



JOGAR PARA TRANSFORMAR: O PODER DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO¹

BEZERRA, Maria Luiza de Melo²
MACHADO, Sophia de Andrade³

¹ Artigo resultante de projeto de pesquisa

² Faculdade SESI de Educação, Licenciatura em Ciências Humanas
Email: malusael807@gmail.com

³ Faculdade SESI de Educação, Licenciatura em Ciências Humanas
Email:machado.sophia06@gmail.com

RESUMO

O presente artigo tem origem nas análises realizadas em sala de aula, no âmbito do Programa de Residência Educacional da Faculdade Sesi de Educação, no qual os licenciandos são inseridos no contexto escolar desde o primeiro ano de faculdade. Esse trabalho tem como objetivo discutir e analisar o uso de diferentes jogos no desenvolvimento de atividades dentro da sala de aula, considerando-os como ferramentas de ensino e aprendizagem. A partir de pesquisas e experiências concretizadas nas escolas parceiras, será investigado de qual maneira os jogos podem tornar o ambiente educacional mais significativo, dinâmico e eficaz, analisando o desenvolvimento dos estudantes durante as atividades. Entende-se a partir dessa pesquisa que a dinâmica de atividades pedagógicas é transformada quando novas metodologias são aplicadas, ressignificando o papel do discente e do docente. Os jogos enquanto instrumentos pedagógicos, possibilitam a construção de um novo aprendizado, com maior interação entre os alunos, havendo mais motivação e engajamento durante as atividades. Essa abordagem favorece a aprendizagem colaborativa e crítica, permitindo que o estudante se torne protagonista do seu processo educativo, buscando a autonomia. Além disso, é válido ressaltar que diferentes habilidades e competências passam a ser desenvolvidas, fazendo com que habilidades socioemocionais sejam desenvolvidas, e não somente as específicas.

Palavras-chave: Jogos na educação; Metodologias ativas; Autonomia estudantil.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem é um processo de fundamental importância na vida do ser humano, e pode ser realizada de diferentes maneiras, entre as quais destaca-se o brincar, principalmente durante a infância. Com o avanço das teorias pedagógicas e o advento da tecnologia, os jogos educativos surgem com um enorme potencial de transformar o aprendizado, fazendo com que ele seja realizado de diversas maneiras, colocando em prática novas formas de pensamento e dando autonomia para o estudante. A ideia central de “Jogar para transformar” evidencia como a integração de jogos na educação tem uma capacidade transformadora, mudando a dinâmica de sala de aula e fazendo com que o aprendizado seja realizado de maneira integradora, dinâmica e eficaz.

Além disso, todos os cidadãos são dignos de possuir seus direitos e deveres, e o direito de brincar é um deles, sendo reconhecido por diversas organizações como essencial para o desenvolvimento infantil. Como afirma Tizuko Morchida em uma entrevista cedida a UNIVESP (Universidade Virtual do Estado de São Paulo), ao brincar, a criança não apenas exercita sua autonomia e a capacidade de fazer escolhas, mas desenvolve conhecimentos sensoriais e habilidades motoras, como ritmos de movimentos, textura e a habilidade de exploração de diversos ambientes. Essa cultura da ludicidade estimula novas formas de pensamento, desenvolve a resolução de conflitos por meio de diálogos e a capacidade de trabalhar em grupo, fazendo com que se aprenda a lidar com as diferenças e com frustrações, como por exemplo, perder (MORCHIDA, 2016).

Desse modo, se faz fundamental que os jogos dentro do ambiente educacional sejam adaptados às mais diversas realidades culturais, tendo em vista que o objetivo se torna de desenvolver o conhecimento integral para os alunos. Durante a prática docente no âmbito da Residência Educacional da Faculdade Sesi de Educação, na área de ciências humanas, foi possível realizar e analisar as diversas práticas da cultura lúdica, bem como as principais barreiras para sua inclusão na educação atualmente. Essas práticas foram implementadas com a utilização de diversos recursos, sendo eles digitais ou não, incluindo jogos, adaptação de atividades e aproveitamento de espaços disponíveis dentro do ambiente escolar. Contudo, os desafios enfrentados relacionaram-se, principalmente à carência de conhecimento acerca de diferentes metodologias e falta de acesso aos recursos disponíveis.

