



Jogos no ambiente educativo: traçando o conhecimento

Thalyta Nogueira
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro
thalyta_na@hotmail.com | [LATTES](#)

Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro
mmmmonteiro6@gmail.com | [LATTES](#)

Recebido em: 10/12/2021
Aprovado em: 20/12/2023

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/198431781820231e0047>

 Esta revista está licenciada com uma *Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional*.

Os artigos publicados na Revista Educação, Artes e Inclusão passam pelo *Plagiarism Detection Software | iThenticate*

Jogos no ambiente educativo: traçando o conhecimento

O objetivo deste artigo é um recorte de dissertação de mestrado defendido no ano de 2019 e se propõe a construir uma revisão bibliográfica que insere os jogos para o contexto educativo. Os jogos recursos se constituem em grandes instrumentos no processo de ensino-aprendizagem e neste artigo, de configuração qualitativa, procurou-se apresentar as diferentes vertentes dos jogos, desde os caminhos que percorrem sobre a ludicidade, a definição de jogos e sua história, os jogos na educação e um pouco mais sobre as diferenças entre os jogos, brinquedos e brincadeiras. Dividido em seis partes, o presente artigo enfatiza a contribuição dos jogos no ambiente sob diferentes visões, ângulos e perspectivas. Os resultados, presentes no referencial teórico deste estudo, indicam que os jogos, se utilizados de forma planejada e orientada, além de contarem com um ambiente propício para sua operacionalização podem se constituir como importantes e significativas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Assim, se os jogos forem bem planejados e direcionados podem ajudar os docentes no processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo; Contextos educativos; Atividades lúdicas; Recursos pedagógicos.

Games on educative environments: ways for knowledge

The purpose of this article is a clipping of a master's dissertation defended in 2019 and proposes to build a bibliographic review that inserts the games for educational context. Games are great instruments on the teaching-learning process and on this article, by qualitative configuration, we tried to present the different aspects of games, from the ways they take on playfulness, the games definition and their histories, games on education and more about the differences among games, toys and games. Divided into six parts, this article emphasizes the contribution of games to the environment from different perspectives, angles and perspectives. The results, presents on the theoretical framework of this study, indicate that games, if used in a planned and guided way, in addition to having a favorable environment for its operationalization can constitute important and significant tools on the teaching-learning process. If the games are well planned And directed can help teachers on the teaching learning process

Keywords: Game; Pedagogical purposes; Leisure activities; Educational resources.

Introdução

Grandes autores intitulados Rezende e Coelho (2009) indicam que a dinâmica educacional em nosso país tem sido conservadora e a forma como tem sido o ensino se baseia em atividades monótonas e descontextualizadas, implicando na não atração e avidez por parte dos estudantes, com isso, estes não se sentem envolvidos na dinâmica educativa. Em face dessas circunstâncias, o protagonismo estudantil é um processo cada vez mais preconizado e abraçado por importantes documentos, cujas defesas vão ao encontro da posição estudantil: o centro do processo de ensino (Base Nacional Comum Curricular, 2017).

Colocando o professor como mediador do ensino, seu papel é importante haja vista iluminar os faróis para que os estudantes alcancem êxito em suas aprendizagens. O professor não deve ser enxergado como centro, antes, despertar prazer e envolvimento nos estudantes por meio da utilização de atividades lúdicas, levantamento de textos e problemas que possam se inserir nas realidades cotidianas estudantis, utilização de jogos e brincadeiras que possam tornar o processo de ensino relevante e atraente, dentre a utilização de outras atividades e processos criativos (BRASIL, 1998).

Indo ao encontro do campo deste artigo autores renomados na área de atividades lúdicas e jogos, Hissh-Pasek e Golinkoff (2008) indicam que os jogos e brincadeiras são importantes instrumentos na educação dos estudantes, a fim de possibilitar nestes contribuições nas áreas cognitivas, comportamentais e psicológicas. Contribuindo nestas áreas, pode-se compreender que os jogos auxiliam no desenvolvimento integral dos estudantes. As Diretrizes Curriculares Nacionais (2013) alertam e advertem para o uso de jogos na educação, bem como, durante todo percurso educativo.

Estabelecendo esses relevantes e significativos pontos de diálogo e constituindo o atual artigo sobre os jogos na educação, a área deste estudo parte de um recorte de dissertação de mestrado, cujas pesquisas e participações em congressos e eventos foram financiadas pela CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

De acordo com Pereira; Andrade; Ricon (1992) e Maluta (2007) os jogos podem ser classificados em: azar, quebra-cabeças; fixação de conteúdos, estratégicos, os pedagógicos e os de interpretação de papéis. Os jogos, identificados como “promotores da aprendizagem e do desenvolvimento” (MOURA, 2011, p. 89) contribuem para que os estudantes compreendam conceitos e consigam resolver situações-problemas, além de alcançarem objetivos. Kishimoto

(2001) sinaliza que os jogos contribuem para o desenvolvimento infantil, bem como auxiliam no desenvolvimento da afetividade, nas representações mentais e no desenvolvimento da vida em sociedade. De acordo com a referida autora esta compreende que os atributos mencionados pelos jogos ocasionam múltiplas inteligências cognitivas e emocionais nos sujeitos. É importante ter em mente de que este documento carrega importante valor significativo para a trajetória escolar.

