para acontecer;
- 3) existência de regras: que podem ser explícitas (como num jogo de regras) ou implícitas (como em um jogo de faz de conta);

4) exercício da liberdade: em condições de convivência normais, não se pode obrigar ninguém a jogar, essa é uma atitude voluntária (Morais; Almeida, 2022, p. 34).

Segundo os autores, os jogos são capazes de promover conhecimento e deixar os estudantes instigados a viverem o momento da jogatina com intensidade. O jogo possibilita, sob essa ótica, aproximação e trocas ricas para formação crítica dos sujeitos (Morais; Almeida, 2022).

Na literatura pedagógica é consensual que o jogo, por si, não garante a aprendizagem, são os docentes que devem buscar estratégias pedagógicas que despertem o interesse dos discentes, promovendo sua participação ativa no processo de aprendizagem. Afinal, como afirmou Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 2011, p. 24).

À luz disso, é importante o papel do educador como mediador. No momento de oferecer o jogo, o professor precisa fazer intervenções que sejam coerentes à realidade das crianças e ao seu momento de desenvolvimento e aprendizagem. Deve estar atento a todo tempo, intervir em conflitos, mediando diálogos, provocar reflexões, garantir a participação de todos.

Além disso, os jogos contribuem para o fortalecimento da autonomia, cooperação e motivação dos estudantes. Quando bem planejados, pode promover a aprendizagem de forma prazerosa, permitindo que o aluno se envolva ativamente na construção do seu conhecimento.

3. Tecendo o Atendimento Educacional Especializado com o auxílio dos jogos didáticos

O AEE, a partir das principais regulamentações e documentos que subsidiam a educação no Brasil e em Juiz de Fora, é compreendido como um serviço complementar ou suplementar ofertado aos estudantes, público da Educação Especial, não sendo substitutivo ao ensino regular. Entre seus objetivos, está o de identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade, estando em articulação com professores do ensino regular e todos os demais profissionais que atendem o aluno. Visa apontar e traçar estratégias para eliminar barreiras que dificultam a participação e aprendizagem dos estudantes, promovendo sua

autonomia (Juiz de Fora, 2023; Brasil, 2025). Em Juiz de Fora, ele ocorre no contraturno escolar. É ofertado na Sala de Recurso Multidisciplinar (SRM) das escolas ou no Centros de Atendimento Educacional Especializado (CAEE), de forma regionalizada (Juiz de Fora, 2023).

Nesse contexto, trabalho. Sou professora da SRM e atuo no AEE em uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora. Em 2025, estive na condição de contratada e escolhi essa instituição para ocupar esse cargo, visto que, após o ingresso na Segunda Licenciatura em Educação Especial, quis atuar no AEE e aprender, na prática, o que estudamos e discutimos na Universidade.

Na Resolução nº 2-SE, de 03 de janeiro de 2023, da Secretaria Municipal de Educação de Juiz de Fora, no artigo 3º, é destacado que o AEE atende estudantes com deficiência física, mental, intelectual ou sensorial, Transtorno do Espectro Autista (TEA) e Altas Habilidades/Superdotação. Nos CAEE¹, também são atendidos bebês e crianças com atrasos no desenvolvimento (estimulação precoce), estudantes com transtornos funcionais específicos (TDAH, dislexia, disgrafia, discalculia) e estudantes com dificuldades de aprendizagem ou outros transtornos (Juiz de Fora, 2023).

Na instituição em que atuo, há 52 alunos matriculados no AEE. O Projeto Político-Pedagógico (PPP) da escola contempla um item sobre a Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva, no qual se destaca a importância de dispor de “recursos e estratégias que favoreçam a aprendizagem”. A escola conta com a parceria do Centro de Atendimento Educacional - CAEE Sul, que recebe alguns alunos da escola.

