



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

JOGOS PEDAGÓGICOS COMO RECURSO PARA APRENDIZAGEM DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ONGARATTO, Suélen - estudante;¹
MEIRELLES, Melina Chassot Benincasa - orientadora²
XAVIER, Jeferson Antonio Barreto - co-orientador³

Resumo: A pesquisa tem como objetivo identificar a materialização de jogos dentro das práticas pedagógicas dos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. De cunho bibliográfico, a investigação analisa artigos encontrados nas plataformas digitais Scielo e Periódico da Capes. A pesquisa tem o intuito de responder a questão norteadora que visa encontrar em quais áreas do conhecimento estão sendo utilizados os jogos pedagógicos e em quais momentos e propósitos. Como resultado temos a materialização e práticas de jogos pedagógicos nas áreas da matemática, geografia, história e português, em diferentes momentos e intenções como avaliação do nível da turma em tal conhecimento, reforço de conteúdo, culminância de projeto interdisciplinar e auto avaliação.

Palavras chave: Jogos pedagógicos. Ensino fundamental. Práticas pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo identificar a materialização de jogos dentro das práticas pedagógicas dos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Tem como foco investigativo descobrir quais são as áreas em que os jogos pedagógicos são utilizados e de que forma são aplicados. Para isso foi

¹Acadêmica de Licenciatura em Pedagogia; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – *Campus* Farroupilha, e-mail ongaratto.suelen@gmail.com

²Professora orientadora - atuante no Licenciatura em Pedagogia; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – *Campus* Farroupilha, e-mail: melina.benincasa@farroupilha.ifrs.edu.br

³Professor co-orientador - atuante na Licenciatura em Pedagogia; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - *Campus* Farroupilha, e-mail: jeffersonbxavier@hotmail.com



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

realizada uma pesquisa bibliográfica de artigos científicos publicados nos últimos 5 anos (2019-2023), nas principais plataformas de pesquisas educacionais.

O tema dos jogos pedagógicos se mostraram relevantes para mim durante a realização dos estágios curriculares obrigatórios do Curso de Pedagogia, em especial no estágio dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Percebi em minhas práticas e vivências situações em que as crianças se envolviam mais com o seu processo de aprendizagem nos momentos em que eram utilizados os jogos. Não foi difícil perceber, no ambiente escolar e durante minha prática, como os alunos se motivavam em aprender de forma lúdica e com recursos como os jogos pedagógicos.

O trabalho está organizado em quatro seções, sendo elas: desenvolvimento do estudo, metodologia, análise e considerações finais. A sessão do desenvolvimento é o espaço no qual apresento o referencial teórico utilizado para escrita do trabalho e posterior análise, a partir dos conceitos sobre o uso do jogo na escola e sua relação com os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Logo após, é descrito o percurso metodológico trilhado para o alcance do objetivo da pesquisa. E, por fim, no campo da análise, será desenvolvido os achados na pesquisa bibliográfica, seguida das considerações finais.

2 O uso do jogo na escola e sua relação com os anos iniciais do ensino fundamental

A Educação do século XXI passa por constantes mudanças e o professor deve estar atento a elas, além de como fazer com que seus alunos se interessem ainda mais pelos conhecimentos que precisam ser explorados. Uma das estratégias metodológicas usadas para instigar o interesse das crianças pelo conhecimento é o uso dos jogos pedagógicos em sala de aula.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

O jogar é algo natural para o ser humano, conforme nos aponta Kishimoto (2016), os jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como Grécia e Oriente já brincavam de amarelinha, jogavam pedrinhas entre outros jogos, e que até hoje as crianças reproduzem e aperfeiçoam esses jogos que seguiram sendo realizados, passando a tradição de adultos para crianças. Ainda segundo Kishimoto (2016) “Tais jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil” (p.25). A referida autora, ainda conceitua o entendimento que tem sobre jogo e sua relação com a escola:

Entende-se que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno tem a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado — é uma ação dirigida e orientada para a busca de finalidades pedagógicas. O emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. (KISHIMOTO, 2016, p.14)

O momento de transição da etapa da Educação Infantil (EI) para o Ensino Fundamental (EF) apresenta grandes mudanças para as crianças, em especial na rotina escolar. É nesta transição que há a mudança de configuração, com outra organização de sala de aula e de estratégias metodológicas de ensino, como por exemplo, mais uso do quadro e do livro didático.