Em face dessas considerações o problema deste artigo é de que maneira os jogos podem auxiliar na trajetória dos estudantes. A hipótese deste artigo é a de que os jogos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, de modo a favorecerem conquistas nos âmbitos cognitivos, físicos e emotivos.

Elencando as ponderações expressas acima, o objetivo deste artigo é construir um referencial teórico sobre as contribuições dos jogos para a educação. Para isso os autores o constuíram da seguinte forma: foram utilizados importantes pontos para o debate, como a ludicidade, as definições de jogo por autores importantes na área, os jogos para fins educativos, as diferenças entre jogos, brinquedos e brincadeiras no âmbito escolar e a utilização de jogos na aprendizagem.

LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: PERCORRENDO REDES E CAMINHOS

A ludicidade é um termo muito usado no campo educativo, pois é entendido como uma prática que pode envolver os estudantes no aprendizado, tornando-os mais atraídos e pertencentes a este processo. É originária do latim e significa “brincar”. Cooperando para os desenvolvimentos e processos importantes para o ser humano, como os de comunicação e sociabilidade, Santos (2010) coaduna-se ao autor Luckesi (2014, p. 13), cujos pensamentos vão ao encontro de uma educação transformadora e lúdica:

[...] Ludicidade é compreendida como experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito. Para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente e, cognitivamente, adquirir as habilidades necessárias para conduzir o ensino de tal forma que subsidie uma aprendizagem lúdica [...] LUCKESI (2014, p. 13).

Este traz importantes contribuições ao tema, haja vista, ter o estudado amplamente em um estudo à parte. Ele defende que a ludicidade é relacionada, muitas vezes, apenas às atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, viagens ou passeios, porém, se estas atividades não apresentarem a ludicidade em si não a são consideradas lúdicas, o que importa é o tipo de sentimento expresso e as circunstâncias vivenciadas pelo sujeito em sua participação. Ludicidade se relaciona ao estado interno, à condição interna do sujeito que a vive; o que, a atividade lúdica já se constitui como a ação cultural. A ludicidade, assim, não se acaba em atividades lúdicas, o que é bem elucidado pelo autor onde mostra que são “[...] atividades que faça os nossos olhos brilharem [...]” (LUCKESI, 2014, p. 18).

Na compreensão de Negrine (2001) a ludicidade é classificada em diferentes configurações: as bases sociológica, psicológica, pedagógica e epistemológica. Na primeira base tem por legitimidade as perspectivas social e cultural no processo lúdico; na segunda base priorizam-se os processos emotivos, da relação com os outros seres humanos; na base pedagógica legitimam-se as práticas educativas no contexto escolar e por último e de igual importância, na base epistemológica, legitimam-se a construção do conhecimento. Em vista, portanto, que os conceitos de cada base se relacionam e se contribuem na área educativa onde cada base oferece sua contribuição.

Indo ao encontro das considerações de Luckesi (2014) e apresentando o caminho educativo, D’Ávila e Leal (2013) argumentam e vão a favor de que as atividades lúdicas são ferramentas estruturantes no processo de ensino aprendizagem, de modo a possibilitar aprendizagens relevantes e despertar para o desenvolvimento de habilidades.

No pensamento dos autores, ensinar na esfera lúdica é considerar o aprendizado com envolvimento, pertencimento, equilíbrio, harmonia e atração. Esses atributos levam ao prazer, à alegria e ao sentimento de entrega. Assim, o uso de “dispositivos didáticos” ou “metáforas lúdicas” (D’ÁVILA; LEAL, 2013, p. 42), como jogos, textos ou brincadeiras possibilitam a relevância do ensino ao passo se forem bem planejados e bem direcionados.

Assim, a ludicidade não apenas se relaciona somente ao ato de brincar e à alegria, ela possibilita relações importantes entre estudantes, corpo docente e a própria escola, tornando também o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo. Coadunando-se a estes pensamentos e também já elucidados anteriormente, Santos (1997) argumenta que a ludicidade não se refere apenas ao ato de se divertir, por meio de brincadeiras e dinâmicas em jogos, brinquedos ou diversões, mas a um processo inerente ao ser humano em qualquer faixa etária.

Ao entender que a ludicidade pode se caracterizar como um estado de espírito inato ao sujeito humano, Huizinga (2000) argumenta que os jogos possuem um caráter simbólico e cultural que extrapola o instinto humano. Brougère (1998) compreende que a ludicidade é constituída pelos signos e experiências do sujeito, assim, ele concebe as atividades como desenvolvedoras da cultura lúdica. Por meio dessas experiências contidas e jogos e em atividades lúdicas o indivíduo cria a competência para jogar, imaginar e construir o faz de conta.

