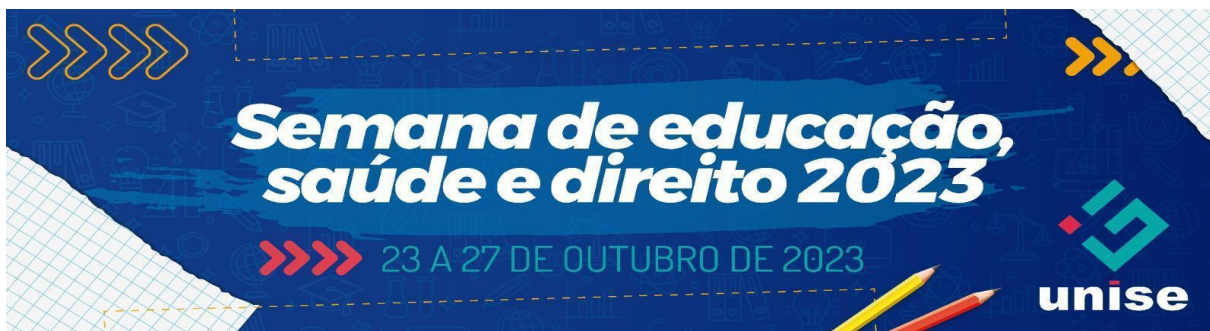




O USO DOS JOGOS NO CONTEXTO ESCOLAR

Elisangela Fontana¹
Caroline Mendes Ksiazek²
Tatiele dos Santos Telaska³

RESUMO

O objetivo do presente trabalho é apresentar a relevância dos jogos no contexto escolar. Este trabalho constitui-se como um recorte da pesquisa de revisão sistemática da literatura relativa ao trabalho de conclusão de curso, vinculado ao curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, que tem como objetivo central mapear os estudos já publicados sobre os jogos no contexto escolar. Os resultados obtidos evidenciam o jogo enquanto uma prática que deve ser incentivada e valorizada pelos educadores, familiares e pela sociedade como um todo, promovendo o desenvolvimento infantil. A utilização de jogos no ambiente escolar desempenha um papel essencial na educação, visando aprimorar habilidades e competências de maneira envolvente e interessante. Diversas pesquisas destacam o impacto positivo dos jogos na educação, melhorando o desempenho dos estudantes, especialmente cognitivo, social, emocional e físico. No entanto, é crucial que os educadores reconheçam o potencial dessas práticas e as integrem de maneira apropriada no ambiente escolar, destacando a necessidade de incorporar os jogos na educação e enfatizando a importância de valorizar e promover sua utilização, reconhecendo os benefícios que proporcionam. Em conclusão, os jogos se mostraram uma ferramenta eficaz, fundamental no contexto escolar.

Palavras-chave: Aprendizagem; Educação; Escola; Jogos; Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

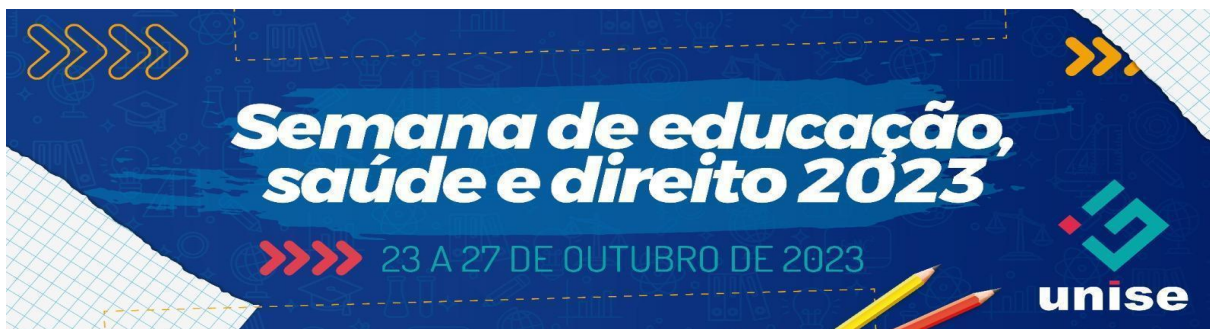
Os jogos e as atividades lúdicas estão no contexto educacional com diferentes objetivos, com diversas pesquisas acerca da origem, funcionalidade e utilização (Silva; Soares, 2023). Os jogos estão intrinsecamente ligados à cultura humana e têm sido praticados ao longo da história em diversas culturas, desempenhando um papel fundamental na expressão, transmissão e preservação das tradições culturais (Kishimoto, 1994).