MAS O QUE É O JOGO?

Pensar sobre os jogos, é pensar em um termo multifacetados em entendimentos e complexo, qual é ligado a outros conceitos também multifacetados como o brincar, a brincadeira e o brinquedo. Brougère ao falar sobre jogos, ressalta que para defini-lo deve como existente “dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas” (Brougère, 1998), este sistema de designação complexo e dinâmico, e para entender o significado do termo é necessário pensá-lo dentro de seu contexto. Além do entendimento do jogo a partir do contexto, na qual é aplicado, para conseguirmos, entender, a definição de jogo, é necessário entender a amplitude existente no termo, no livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação” (Kishimoto, 2017) a autora olha para esse emaranhado de entendimentos sobre o termo jogo e os outros conceitos a ele ligados, como brinquedo e brincadeira, e organiza o livro para explicar essa diferença entre os termos. Em uma análise sobre o termo, Kishimoto, a partir de uma análise bibliográfica, levanta três níveis de diferenciação sobre o termo jogos, o que facilita o seu entendimento. No primeiro nível Kishimoto sendo como um sistema linguístico, que atua e possui suas finalidades dentro de um contexto social. Para isso é necessário observar, como

a partir da revolução romântica a própria visão sobre a criança é alterada, sendo observado por Brougère (1978), ao afirmar que: “o jogo deve ser relacionado à visão da criança e da educação dessas épocas. A função que se atribui ao jogo depende estritamente das representações que se tem da criança” (1995, p.58). Em uma sociedade que possui uma visão negativa da infância, consequentemente a visão do jogo terá um teor negativo. Com uma nova visão da infância, uma nova visão do jogo se estabelece, e alternativas do seu uso são discutidas. Ou seja, “o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.” (Kishimoto, 2017, p.19).

Em segundo, Kishimoto vai citar o sistema de regras de um jogo, qual “permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade” (Idem, p.20), a partir das regras é possível diferenciar, jogos que utilizam baralhos, Tabuleiro, que podem ser utilizados em outros jogos. Em terceiro a autora se refere-se ao próprio objeto, sendo a partir dele que o jogo se materializa, como tabuleiros, peões, dados, cartas, com diversos tipos de materiais.

O PODER DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Ao pensar em jogos e a educação, devemos compreender que as a relação entre ambos foi marcada por três concepções: “(1) recreação; (2) uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; e (3) diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.” (Kishimoto, 2017, p. 35). Na primeira concepção, como recreação, a antiguidade greco acreditava na utilização de jogos como um relaxamento necessário de outras atividades que exigem esforço físico e mental, para qual “O interesse que a criança manifesta pelo jogo deve poder ser utilizado para uma boa causa” (Brougère, 1995, p.54), dando o aspecto de artifício pedagógico ao jogo. Sendo assim, dentro desta concepção: “O jogo é o momento do tempo escolar que não é consagrado à educação, mas ao repouso necessário antes da retomada do trabalho.” (Idem, p.54), essa funcionalidade de recreação dada ao jogo, gera um papel opositor ao jogo, na qual:

“Por muito tempo, o lugar do jogo será limitado à recreação e ainda hoje o jogo pode se encontrar preso a esse espaço essencial à medida que influenciou muito, por suas limitações, a cultura lúdica da criança, a representação da oposição entre o tempo de aula e o do jogo. A oposição entre recreação e ensino esconde exatamente a oposição entre jogo e seriedade. A recreação, seja qual for sua necessidade, diz respeito à futilidade, pelo menos no que concerne a seu conteúdo.” (Brougère, 1995, p. 54)