A cultura lúdica pode ser compreendida como uma expressão colocada apenas na área de jogos, haja vista a presença de características comuns em jogos e brincadeiras, porém seu significado pode aumentar para brinquedos e outras atividades. Na percepção de Brougère (1998), os jogos apresentam características comuns, como por exemplos, o imaginário na construção do faz de conta, o estabelecimento claro de objetivos, as regras organizadas do jogo e a possibilidade de ter resultados favoráveis ou não, pois fatores externos e internos podem modificar ou influenciar o jogo.

De acordo com Friedmann (2006), para realizar uma atividade lúdica no meio educativo é necessário a organização de objetivos e planejamentos, como por exemplo, a operacionalização de um jogo ou brincadeira, de modo a conhecer os estágios de desenvolvimento dos estudantes, ter espaços para sua realização, buscar materiais que o constituirão, organizar como será a conformação do jogo e onde será realizado: (se em rodas, sentados no chão, em cadeiras, almofadas, ou colchões), bem como interpretar e observar regras presentes na atividade.

Com o objetivo de ilustrar a ludicidade no cotidiano, o presente estudo: “Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos”, de autoria de Santos (1997), conta com diferentes capítulos que falam sobre o lúdico, dentre eles “Brinquedoteca nas comunidades da Pastoral da Criança”. Tal capítulo apresenta o desenvolvimento de uma pastoral criada em 1983 pela médica pediatra Zilda Arns Neumann. A instituição teve por objetivo maior mobilizar a família e toda a comunidade para que possam desenvolver ações relacionadas à melhoria da qualidade de vida dos estudantes, por meio da fé.

Foi criada em resposta à grande mortalidade infantil naquela década, tendo ações voltadas para a saúde e nutrição da criança, em todas as etapas de sua vida, de forma a envolver a família e comunidades menos favorecidas. Contando com diferentes projetos e ações, uma delas foi a implantação da Brinquedoteca. Os autores responsáveis por sua criação acreditavam que o brincar e as atividades lúdicas eram ações importantes para o desenvolvimento integral da criança.

A fim de enriquecer nosso campo de estudo, o próximo tópico abordará as definições sobre jogos.

O QUE SÃO JOGOS?

Ao se basear em Brougère (1998), Kishimoto (2001) assinala que o jogo pode ser implicado como consequência de um sistema linguístico que acontece dentro dos costumes de uma sociedade, como um padrão de regras ou objeto. Na primeira abordagem compreende-se que o jogo está inserido dentro de um padrão social e todos que pertencem àquele padrão enxergam o jogo de forma semelhante.

Na segunda abordagem entende-se que o jogo é embebido por regras, como por exemplo, a dama e o baralho. São jogos diferentes pois possuem regras e padrões diferenciados. Na terceira abordagem o jogo se apresenta como uma cultura, à medida que os materiais utilizados em suas confecções refletem o tipo de costume social envolvidos em determinada região.

Coadunando-se ao pensamento de Huizinga (2000), Kishimoto (2001) argumenta que as características do jogo podem ser estabelecidas: liberdade de ação do jogador, espaço e tempos bem claros, presença de regras; o caráter não sério e a natureza "improdutiva" do jogo, seu caráter voluntário e prazer atribuído a ele.

Huizinga (2000), em seu livro "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura", argumenta que o jogo é considerado: "fenômeno cultural e não-biológico [...] (p. 2). Dessa forma, o jogo se constrói como um elemento que não seja material, uma atividade voluntária, portanto, um elemento que transpassa os âmbitos fisiológicos e psicológicos. O jogo não tem lugar na vida dos animais visto estar imerso na cultura.

Extrapolando o biológico o referido autor possui uma visão de que este "[...] ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido [...]" (p. 2). Pertencentes ao jogo, o prazer e a distração são atributos característicos dos jogos, exemplos disso consistem em momentos de assistir aos campeonatos de futebol ou quando uma criança brinca e os sentimentos gerados a partir de tal ação. Huizinga (2000) e Kishimoto (2001) possuem pensamentos que vão ao encontro de características como a liberdade de atividade do jogador, espaços e tempos bem planejados, presença de regras; o caráter não sério e o divertimento.

Exemplificando uma analogia com os ritos culturais e mágicos, o autor argumenta que como estes, o jogo necessita de um espaço específico para ser jogado e talvez esse seja um dos pontos mais importantes presentes nos jogos. Como bem elucidado pelo autor, tais “[...] costumes devem ter suas raízes em alguma característica fundamental e essencial do espírito humano [...]” (HUIZINGA, 2000, p. 18).

Anteriormente à cultura o jogo já existia e não se pode afirmar que os humanos contribuíram para sua formação, tendo em vista os animais já brincarem com os seres humanos, sejam se comunicando por sons, gestos, ou expressando diferentes tipos de sentimentos. O fato de os animais há muito se comunicarem com os humanos é apenas uma das expressões mais simples que aconteciam com o jogo, entretanto, com os humanos, as brincadeiras já não seguem um caráter instintivo e o conteúdo delas é importante para a percepção das brincadeiras nos estudantes (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 2016).

Segundo Huizinga (2000) os jogos podem ter significados associados à linguagem e à cultura de certas sociedades que compreendem o jogo da mesma maneira, semelhantemente ao que elucida Kishimoto (2001). Além disso, o autor argumenta que o jogo tem como característica a presença de ordem de forma que existem regras a serem respeitadas para a sua ação.

