

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO BÁSICA EM AMBIENTES FÍSICOS E DIGITAIS

GAMES AND PLAY AS A LEARNING RESOURCE IN BASIC EDUCATION IN PHYSICAL AND DIGITAL ENVIRONMENTS

LOS JUEGOS COMO RECURSO DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS FÍSICOS Y DIGITALES

Daniele Aparecida dos Santos¹
Elaine Oliveira Santos²

Resumo

O objetivo desta pesquisa é reconhecer as contribuições dos jogos e das brincadeiras como recursos de aprendizagem na Educação Básica em ambientes físicos e digitais. Brincar é um direito da criança que, além de divertimento, proporciona oportunidades e recursos de aprendizagem, fatos que justificam este estudo. Por meio de pesquisa bibliográfica qualitativa, aborda-se a história do jogo em Marinho *et al.* (2012) e Volpato (2017), autores que tratam do conhecimento de regras e de estratégias, bem como da administração do tempo e do trabalho em equipe através de atividades lúdicas. Como recursos de aprendizagem, os jogos e as brincadeiras livres ou dirigidos colaboram com o processo de desenvolvimento da criança, proporcionando evolução cognitiva, física, psicológica e social. Neste sentido, segundo Rau (2012), educadores têm um papel fundamental. Alves (2008), entre outros, identifica a crescente presença da tecnologia no cotidiano das crianças, como através dos jogos eletrônicos. Portanto, a escola, ao utilizar jogos digitais, aproxima seus métodos da vivência do aluno e dinamiza o conteúdo a fim de motivar a participação discente no processo de aprendizagem. Em vista disto, esta pesquisa aponta a necessidade de os professores conhecerem e adotarem como recursos pedagógicos os jogos e as brincadeiras, considerando sua crescente contribuição à educação básica.

Palavras-chave: jogos; brincadeiras; aprendizagem; ambientes físicos e digitais.

Abstract

This research goal is to recognize the contributions of games and play as learning resources in Basic Education in physical and digital environments. Playing is a child's right that, besides having fun, provides opportunities and learning resources, facts that justify this study. Through qualitative bibliographic research, the history of play is addressed in Marinho *et al.* (2012) and Volpato (2017), authors who deal with rules and strategies knowledge, as well as time management and teamwork through playful activities. As learning resources, games and free or directed play collaborate with the child's development process, providing cognitive, physical, psychological, and social evolution. About this, according to Rau (2012), educators have a fundamental role. Alves (2008), among others, identify the growing presence of technology in children's daily lives, such as through electronic games. Therefore, the school, when using digital games, brings its methods closer to the student's experience, makes the content more dynamic to motivate the student's participation in the learning process. Therefore, this research points out the need for teachers to know and adopt games and plays as pedagogical resources, considering their growing contribution to basic education.

Keywords: games; play; learning; physical and digital environments.

Resumen

¹Acadêmica no curso de Licenciatura em Pedagogia no Centro Universitário UNINTER. E-mail: daniele.ap.santos@outlook.com.

²Docente no Centro Universitário UNINTER. E-mail: elaine.sa@uninter.com.

El objetivo de esta investigación es reconocer los aportes de los juegos como recursos de aprendizaje en la Educación Básica en entornos físicos o digitales. Jugar es un derecho de los niños que, además de diversión, ofrece oportunidades y recursos de aprendizaje, hechos que justifican este estudio. Por medio de investigación bibliográfica cualitativa, se estudia la historia del juego en Marinho *et al.* (2012) y Volpato (2017), autores que tratan el conocimiento de reglas y estrategias, así como la administración del tiempo y del trabajo en grupo a través de actividades lúdicas. Como recursos de aprendizaje, los juegos libres o dirigidos colaboran con el proceso de desarrollo del niño, estimulando la evolución cognitiva, física, psicológica y social. En ese sentido, según Rau (2012), los educadores tienen un rol fundamental. Alves (2008), entre otros, identifica la creciente presencia de la tecnología en lo cotidiano de los niños, a través de los juegos electrónicos. Por lo tanto, la escuela, al utilizar juegos digitales, acerca sus métodos a las vivencias del alumno y dinamiza el contenido con el fin de motivar la participación estudiantil en el proceso de aprendizaje. Frente a ello, esta investigación indica la necesidad de que los docentes conozcan y adopten los juegos como recursos pedagógicos, considerándose su creciente aporte a la educación básica.