Essa visão, do jogo como recreação, reverberou por muito tempo, ainda hoje pode ser visto preso este espaço, devido a sua tamanha influência. Na idade média, está visão estabelecida pelo jogo é por muitas vezes a de “considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época.” (Kishimoto, 2017, p. 35). A preocupação com jogos de azar e sua associação, no período, com os jogos infantil causou um assim uma necessidade de limitação deste recurso neste contexto:

“Para os mais velhos, em compensação, dever-se-á retornar ao trabalho e reservar o jogo à recreação em doses limitadas. Com efeito, favorecer demais o jogo é assumir um risco para o futuro da criança, que se tornará um jogador na concepção dessa época, ou seja, um indivíduo ligado ao jogo a dinheiro. (Brougère, 1995, p. 56)

No Renascimento, período da “compulsão lúdica”, o jogo passa a ter função de divulgação de princípios, como a moral e a ética e conteúdo. Neste período vê-se “a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares” (Kishimoto, 2017, p.35), algo só possível por conta de uma visão mais positiva sobre a criança, que se expressa de forma espontânea através do jogo, sendo assim uma visão diferente dos que nos períodos anteriores. Entretanto, no Romantismo, em que essa visão positiva da criança ganha força, neste período o jogo é considerado uma das formas de expressão da criança. (Idem) Ao tratá-lo como forma de expressão da criança, devemos entender.

A prática de jogos como um potencial pedagógico, vem sendo discutidas, a partir da revolução romântica, de uma maneira ampla e complexa⁴. A partir desta complexidade, Kishimoto (2017), descreve que quando é estimulado no estudante uma atividade lúdica intencional, com o objetivo de estimular o aprendizado, que “mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.” (Kishimoto, 2017, p.46) Manter as condições para que o aluno se expresse dentro do jogo, tende a ter seus desafios, a autora descreve esse processo no contexto da educação infantil, que possui o “brincar” e o “expressar” como direito⁵ o que é diferente da realidade deste artigo que possui o foco nos anos finais, além de desafios no processo de ensino pois “Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor.”(Idem, p.47)

Logo pensando nos anos finais e no ensino médio, a proposta de permitir que o aluno se expresse dentro do jogo, e o entendimento de como o aluno vai adquirir o conhecimento a partir de jogos didáticos, tende a ser um desafio. A partir deste desafio foram elaboradas e aplicadas algumas atividades lúdicas para este público, dentre qual será analisado a seguir.

OS JOGOS COMO FERRAMENTA POTENTE DENTRO DO AMBIENTE EDUCACIONAL: PRÁTICAS REALIZADAS NO PROGRAMA RESIDÊNCIA EDUCACIONAL

Como citado anteriormente, a Faculdade Sesi de Educação, fundada no ano de 2015, tem como objetivo principal a formação de docentes a partir de práticas pedagógicas inseridas desde o primeiro ano de licenciatura. Tal ação tem como propósito integrar a teoria e prática, permitindo com que os estudantes analisem e compreendam o contexto escolar durante os 4 anos de graduação. A partir disso, os licenciandos desenvolvem um conhecimento mais aprofundado sobre a realidade educação, o que favorece sua inserção no ambiente escolar de maneira crítica e reflexiva. Essa atuação docente é fundamental que seja inserida desde o primeiro ano de faculdade, pois assim os estudantes são capazes de desenvolver autonomia, responsabilidade e atuação com mais segurança.

Partindo desse princípio e valorizando a ideia de uma aprendizagem ativa e próxima da realidade do aluno, as vivências experimentadas dentro da residência se deram com a transformação de diversas atividades, reestruturando o ambiente pedagógico e as práticas do ser professor. Sendo assim, a prática tradicional da educação que consiste em aulas expositivas

4 No livro “Jogo e educação” (Brougère, 1995), Brougère descreve de forma ampla como o pensamento romântico influenciou sobre uma visão dos jogos na atualidade.