Em grande parte dos atendimentos que realizo no AEE, observo que é necessário que o educador busque caminhos para promover a interação entre os alunos, considerando que muitos tendem a permanecer mais retraídos, aspecto identificado inicialmente a partir dos relatos das famílias e dos professores, durante

¹ De acordo com a Portaria 02006/2014 da Secretaria Municipal da Educação de Juiz de Fora “ficam autorizados a funcionar os seguintes Centros de Atendimento Educacional Especializado – CAEE: I – Centro de Atendimento Educacional Especializado Leste, situado na Rua Diva Garcia s/no – Bairro Linhares, neste Município de Juiz de Fora/MG; II – Centro de Atendimento Educacional Especializado Sul, situado na Rua Afonso Gomes, no 151 – Bairro Ipiranga, neste Município de Juiz de Fora/MG; III – Centro de Atendimento Educacional Especializado Centro, situado na Rua Batista de Oliveira, no 950 – Bairro Centro, neste Município de Juiz de Fora/MG; IV – Centro de Atendimento Educacional Especializado Oeste/Sudeste, situado na Rua da Bahia, no 150 – Bairro Poço Rico, neste Município de Juiz de Fora/MG”.

a construção do Estudo de Caso. Para favorecer essa troca e o aprendizado, aposto nos jogos como recurso pedagógico, por meio dos quais trabalhamos regras, combinados, respeito, entre outros valores.

Nos atendimentos realizados às terças e quintas-feiras, das 13h25min às 14h15min, atendo três estudantes que, para manter suas identidades preservadas, serão doravante denominados alunos João, Pedro e Tiago.

O aluno João tem 10 anos e está matriculado no 4º ano, encontrando-se ainda em processo de alfabetização. Não possui diagnóstico médico, mas foi encaminhado ao AEE com base em parecer pedagógico da Unidade Escolar. Situação semelhante ocorre com o estudante Pedro, que apresenta dificuldades significativas de interação com outras crianças, e tem 10 anos. Já o aluno Tiago é uma criança de 11 anos, com diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA) e está matriculado no 5º ano.

Quando reuni esse grupo percebi que havia a necessidade de explorar algo em comum que os ajudasse a superar as barreiras principalmente relacionadas à interação, fortalecendo vínculos no atendimento na Sala de Recursos Multifuncionais e na sala de aula regular.

Em um dos atendimentos, foi perguntado aos alunos se sabiam em qual bairro se localizava a escola, e eles responderam corretamente. Em seguida, um aluno perguntou onde eu morava; respondi e, então, retribuí a pergunta, indagando onde eles moravam. Após as respostas, ressaltei que todos residimos próximos à escola, na Zona Sul de Juiz de Fora²

Acredito que o professor precisa estar atento às falas, interesses e realidade de seus alunos, para promoção de um trabalho significativo durante o processo de ensino e aprendizagem. A partir dessa situação, realizamos uma pesquisa sobre a nossa cidade e seus bairros. Em seguida, propus a criação de um jogo de tabuleiro que representasse diferentes aspectos e visões sobre alguns bairros de nossa cidade. Nesse jogo planejado, conforme Caillois (2017, p. 53), vence quem chegar ao final primeiro, por se tratar de um jogo no qual se “revela a generosidade do destino”, o jogador “aguarda, esperançoso e trêmulo, o decreto da sorte” ao jogar o dado e caminhar pelo tabuleiro.

² A cidade de Juiz de Fora tem cerca de 500 mil habitantes e para melhor organização foi dividida em regiões: Norte, Centro, Sul, Leste, Oeste, Sudeste e Centro-oeste.

Nesse âmbito, começamos a elaboração das cartas. A proposta inicial é que todos os alunos ajudassem na elaboração do jogo, porém começaram a ocorrer faltas no atendimento, assim pensei em criar um quiz, trazendo elementos que usamos na execução do jogo.

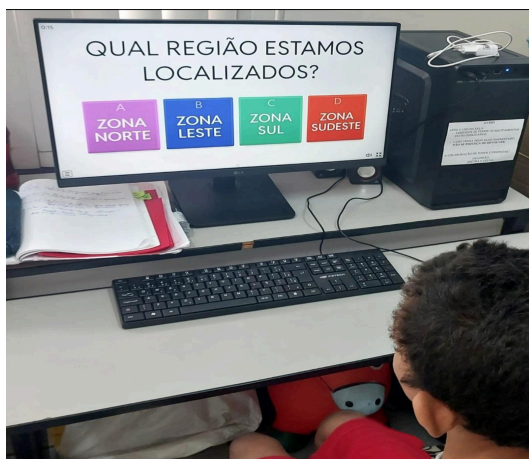
O quiz foi elaborado na plataforma *Wordwall*, que permite transformar uma mesma atividade em diferentes modelos de jogo. Escolhi essa ferramenta porque ela possibilita que cada aluno escolha o formato com o qual se sente mais confortável para jogar, tornando a atividade mais dinâmica e acessível.