Diante de vários sentidos ao qual podemos enxergar os jogos, temos os sentidos filosófico e sociológicos, aos quais trazemos neste artigo. Na parte filosófica do jogo, Santos (2013) compreende que o jogo não se deve às ações dos jogadores. De acordo com o autor o jogo possui alguns sentidos, como: o jogo ocorre em um espaço cujas configurações vão ao encontro do real, espaço este dotado de lúdico, e como os outros autores mencionados que pensam sobre a temática, Santos (2013) também compartilha do entendimento de que o jogo possui regras bem definidas, porém, diferente dos mesmos autores, entende que o jogo possui um caráter sério, onde, em maior escala, há o encontro com a realidade.

Conceituando-o como “configuração fluida de significados” (p. 6), o autor compreende que um dos pontos importantes do jogo é a questão dinâmica e não consegue se entender o funcionamento do jogo se não jogá-lo. Ainda do ponto de vista filosófico, Proença (2011) faz uma abordagem sobre a realidade existente entre o jogo e as sociedades humanas, tendo em vista que com a ascensão da industrialização, o lúdico acabou perdendo destaque nas práticas sociais. Pensando socialmente, o jogo pode se remeter à estrutura das ruas e cidades, haja visto todo o arcabouço linguístico, disputas de poder e comunicação que o próprio jogo traz e

que, assim, pode ser pensado para além, nas sociedades humanas.

Ainda no contexto sociológico dos jogos, é importante mencionar que as formas de jogos utilizadas como exemplificação para pensar a estrutura das sociedades são manifestadas por jogos competitivos para ascensão ao poder (Elias 1980 apud PAMPUCH; FRANÇA; JUNIOR, 2014), Para o autor, o poder é uma característica que merece destaque na forma como as sociedades podem ser enxergadas a partir dos jogos.

O equilíbrio de poder, segundo Elias (2005 apud STAREPRAVO; SOUZA; JUNIOR, 2012), constitui um elemento central de todas as relações humanas, as quais apresentam, normalmente, vários centros de poder. Dessa forma, os modelos de jogos poderiam ajudar a apresentar melhor compreensão do equilíbrio de poder, não concebido como uma ocorrência inédita, mas como uma ocorrência comum diária (ELIAS, 2005 apud STAREPRAVO; SOUZA; JUNIOR, 2012).

O autor entende que as pessoas nascem apropriadas de poder, pois este é um elemento estrutural nas relações sociais, o que acontece é que como o desequilíbrio de poder é elevado, alguns vieses teóricos encaram o poder em suas reflexões. Apesar disso, como defende Elias (2005, p. 80 apud STAREPRAVO; SOUZA; JUNIOR, 2012): “[...] o poder não é um amuleto que um indivíduo possua e outro não, é uma característica estrutural das relações humanas – de todas as relações humanas”. Dessa maneira, os modelos de jogos auxiliariam na correção do costume de usar o conceito de forma imóvel, sendo que as relações sociais, assim como os jogos, são ações.

Compreendendo o jogo como um sistema de códigos e compreensões humanas, Brougère (1998) entende que é importante aprender como se dá a atividade do brincar. Compartilhando do entendimento de Huizinga (2000), Brougère (1998) argumenta que o jogo é uma teia de sentidos. No seu entendimento é importante que as pessoas pertencentes a uma mesma cultura tenham uma mesma visão de jogo. Como os outros autores mencionados anteriormente que pensam o jogo, Brougère (1998) entende que os jogos se discorrem em um âmbito fictício, são dotados do imaginário, possuem um sistema de regras e papéis. Assim como Huizinga (2000), Brugère (1998) salienta que o jogo é um elemento da cultura. Nessa seara é interessante enfatizar a adoção da expressão “cultura lúdica” (BROUGÈRE, 1998, p.3), que faz alusão às ações que favorecem a operacionalização do jogo.

Assim a cultura lúdica é a compreensão de diferentes sentimentos e atividades sociais vivenciadas pelas pessoas ao longo do tempo, fazendo ou não referência a um mesmo objeto.

Essa cultura transcende aos jogos como sistemas de regras, abraçando a todo e qualquer sistema que abarque regras específicas pertencentes ao seu contexto social. A cultura lúdica tem significações e origens nas relações humanas, que constroem novos processos de interpretações e significados aos objetos.

Friedmann (2006), em seu artigo “Jogos Tradicionais”, argumenta que os jogos são elementos, neste ponto sobre os aspectos cognitivos e sociais que eles trazem, os quais propiciam competências comunicativas, linguísticas, emocionais, afetivas e mentais nos sujeitos que jogam. Enfatizando os jogos infantins, a autora menciona que estes podem se constituir em ações da nossa imaginação (ações marcadas por sociedade humanas ou anteriormente à nossa) até os jogos marcados por atividades realizadas dentro da casa, nas escolas e em praças públicas. Na contextura lúdica os jogos tradicionais infantins se remetem à memória, aos signos e à cultura.