Palabras-clave: juegos; aprendizaje; entornos físicos y digitales.

1 Introdução

Esta pesquisa resulta de trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Internacional — Uninter, a partir da seguinte problemática: como os jogos e as brincadeiras contribuem com o processo de ensino-aprendizagem na educação básica em ambientes físicos e digitais? Este estudo pretende demonstrar que o jogo e a brincadeira auxiliam o desenvolvimento integral da criança durante a educação básica.

Portanto, o objetivo geral deste estudo é reconhecer a contribuição dos jogos e das brincadeiras como recurso de aprendizagem para estudantes da educação básica em ambientes físicos e digitais. Os objetivos específicos incluem conhecer a história dos jogos e sua relação com a educação, relacionar o significado do brincar para a criança com a prática docente na utilização do jogo como recurso de aprendizagem, bem como identificar tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas à aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais.

Por meio de revisão bibliográfica qualitativa, este artigo recorre a Vygotsky, Kishimoto, entre outros autores que fundamentam o assunto. Conforme Kishimoto (1994, p. 13), o jogo como recurso de aprendizagem “passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola”.

Para que os jogos e as brincadeiras sejam efetivos como recursos de aprendizagem, o educador precisa ser um estimulador, e isto requer trabalhar com o que a criança conhece, ou seja, através da zona de desenvolvimento proximal. Segundo Vygotsky (2007, p. 122), “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”.

Sendo assim, os jogos e as brincadeiras realizadas nas aulas precisam estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra para auxiliá-la em sua aprendizagem.

A pesquisa está organizada da seguinte maneira: o primeiro capítulo apresenta uma breve história dos jogos e sua relação com a educação, abordando a visão de alguns teóricos, a importância de jogos e brincadeiras nas práticas educativas da educação básica, bem como o reconhecimento desta importância nos documentos da educação básica. O segundo capítulo enfoca o significado do brincar para a criança aliado à prática docente, isto é, à utilização do jogo como recurso de aprendizagem e o papel do professor neste processo. O terceiro capítulo abordará os tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas à aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais, em especial os jogos digitais e os cooperativos.

2 Metodologia

Este estudo utiliza pesquisa bibliográfica qualitativa. De acordo com Severino (2017, p. 93):

A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos.

Severino (2017, p.92) afirma haver “[...] várias metodologias de pesquisa que podem adotar uma abordagem qualitativa, modo de dizer que faz referência mais a seus fundamentos epistemológicos do que propriamente a especificidades metodológicas”. Para os propósitos deste trabalho, utilizam-se livros e artigos de periódicos para conhecer, relacionar e identificar a contribuição dos jogos e das brincadeiras para o processo de ensino-aprendizagem na educação básica em ambientes físicos e digitais.

3 História dos jogos e sua relação com a educação

Conforme Caillois (2017), citado por Tavares (2021, p. 77), a palavra *jogo* provém do latim *jocus*, cujo significado é “brincadeira”, “divertimento”. Segundo Tavares (2021), os jogos “permitem a expressão de idéias e fomentam o desenvolvimento mental e físico, isto é, a aquisição e o aprimoramento de diversas habilidades e características”. Por ajudar no desenvolvimento do indivíduo, os jogos fazem parte da educação há muito tempo, desde a Antiguidade são vistos por estudiosos como recurso de ensino eficaz.

Platão (347 a.C.), um dos maiores pensadores da Grécia Antiga, ensinava matemática utilizando jogos e recomendava entreter crianças com jogos educativos nos primeiros anos de vida (MARINHO *et al.* 2012).