Na Grécia e Roma Antiga o jogo era considerado uma atividade recreativa reservada para momentos de relaxamento após atividades físicas ou intelectuais, por um longo período,

¹ Estudante do curso de pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: elisangelafontana2@gmail.com

² Estudante do curso de pedagogia da Faculdade UNISE, e-mail: carolineksiazek024@gmail.com

³ Professora da Faculdade UNISE, e-mail: tatielletelaska@gmail.com

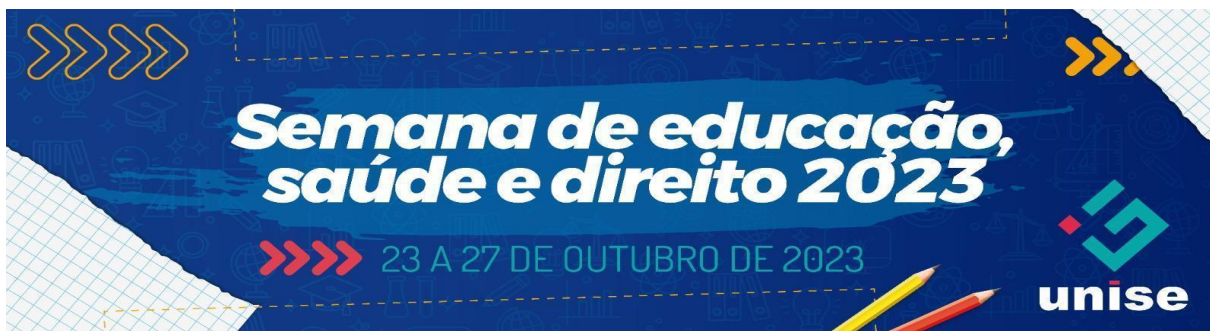


sua função primordial era proporcionar entretenimento. Na Idade Média passou a ser associado principalmente ao jogo de azar e considerado algo não sério. À medida que o tempo passou, o jogo assumiu novos papéis e adquiriu várias atribuições, como por exemplo, foi usado como uma ferramenta para transmitir princípios de moral, ética e conhecimentos. O Renascimento marcou uma virada significativa, quando passou a ser visto como uma forma de facilitar a aprendizagem de conteúdos escolares, em contraposição às práticas educacionais mais rígidas da época, assim, os pedagogos adotaram abordagens mais lúdicas em vez de punição física. Essa mudança na percepção do jogo esteve diretamente ligada à construção de uma nova visão da infância durante o Renascimento. No século XVIII, a criança passou a ser vista como um meio de acessar as origens da humanidade, a partir desse ponto, o jogo começou a ser valorizado como uma expressão espontânea e livre da criança (Kishimoto, 1993).

Essa evolução na percepção e função do jogo ao longo da história reflete as mudanças na sociedade e na educação, destacando o seu papel como uma ferramenta na cultura e no desenvolvimento humano (Kishimoto, 1993). Huizinga (2007) e Kishimoto (1993) afirmam que os jogos e as brincadeiras apresentam um papel crucial no desenvolvimento humano, servindo como expressões da produção de um povo em uma época histórica específica.

Do ponto de vista do desenvolvimento infantil, a infância é uma fase crucial para o crescimento e a evolução humana, conforme afirmam Souza e Veríssimo (2015) a criança é um agente ativo nesse processo, sendo, fundamental garantir que seja um período de cuidado, afeto e atenção, tanto no ambiente familiar quanto escolar. Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) apontam que os jogos estão ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.

Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho é apresentar a relevância dos jogos no contexto escolar.