Antes da aplicação do quiz, realizamos um trabalho exploratório sobre o território onde a escola está localizada. Fizemos conversas coletivas, observações do entorno, leitura de mapas simples e identificação de pontos de referência do bairro. Esse processo garantiu que os alunos tivessem repertório para responder às perguntas, pois discutimos previamente quais bairros pertencem a cada região da cidade, características locais e informações específicas sobre a escola e o bairro.

O quiz foi composto por cinco perguntas relacionadas ao bairro e à região onde os alunos vivem e estudam. Alguns exemplos de perguntas apresentadas foram: “Onde fica a sua escola?”; “Estamos na Zona Norte da cidade?”; além de perguntas sobre bairros da região, como “Qual bairro de Juiz de Fora tem um clube?” e “Qual bairro não pertence à Zona Sul?”.

A aplicação ocorreu de forma individual, no computador, permitindo que cada estudante escolhesse o formato do jogo e respondesse no seu próprio ritmo. Ao final, a plataforma disponibiliza um *ranking*, e os alunos puderam registrar seus nomes, o que os motivou bastante e trouxe um aspecto lúdico para a atividade. Eles demonstraram entusiasmo durante o uso da ferramenta e se sentiram confiantes por reconhecerem os conteúdos trabalhados previamente.

Figura 1. Quiz Zona Sul



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Descrição da imagem: na figura 1 há um menino sentado em frente ao computador. Na tela, aparece parte de um quiz com a pergunta: “Qual região estamos localizados?”. Abaixo, há quatro quadrados com opções de resposta: quadrado rosa, Zona Norte; quadrado azul, Zona Leste; quadrado verde, Zona Sul; e quadrado vermelho, Zona Sudeste. Fim da descrição.

Após a realização do quiz na plataforma *Wordwall*, fizemos uma roda de conversa para retomar as perguntas trabalhadas e aprofundar a compreensão sobre o território onde os alunos vivem. Durante o quiz, percebi que muitos estudantes demonstraram curiosidade sobre outros bairros mencionados nas alternativas, não apenas o seu próprio. Por isso, organizamos um momento para explorar mais essas referências e ampliar a leitura da cidade.

Primeiro, retomamos as perguntas do quiz e conversamos sobre as respostas. A partir dessa discussão, perguntei aos alunos quais bairros eles conheciam além do seu e por quais motivos esses lugares chamavam sua atenção. Abrimos um debate espontâneo, e cada criança pôde falar sobre espaços que frequenta ou que considera importante, como clubes, praças, casas de familiares, comércios e locais de lazer.

Foi nesse momento que cada aluno escolheu, além do próprio bairro, outros bairros da cidade que considera como referência, seja por já ter visitado, por ter familiares, ou simplesmente por ter curiosidade. Essa escolha não foi parte do quiz, mas sim uma etapa posterior, construída justamente a partir do interesse despertado pelas perguntas do jogo.

Depois dessa conversa, iniciamos um trabalho de registro por meio de desenhos: cada aluno anotou o nome do seu bairro e dos outros bairros que escolheu como referência, justificando o motivo da escolha. Esse registro serviu

como ampliação do estudo do território e como aprofundamento da percepção de cidade. Assim, o quiz funcionou como uma porta de entrada, gerando engajamento e curiosidade, e a atividade posterior permitiu que as crianças articulassem suas vivências com conhecimentos geográficos.

Figura 2. Estudante fazendo os registros sobre o jogo



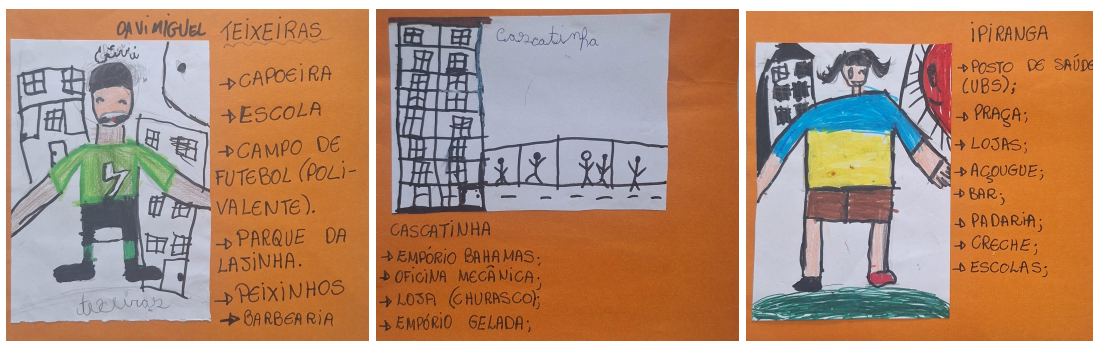
Fonte: arquivo pessoal da autora.