Aristóteles, discípulo de Platão, acreditava que, ao usar jogos em seu aprendizado, a criança precisava imitar atividades de adultos, preparando-se para futuros papéis sociais. À época, os jogos mais comuns eram os de combate e os voltados à preparação de soldados (VOLPATO, 2017).

Percebe-se que tanto Platão quanto Aristóteles compreendiam a importância da atividade lúdica no processo de formação da criança. De acordo com Costa (2005), citado por Rau (2013, p. 31-32), “a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeira e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”.

Um dos primeiros pedagogos a utilizar e destacar a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança foi Froebel, filósofo alemão do século XIX e criador do *jardim de infância*. Em sua pedagogia, utilizou blocos de construção, papel, papelão, argila e serralha, salientando a importância das atividades que contêm movimentos e ritmos (CREPALDI, 2010). Com Froebel, os jogos passaram a fazer parte do currículo da educação infantil.

A partir desses estudiosos houve grande progresso no uso dos jogos como recursos de aprendizagem. Lev Semënovic Vygotsky também contribuiu para o desenvolvimento do assunto. Psicólogo, nasceu em 17 de novembro de 1896, em Orsha, e faleceu em 11 de junho de 1934, em Moscou, aos 37 anos, de tuberculose. Embora grande pensador, seus estudos foram somente descobertos após sua morte. Vygotsky defendia que o desenvolvimento intelectual da criança está relacionado com as interações sociais e as condições de vida (RAU, 2012).

Volpato (2017) menciona algumas considerações de Vygotsky (1994) em relação a jogos e brincadeiras, ou *brinquedo*, como dizia o pensador russo. De acordo com o autor, “Vygotsky condena as teorias que definem o brinquedo, pura e simplesmente, como atividade que dá prazer à criança, da mesma forma que critica também as que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança” (VOLPATO, 2017, p. 58-59). Portanto, afirma que, “se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade” (VOLPATO, 2017, p. 59). Com isto, entende-se que jogos e brincadeiras precisam ser vistos como processo de aprendizagem quando assim aplicados, pois existem outras atividades que dão prazer à criança, além dos

jogos não satisfatórios por conta da possibilidade de ganhar ou perder. Para Vygotsky (1994, p. 54):

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio delas que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que se baseia nos significados das coisas e não nos objetos.

Vygotsky relata que, no jogo, a criança por vezes faz coisas que não consegue no dia a dia por dificuldade de comportamento e de aceitar regras. Na rotina, é necessário orientá-la sobre que fazer, mas em um cenário de fantasia, como através da imitação, por exemplo, a criança não encontra dificuldades de comportamento e de aceitar regras.

Convém ressaltar que a principal teoria de Vygotsky é a da zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que diz respeito ao nível de desenvolvimento real, isto é, aquilo que a criança sabe fazer. O nível de desenvolvimento potencial se refere aquilo que a criança não sabe fazer sozinha, porém, consegue com auxílio de outra pessoa. Para Vygotsky, o brinquedo cria zonas de desenvolvimento proximal, pois a criança, ao interagir com seus colegas, repassa seu conhecimento e os amplia. Deste modo, jogos e brincadeiras com crianças precisam corresponder à zona de desenvolvimento em que se encontram, de modo que se tornem recurso de aprendizagem eficaz.

3.1 A importância dos jogos e das brincadeiras nas práticas educativas da educação básica

Antes, quadro-negro e giz eram os recursos de ensino-aprendizagem para trabalhar todo o conteúdo do livro didático, pois, segundo Antunes (2011, p. 36):

Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno era um passivo da aprendizagem e o professor um transmissor não necessariamente presente nas necessidades do aluno. Acreditava que toda aprendizagem ocorria pela repetição e os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores de castigos da reprovação.

