



## O JOGO HORA DO RUSH: DIVERSÃO E APRENDIZAGEM

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos.

**FIGUEIREDO, Adryan Santos; ANDRADE, Bernardo Kuntz; BRONZATTO, Deise Mirela; PONCIANO, Gisele Cristina Machado**

**Instituição participante:** Escola Estadual de Ensino Fundamental Rui Barbosa-Ijuí/RS.

### INTRODUÇÃO

O relato descreve a Prática Pedagógica no espaço da Sala de Recursos<sup>1</sup>, onde acontece o AEE- Atendimento Educacional Especializado<sup>2</sup>, da modalidade da Educação Especial realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Rui Barbosa de Ijuí durante o primeiro semestre. A Sala de Recursos Multifuncional é um espaço privilegiado pelas oportunidades que são oferecidas ao desenvolvimento humano. Um lugar de encontros, ter a oportunidade de interagir, criar vínculos e principalmente conviver com a diversidade. A proposta foi realizada com o grupo de alunos que frequentam a Sala de Recursos no Atendimento Educacional Especializado no turno inverso.

O atendimento na Sala de Recursos tem como objetivo atender às necessidades individuais dos estudantes oferecendo estratégias pedagógicas que estimulem habilidades e competências necessárias no coletivo da sala de aula regular. Diante disso, planejar estratégias para o turno inverso depois de um período intenso de escolarização, demanda que a proposta

<sup>1</sup> A Sala de Recursos Multifuncionais, lócus preferencial do AEE, é o espaço físico que contém mobiliários, recursos pedagógicos e de acessibilidade e materiais didáticos para atender às necessidades educacionais específicas dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

<sup>2</sup> O Atendimento Educacional Especializado (AEE) evidenciado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva (2008) está a serviço da educação especial que busca complementar ou suplementar a formação do aluno tendo em vista a sua aprendizagem e inclusão no contexto escolar.



seja acolhedora, diversificada e descontraída. Considerando isso, é possível oportunizar um ambiente escolar baseado em jogos como mediadores de aprendizagens?

Nesse contexto, os jogos surgem como uma ferramenta poderosa e inclusiva para promover o desenvolvimento de habilidades de maneira lúdica. Uma das principais justificativas para a implementação do jogo no Atendimento Educacional Especializado é sua capacidade de envolvimento entre os pares, desenvolver o raciocínio lógico, imaginação e a capacidade de resolução de problemas possibilitando interações e aprendizagens significativas. A ludicidade, por meio do "Hora do Rush", desempenha um papel fundamental no desenvolvimento neuropsicomotor da criança. A prática de atividades lúdicas, além de favorecer a motricidade, também oferece oportunidades para o desenvolvimento de várias outras habilidades, como a linguagem, sociabilidade, e o enriquecimento do repertório cultural.

A mediação das aprendizagens através de dinâmicas de jogos nas escolas hoje é imprescindível, especialmente diante dos desafios contemporâneos relacionados à falta de atenção, observação, dificuldades de aprendizagens, problemas que muitas vezes decorrem do ritmo acelerado da vida moderna. O jogo "Hora do Rush" exige concentração e foco, proporcionando a quem participa a oportunidade de desenvolver essas habilidades de forma natural e prazerosa. Quando estudantes se envolvem em momentos planejados para eles, via um planejamento que respeite seu nível cognitivo, é possível estimular e mediar aprendizagens. O jogo não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma ferramenta pedagógica importante que conecta a cognição com a prática, ajudando estudantes a aprimorar seu raciocínio e habilidades cognitivas de forma ativa, envolvente através da ludicidade. Reforço a hipótese de Macedo (2005) de que é preciso,

(...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem (p.15).

Por isso, a proposta do jogo "Hora do Rush" se justifica, como motivador para praticar essas habilidades, ajudando-os a desenvolver estratégias cognitivas, possibilitando o protagonismo pois a cada jogada possibilita um novo entendimento, promovendo reflexão e uma nova ação ampliando suas capacidades de lidar com situações problemas de maneira organizada e sistemática. Além disso, favorece a autonomia e a autoconfiança. Cada desafio proposto exige que o jogador resolva um problema de maneira independente, ajustando seus



movimentos e testando diferentes soluções. Esse envolvimento na prática promove não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também fortalece a autoestima, à medida que conseguem resolver os desafios propostos e experimentar o sucesso por meio de suas próprias ações, além de estimular habilidades visuoespaciais e motoras.

