

ANÁLISE E APLICAÇÃO DO JOGO ``COMPLETANDO OS NÚMEROS`` DO PORTAL ESCOLA GAMES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cristiane Gabriela Barbosa Moraes¹
Évily Adriane Leismann Santana¹
Douglas Orestes Franzen²
Kurlan Frey

INTRODUÇÃO

`` O brincar é a forma privilegiada de a criança conhecer o mundo, interagir com ele e construir significados`` (KISHIMOTO,2011).

A utilização de jogos digitais na Educação Infantil tem se mostrado uma estratégia eficaz para potencializar aprendizagens de maneira lúdica, significativa e envolvente. O jogo ``Compleando os Números``, disponível no portal Escola Games, permite as crianças explorar a sequência numérica e desenvolverem noções iniciais de contagem numérica por meio de desafios simples e atrativos.

Ao integrar recursos tecnológicos ao cotidiano escolar, possibilita-se que a criança construa ativamente seu conhecimento e amplie seu repertório de experiências matemáticas, conforme as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Pré. Dessa forma, a atividade planejada articula o brincar, o raciocínio lógico e o uso de ferramentas digitais, oportunizando

¹ Estudantes do curso de Pedagogia do Centro Universitário FAI. E-mail:
uceffgabriela@gmail.com evilyleismannuceff@gmail.com

² Docentes do curso de Pedagogia do Centro Universitário FAI. E-mail:
pedagogia@uceff.edu.br

16º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2025
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

situações em que a criança possa investigar, levantar hipóteses e consolidar aprendizagens matemáticas dentro de um contexto prazeroso e interativo.

COMPLETANDO OS NÚMEROS

Objetivo: O jogo ``Completação os Números`` apresenta uma sequência numérica incompleta, e a criança deve identificar o número ausente para que o personagem (a galinha) avance no percurso. Apesar de algumas fases conter números elevados, o jogo permite seleção de etapas iniciais com números menores adequando-se ao pré.

O design do jogo favorece atenção, lógica, raciocínio sequencial e contagem, sendo um recurso tecnológico interativo e motivador para crianças de 5 anos.



Fonte: Captura de tela. Escola Games. Disponível:

<https://www.escolagames.com.br/jogos/completando-os-numeros>

DESENVOLVIMENTO

16º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2025
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

O plano de aula foi elaborado para estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental utilizando o jogo digital “Completar Sequência Numérica”, do site Escola Games, como principal recurso. O objetivo é favorecer a compreensão de padrões numéricos e a formação de sequências crescentes de forma lúdica e interativa.

A aula inicia com uma conversa sobre números e suas regularidades, estimulando os alunos a reconhecerem que certas contagens seguem um ritmo, como 2, 4, 6, 8 ou 10, 20, 30. Esse diálogo ativa conhecimentos prévios e introduz o conceito de sequência numérica.

Em seguida, a professora apresenta o jogo na lousa digital ou TV e explica sua dinâmica. O recurso mostra sequências incompletas, e a criança deve escolher o número que completa corretamente o padrão. Um exemplo é analisado coletivamente para identificar o intervalo numérico.

Depois da demonstração, os alunos trabalham em duplas ou trios utilizando tablets, computadores ou revezando em um único dispositivo. Cada estudante identifica padrões e seleciona as respostas enquanto a professora observa, orienta e intervém quando necessário.

Durante a atividade, as diferentes fases do jogo exigem atenção e raciocínio lógico, promovendo autonomia, tomada de decisão e resolução de problemas, além de reforçar o entendimento do sistema decimal.

Ao final, ocorre um momento de socialização no qual algumas sequências são projetadas novamente e os alunos explicam como identificaram os padrões. Essa partilha fortalece a argumentação e a troca de estratégias.

A aula é concluída com a retomada do conceito de sequência numérica. A avaliação é contínua, considerando participação, raciocínio e capacidade de identificar regularidades.

16º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2025
Centro Universitário FAI-UCEFF, Itapiranga, Santa Catarina.
ISSN 2359-554X

O uso do jogo torna a aprendizagem mais dinâmica e significativa, atendendo às habilidades da BNCC para o 2º ano, especialmente no desenvolvimento da compreensão de sequências numéricas.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

(EF02MA09) — Construir sequências numéricas, em ordem crescente ou decrescente, a partir de um número qualquer, utilizando uma regularidade estabelecida.

(EF02MA01) — Comparar e ordenar números naturais (até a ordem das centenas) pela compreensão das características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).

(EF02MA04) — Compor e decompor números, naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.

(EF02MA02) — Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 100 unidades).

REFERÊNCIAS

ESCOLA GAMES. Completando o jogo. Disponível em:
<https://www.escolagames.com.br/jogos/completando-os-numeros>. Acesso em:
25 nov. 2025

BNCC. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em:
<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 25 nov. 2025