O aluno era apenas ouvinte e não tinha direito de opinar, porquanto o professor era o detentor do saber. Entretanto, com o avanço dos estudos sobre educação e ensino, compreendeu-se que o aluno precisa, no processo de aprendizagem, adquirir autonomia para construir seu próprio conhecimento, de modo que se torne centro do processo, enquanto o professor atua como mediador.

Com o avanço tecnológico e o bombardeio diário dos alunos por novas informações, cabe ao professor planejar aulas agradáveis e prazerosas. Neste sentido, o jogo e a brincadeira passam a ser um importante recurso de aprendizagem em sala de aula, de acordo com Antunes (2011, p. 36), pois “o jogo ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

Vários estudos demonstram a eficácia dos jogos e das brincadeiras no âmbito escolar, pois fazem parte do ambiente natural das crianças que, quando brincam e jogam, adquirem experiências, interagem, aprendem a cumprir regras, a competir e a cooperar. Isto torna o jogo e a brincadeira recursos pedagógicos essenciais para o desenvolvimento infantil.

Segundo Kishimoto (2011), citado por Barreto *et al.* (2017, p. 141) “as brincadeiras desempenham dois papéis fundamentais: a função lúdica na qual oferece diversão e prazer, quando escolhidos voluntariamente e a função educativa na qual leva o indivíduo a buscar seus conhecimentos e preocupação com o mundo”. Assim, jogos e brincadeiras colaboram à construção do conhecimento da criança, pois as situações reais e imaginárias criam desafios que as fazem encontrar soluções por meio do raciocínio para tomar decisões adequadas.

Apesar de os jogos e as brincadeiras darem excelentes contribuições ao ensino, não se pode esquecer que cada criança tem seu tempo para desenvolver suas habilidades, e nem todas aprendem da mesma maneira. Antunes (2011, p. 16) reforça isto ao dizer que “todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado”. Sendo assim, esse tempo precisa ser respeitado para evitar prejuízos futuros à criança.

3.2 O jogo e a brincadeira nos documentos da educação básica

Os jogos e as brincadeiras são importantes no desenvolvimento da aprendizagem das crianças e direito garantido em algumas leis e em referenciais da educação básica. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no Artigo 16, determina que as crianças e os adolescentes tenham direito à liberdade, compreendendo, no aspecto IV, brincar, praticar esportes e divertir-se.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz o brincar como direito de aprendizagem e desenvolvimento da criança:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a

produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2018, p. 38).

Como parte do campo de experiência *Corpo, gestos e movimentos*, da BNCC, o brincar faz as crianças se comunicarem e se expressarem, por isto, as instituições devem oportunizar esse processo. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) aponta tal importância ao dizer que “As instituições devem assegurar e valorizar, em seu cotidiano, jogos motores e brincadeiras que contemplem a progressiva coordenação dos movimentos e o equilíbrio das crianças” (BRASIL, 1998, p. 35). Os jogos e as brincadeiras não podem ser confundidos com “bagunça”, mas entendidos como recurso de aprendizagem que pode ajudar a prática docente.

As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), na resolução n.º 5/2009, em seu Artigo 4º, definem a criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2013, p. 97).

Ainda de acordo com as DCN, em seu Artigo 8º:

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. (BRASIL, 2013, p. 98).

É possível observar que o jogo e a brincadeira são reconhecidos como importantes elementos para desenvolvimento físico e intelectual da criança, pois através deles vivencia experiências, torna-se protagonista de sua aprendizagem. Portanto, jogos e brincadeiras integram os direitos da criança, e privá-la disso é um retrocesso para seu desenvolvimento. A escola e os educadores precisam agir de acordo com esses direitos garantidos para facilitar um bom desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

4 O significado do brincar para a criança e a utilização do jogo como recurso de aprendizagem na prática docente

Os jogos e as brincadeiras preparam a criança para viver em sociedade, pois lhes ensinam sobre regras e a convivência em grupo, além de lhes oferecerem oportunidade de autoexpressão. De acordo com Zanluchi (2005), citado por Silva (2016, p. 148): “quando

brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funciona as coisas”. Através dos jogos e das brincadeiras as crianças adquirem vários aprendizados, Marinho *et al.* (2012, p. 88) citam alguns:

- Aprende a ter resiliência, mesmo através de dificuldades, tem persistência para alcançar os objetivos.
- Aprende a conhecer, procurando resolver situações problemas.
- Aprende a fazer, criando estratégias para as situações do jogo.
- Aprende a viver juntos, utilizando a cooperação para que todos tenham êxito.
- Aprende a ser, controlando as reações em algumas situações, superando os limites e respeitando a opinião dos colegas.