No "Hora do Rush", os jogadores precisam mover os carros estrategicamente, observando sua posição e os espaços disponíveis no tabuleiro. Esse processo envolve a visualização espacial e a coordenação motora fina, habilidades essenciais para o cotidiano desses alunos. A utilização de jogos também demanda aos alunos, a necessidade de promover paciência e resiliência. Muitas vezes, os estudantes precisam tentar várias vezes antes de encontrar a solução correta para um desafio, esse movimento de repensar, reestruturar o planejamento auxilia frente às frustrações que surgem com a não resolução imediata da solução, o que é especialmente relevante, pois ajuda a manter o foco e a concentração, promovendo reforço positivo através do jogo. Por fim, "Hora do Rush" pode ser adaptado a diferentes níveis de dificuldade, o que o torna acessível para uma ampla gama de alunos. Isso permite que o professor personalize a experiência de aprendizado, oferecendo desafios adequados ao nível de desenvolvimento individual, garantindo assim que todos possam participar e se beneficiar da atividade.

## **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Inicialmente, a ideia foi dialogar com os educandos, apresentando o nome do jogo: "Hora do Rush" e verificando se já o conheciam, porém, não estava familiarizado com o mesmo, mas demonstraram interesse. Em seguida, foi compartilhado as possibilidades com suas regras e sua organização, as quais foram estudadas.

O jogo "Hora do Rush" funciona da seguinte forma: Tem quatro fases, dentre elas, iniciante, intermediário, avançado e expert, onde demonstram estacionamentos que deverão servir como um guia para cada fase, no total somam-se 40 cartas e jogadas, há um sequência a ser seguida com níveis de dificuldades diferentes. Mais um tabuleiro que é composto por uma grade onde os carros ficam dispostos a cada organização. Cada carro pode mover-se apenas em uma direção: horizontalmente ou verticalmente. O objetivo é movimentar os carros de modo a liberar o caminho para que o carro principal (geralmente de cor vermelha) consiga sair do tabuleiro. Hora do Rush é um jogo de raciocínio lógico que pode ser utilizado como



ferramenta pedagógica para o desenvolvimento cognitivo de crianças e adultos. Criado como um jogo de tabuleiro, ele envolve a resolução de desafios relacionados à movimentação de carros em um estacionamento congestionado, com o objetivo de liberar um carro específico que está preso no tráfego.

Com o decorrer do tempo, depois de ter domínio do funcionamento do mesmo, surgiu o desafio de poder ensinar outros colegas e assim, as interações aconteceram em diferentes momentos, onde um aluno ensinou ao outro sobre o jogo e tal ação foi extremamente positiva para todos os envolvidos que continuam se desafiando em ampliar aprendizagens a partir da prática proposta através de jogos. Após essa etapa inicial, mais uma ideia surgiu, a confecção do jogo utilizando materiais alternativos (caixinhas, papelão) para ampliar o tabuleiro e trabalhar medidas, formas geométricas, proporções dos tamanhos e espaços utilizados pelos carros. Sendo assim, a ação de jogar com o novo tabuleiro, também proporcionou alguns desafios, para adaptar cada jogada, o tamanho do tabuleiro, espaços e carros.

Depois de explorar os tabuleiros, os alunos foram apresentados ao jogo online, que também segue as mesmas regras e sugere o número de movimentos para cada rodada, porém, muda o suporte, que proporciona uma outra habilidade que é manusear o mouse, onde exige controle motor.

Os resultados observados a partir do entendimento e a prática do jogo são benefícios positivos para aprendizagem, como o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, pois ao encontrar a sequência de movimentos certa para liberar o caminho do carro alvo, envolve planejamento estratégico, já que os jogadores precisam prever como cada movimento afeta o próximo, promovendo reflexão e tomada de decisão. Estimula o raciocínio lógico, pois para resolver cada desafio, é necessário pensar de maneira sequencial e lógica, seguindo um padrão de causa e efeito. Também contribui para a estimulação cognitiva, sendo uma excelente ferramenta para estimular o cérebro de maneira divertida. Ele desafia a memória de trabalho (capacidade de armazenar e manipular informações por curtos períodos) e promove o desenvolvimento da flexibilidade cognitiva, ou seja, a capacidade de alternar entre diferentes conceitos ou estratégias. A concentração e foco são essenciais para analisar o tabuleiro e as possíveis soluções. Com o tempo, as partidas mais complexas exigem maior nível de concentração, o que pode contribuir para a melhora da capacidade de focar em tarefas.



A aprendizagem visual e espacial também pode ser ampliada pois, os jogadores precisam visualizar os movimentos no espaço e como eles afetam a próxima jogada, o jogo também ajuda a melhorar a percepção visual e as habilidades espaciais. Isso pode ser útil em várias áreas, desde matemática, ciências até esportes e artes. Por fim, a motivação e a paciência também são desenvolvidas, sendo percebidas como conquistas a cada desafio. Muitas vezes, o jogo exige diversas tentativas para ser resolvido, o que motiva os jogadores a serem persistentes e a lidarem com frustrações de forma construtiva, além de incentivá-los a tentar novamente diante de novos desafios.