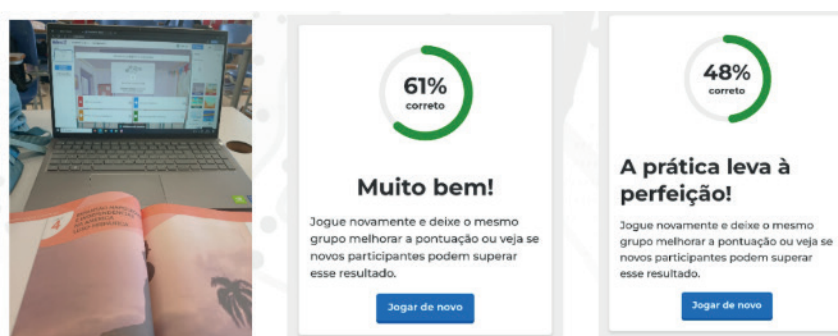
5 BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018

e avaliações objetivas foi deixada de lado, e se reformulou a partir de um ambiente de ensino aprendizagem mais dinâmico e participativo. Essa abordagem envolveu diversos alunos, sendo desde salas do fundamental 2, até mesmo na faculdade, onde foi possível desenvolver uma outra dinâmica dentro do âmbito educacional, engajando um papel mais ativo dos discentes.

Ademais, a partir das pesquisas que foram realizadas e fundamentadas na própria prática, notou-se que o desenvolvimento acerca dos conteúdos foi mais produtivo, potencializando a aprendizagem e assimilação com o que foi estudado. Tais atividades foram realizadas a partir da utilização de recursos diversos, como jogos online, plataformas digitais e a adaptação de jogos e atividades para o contexto escolar, incluindo ferramentas como *Kahoot!*, cruzadinhas e jogos da memória.

A) Kahoot!

Figura 1: Desenvolvimento do Kahoot! dentro da sala de aula



Fonte: Imagens de autoria própria

O Kahoot! é uma plataforma digital amplamente utilizada no contexto educacional, destacando-se pela sua facilidade de uso e pela capacidade de transformar o ensino em uma experiência interativa e divertida. Por meio dela, é possível criar questionários no formato de quiz, onde os participantes respondem às perguntas em seus próprios dispositivos, enquanto a tela principal, contendo as questões, é projetada em outro aparelho. Além de ser uma plataforma eficaz para fixação de conteúdo, é possível realizar revisões de forma lúdica.

Dentro da sala de aula, foi realizada uma atividade de revisão com as turmas do 8º ano na disciplina de História, a respeito da Expansão Napoleônica e os processos de Independências da América Latina. É possível analisar que o desenvolvimento das turmas na atividade foi diferente, mas houve engajamento por parte dos alunos para realização da atividade e as notas da avaliação melhoraram quando comparadas com o próprio desenvolvimento do quiz.

B) Jogo dos sambaquis

Desenvolvido por grupos de pesquisa da USP (Universidade de São Paulo), o jogo eletrônico “Sambaquis: Uma história antes do Brasil” é uma ferramenta potente para o ensino dos antigos grupos que habitavam o território brasileiro, os sambaquis. Todo o jogo foi desenvolvido com base nas pesquisas realizadas acerca dos sambaquis litorâneos, tendo em vista que possui uma maior quantidade de publicações científicas. Através de suas três fases, o jogo permite aos estudantes analisarem a importância da arqueologia e da história para a representação de antigas sociedades. Conforme citado no manual didático do jogo:

O jogo SAMBAQUIS: Uma História antes do Brasil é um produto do Grupo de Pesquisa CNPq Arqueologia Interativa e Simulações

Eletrônicas (ARISE), desenvolvido em parceria com o Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE/USP) e com o Grupo de Pesquisa em Educação Patrimonial e Arqueologia da Universidade do Sul de Santa Catarina (GRUPEP/UNISUL).