Ao entrar nos Anos Iniciais do EF a criança de seis anos de idade continua a aprender através do brincar, através do uso de recursos e materiais concretos. Entende-se que na EI, fase anterior a EF, a criança tinha o acesso a esse mundo lúdico quase que integralmente, visto que assim a criança tem condições que favorecem para o brincar, para interagir com a sala, objetos e brinquedos que estão em seu meio. Ao passar para o EF, assim como ocorria na EI, o ato de brincar também faz-se importante, a criança entra em seu mundo imaginário, possibilitando muitas ações lúdicas e acrescentando no seu processo de desenvolvimento, fazendo com que sua evolução a acompanhe na nova fase.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

A ludicidade na aprendizagem é entendida como uma necessidade humana, devendo ser preservada nos Anos Iniciais, pois favorece o desenvolvimento afetivo, cognitivo, imaginário, familiar e social da criança. No entanto, o processo de ensino na nova etapa é marcado por uma diminuição dos momentos lúdicos, gradativamente sendo substituído por mais tempo focado em realizar registros escritos, atentando para o que está sendo elucidado no quadro e menos tempo realizando atividades práticas. Muitas crianças têm dificuldade em realizar esta transição e é neste momento em que o professor deve encontrar um espaço para aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que a transição ocorra de forma mais natural.

Callegari (BRASIL,2010,p.21), ao emitir parecer sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 anos, considera que o EF deve carregar consigo aspectos lúdicos da EI, a fim de tornar as aulas mais prazerosas, atrativas e desafiadoras para os alunos, fazendo com que haja mais integração e participação no processo educacional.

Para Teixeira (2018) atividades que trazem o lúdico em ação são de suma importância para o desenvolvimento da criança, pois o jogo traz a possibilidade da criança vivenciar situações lúdicas dentro da sala de aula, sem que haja prejuízo da aquisição do conhecimento.

Ainda sobre ludicidade, a autora Duprat (2014) também destaca que:

A formação lúdica do professor é um passo importante para que as atividades lúdicas sejam levadas mais a sério nas escolas e passem a ser mais utilizadas. Através delas o aluno interage com diversos meios, como conteúdos do seu próprio cotidiano, as diferentes linguagens que podem ser expressadas, as interações com o meio e as regras de cada jogo tornando seu aprendizado mais plural, alegre e dinâmico. (DUPRAT, 2014, p.7)

Para Friedmann (2012), além de serem utilizadas nos cotidianos entre os diversos grupos sociais, as práticas lúdicas foram e continuam sendo um elemento facilitador das relações de aprendizagem, contribuindo de forma significativa no



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

desenvolvimento do indivíduo no todo. Quando se utiliza os jogos pedagógicos como recurso didático, a criança, ao realizar este processo, brinca e aprende simultaneamente. Elas necessitam participar de atividades que lhe proporcionem prazer e desafios, para que se sintam constantemente estimuladas e com isso construam seus conhecimentos de forma espontânea e significativa.

Nessa mesma direção, Piaget (1966) considera o jogo como atividade essencial, onde a criança tem a oportunidade de assimilar o real e apreender do jogo o que percebe da realidade por meio de uma conduta livre, espontânea, dotada de vontade e prazer. Atividade que constitui uma expressão, uma condição para o desenvolvimento infantil, sendo ele considerado como berço obrigatório das atividades intelectuais e indispensáveis à prática educativa.