As aprendizagens promovidas por meio da prática em jogos têm aplicações educacionais em diversas áreas. As habilidades de raciocínio lógico desenvolvidas em jogos como Hora do Rush podem ser facilmente transferidas para outros componentes que envolvem a resolução de problemas, estratégias, organização, planejamento e lógica ajudando os alunos a aplicarem estratégias cognitivas em diferentes contextos. Por ser um jogo desafiador, porém divertido, Hora do Rush combina entretenimento e aprendizado, tornando-se uma ferramenta versátil tanto no ambiente escolar quanto para uso pessoal, promovendo o desenvolvimento de habilidades de forma lúdica e envolvente. Dessa forma,

(...) os jogos de regras não só servem aos interesses infantis como também aos dos adolescentes, ultrapassando as barreiras que, com o avanço da idade, são impostas ao brincar, constituindo um poderoso instrumento que não se encontra circunscrito somente a sujeitos que apresentam dificuldades, antes, vem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem de maneira geral de sujeitos de diferentes idades e diferentes níveis evolutivos (BRENELLI, 2001, p.185).

## CONCLUSÕES

Assim, a metodologia baseada em jogos pedagógicos, com a intenção de promover o desenvolvimento cognitivo, incentiva a participação, envolvimento, aprendizagem ativa e significativa. Ao estimular o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas de forma lúdica, essa abordagem não apenas torna o processo de ensino mais atrativo, mas também favorece o engajamento dos alunos, contribuindo para a consolidação de habilidades importantes para seu cotidiano, portanto é possível uma proposta pedagógica baseada em jogos para mediar e fortalecer aprendizagens. Sendo um recurso valioso pois oferece uma abordagem lúdica e eficaz para a educação. Ele facilita a compreensão de conceitos, estimula o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas. Além disso, promove a interação social e o desenvolvimento de habilidades emocionais, tornando o processo de



aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Dessa forma, o jogo se torna uma ferramenta essencial para mediar e fortalecer aprendizagens, criando um ambiente acolhedor e estimulante para os alunos. O jogo Hora do Rush é capaz de desenvolver habilidades mentais, uma vez que trabalha planejamento, imaginação, atenção, estratégia, projeção, análise e recordação. Quando o jogo é utilizado no cotidiano escolar, permite que alunos compreendam e apliquem regras, promovam a convivência ética, exercitem o raciocínio lógico e a socialização. Além disso, de maneira significativa, contribui para o fortalecimento da autoestima dos mesmos.

A integração de teorias cognitivas, práticas educacionais e metodologias lúdicas no cotidiano escolar, que estimulem o desenvolvimento do raciocínio, é fundamental. Essas abordagens são amplamente recomendadas para quem deseja entender melhor o processo de aprendizagem e incentivar o desenvolvimento do pensamento lógico em sala de aula.

O impacto dos jogos no desenvolvimento psicológico das crianças é significativo, contribuindo positivamente tanto para o crescimento cognitivo quanto para o desenvolvimento emocional, fortalecendo habilidades essenciais para o processo educacional e para a vida.

## REFERÊNCIAS

- BRENELLI, R. P. **Espaço lúdico e diagnóstico em dificuldades de aprendizagem: contribuição do jogo de regras.** In.: SISTO, F. F.; BORUCHOVITCH, E.; FINI, L. D. T.; BRENELLI, R. P.; MARTINELLI, S. de C. (orgs.) **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico.** Petrópolis, Vozes, 2001, pp. 167-189.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre, Artmed, 2005.

Trabalho desenvolvido com a turma que frequentam a Sala de Recursos, são alunos das turmas dos sextos, sétimos e oitavo anos do Ensino Fundamental, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Rui Barbosa-Ijuí/RS., pelos alunos; Adryan Santos Figueiredo; Bernardo Kuntz Andrade; Bryan Luka de Oliveira Carvalho; Gabriel Augusto Becker dos Santos; Guilherme Lucas Svick; João Vitor de Brites Kurschner; Willian Henrique Zanetti da Chaga.



**Dados para contato:**

**Expositor:** Adryan Santos Figueiredo; **e-mail:** [adryan-sfigueiredo@educar.rs.gov.br](mailto:adryan-sfigueiredo@educar.rs.gov.br)

**Expositor:** Bernardo Kuntz Andrade; **e-mail:** [bernardo-6635105@educar.rs.gov.br](mailto:bernardo-6635105@educar.rs.gov.br)

**Professor Orientador:** Deise Mirela Bronzatto; **e-mail:** [deise-mbronzatto@educar.rs.gov.br](mailto:deise-mbronzatto@educar.rs.gov.br)

**Professor Co-orientador:** Gisele Cristina Machado Ponciano

**e-mail:** [gcm.ponciano@educar.rs.gov.br](mailto:gcm.ponciano@educar.rs.gov.br)