Para que os jogos e as brincadeiras sejam efetivos para o aluno, o professor precisa saber utilizá-los. Antunes (2011) apresenta quatro elementos necessários para aplicação do jogo, o primeiro é a

[...] capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno. Jogos extremamente “fáceis” ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam seu desinteresse e, o que é pior sua baixa estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso (ANTUNES, 2011, p. 41).

Para evitar desmotivação do aluno, o professor pode ajudá-lo com dicas quando tiver problemas para resolver o jogo. O segundo elemento diz respeito às “Condições psicológicas favoráveis. O jogo jamais pode surgir como ‘trabalho’ ou estar associado a alguma forma de sanção.” (ANTUNES, 2011, p. 41), pois os alunos precisam sentir vontade, em vez de obrigação, de participar, de maneira que o jogo se transforme em um estimulador da aprendizagem. Um terceiro elemento muito importante na aplicação do jogo são as “Condições ambientais. A conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos.” (ANTUNES, 2011, p. 41). Em outras palavras, o jogo necessita de um ambiente agradável, com boa higiene e espaço adequado.

O quarto elemento é o respeito aos “Fundamentos técnicos. Um jogo jamais deve ser interrompido, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a buscar seus próprios caminhos”. (ANTUNES, 2011, p. 42). Ou seja, é essencial que as etapas do jogo sejam sempre concluídas, dando autonomia para o aluno fazer seu próprio trajeto.

A seguir, apresenta-se o papel do professor na utilização dos jogos e das brincadeiras como recurso de aprendizagem, bem como a importância da valorização de ambos na educação.

4.1 O papel do professor na aprendizagem com uso de jogos e brincadeiras na educação básica

Os jogos e as brincadeiras não podem ser vistos somente como passatempo, tampouco perda de tempo, pois são recursos incentivadores no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Silva (2016, p. 142):

Às vezes, a impressão que temos é a de que o corpo é visto como um incômodo na escola. Mas precisamente, o corpo que se movimenta, se expressa e fica inquieto por ter que permanecer, por horas, sentado e em silêncio. Algum professor pode pensar que deixar as crianças mais livres é um retrocesso.

O corpo é uma ferramenta essencial para jogar e brincar, porquanto contribui com a criança na descoberta de suas funções, bem como para explorar e desenvolver conhecimento sobre o meio em que vive.

Freire (1989), citado por Silva (2016, p.145) “critica o excessivo controle de atividades corporais, o qual impede os alunos de viverem concretamente suas relações e interações consigo mesmos, com os outros e com os objetos, no espaço e no tempo do ambiente educacional formal”. Freire (1989) ainda afirma que “as crianças precisam das experiências corporais para compreender o mundo do qual fazem parte, e as brincadeiras e os jogos, componentes da cultura infantil, com o devido tratamento pedagógico, fornecem significados às coisas”.

Esse movimento corporal utilizado em jogos e brincadeiras é importante para o desenvolvimento da criança, que tem a possibilidade de conhecer seu corpo e experimentar sensações em contato com o ambiente. Cientes disto, muitas escolas do ensino básico utilizam jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem, porém alguns professores não têm o conhecimento exigido para fazê-lo em sala de aula. De acordo com Santos (1998 *apud* VOLPATO, 2017, p. 98):

O que se vê no interior da escola é uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança, em que o corpo é apenas objeto de manipulação dos professores a serviço dos ‘conteúdos’ escolares, predominando durante as aulas a imobilidade, o silêncio, a disciplina rígida.