O jogo faz com que a criança coloque seus conhecimentos em prática, mostrando também quais são as limitações que ela possui em determinadas áreas. Quando essa prática de jogar envolve mais de um participante, os desafios fazem surgir trocas de saberes e soluções para chegar ao resultado final e acaba por envolver muitas aprendizagens e habilidades, já que uma criança comumente auxilia a outra e a troca entre os pares se configuram como um nascedouro de aprendizagens. A prática dos jogos em sala são importantes tanto para reforçar conteúdos e conhecimentos do currículo, quanto para aprender e se desenvolver como ser humano, além de ser possível explorar e trabalhar diversos contextos do cotidiano. É acessível e facilitador de aprendizagem de conteúdos, pois os aborda de uma maneira leve, divertida, prazerosa e espontânea, além de beneficiar a interação e a comunicação com outras crianças. (SILVA,2012)

É válido ressaltar que existe uma diferença entre jogo educativo e jogo pedagógico. O jogo educativo é aquele jogo que pode ser administrado pela criança sozinha ou que vem com regras e objetivos prontos, geralmente são os jogos que encontramos disponíveis para venda em lojas e nas casas das crianças, jogos como



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

da memória, quebra- cabeça, xadrez, caça-palavras, pega varetas, entre outros. Estes jogos têm finalidades e regras definidas muitas vezes pelos fabricantes, possuem um propósito mais limitado de aprendizagem. Por exemplo, um quebra cabeça do alfabeto vai ser montado e a criança vai ter a percepção do alfabeto ilustrado nele, diferentemente de um jogo pedagógico que são atividades projetadas com o propósito de ensinar, instruir ou reforçar conceitos educacionais já trabalhados pela criança.

O jogo pedagógico proporciona espaço para que habilidade ou conhecimentos específicos sejam estimulados de forma envolvente. A sua base segue a dos jogos educativos, mas são criadas propostas e adaptações diferentes para esse jogo. Exemplo de uso adaptado para fins pedagógicos é o clássico jogo do bingo, muito utilizado para ensinar cores, números, animais entre outros conteúdos. O jogo possibilita muitas formas de aprender de um modo interativo e prazeroso. (PACAGNAM, 2013)

O trabalho pedagógico que se faz com o uso dos jogos é o diferencial, pois proporciona interação entre as crianças e também entre criança e professor. Em sala de aula, ele, enquanto recurso pedagógico, desenvolve a autonomia, a interpretação, análise, argumentação, criatividade, auto avaliação da criança e do professor. Alcança valores como limites, respeito, empatia , auxilia na ampliação do raciocínio lógico, trabalha a coordenação motora, colaboração, cooperação, atenção. O jogo tem a potência de trazer para as crianças todos esses estímulos constantes, quando a intenção é direcionada e mediada por um professor que acredita nessa estratégia e que faz com que elas se sintam prontas para receber o novo. (FRANCO, 2018)

É, portanto, um instrumento de aprendizagem que incentiva e auxilia as crianças a participarem, a discutirem os passos e fazer planejamentos para chegar ao objetivo final. O ato de jogar aguça a sensibilidade, desenvolvendo as habilidades



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

linguísticas, sociais e cognitivas. Os jogos pedagógicos como recurso podem auxiliar a criança na construção da matemática, da escrita, da leitura e nas demais áreas do conhecimento, pois quando o jogo é pensado de forma a explorar um objetivo ou mais, ele se torna indispensável para a construção do conhecimento como um todo. (FRANCO, 2018)

Os jogos pedagógicos podem ser considerados como facilitadores de conteúdos escolares, devido a sua versatilidade e fácil acessibilidade econômica, pois não demandam materiais sofisticados, sendo que alguns são facilmente produzidos com materiais disponíveis nas residências e nas escolas. Outro ponto a ser evidenciado, é que, mesmo os jogos tendo regras, estas regras podem ser ajustadas e adaptadas para diferentes idades, situações e intencionalidade pedagógica.

O jogo, pelo que agrega na construção da criança, é o recurso que mais potencializa a participação da mesma em sala de aula, proporcionando interação constante. Para Silveira, (1998,p.02) o jogo é “[...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências.”

