

JOGANDO PARA APRENDER: DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL POR MEIO DE JOGOS DE TABULEIRO E COOPERATIVOS

Everton Pontes Freitas

Giselle Silva Alves

Lucas Vinícius Fernandes de Melo

DOI: 10.47094/978-65-284-0526-8/14**RESUMO**

A pesquisa propõe o uso de jogos de tabuleiro e cooperativos como ferramentas pedagógicas para promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de alunos do 1º ao 9º ano do ensino fundamental. O projeto é desenvolvido por meio de aulas semanais de 50 a 60 minutos, organizadas por faixa etária, com etapas que incluem apresentação dos jogos, organização de grupos, execução, mediação pedagógica e discussão final. Os jogos utilizados compreendem damas, xadrez, dominó, jogo da memória, uno, banco imobiliário (versões adaptadas) e jogos cooperativos e pedagógicos. A implementação dessas práticas contribui para uma educação mais inclusiva e eficaz, respeitando o ritmo e as particularidades dos alunos, inclusive aqueles com TDAH e transtornos de aprendizagem. Espera-se melhoria no desempenho cognitivo, aumento da concentração e disciplina, fortalecimento das relações interpessoais, desenvolvimento de habilidades socioemocionais e criação de um ambiente escolar mais colaborativo e inclusivo, com destaque para a importância do acompanhamento contínuo e da participação da equipe pedagógica e da família.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro; Desenvolvimento cognitivo; Socioemocional; Educação inclusiva; Ludicidade.