Os professores da educação básica precisam ser mais criativos e compreender que as crianças necessitam de aulas diferenciadas, com conteúdos mais dinâmicos, que os motivem a aprender. Quando utiliza jogos e brincadeiras, o docente aprimora sua prática pedagógica, tornando a aula mais atrativa e significativa ao permitir que a criança construa seu próprio conhecimento.

Segundo Friedmann (1996), citado por Rau (2012, p. 177):

O professor é mais do que um orientador: ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagem. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo.

A autora esclarece o quanto é fundamental o papel do educador no processo de ensino-aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Marinho *et al.* (2012, p.90) afirma que “o jogo pode ser utilizado como recurso didático em várias áreas do conhecimento, pois é uma ferramenta com inúmeras possibilidades para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem”. Contudo, isto requer do educador adquirir conhecimento para desenvolver os jogos e as brincadeiras de forma competente, adequada para atingir o objetivo esperado. Entre esses conhecimentos estão compreender o aluno e o contexto em que vive, tanto social quanto ambiental e culturalmente.

5 Tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas à aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais

Existem vários modelos de jogos utilizados como recurso didático, Kishimoto (2017) ressalta o jogo educativo, os tradicionais infantis, os de construção e os de faz de conta. Para o autor, o jogo educativo é entendido como

Um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma (KISHIMOTO, 2017, p. 42).

Alguns alunos encontram dificuldades para entender os conteúdos da disciplina, e o jogo educativo é um ótimo aliado nesses casos. A respeito dos jogos tradicionais, Kishimoto (2017, p. 45) diz o seguinte:

A tradicionalidade e a universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que os povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma.

Como parte da cultura em que as crianças estão inseridas, os jogos tradicionais são importantes para introdução aos costumes, além de colaborarem para o desenvolvimento infantil.

Froebel foi o criador dos jogos de construção, em que as crianças usam peças que possibilitam transformar e criar outros objetos, de acordo com a imaginação de cada um. “Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.” (KISHIMOTO, 2017, p. 47). Além disso, os jogos de construção estimulam a criança a solucionar problemas, desenvolvendo o raciocínio lógico.

A brincadeira de faz de conta, “também conhecida como simbólica, representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária.” (KISHIMOTO, 2017, p. 46). O faz de conta aprimora a criatividade da criança, que expressa emoções e sentimentos relacionados a sua vivência a partir da criação de histórias sobre situações por vezes presenciadas por ela.

Os jogos de faz de conta integram as orientações pedagógicas do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), em que consta que esse tipo de jogo:

Possibilita que as crianças reflitam sobre o mundo. Ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que as cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações, imprimir-lhes suas idéias e os conhecimentos que têm sobre si mesma, sobre as outras pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares distantes e/ou conhecidos (BRASIL, 1998, p. 171).

O professor pode observar e até conhecer melhor seu aluno nos jogos de faz de conta, com intervenções, caso necessário, para tornar o jogo mais significativo.

Vygotsky (1994), citado por Volpato (2017, p. 107) aponta “a brincadeira de faz de conta como a principal atividade da criança em idade pré-escolar. Já na idade escolar, os jogos com regras e os esportes tornam-se os mais importantes”. Nos jogos de regras há normas preestabelecidas e obrigações que precisam ser respeitadas. De acordo com Miranda (1984), citado por Rau (2013, p.157):

O jogo de regras caracteriza-se por ser regulamentado por leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados. É uma conduta lúdica que supõe relações sociais ou interindividuais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que a violação é considerada uma falta. É um jogo de caráter social.

Através dos jogos de regras a criança aprende a viver em sociedade, respeitando as leis e as pessoas.