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) possui uma unidade temática sobre “Brincadeiras e Jogos”, na sessão do Ensino Fundamental sendo o jogo conceituado como uma atividade voluntária, exercida dentro dos limites de tempo e espaço, cujas características são: alteração e criação de regras, que todos os jogadores devem obedecer ao que foi combinado coletivamente e a apreciação do ato de brincar em si. O referido documento organiza o conteúdo “Brincadeiras e Jogos” apenas para as turmas do 1º ao 7º ano do Ensino Fundamental, sendo que são propostos os seguintes objetos de conhecimento: 1º e 2º anos: Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; 3º ao 5º anos:



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos da matriz indígena e africana; 6º e 7º anos: Jogos eletrônicos;” (BNCC, 2017, p.214)

Ainda sobre a referida Base Nacional Comum Curricular (2017), essa estipula que os jogos podem ser utilizados em todas as áreas do conhecimento, quer como conteúdos específicos, quer como ferramenta auxiliar de ensino. Os professores não precisam limitar suas práticas em sala de aula, já que na hora que elaboram seu planejamento, utilizam a BNCC (2017) como referência. Esse documento traz competências gerais e habilidades que o estudante deve desenvolver ao longo da educação básica, sendo que a utilização de jogos em sala de aula pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para alcançar essas competências e habilidades. Por exemplo, a BNCC enfatiza o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, a capacidade de resolver problemas, a colaboração, a criatividade, o pensamento crítico e através dos jogos pedagógicos o professor vai estar trabalhando tudo isso de modo prático e envolvente com as crianças.

É importante que na hora de fazer uso deste recurso, os alunos possam estar inseridos nessa prática, podendo ter autonomia em ajudar a desenvolver os jogos para que isto implique na valorização. Pois, ao utilizar estes jogos desta maneira, terão um vínculo afetivo, tendo sentimento de pertencimento, algo que fica registrado em suas memórias, ajudando no processo de ensino aprendizagem (KIYA e DIONIZIO,2014).

Deve-se levar em conta que o aluno possui potencial para ter autonomia na criação dos seus jogos, e que isto faz com que o aluno se sinta mais seguro na hora de jogar, observando que isso realmente lhe traz aprendizagens positivas. É importante que o professor crie um momento especial para o uso destes jogos, para que os alunos não confundam o momento de jogar como perda de tempo e sim, sintam que este momento está sendo de fato utilizado para um ato de aprendizagem



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

e troca de saberes. Que não é somente para preencher tempo livre e segurar os alunos entretidos, como de algum modo parece estabelecido culturalmente.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa tem por objetivo identificar, por meio de uma revisão bibliográfica, de que forma se dá a materialização do uso de jogos pedagógicos nas práticas de ensino dos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Esse universo investigativo tem por questão norteadora descobrir quais são as áreas em que os jogos pedagógicos são utilizados e de que forma são aplicados.

Para isso foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica de artigos acadêmicos nas principais plataformas de repositório de trabalhos acadêmicos: Periódicos da CAPES e SciELO, e tiveram como recorte temporal os últimos cinco anos de publicação (2019 a 2023). Foram utilizadas como descritores para a pesquisa: Jogos pedagógicos e Ensino Fundamental. Essa busca foi feita no período dos meses de agosto, setembro e outubro de 2023.

De acordo com Gil (2002), uma das principais vantagens da pesquisa bibliográfica consiste no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar novamente. A análise será de cunho qualitativo. Chizzotti (1995) aponta que:

A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado. O objeto não é um dado inerte e neutro, está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações.(CHIZZOTTI, 1995, p.79)



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

Para realizar a pesquisa foi feito um levantamento inicial de 13 artigos científicos encontrados nas plataformas digitais Periódicos da CAPES e SciELO (ver tabela 1). A escolha se deu a partir de títulos e resumos, buscando-se os termos sobre jogos pedagógicos no ensino fundamental. Após leitura e análise dos resumos, os artigos que apresentaram informações relevantes para os temas escolhidos foram lidos e analisados por completo e ocorreu uma nova seleção. Esta resultou no total de 4 artigos científicos, que foram usados na análise deste trabalho (verificar tabela 2). Os artigos evidenciados foram escolhidos pois identifiquei que abordam os critérios que eram foco da minha pesquisa: menção de qual jogo foi utilizado, qual área do conhecimento ele abrange, se era possível identificar o propósito pedagógico do jogo e a finalidade que ele tinha para os alunos. Estes foram os aspectos que julguei serem necessários para responder minha questão norteadora, que é “Jogos pedagógicos na sala de aula: áreas do conhecimento e formas de uso”.