Consiste em um jogo eletrônico feito por arqueólogos que permite nos transportar para 3000 anos antes do presente, numa paisagem ocupada por grupos construtores de sambaquis. O objetivo desse projeto é comunicar o conhecimento científico, aproximando-o do público em geral a partir de uma abordagem inovadora para tratar de Arqueologia Brasileira (CARDOSO, Jéssica Mendes; SILVA, Renata Estevam da; ZAMPARETTI, Bruna Cataneo; 2019, p. 7).

O jogo dos sambaquis tem 3 fases. A primeira é a escavação arqueológica. Ao iniciar o jogo, o jogador é transportado para uma representação do litoral brasileiro atual, mas a partir de uma perspectiva arqueológica.

Figura 2- Litoral brasileiro - Dias atuais: escavação arqueológica



Fonte: Imagens retiradas do jogo “Sambaquis: Uma história antes do Brasil

Nesse cenário, um sambaqui é apresentado, ilustrando a maneira em que a arqueologia trabalhe a partir do que é encontrado. A tarefa inicial do jogador é localizar um fóssil por meio de escavação, compreendendo a importância de sua descoberta e estabelecendo relações com a população que antes habitava o território, explorando e esclarecendo a relação cultural e religiosa da época.

Em seguida, o jogador é direcionado a segunda sessão, que tem como objetivo ensinar aos estudantes os rituais funerários que eram praticados pelos sambaquis. Sendo assim, o jogador precisa cumprir algumas missões que simulam uma experiência imersiva.

Figura 3 - Litoral brasileiro – 3000 anos antes do presente: vivência sambaquieira



Fonte: Imagens retiradas do jogo “Sambaquis: Uma história antes do Brasil”



Fonte: Imagem retirada do guia didático do jogo “Sambaquis: Uma história antes do Brasil”

Isso inclui a criação de esculturas, coleta de conchas, frutos, caranguejos e entre outros itens, todos essenciais para o ritual funerário. Durante a hora do funeral é possível perceber que existiam ritos baseados na cultura da época, comprovados a partir dos diversos vestígios foram encontrados.

Com base nas escavações, as amostras arqueológicas são encaminhadas para instituições autorizadas e capacitadas para o armazenamento e conservação dessas peças.

Figura 4: Museu



Fonte: Imagem retirada do guia didático do jogo “Sambaquis: Uma história antes do Brasil”

Em seguida, elas passam por um processo de curadoria, envolvendo a limpeza e estudos detalhados realizados em laboratórios. Concluída essa etapa, as amostras são encaminhadas para museus, onde são expostas ao público, finalizando a terceira e última parte do jogo.

C) Jogo da memória

No âmbito do programa Residência Educacional da Faculdade Sesi de Educação, foram desenvolvidos jogos da memória com estudantes do ensino fundamental 2. O objetivo principal era avaliar a compreensão dos alunos sobre os temas abordados no livro didático, especificamente Feudalismo e as Revoluções Inglesa e Industrial.

Figura 5: Jogo da memória



Fonte: Imagens de autoria própria

A prática consistia em criar 16 pares de peças, onde um lado representava os conceitos e o outro, seus respectivos descritivos. Para analisar o desenvolvimento do aprendizado dos estudantes durante esses capítulos, foi fundamental observar tanto o desempenho de cada um na confecção dos jogos dentro do seu grupo, quanto a participação na dinâmica de jogar os outros jogos.

Os resultados dessa forma de avaliação indicaram que os estudantes foram capazes de ter um aprendizado dinâmico e colaborativo, notando que houve um empenho deles para realização da atividade.

Com base nessa experiência e a necessidade de ser criado uma apresentação para o Colóquio de Residência, as vivências dentro da residência educacional foram unidas para elaboração de um novo jogo da memória. O tema escolhido foi “Pretuguês”, por devido ao seu caráter interdisciplinar e à abrangência de diversas áreas do conhecimento. O jogo foi adaptado ao tempo disponível para a oficina, consistindo em 10 pares de peças. De um lado, palavras da língua-mãe e, do outro, a mesma palavra na sua forma de uso atual. Abaixo de cada palavra, havia uma descrição do seu significado e qual seu país de origem. Mesmo sendo direcionada a outro público-alvo, a oficina demonstrou um grande empenho e participação dos envolvidos, que apreciaram muito a dinâmica e os materiais produzidos.