Descrição da imagem: na figura 2 há três meninos desenhando ao redor de uma mesa redonda. Fim da descrição.

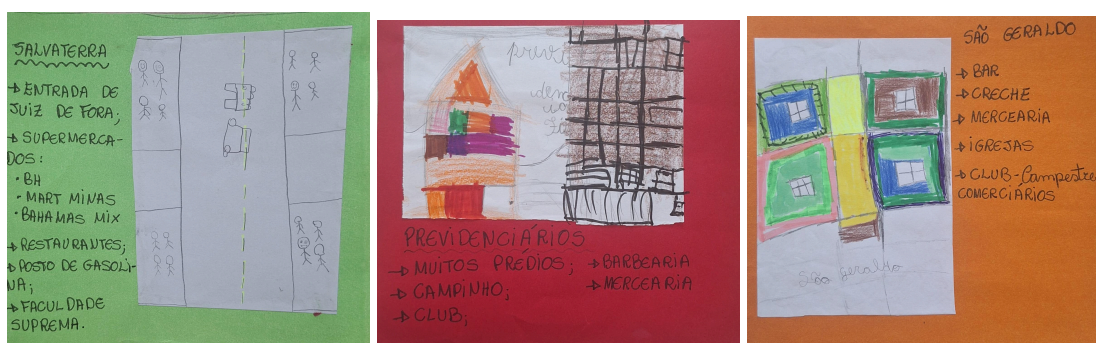
Posteriormente, os desenhos dos estudantes foram colados em cartões, e realizei o registro, com o auxílio deles, dos pontos que se destacavam nos bairros selecionados. Esses cartões funcionaram como disparadores para, então, construirmos juntos um jogo de tabuleiro, que era o objetivo inicial da proposta.

Figura 3. As cartas do jogo





Continua...



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Descrição da imagem: Na imagem, aparecem nove cartas quadradas, organizadas em três fileiras. Em cada carta, há um desenho produzido por uma criança participante da proposta aqui relatada. Os desenhos representam aspectos dos seguintes bairros de Juiz de Fora: Arco-Íris, Bela Aurora, Vale Verde, Teixeira, Cascatinha, Ipiranga, Salvaterra, Previdenciários e São Geraldo. Fim da descrição.

Após a organização das cartas, iniciamos a elaboração das regras do jogo, pois, conforme afirma Caillois (2017, p. 67), “as regras são inseparáveis do jogo logo que este adquire aquilo que chamarei de “existência institucional”. [...] São elas que o transformam em um instrumento de cultura fecundo e decisivo”. Nesse sentido, reunimo-nos em grupo e os estudantes foram sugerindo os aspectos que julgavam necessários; enquanto falavam, eu realizava o registro por escrito.

A primeira regra estabelecida foi a definição de quem iniciaria o jogo, ficando determinado que seria utilizado um dado, e aquele que obtivesse o maior número ao lançá-lo começaria a partida. Outra regra ressaltava a importância de respeitar o que foi previamente acordado, prevendo que o descumprimento das regras acarretaria o retorno ao início do jogo. Por fim, definiu-se a escolha dos pinos e a orientação do movimento no tabuleiro, que ocorreria de acordo com o número obtido no dado. Ou seja, ao lançar o dado e obter o número três, o jogador avançaria essa quantidade de casas no tabuleiro.

Definidas essas regras, partimos para a produção do tabuleiro. Em uma roda de conversa, comuniquei aos alunos que faríamos o tabuleiro no computador, no site Canva, que tem vários designs prontos de diversos recursos digitais. No momento da confecção, pegamos um modelo pronto do Canva e, juntos, pensamos no que colocaríamos em cada casa; os alunos foram falando, e eu registrando. O tabuleiro ficou assim definido, conforme figura abaixo.