É importante ressaltar que na busca por pesquisas que abordaram este tema foram encontradas poucas publicações que abordassem o tema jogos pedagógicos associados a aprendizagens e práticas no ensino fundamental o que permite refletir sobre o quanto estamos deixando de valorizar, pesquisar e adotar um recurso tão importante como este. Por isso fica como dica para próximos pesquisadores investir nesta área e buscar maiores conhecimentos sobre o tema.

Tabela 1 – Montante de artigos

Busca em:	Quantidade:
Periódico da Capes	9
SciElo	4

Fonte: Tabela elaborada pela autora



Ministério da Educação
 Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
 Campus Farroupilha

Tabela 2 - Artigos selecionados

Nome do artigo	Nome dos autores	Ano	Periódico
A integração dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem: recurso à aquisição na linguagem oral dos alunos nas séries iniciais	Carmem Simone do Nascimento Araújo	2019	Diversitas Journal
“A Corrida de Números”: uma proposta de jogo no Ensino Fundamental	Rafael Rix Geronimo Henry Guimarães Teixeira	2020	Com a Palavra o Professor
O jogo Mancala como estratégia pedagógica Etnomatemática: relato de uma experiência numa turma de 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor Elídio Duque no município de Salinas-MG	Adriana Lúcia Brandão Diogenes Grazielle Santos Ferreira	2020	Em tempo de histórias
Autorregulação e situação problema no jogo: estratégias para ensinar multiplicação	Ana Ruth Starepravo Luciane Guimarães Batistella Bianchini Lino de Macedo Mário Sérgio Vasconcelos	2017	Psicologia Escolar e Educacional



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

Fonte: Tabela elaborada pela autora

4 ANÁLISES

A presente sessão de análise é composta por um eixo, intitulado “Jogos pedagógicos na sala de aula: áreas do conhecimento e formas de uso”. Este eixo consiste em mostrar dados produzidos de práticas que têm sido utilizadas nas escolas e para tanto, foram escolhidos 4 trabalhos de pesquisas já publicados para abordar a temática. As pesquisas elencadas são dos autores Gerônimo e Teixeira (2020); Araújo (2019); Diogenes e Ferreira (2020); Bianchini et al (2017).

4.1 Jogos pedagógicos na sala de aula: áreas do conhecimento e formas de uso

A pesquisa de Gerônimo e Teixeira (2020) teve como objetivo analisar a introdução do jogo “A corrida dos números” para tratar da relação entre algarismo e quantidade. Esta foi feita com crianças do 1º ano do ensino fundamental, em uma escola pública da periferia da cidade de São Paulo. O jogo era composto por 10 cartas de algarismo (algarismos de 0 a 9) e 30 cartas de quantidades (também de 0 a 9). Durante a aplicação foram observadas algumas tentativas de acertos e erros entre eles, sendo que algumas crianças contaram a quantidade para jogar. Esse tipo de ação mostrou que eles já conheciam a relação entre o número e a quantidade. Alguns estudantes não entenderam completamente como estabelecer essa relação de equivalência, pois em jogadas em que não realizaram a contagem, erraram a quantidade e por consequência a jogada.

As ações observadas durante os estudos da pesquisa evidenciada acima, corroboram com o mencionado anteriormente, segundo Franco 2018, os jogos pedagógicos como recurso podem auxiliar a criança na construção da matemática,



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

pois quando o jogo é pensado de forma a explorar um objetivo ou mais, ele se torna indispensável para a construção do conhecimento como um todo.

Ao analisar o resultado da pesquisa, pode-se concluir que o professor aproveitou a oportunidade para considerar o jogo como um diagnóstico de quais alunos estavam conseguindo estabelecer relações de quantidade e número. Podendo-se então classificar este momento como uma revisão de conteúdo e também como um momento de autoavaliação por parte das crianças, se de fato aprenderam, além de uma autoavaliação do professor, pois este pode averiguar se o conhecimento foi ensinado de modo satisfatório e se sua metodologia de ensino funcionou na práticas com as crianças. Os autores do artigo contam que na sua prática perceberam receptividade da parte da docência, o que lhes remeteu a ideia de que estão procurando novas maneiras de ensinar e o que talvez lhes faltam sejam propostas diferentes que insiram essas práticas nas suas aulas.