D) Produções para o colóquio de residência

Como citado anteriormente, a partir das junções das experiências da residência educacional e da busca de um tema interdisciplinar, foi desenvolvido no espaço do FAB LAB⁶ um quebra-cabeça. Esse recurso lúdico representava a divisão cultural encontrada em África antes do colonialismo e da Partilha de África. Antes da colonização europeia, o continente era caracterizado por diversos reinos e impérios que possuíam suas próprias línguas, tradições, práticas culturais e organização da política interna.

⁶ O Fab Lab é um laboratório-oficina disponível nas escolas SESI-SP e em outros locais públicos que promove o desenvolvimento do aprendizado maker, a educação investigativa e o empreendedorismo, onde os estudantes são estimulados a inovar e inventar protótipos a partir dos recursos disponibilizados.

Figura 6: Produção do Colóquio de Residência



Fonte: Imagens de autoria própria

Partindo dessa perspectiva, o objetivo principal desse jogo era fazer um comparativo entre a configuração do continente antes do colonialismo e sua situação atual. Ademais, a partir do banner é notório visualizar as novas fronteiras, traçadas em linhas retas durante a Conferência de Berlim (1884-1885) que não considerou a diversidade étnica, linguística e cultural, resultando na fragmentação desses povos. O quebra cabeça, nesse sentido, servia como uma ferramenta para visualizar essa mudança, promovendo a partir de reflexões os impactos causados por meio da colonização e na construção de uma identidade africana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto educacional atual, onde diversos desafios são enfrentados, a integração dos jogos como ferramenta pedagógica surge como necessidade para um processo de ensino-aprendizagem poderoso e transformador. As experiências vivenciadas, demonstram o potencial dos jogos para revolucionar as metodologias tradicionais, oferecendo ambientes educacionais que são eficazes, interativos e envolventes. Por mais que essa prática venha a ser revolucionária, diversos desafios são enfrentados durante a sua implementação. entre eles, pode-se destacar a integração dos jogos no currículo escolar, algo que já acontece dentro da educação infantil, e ampliando a visão do jogo para além da recreação. É visto, que como diz Kishimoto (2017, p. 47)

“A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a anuência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos”

Logo como visto nas atividades elaboradas, elas tenham sido aplicadas ou não em sala de aula, o uso deste recurso para os anos finais do fundamental tende a gerar uma maior significação e maior absorção do conteúdo pelo aluno.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103–116, 1998. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/?lang=pt>>. Acesso em: 4 nov. 2025.

_____, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

CARDOSO, Jessica Mendes; SILVA, Renata Estevam da; ZAMPARETTI, Bruna Cataneo. **Sambaquis: uma história antes do Brasil: guia didático**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Museu de Arqueologia e Etnologia, 2019. Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/366>. Acesso em: 14 out. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA (MAE/USP). **Jogo eletrônico “Sambaquis: Uma história antes do Brasil”**. São Paulo, 20 ago. 2019. Disponível em: <https://mae.usp.br/jogo-eletronico-sambaquis-uma-historia-antes-do-brasil/>. Acesso em: 13 out. 2025.

SESI. **Fab Lab Escola SESI-SP**. São Paulo, [2025]. Disponível em: <https://leopoldina.sesisp.org.br/fab-lab-escola-sesi-sp>. Acesso em: 19 out. 2025.

UNIVESP TV. **Na Íntegra - Tizuko Morchida - O brincar na educação infantil - Parte 1/2**. YouTube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=09w8a-u-AUU>. Acesso em: 06 set. 2025.

UNIVESP TV. **Na Íntegra - Tizuko Morchida - O brincar na educação infantil - Parte 2/2**. YouTube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QomXuPFJc8c>. Acesso em: 06 set. 2025.