Baseando-se em Piaget (1977), Friedmann (2006) estabelece três estruturas que caracterizam o jogo infantil: exercício, símbolo e regra. Os jogos de construção constituem-se no desenvolvimento entre as três estruturas e as ações modificadas. Elas se baseiam na transformação da ideia do significado de símbolo. Assim alicerçando-se nessas estruturas os jogos podem ser classificados em jogos de exercício, sensório-motores, simbólicos e de regras.

O primeiro jogo mencionado tem por característica a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem. O segundo tem por abordagem encenar a realidade. Por meio do imaginário a criança fantasia e representa a realidade. Essa classificação se abarca para estudantes de dois a seis anos de idade. O terceiro é um jogo dotado de ordem e regras e para que os objetivos sejam conquistados é importante respeitá-los. Este terceiro jogo começa a ser realizado entre os quatro e sete anos de idade e é ampliado mais significativamente entre os sete e doze anos de idade. A regra é o fator fundamental para o acontecimento da atividade lúdica. Quanto a esse tipo de jogo Vygotsk, Luria e Leontiev (2016) sinalizam que são importantes no campo psicológico, visto que estes desenvolvem nos sujeitos as habilidades sociais e ajudam a construir suas identidades. Outro ponto para o debate é a competência para avaliar o comportamento de si mesmo e dos demais.

Em “O Brincar e o Cotidiano da Criança”, Friedmann (2006) expõe o pensamento de Vygotsky (1984) sobre o jogo e o mesmo opina que o jogo é um acontecimento imaginário construído pela criança, além de o autor defender que não existem atividades lúdicas sem regras. Em relação ao jogo o autor também contribui que as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento mental dos sujeitos.

Nessa discussão, o pensamento do autor em relação à Zona de Desenvolvimento Real Potencial ou Proximal é significativo, visto que compreende o que uma criança sabe fazer com a influência de adultos ou pessoas que saibam mais do que ela. Assim, com essa compreensão, é possível entender e avaliar os processos de desenvolvimento e maturação nos sejeitos. Para Vygotsky é importante compreender a esfera interacionista: como as relações humanas podem influenciar o desenvolvimento humano. Já para Piaget o interacionismo é significativo se for aliado às funções biológicas do sujeito, compreendendo as evoluções dos estágios de desenvolvimento do indivíduo.

Em relação ao conceito sobre jogos e sobre dois conceitos que podem se remeter também ao uso de jogos estão os de: acomodação e assimilação. O primeiro sentido vislumbra a mudança de estágio mental para outro em decorrência de necessidades e acontecimentos externos. Já o segundo faz referência à incorporação de signos e elementos do mundo externo ao seu estágio interno de desenvolvimento. Com base em Piaget (1971) Friedmann (2006, p. 22) tem a visão de que o jogo é a:

[...] expressão de uma das fases dessa diferenciação progressiva: é o produto da assimilação, dissociando-se da acomodação antes de se reintegrar nas formas de equilíbrio permanente que dele farão seu complemento, ao nível do pensamento operatório ou racional [...] O jogo constitui o pólo extremo da assimilação do real ao eu. (FRIEDMANN, 2006, p. 22).

Trazendo colaborações e para enriquecer a produção a autora traz algumas características e significados ao jogo, de acordo com o autor Piaget (1971). Para ela o jogo deve ter um objetivo, portanto, significa alcançar resultados, necessita de algo em troca, as recompensas, tem um fim em si próprio, consiste em uma atividade de divertimento e alegria e é livre de conflitos. Nesses tipos de jogos, a regra é o instrumento que acontece da organização em estrutura das atividades lúdicas.

Este tópico não se esgota por aqui, porém para continuar a sequência dessa temática é interessante apresentar tópicos outros que possam tornar o estudo mais significativo e que possa alcançar seu objetivo. O próximo tópico apresentará os jogos em âmbitos educacionais.

JOGOS EM CONTEXTOS EDUCATIVOS: POSSIBILIDADES E DIÁLOGOS

Os estudantes em sua maioria tem um ensino conservador, onde poucas vezes tem espaço para o debate e experimentações. Esse processo torna o ensino menos atrativo e envolvente. Os estudantes podem ter acesso aos mais diferentes recursos tecnológicos e lúdicos, porém, estes recursos podem estar fora do acesso destes estudantes dentro da escola. As atividades lúdicas não tem muito destaque e espaço na sala de aula, tornando o lugar monótono para os alunos. Nessa seara os jogos entram ocupando um lugar de destaque, atuando como importantes instrumentos de ensino

A utilização dos jogos na educação deve ser conduzida de uma forma planejada e bem orientada, de maneira a ter regras e padrões bem definidos e claros, bem como deve-se ter a oferta de materiais e elementos que possibilitem aos estudantes ter uma aprendizagem significativa. Os requisitos citados são importantes também para que os objetivos sejam alcançados. Inseridos na educação os jogos devem permitir tanto a ludicidade como o conteúdo a ser aprendido (KISHIMOTO, 2001). Possibilitando a afetividade e o desenvolvimento cognitivo e físico Kishimoto (2001) compreende que o jogo auxilia a criança a desenvolver a sociabilidade e as diferentes inteligências.