A pesquisa de Araújo (2019) teve como objetivo analisar a integração dos jogos pedagógicos como elementos que possam colaborar com o desenvolvimento do uso de uma linguagem oral mais eficiente. Para análise, Araújo utilizou observações e também relatos informais de alunos e professores dos 1º e 2º anos do EF, não se atendo necessariamente a um único jogo. A pesquisa aponta que o uso dos jogos pedagógicos faz com que a interação de metodologias fique agradável para as crianças e que elas aprendam. Neste caso, a aprendizagem da linguagem oral, através das atividades que devem garantir que o discente seja capaz de ler. Ressalta ainda que os jogos que favorecem a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético são aqueles em que as crianças são instigadas a manipular unidades sonoras, gráficas, palavras, sílabas, comparação de palavras, usar pistas para ler, sendo tudo realizado de modo a ser prazeroso e gratificante na visão da criança.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

Pode-se então dizer que a pesquisa de Araújo (2019) mostra a ludicidade na prática que a autora Teixeira (2018) refere-se. A sua análise menciona que as atividades que trazem o lúdico são de suma importância para o desenvolvimento da criança, pois o jogo permite a possibilidade dela vivenciar situações lúdicas dentro da sala de aula, sem que haja prejuízo da aquisição do conhecimento. A pesquisadora ressalta ainda que, conforme as atividades lúdicas e os jogos pedagógicos se diversificam e fazem parte do seu contexto escolar, a criança se permite a utilizar a linguagem por completo, não apenas nomeando objetos e atividades, mas também entra no mundo do imaginário, onde sua fantasia transporta-a para o faz de conta.

A pesquisa de Diogenes e Ferreira (2020) se originou de uma proposta de avaliação interdisciplinar que alunos do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – Campus Salinas (IFNMG) fizeram com as crianças. O artigo tem como objetivo uma abordagem entre características étnico-raciais com os conceitos matemáticos e para realização da pesquisa foi proposto o jogo de tradição africana chamado Mancala - Kalah. Foi aplicado para uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, que tem 25 crianças. Antes da prática do jogar, foram conceituados e apresentados para as crianças onde ficava a África, um pouco de sua cultura e também uma atividade denominada “Circuito Literário”, oportunizando histórias nas quais pessoas negras eram protagonistas. Somente após estas etapas, passou-se para o jogo em si. O principal objetivo do jogo é fazer “uma grande colheita”. O participante recebe sementes e as deposita em cavidades que simulam os buracos na terra, quando é sua vez de jogar, deve escolher uma cavidade e redistribuí-las conforme as normativas estabelecidas, objetivando sempre ficar com um maior número de sementes. A criança que consegue “colher” a maior quantidade de sementes vence a partida.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

Nesta prática elucidada no artigo acima, percebe-se a importância do jogo construtivo de formato pedagógico, ou seja, ele não era um jogo pedagógico pronto, mas foi possível adaptá-lo. A adaptação neste caso acontece, pois houve o vínculo das áreas do conhecimento na ação do jogo, entre elas geografia, história e matemática. Ao praticar, as crianças puderam experienciar diversos conceitos entre eles o respeito a outra cultura. Este jogo foi utilizado como uma ação de culminância para o fechamento de um projeto interdisciplinar.

Cita-se ainda a pesquisa de Bianchini et al (2017), que foi desenvolvida em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Curitiba, com 30 alunos entre 8 e 9 anos. O objetivo da pesquisa foi analisar as contribuições do Jogo do Resto para a compreensão do conceito de multiplicação. Anterior a prática do jogo, foi realizada uma entrevista com a professora regente com o intuito de investigar como ela abordava a multiplicação e divisão com seus alunos. O Jogo do Resto consiste em um jogo de tabuleiro em que a “casa” onde o jogador parar é o dividendo, o número tirado no dado é o divisor e após obter o quociente, o “resto” da divisão é o número de casas que serão avançadas.