2 METODOLOGIA

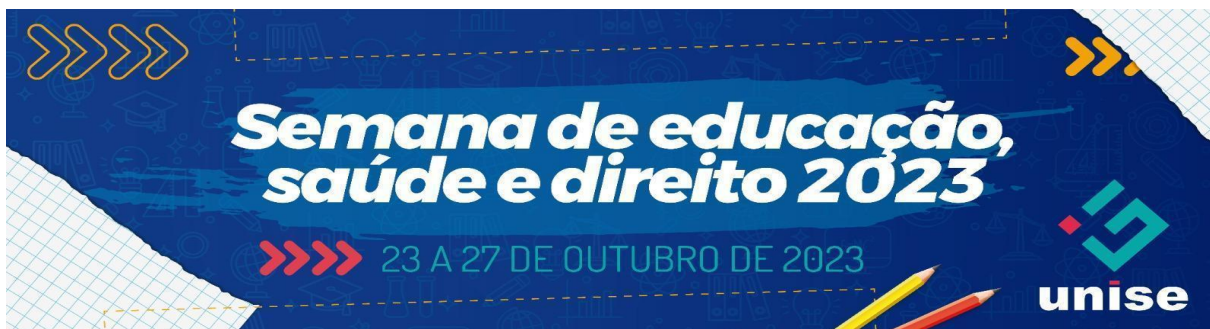
Este trabalho constitui-se como um recorte da pesquisa de revisão sistemática da literatura relativa ao trabalho de conclusão de curso, vinculado ao curso de Pedagogia da Faculdade UNISE, que tem como objetivo central mapear os estudos já publicados sobre os jogos no contexto escolar.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Kishimoto (2017) o objetivo do jogo também é ensinar ou aprimorar novas habilidades e competências, de maneira cativante e interessante. Os jogos são ferramentas presentes e usadas de forma ativa pelos profissionais da educação para estimular, repassar conceitos e conhecimentos e proporcionar a aprendizagem sobre regras e convívio em grupo.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017) reconhece a importância do uso de jogos e atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, ressalta que o desenvolvimento de competências e habilidades dos estudantes não se limita apenas à transmissão de conteúdos, mas também à promoção de experiências significativas de aprendizado. Nesse sentido, nota-se que em vários trechos é citado o jogo como um componente das disciplinas. De acordo com Barros *et al.* (2016) é essencial a utilização do jogo na educação, sendo necessária a valorização do lúdico como garantia de um desenvolvimento contínuo. Cardoso e Batista (2021) afirmam que o lúdico é uma ferramenta pedagógica importante para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e contribui para a construção da identidade e para a formação de valores éticos e morais. No entanto, é preciso adequar as atividades lúdicas ao desenvolvimento de cada criança, considerando suas particularidades e necessidades.

Com um papel significativo na educação, o jogo torna o aprendizado mais atraente e eficaz, ao mesmo tempo que desenvolve habilidades, ou seja, em sala de aula se torna uma prática valiosa, tendo em vista que, a criança brinca, se desenvolve, explora e experimenta diferentes atividades. Podem ser utilizados como recursos para a realização de atividades educativas, sendo um elemento indispensável para o desenvolvimento infantil, com papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico (Kishimoto, 1994).



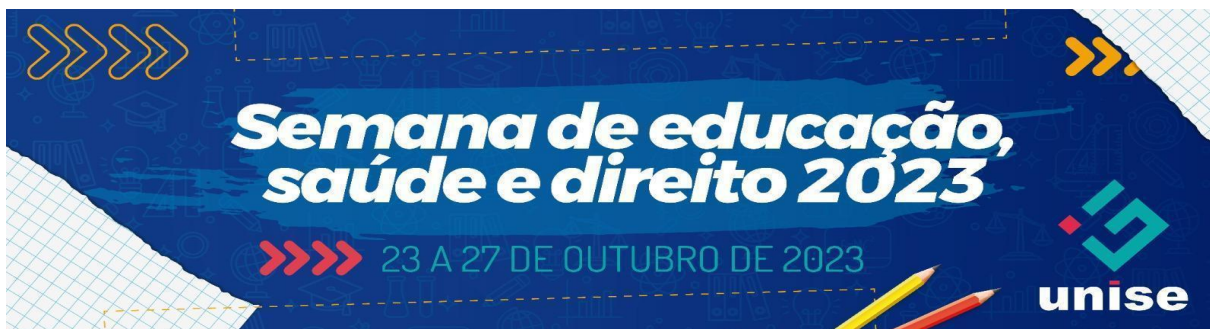
No contexto escolar os jogos são utilizados como recursos para a realização de atividades educativas, sendo um elemento indispensável para o desenvolvimento infantil, que contribuem para o bem-estar emocional, permitindo que por meio deles expressem as emoções, autoestima, confiança, se aprenda a lidar com conflitos e frustrações (Kishimoto, 1994)

Ramos *et al.* (2019) avaliaram os efeitos do uso de jogos no contexto escolar, para isso, realizaram intervenção de maneira extracurricular, semanalmente e em sessões de 50 minutos, com crianças de 6 a 13 anos. Antes e depois da participação nas sessões, as crianças foram avaliadas por meio da aplicação de testes. As sessões de intervenção pautaram-se no uso de jogos cognitivos analógicos e digitais. A partir dos resultados apresentados, observou-se o melhor desempenho dos participantes na comparação antes e depois das intervenções realizadas, com melhora nas habilidades associadas às funções executivas, como a atenção, o processamento visual e a memória de trabalho. Reforçam a importância de uma metodologia educacional que vise estimular as funções cognitivas de crianças em contexto escolar.