O grande papel do jogo consiste no momento em que ele possa oferecer à criança o aprendizado sobre o conhecimento científico, possibilitando-a suas vivências, no imaginário ou na realidade, situações problemas cotidianas reais ou as presentes nos jogos (vivenciado nas regras) para conquistar uma meta. Compartilhando do significado da teoria sociointeracionista, Ide (2001) tem a visão de que o professor, atuando como mediador no processo de ensino, tem por função permitir uma interação com o estudante de forma que ele possa exercer sua autonomia.

Os jogos e brincadeiras no aprendizado são ferramentas lúdicas e devem ser dotadas planejamento e orientação. Não trazendo apenas prazer e distração para as crianças que usufruem deles, Ide (2001) compreende que os jogos contribuem e auxiliam as crianças em seus desenvolvimentos, trazendo vários ganhos em várias dimensões : físico, social e afetivo. Segundo a referida autora o jogo é um elemento livre de conflitos e pressões, permite a liberdade, possibilita a aprendizagem, o levantamento de hipótese, a criatividade, o diálogo, a sociabilidade e o debate. Em face da sociabilidade, é importante destacar que as brincadeiras e jogos, em especial os de regras, proporcionam aos jogadores as noções de vida em sociedade.

Por meio dos jogos de regras há a conscientização dos valores e padrões escolhidos pelo grupo. Durante nossa vida temos muitas perdas, mas para superá-los é importante que haja respeito mútuo entre as pessoas e a meta por um trabalho cooperativo. Dessa forma, essas virtudes serão importantes para que o sujeito melhore sua performance dentro da sociedade.

As regras de um jogo permitem que haja a orientação do ser humano em busca de justiça e respeito, valores importantes para a edificação da moralidades nas crianças (KISHIMOTO, 1997). A referida autora destaca que o código linguístico é trabalhado na escola pelo uso de jogos e brincadeiras : a partir de seus usos nas diferentes interações entre professor e estudante.

Moura (2001) indica que Kishimoto (1997; 2001) trouxe contribuições significativas associadas aos usos de ferramentas lúdicas para a educação, porém as contribuições de Piaget e Vygotsky foram, de fato, mais relevantes para o processo educacional, tendo sido pautadas em estruturas mais científicas. Para Vygotsky (2014) o desenvolvimento dos níveis de aprendizado baseados no diálogo e nas relações interacionistas em sala de aula permitem aos educandos o desenvolvimento de processos psicológicos superiores, propiciando a formação de conceitos científicos. Assim, o jogo permite a construção do nível de desenvolvimento potencial, por conhecimentos já apropriados pelos estudantes, este é o denominado nível de desenvolvimento real.

O segundo nível abraça as capacidades desenvolvidas pelos indivíduos, visto que viabiliza que a criança opere tarefas por si própria. Enfatizando o aspecto social o jogo permite que a criança aprenda com o outro habilidades ainda em construção. Nesse sentido o jogo é uma ferramenta que estimula o convívio social. Além de tal convívio o autor menciona que a construção dos processos mentais não ocorre em uma única dimensão, porém ocorre em diferentes níveis evolutivos, processos estes que gestionam a criatividade e o pensamento abstrato. Até aqui foi mencionado e dialogado sobre os benefícios e conquistas educativas que os jogos trazem, entretanto, para enriquecer a discussão e a fim de trazer um recorte de um trabalho que tem um viés diferente em relação ao uso de jogos no ambiente educativo, é discutido um trabalho abaixo sobre esta temática. O trabalho se chama: “O jogo pedagógico: uma metodologia alternativa de ensino-aprendizagem e avaliação mal compreendida no ensino de ciências”, de autoria de Yamasaki e Yamasaki (2016).

O estudo demonstra um debate em relação às ideias e argumentos de docentes que lecionam as matérias de Biologia, Química e Física no Ensino Médio em escolas da rede pública do Estado de Mato Grosso do Sul em relação à utilização de jogos em sala de aula. Os dados foram conquistados por meio de entrevistas semiestruturadas e indicaram que a maioria dos professores não considera os jogos como ferramentas que podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. Na percepção dos professores os jogos acabam não cumprindo seu papel, que é o de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, embora tenham grande potencial para transformá-lo. Fatores externos como a indisciplina dos estudantes durante as aulas, o conteudismo, a falta de tempo para mostrar os objetivos e regras dos jogos, a falta de motivação dos docentes em preparar aulas com jogos e a percepção não séria sobre os jogos foram algumas razões para que os professores não utilizassem esses recursos em suas salas.

Neste tópico foi dialogado sobre a definição dos jogos, argumentos semelhantes e contrários à definição de jogo e quanto ao seu potencial de criação durante as aulas. Além disso foi debatido como o jogo pode contribuir para desenvolver determinadas habilidades nos sujeitos. Neste sentido, no próximo tópico é importante a discussão que tem como perspectiva as diferenças entre jogos, brinquedos e brincadeiras.