Este jogo se tornou pedagógico pois lançou um desafio às crianças, fazendo com que praticassem matemática usando o recurso proposto e também funcionando como uma revisão de conteúdo. Para realizar essa pesquisa qualitativa aplicada foram utilizadas 7 aulas, sendo que o primeiro dia foi mais expositivo, explanando sobre o jogo e formas de jogar. É válido destacar que enquanto as crianças jogavam e tentavam resolver, a pesquisadora mediava para encontrar novas soluções para os problemas, questionando as crianças a olhar possíveis soluções.

Para embasar e qualificar tal atividade utilizada em sala de aula com os alunos, citando Silveira (1998,p.02) trazendo que o jogo é “[...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências.” Percebe-se, através das 4 pesquisas evidenciadas, que a criança precisa de jogos e outros recursos para firmar seus conhecimentos e ter novas possibilidades. Tendo-se em vista que o modo como ela aprende fica marcado, a não utilização de métodos que sejam atrativos para a criança, acaba reduzindo o interesse desta, por sua vez diminuindo a possibilidade de autonomia. Deixando assim de desenvolver pensamento criativo e resolver problemas utilizando outras estratégias.

Ficou evidenciado que o uso dos jogos, conforme os artigos encontrados, vêm ocorrendo nas áreas de matemática, português, história e geografia. Não de forma específica nessas duas últimas áreas citadas, mas sim de modo interdisciplinar durante as aulas, de forma integrativa com as atividades do cotidiano, fazendo com que a interação de metodologias fique agradável para as crianças. Podemos ainda ter como referência a prática do jogo pedagógico na parte de autoavaliação, tanto do professor quanto do aluno, através da prática da revisão e fixação de conteúdos e também valer-se dele como culminância de projeto interdisciplinar.

Nos artigos analisados/lidos não há menção exata sobre o tempo que foi estimado semanalmente ou até mesmo mensalmente para a prática do jogar. Está descrito o que foi proposto como jogo vinculado à parte pedagógica para as crianças aprenderem, como foram feitas essas abordagens, e, basicamente, o que se teve como resposta no desenvolvimento das crianças durante esse momento. Porém, é possível perceber com os resultados, que esta prática deve acontecer cada vez mais, pois quando o professor faz o uso deste recurso, evidencia-se mais progresso e deixa-se as aulas mais interessantes para as crianças, oferecendo o lúdico e o prazer em aprender.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

Acredito ser importante destacar, que como evidenciado ao longo das pesquisas citadas neste artigo, as crianças passam por grandes modificações na rotina escolar quando saem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, o que faz com que a ludicidade não apareça em muitos momentos. E ao trabalhar com o jogo pedagógico, o professor mantém o lúdico na vida da criança, preservando a importância deste, tendo como princípio que trata-se de uma necessidade humana e também é um aliado da aprendizagem.

Segundo Kishimoto (2011), os jogos na educação devem ser valorizados, brinquedos e brincadeiras devem ser vistos como meios de apropriação de conhecimento e desenvolvimento, sendo mecanismos indispensáveis no processo de ensino aprendizagem, além de extremamente relevantes como componentes de propostas curriculares.

Demonstra-se que os jogos pedagógicos como recurso são importantes pois estimulam as crianças em diversas frentes, auxiliando na aprendizagem, colocando seus conhecimentos em prática. Durante o ato de jogar ocorrem trocas de saberes e interação com as outras crianças e com o professor. O jogo também auxilia a criança a desenvolver habilidades, ajudando a trabalhar a autonomia, a interpretação, a criatividade, o raciocínio lógico, a coordenação motora, além de valores como respeito, empatia e regras de convivência no geral.

Outro ponto a destacar é que os jogos pedagógicos estão sendo utilizados por professores de diversas áreas do conhecimento, mas ainda encontramos um maior número na área de matemática, do que nas outras. Apesar de serem predominantemente utilizados para esta área, ao analisar os artigos, encontramos diversos relatos de jogos pedagógicos em outras áreas, como português, história, geografia, por exemplo.