Sousa (2018) realizou uma pesquisa sobre a utilização dos jogos para o ensino-aprendizagem de conteúdos matemáticos nas aulas de matemática, nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Os resultados apontaram que a utilização dos jogos na aula de matemática é ainda pouco frequente, mas os professores reconhecem a importância dos jogos na formação escolar dos alunos, além disso, identificaram que a maioria dos professores da nossa amostra não teve na sua formação qualquer experiência com jogos para ensinar matemática.

As atividades baseadas no uso de jogos e mediação podem oferecer contribuições significativas em contextos de intervenção escolar. O jogo é uma importante alternativa para o exercício das capacidades, produz experiências imersivas, elicia emoções e favorece a aprendizagem de habilidades cognitivas e emocionais (Ramos, 2020).

Nesse sentido, o jogo constitui-se como uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento. Vale ressaltar a importância de observar-se o contexto em que serão usados, como estarão integrados e interligados aos objetivos propostos, não devendo ocorrer de maneira isolada, sendo parte de todo o processo cognitivo, emocional e social, mesmo o jogar



por jogar no jogo em si deve atender a um objetivo dentro da escola. É um instrumento importante para o professor mediar o processo de aprendizagem de uma forma mais dinâmica e atraente, contemplando os interesses e necessidades das crianças e possibilitando que ocorram saltos qualitativos no processo de ensino-aprendizagem (Silva, 2012).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme mencionado, a importância dos jogos e atividades lúdicas no contexto escolar é evidente, essas práticas não apenas tornam o aprendizado mais atraente e eficaz, mas também desempenham um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e físico. No entanto, é fundamental que os educadores reconheçam o potencial dos jogos e os incorporem de maneira adequada no contexto escolar.

Com este estudo evidenciou-se a necessidade de inserção dos jogos no contexto escolar, conclui-se então que desempenham um papel fundamental na educação, enriquecendo o aprendizado e desenvolvendo habilidades e funções cognitivas e emocionais. Portanto, é essencial que a comunidade educacional continue a valorizar e promover a sua prática nesse contexto, reconhecendo sua importância e benefícios.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA, D. D. A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Constr. psicopedag.**, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019.

Disponível em

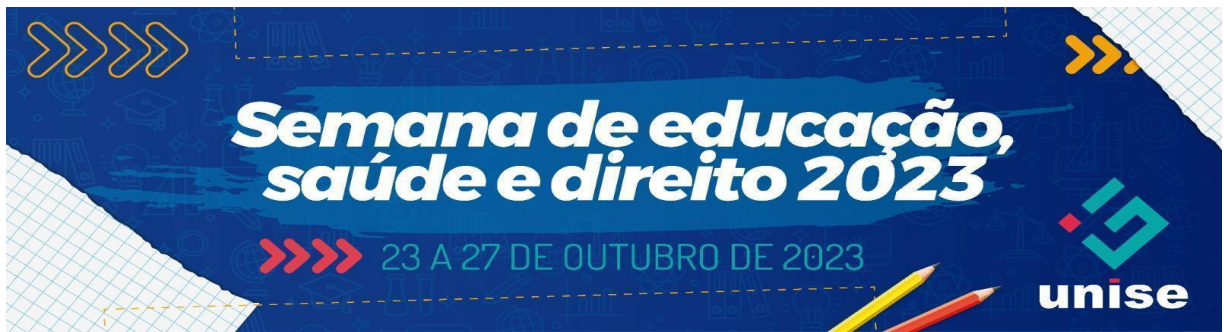
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso Acesso em 12 out. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Perspectiva: São Paulo, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Pioneira: São Paulo, 1994.

SILVA, C. S. da; SOARES, M. H. F. B. Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **Ciência & Educação (Bauru)**, v.29, 2023. Disponível em:



<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/LcPwydsLBmgQmV8zm5vW9Fg/?format=pdf> Acesso em 12 out. 2023.

SOUZA, J. M. DE ; VERÍSSIMO, M. DE L. Ó. R. Child development: analysis of a new concept. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 23, n. 6, p. 1097–1104, nov. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/37zgmVWz6vbm9YbBGTb5mbB/?format=pdf&lang=pt> Acesso em 25 abr. 2023.