SENTIDOS DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Os jogos, brinquedos e brincadeiras apresentam diferentes significados e sentidos para autores que discutem sobre essa temática. Para a autora Kishmoto (2001), como foi mencionado neste artigo, o jogo é visto sob diferentes vieses por povos ou sociedades que possuem culturas diferentes. Apesar de receberem o mesmo termo podem ganhar outro significado em diferentes contextos. Em cada tipo de jogo há a predominância de estratégia, imaginação, representação, educação ou exigirem certas habilidades para a sua confecção ou para atingir seu objetivo.

Quando os jogos são utilizados para finalidades de brincadeiras são denominados brinquedos, entretanto não apresentam o mesmo significado quando empregados na educação. Nesse aspecto, a autora se pergunta se o brinquedo, quando empregado para brincadeira, teria o mesmo valor se empregado em fins educativos. A autora se questiona, por exemplo, se um objeto de decoração em forma de baralho teria o mesmo valor de um jogo.

Nesse sentido, o significado de um jogo pode variar conforme uma nação, ou uma região local, ou em determinado povoado.

Kishimoto (2001) argumenta que os brinquedos são, diferentes dos jogos, em não apresentarem um sistema de regras e possuírem uma forte ligação com a criança. Os brinquedos não tem regras claras, a criança pode brincar à sua maneira, enquanto, os jogos, como o xadrez e a dama demandam regras e objetivos bem explicitados para serem jogados.

Vygotsky (2014) compreende o brinquedo como a atividade de brincar. O brinquedo possibilita que a criança seja estimulada em suas habilidades motoras, representativas e abstratas. Como foi elucidado anteriormente, embora haja certo distanciamento entre o mundo real e o brinquedo, as regras que estão no imaginário e abstrato favorecem a construção de uma Zona de Desenvolvimento Proximal que despertam para os ciclos mentais e novas habilidades na criança.

O brinquedo favorece à criança várias expressões da brincadeira, como a brincadeira com bonecas, manipulações, e as imitações sociais adultas, como: “mamãe e filhinha” (KISHIMOTO, 2001, p. 18). Percebendo o brinquedo como um termo que reflete a realidade, a autora entende que ele se relaciona à infância e possui revelações em esferas prática, material e construtiva.

Vygotsky, Luria e Leontiev (2016) concebem os brinquedos cujos processos refletem os conteúdos e não apenas um produto da atividade. Ele surge pela demanda em que os estudantes apresentam de não exercerem suas atividades em relação aos objetos abertos a eles, mas por acessarem o mundo dos adultos, o mundo real e operar como eles. Em relação à brincadeira, o brinquedo é a consequência do gasto de energia durante o momento em que brinca.

Papalia, Feldman e Martorell (2013) são também mencionadas neste artigo para nos oferecer uma perspectiva sobre a importância do brincar. Os autores compreendem que o brincar proporciona à criança os desenvolvimentos da mente e do corpo, permitindo que elas acessem o imaginário e despertem para a sociabilidade, bem como favorecem a descoberta de novos sentidos, melhoram a coordenação motora e desenvolvam habilidades.

Tipos de brincadeiras, objetos utilizados e o tempo percorrido para brincar modificam em relação à idade dos estudantes, seus estágios de desenvolvimento e a esfera social do brincar. Em relação ao estágio de desenvolvimento do brincar, os autores classificam essa atividade em três níveis: o nível mais simples, que se inicia na infância e é destacado pela repetição de movimentos, este é chamado de jogo funcional; o segundo, que é marcado pela construção de

objetos, também chamado jogo construtivo, e o terceiro, o jogo simbólico, marcado pelo faz-de-conta e dramático, os quais estimulam a imaginação e a criatividade. A criança tem mais acesso aos jogos formais com regras quando está em idade escolar, a partir de oito anos de idade.

Nesse sentido, pode-se depreender que os jogos auxiliam o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes. Foi dialogado também que existem diferenças e sentidos de significados presentes nos jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como a existência de suas complementaridades. Nesse âmbito, o último tópico tem como campo a utilização e orientação dos jogos para o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes.

JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES

O jogo como uma ação lúdica e planejada pode favorecer o desenvolvimento completo dos estudantes, entretanto é importante que a ação seja planejada, guiada e orientada, a fim que os objetivos possam ser atendidos e contemplados. Segundo Antunes (2013) os jogos devem ser utilizados apenas se tiverem um momento de jogar e consistirem em atividades significativas para atender ao objetivo. Como foi mencionado os jogos favorecem a diversão dos estudantes simultaneamente ao aprendizado, assim, o lúdico e o conteúdo são trabalhados de forma prazerosa. Coadunando-se ao trabalho citado acima alguns professores tem a percepção de que os jogos não proporcionam o aprendizado, por ser uma atividade que proporciona o prazer, devido ao seu caráter não-sério.

Os docentes devem compreender e ter uma perspectiva diferenciada em relação aos jogos como ferramentas de grande importância para a aprendizagem dos estudantes, utilizando-os de forma crítica, consciente e planejada. É importante que a atividade com jogos tenha espaços, objetivos e materiais conduzidos para a atividade, a fim de que esta não se torne uma atividade cansativa e pouco envolvente. Saber sobre as práticas e sobre suas importâncias implica em compreendê-la e fundamentá-la ainda mais no campo educativo. Na temática sobre jogos ao apropriar-se sobre suas aplicações, os docentes apresentam um referencial teórico embasado e reflexivo para lidar com suas práticas pedagógicas.