Figura 4. Tabuleiro produzido coletivamente

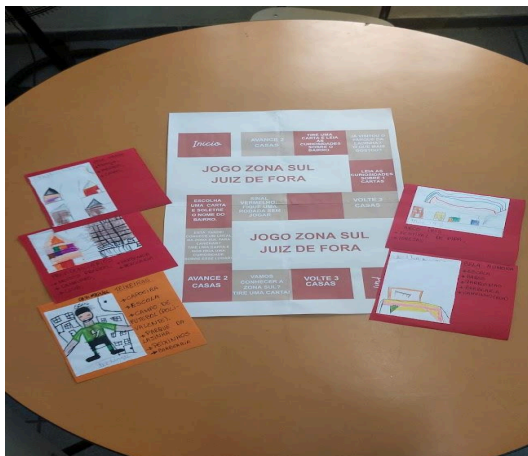


Fonte: arquivo pessoal da autora.

Descrição da imagem: na figura 4 aparece o tabuleiro escrito Jogo Zona Sul Juiz de Fora, com quatorze casas alternadas em vermelho e cinza em um fundo rosado. Nas casas do tabuleiro estão escritas as seguintes palavras ou expressões: 1) Início; 2) Avance 2 casas; 3) Tire uma carta e leia a curiosidade sobre o bairro; 4) Já visitou o Parque da Lajinha? O que mais gostou?; 5) Leia as curiosidades sobre a 1ª carta; 6) Volte 3 casas; 7) Na sétima casa está sem nenhum dizer; 8) Sinal vermelho: Fique uma rodada sem jogar; 9) Escolha uma carta e soletra o nome do bairro; 10) Está tarde! Conhece um local na Zona Sul para lancha? Tira uma carta e nos diga uma curiosidade sobre esse lugar!; 11) Avance 2 casas; 12) Vamos conhecer a Zona Sul? Tira uma carta; 13) Volte 3 casas; 14) Fim. Fim da descrição.

No momento da impressão perguntei aos alunos se eles queriam um tabuleiro grande ou pequeno. Eles optaram por um grande, por isso o imprimi em folha A4 ofício, em quatro partes, na sequência fizemos a colagem.

Figura 5. Jogo exposto na mesa da Sala de Recursos Multifuncionais



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Descrição da imagem: na figura 5, há o jogo confeccionado sobre uma mesa redonda. Estão expostas cinco cartas e o tabuleiro, ambos descritos nas figuras 3 e 4, já apresentadas anteriormente. Fim da descrição.

Quando fomos jogar, identificamos alguns erros no tabuleiro. Havia uma casa que ficou sem nenhuma indicação, e as cartas produzidas sobre os bairros também não foram exploradas de forma satisfatória. Além disso, não havia uma carta com as regras, o que fez falta para recordarmos os combinados estabelecidos anteriormente. Em relação à produção do tabuleiro, no momento de sua elaboração, reproduzi fielmente a forma como os alunos sugeriram. Nesse aspecto, percebi que, como educadora, poderia ter intervindo mais na escrita, ajustando-os para uma linguagem mais clara aos leitores, especialmente considerando que uma das propostas iniciais do grupo era disponibilizar esse material na sala de aula.

Jogamos três vezes e percebemos que o jogo proporcionou uma experiência de engajamento, alegria e pertencimento entre os estudantes. Além disso, os alunos interagiram entre si a todo momento, o que constituía o principal foco da proposta.

A atividade mostrou-se muito rica, não apenas pelo produto final (o jogo em si), mas principalmente pelos processos vivenciados: colaboração, escuta, respeito às diferenças, expressão criativa e uso de múltiplas linguagens. Esse tipo de prática evidencia o quanto o AEE pode ser um espaço de desenvolvimento integral, promovendo acessibilidade, participação e autonomia para todos os estudantes.

Além disso, no AEE é possível valorizar as práticas educativas que sejam significativas para os alunos e fazer com que eles sejam protagonistas durante todo processo. Pensar o jogo como um recurso pedagógico, requer conhecer a estrutura desse instrumento, prever os erros durante a execução e ter seus objetivos bem definidos a todo o momento. Por mais que criamos um produto rico em experiência e

significado, se o engajamento do grupo não corresponder, haverá falhas nesse processo.