Segundo Piaget (apud KISHIMOTO, 2011, p.107, as crianças, através do jogo, estruturam seu espaço e tempo, agindo sobre os objetos, desenvolvendo



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

noção de causalidade, conseguindo representar e por fim chegam à lógica. O jogo, especialmente nos períodos pré-operatório e sensório-motor, é a construção do conhecimento.

Ressalto ainda que os jogos têm sido usados para diversas finalidades na educação das crianças, muitas vezes como reforço, revisão de um conteúdo específico e outras vezes como forma de auto avaliação. Independentemente de qual seja a forma de utilização, é muito importante que o professor esteja aberto a usar o jogo pedagógico como recurso para aprendizagem, pois incentiva e auxilia as crianças a participarem, criarem, planejarem e a estarem constantemente estimuladas..

Embora as pesquisas sobre a aplicação dos jogos pedagógicos estejam cada vez mais diversificadas e com mais evidências dos benefícios trazidos com a inclusão destes no ambiente escolar, é interessante ressaltar que esta prática deve ser realizada de forma consciente e coerente. Pois somente com uma abordagem séria e direcionada é que o lúdico proposto alcançará os objetivos desejados.

Há ainda de se ressaltar que, conforme corrobora o parecer de Callegari (BRASIL,2010,p.21), a infância é uma fase muito importante na formação do sujeito e que não se deve ter pressa e findá-la. O lúdico não deve ser tolhido das crianças, mas sim cultivado como forma de crescimento e fortalecimento do processo de aprendizado. Que continuem os jogos!

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Carmem Simone do Nascimento. A integração dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem: recurso à aquisição da linguagem oral dos alunos nas séries iniciais. **Diversitas Journal**, 2019.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

BIANCHINI, Luciane Guimarães; MACEDO, Lino de; STAREPRAVO, Ana Ruth; VASCONCELOS, Mário Sergio. Autorregulação e situação problema no jogo: estratégias para ensinar multiplicação. **Psicologia Escolar e Educacional**. 2017.

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

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB n. 11/2010, de 7 de julho de 2010. Sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 anos. Brasília, DF: CNE/CEB, 2010

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 2ª ed. São Paulo, editora Cortez, 1995 (Biblioteca de Educação. Série 1. Escola v.16, p.79.

DIOGENES, Adriana Lúcia Brandão; FERREIRA, Grazielle Santos. O jogo Mancala como estratégia pedagógica Etnomatemática: relato de uma experiência numa turma de 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor Elídio Duque no município de Salinas-MG. **EM TEMPO DE HISTÓRIAS**, 2020.

DUPRAT, M.C. **Ludicidade na educação infantil**. São Paulo: Pearson, 2014.

FRANCO, Magda Aparecida De Oliveira et al. Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. **Anais V CONEDU**, 2018.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão** / 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

GERONIMO, Rafael; TEIXEIRA, Henry. "A Corrida de Números": uma proposta de jogo no Ensino Fundamental. **Com a Palavra, o Professor**, 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999. _____. Projetos de pesquisa. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KIYA, Marcia Cristina; DIONIZIO, Fátima Aparecida. **O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. 2014. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, 2016.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
Campus Farroupilha

OLIVEIRA, Luciana de; SILVA, Giovana Maria de Domenico. **A importância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2018. Monografia (Doutorado) - Curso de Pedagogia, Unoesc, Santa Catarina, 2018.

PACAGNAM, Lidiane. **O Jogo Como Estimulação Para o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil**. 2013. 68 p. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1966.

SILVA, Cleine Cristine de Oliveira. **A importância dos jogos com regras no desenvolvimento cognitivo infantil**. 2012. Trabalho de conclusão de curso - Curso de especialização em docência na educação básica, Ufmg, Minas Gerais, 2012.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. 1998. Curso de Pós - Graduação em Ciências da Computação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (TRABALHO ACADÊMICO)

TEIXEIRA, Karyn Liane. **O universo lúdico no contexto pedagógico**. Editora Intersaberes 2018.