Segundo Antunes (2003) os jogos trazem benefícios e características. Estes instrumentos de ensino podem desenvolver a autoestima dos estudante. Correspondendo ao nível de desenvolvimento dos estudantes, é importante selecionar a complexidade dos jogos, pois jogos muito simples podem não atrair os estudantes e os muito difíceis, podem não

encorajá-los. Ainda de acordo com o autor os docentes podem fazer uso dos jogos no ambiente educativo a fim de diminuir os conflitos existentes entre professor e estudante, de modo a tornar mais fácil o contato e a proximidade entre eles.

Outro atributo aplicado aos jogos é, como os autores mencionados já sinalizaram, a presença de espaço e tempo adequados à sua ação. O espaço se remete à estrutura dos materiais, a orientação dos objetivos e ambiente propício. O jogo necessita ter uma estrutura lógica: início, meio e conclusão, que é o alcance dos objetivos.

Dessa forma, chegamos à compreensão de que para que a utilização de jogos e sua conquista por resultados, em diferentes dimensões, seja nas habilidades mentais, afetivas, sociais ou emocionais, é importante que tais utilizações e aplicações possam ser bem dirigidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos são instrumentos pedagógicos aliados aos estudantes para que tenham uma aprendizagem significativa, despertando nos estudantes potenciais para habilidades sociais, motoras, afetivas, bem como competências cognitivas e físicas. No referencial teórico do presente artigo foi dialogado sobre a ludicidade e suas definições, as definições sobre jogos com base em autores que falam sobre o referido campo de estudo e a diferença entre os jogos, brinquedos e brincadeiras. Os jogos trazem muitas contribuições relevantes para a aprendizagem, sem bem conduzidos e planejados.

Nesta seara, pode-se compreender que estudos e propostas de aplicação de instrumentos pedagógicos têm sido utilizadas e recomendadas para o ensino, como forma de tornar o processo de ensino - aprendizagem mais envolvente e interessante, embora muito ainda deve ser trabalhado em prol de atividades lúdicas e prazerosas que estimulem o meio educativo e a cultura do aprender.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R.; BASTOS, H. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, v. 11, n. 1, pp. 103-122, 2011.

ANTUNES, Celso. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular, 2017. Brasília: MEC.

_____. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 135 p. (Orientações Curriculares para o Ensino Médio; Volume 2)

_____. *Diretrizes curriculares nacionais gerais da educação básica*. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb> > Acesso em: 13 jul. 2018.

_____. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais. Brasília, MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. *Rev. Fac. Educ. [online]*, v. 24, n. 2, 1998.

_____, G. *Jogo e Educação*. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CORTELLA, M. *A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos*. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

d'ÁVILA, C.; LEAL, L. Docência universitária e metáfora lúdica mediada pelas tecnologias digitais. In: Encontro de Educação e Ludicidade: Cultura Lúdica e Formação de Educadores, 7., 2013. *Anais...* Universidade Federal da Bahia - FAGED/UFBA, Salvador, 2013.

DEUS, L. EDUCAÇÃO. Disponível em:
<<http://www.revistaeducacao.com.br/aprendizado-em-jogo/>>. Acesso em: 24 maio 2018.

FRIEDMANN, A. *Jogos Tradicionais*. Disponível em:
<http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf>. Acesso em: 25 maio 2018.
_____. *O brincar no cotidiano da criança*. São Paulo: Moderna, 2006.

HIRSH-PASEK, K.; GOLINKOFF, R. M. Why play-learning. In: TREMBLAY, R.; BOIVIN, M.; PETES, R. (Eds.). *Encyclopedia on Early Childhood Development*. 2008. Disponível em:
<<http://www.child-encyclopedia.com/documents/Hirsh-Pasek-GolinkoffANGxp.pdf>>. Acesso em:
13 jul. 2018.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IDE, S. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil: jogo, brinquedo e brincadeira. In: _____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, T; MONACO, R. A. *Construir brinquedos e organizar espaços de brincadeiras como parte integrante do projeto pedagógico*. São Paulo, LABRIMP/FEUSP/FUNDO.ORSA, 1997.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação de educadores. *Revista entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em:
<<https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168/8976>> Acesso em: 01 maio 2017.

MALUTA, T. *O jogo nas aulas de matemática: possibilidades e limites*. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, SP, 2007.

MOURA, M. A série busca no jogo: do lúdico na Matemática. In: KISHIMOTO, T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

NEGRINE, A. *Ludicidade como ciência*. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). *A ludicidade como ciências*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

NETO, A.; BENITE-RIBEIRO, S. Um modelo de Role-Playing Game (RPG) para o ensino dos processos da digestão. *Revista Eletrônica de Pedagogia do Campus Jataí- UFG*, v. 8, n. 13, pp. 1-15, 2012.

@revistaeai

revistaeducacao
arteinclusao@
gmail.com

(48) 3321-8314

revista 
eai educação,
artes &
inclusão