Diante de tudo isso, após as jogadas e as observações realizadas sobre o material produzido, pensei em reorganizar o tabuleiro em uma estrutura que pudesse contemplar mais as cartas confeccionadas junto aos estudantes e de modo que todas as casas tivessem algum desafio, sem perder de vista a essência do que havia sido planejado. Assim, a segunda versão ficou definida da seguinte forma:

Figura 6. Tabuleiro, segunda versão



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Descrição da imagem: na figura 6 aparece o tabuleiro descrito na figura 4, agora, em versão modificada. No tabuleiro está escrito **Jogo Zona Sul Juiz de Fora**, com quatorze casas alternadas em vermelho e cinza em um fundo rosado. Nas casas do tabuleiro estão escritas as seguintes palavras ou expressões: 1) Início; 2) Avance 2 casas; 3) Tire uma carta do monte e leia as curiosidades sobre um bairro de Juiz de Fora; 4) Já visitou o Parque da Lajinha? O que mais gostou?; 5) Qual o lugar da cidade de Juiz de Fora você mais gosta?; 6) Volte 3 casas; 7) Tire uma carta do monte e leia as curiosidades sobre um bairro de Juiz de Fora; 8) Sinal vermelho: Fique uma rodada sem jogar; 9) Escolha uma carta e solete o nome do bairro; 10) Qual o bairro a sua escola está localizada? 11) Avance 2 casas 12) Vamos conhecer a Zona Sul? Leia uma carta do monte!; 13) Faça um comentário sobre o bairro em que você mora; 14) Fim. Fim da descrição.

No último mês do ano letivo de 2025, os alunos perguntaram o que havia acontecido com o jogo que confeccionamos, expliquei para eles que fiz umas modificações no tabuleiro e eles sugeriram colocar pontuação nas cartas e levar novamente para jogarem. Também disse que o jogo será apresentado como meu

trabalho final da graduação, eles demonstraram grande alegria e disseram: “Que chique!”.

Quando levei o jogo com as modificações sugeridas, eles ficaram animados e com expectativa. Iniciamos o jogo relendo as regras e mostrei a eles que cada carta há uma pontuação, juntos decidimos que o jogo finaliza quando todos chegarem ao final do tabuleiro e ganha quem tiver maior pontuação, sendo assim um jogo de sorte. Um aluno me perguntou como iremos somar os pontos, pegamos uma folha para anotações e um lápis para fazer o registro.

Ao final do jogo, perguntei qual versão eles haviam gostado mais e por quê. Eles responderam que preferiram a segunda versão, pois, com os pontos, o jogo ficou mais legal.

4. Considerações finais

A confecção e execução do “Jogo Zona Sul Juiz de Fora” foi uma experiência rica em aprendizagem, tanto para os estudantes, quanto para mim, na minha prática docente. Notei que uma educação de qualidade acontece, de fato, quando todos têm direito de estar na escola e aprender, considerando as suas singularidades.

Durante a minha atuação no AEE procurei ter sensibilidade de acolher as demandas que os grupos traziam e as potencialidades que juntos poderíamos explorar, pensando em recursos pedagógicos que fossem significativos e possibilitassem a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos.

Em todo processo de elaboração do jogo, quis assegurar as opiniões e garantir a participação dos estudantes. Contudo, percebi que mesmo nos organizando, alguns fatores saíram do meu controle, como as faltas nos atendimentos, visto que, minha ideia inicial era ter toda equipe junta nos momentos de elaboração.

A ideia inicial da construção do jogo surgiu a partir de um relato de um professor que vi em uma *live* do curso do AEE oferecido pela Secretaria Municipal de Educação, em 2024. Esse olhar atento e sensibilidade sobre as potencialidades dos estudantes é o que busco aplicar em minha atuação docente.

Nessa mesma direção, compreendi que o jogo permitiria explorar a localização geográfica de forma interdisciplinar com toda a turma, aplicando os

conhecimentos dos estudantes e favorecendo o engajamento durante os atendimentos.

A experiência com o jogo no AEE também demonstra e reforça a necessidade de o professor assumir um papel flexível frente ao processo de ensino e aprendizagem escolar. Ele precisa ouvir o estudante e fazer constantemente uma reflexão crítica de sua prática: indagar-se sobre o seu planejamento, os seus objetivos, suas estratégias, atividades e instrumentos didáticos.

Durante minha trajetória docente já cometi erros achando que estava acertando, porém quando passamos a olhar o discente de forma sensível, nossa mente se abre e novas possibilidades surgem. Nesse período da graduação, com os estágios e práticas docentes, é notório ver as mudanças desde o planejamento quanto ao cuidado de não ser capacitista em minhas práticas.

Assim, vejo que a experiência é um caminho para traçar as rotas no processo de ensino e aprendizagem, pois, segundo Bondía (2002, p. 23), “a experiência é cada vez mais rara, por falta de tempo”. Logo, vejo que precisamos ser professores atentos e por mais que não tenhamos tempo para desfrutar as experiências apenas, pois vivemos em um mundo acelerado, precisamos encontrar um espaço para saborear o saber e aprendizagem.

Ressalto a importância de nossos registros, como diários de bordos, fotografias e gravações, visto que serão de extrema importância para pensarmos e repensarmos nosso trabalho docente. É nesse movimento de olhar, escutar e registrar que o educador se torna pesquisador de sua própria trajetória, encontrando sentido no que faz e reinventando sua forma de ser e estar na educação. Da mesma maneira, é na análise dos seus registros que ele problematiza a sua prática pedagógica.

Quando precisei pensar sobre o que escreveria em meu TFD, comecei a rever as fotografias tiradas no AEE e lembrei, com entusiasmo, do processo da construção do jogo de tabuleiro que havia iniciado com meus alunos. Quando iniciei minha escrita, o jogo estava em execução, e o trabalho de escrever sobre essa construção, em alguns momentos, me fez refletir sobre minha conduta e prática.

A princípio, queria dar mais autonomia aos alunos, mas precisei intervir diversas vezes para eliminar os conflitos. Em alguns momentos, foi necessário realizar votação para definir a cor do tabuleiro e fazer sorteio sobre os desenhos dos

bairros que seriam criados, além de repensar, durante o próprio jogo, como reorganizar as regras.

Como aprendemos sempre em troca com o outro, o uso do jogo narrado nesse relato pode ser um exemplo exitoso de trabalho a ser aplicado também por outros professores que já atuam em salas de AEE e trazer uma reflexão de uma prática sensível e afetuosa que contemplem todos os alunos nas salas de aula regular.

Após a realização desse projeto, foi possível perceber uma maior aproximação entre os estudantes. Durante o processo de elaboração, identificamos muitos pontos em comum, partilhamos experiências e curiosidades vivenciadas em cada bairro e refletimos sobre temas ligados ao cotidiano familiar, bem como sobre aspectos positivos e negativos de cada região.

Assim, considero que o percurso trilhado não apenas contribuiu para a minha própria formação docente, como também inaugurou novas rotas a serem exploradas junto aos estudantes. Cada etapa vivenciada reforça a compreensão de que o professor é, continuamente, um aprendiz, e que experiências como esta iluminam caminhos para uma educação mais humana, inclusiva e comprometida com as singularidades de cada estudante.

Referências

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, p. 20-28, jan. 2002.

BRASIL. *Decreto nº 12.686, de 20 de outubro de 2025*. Institui a Política Nacional de Educação Especial Inclusiva e a Rede Nacional de Educação Especial Inclusiva. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 2025.

CAILLOIS. Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

JUIZ DE FORA. Portaria n.º 02006/2014 – SE – Autoriza o funcionamento dos Centros de Atendimento Educacional Especializado – CAEE's. *Diário oficial eletrônico do município de Juiz de Fora*, 15 de maio de 2014.

JUIZ DE FORA. Resolução nº 2 – SE – Dispõe sobre o Funcionamento/Oferta do Serviço de Atendimento Educacional Especializado (AEE) nas Salas de Recursos Multifuncionais (SRM) e nos Centros de Atendimento Educacional Especializado (CAEE). *Diário oficial eletrônico do município de Juiz de Fora*, 03 de janeiro de 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 14ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?*. São Paulo: Moderna, 2015.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér; LANUTI, José Eduardo de Oliveira Evangelista. *A escola que queremos para todos*. Curitiba: Editora CRV, 2022.

MORAIS, Artur Gomes de; ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. *Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão*. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2022.

ZERBATO, Ana Paula; MENDES, Enicéia Gonçalves. O desenho universal para a aprendizagem na formação de professores: da investigação às práticas inclusivas. *Educação e Pesquisa*, v. 47, 2021.