Antunes (2017) aborda as classificações dos jogos de Caillois, Erikson, e de Maudry e Nekula. Caillois (1957) analisa as habilidades e os interesses dos jogos, classificados como:

Jogos de azar, envolvendo a ocasionalidade; *jogos competitivos*, com desafios pessoais ou em relação ao(s) outro(s); *jogos de vertigem* (impor ainda que brevemente estados de pânico à consciência); e *jogos de simulação ou ficção* quando os objetos e as situações de jogo aparentam condição fora da realidade (ANTUNES, 2017, p. 18).

Portanto, jogos de azar são aqueles que não dependem da habilidade do jogador, em que a vitória ou a derrota resultam da sorte, como nos caça-níqueis, rifas, bingos e loterias. Nos jogos competitivos sempre haverá disputa pela vitória, com um vencedor e um perdedor, como xadrez, damas, baralho, entre outros.

O jogo de vertigem provoca adrenalina, impõe estado de pânico à consciência, como diz o autor, a exemplo dos jogos que envolvem correr e fazer giros rápidos. Além desses, há os jogos de simulação ou ficção, caracterizados pela fuga da realidade.

Erikson (1976) estabelece as diferenças entre jogos como: “Jogos de *autoesfera* (jogo consigo mesmo no domínio do corpo e suas reações); *microesfera* (jogos solitários envolvendo objetos); e *macroesfera* (jogos que envolvem relações interpessoais).” (ANTUNES, 2017, p. 18). Nos jogos de *autoesfera*, a criança aprende com o próprio corpo; nos de *microesfera*, utilizando objetos relacionados a fantasias; nos de *macroesfera*, a criança aprende a socializar. Maudry e Nekula classificam os jogos segundo a interação que favorecem:

Jogos solitários (geralmente no primeiro ano de vida); *paralelos* (entre o segundo e o terceiro anos de vida), com crianças que brincam “ao lado de outras”; de *cooperação* (quando se organiza e se atribui papéis); e *grupais* que já supõem objetivos comuns e não implicam somente em uso coletivo e troca de brinquedos, mas também troca de fantasias (“Agora é minha vez de ser bandido”). (ANTUNES, 2017, p. 19).

Diante de todas essas classificações dos jogos, percebe-se existir uma variedade de jogos que podem contribuir com o aprendizado da criança de alguma maneira. Volpato (2017, p.115) diz que

O que faz do jogo um jogo e o que caracteriza uma brincadeira é a possibilidade que a criança tem de tomar decisões, de combinar regras, de negociar papéis, de agir de maneira transformadora sobre conteúdos significativos para ela, de ter liberdade e prazer. Isso possibilita que a criança torne-se cada vez mais autônoma, mais consciente de suas ações.

Ao trabalhar com jogos e brincadeiras o professor precisa permitir que as crianças fortaleçam a autonomia, criem suas próprias regras, de modo que usem a imaginação e aumentem a autoconfiança. Os jogos proporcionam interação, e entre os mais utilizados

atualmente estão os jogos digitais, com maravilhosos recursos para usar na educação básica. É cada vez mais evidente que os jogos digitais representam o futuro da aprendizagem.

5.1 Jogos digitais

Em uma sociedade tecnológica, as crianças têm acesso aos aparelhos digitais precocemente. Para tornar a aprendizagem mais atraente à nova geração são necessários diferentes recursos. Os jogos digitais, eletrônicos, ou *videogames*, crescem significativamente nos últimos anos, elaborados em vários modelos e níveis de dificuldade para entretenimento de públicos de todas as idades. No meio educacional existem inúmeros jogos digitais, recurso de auxílio na aprendizagem, pois, além de divertidos, estimulam a criatividade, a memória, e despertam a curiosidade do aluno.

De acordo com Alves (2008), citado por Sobreira, Viveiro e D'Abreu (2020, p. 27):

Atualmente, já se reconhece que os jogos despertam o interesse dos alunos; no entanto, faz-se necessária sua integração com o currículo escolar, ou seja, é preciso que haja uma intencionalidade pedagógica que interaja com a mídia, a fim de construir novos sentidos às narrativas e desenvolver atividades cognitivas significativas.

Contudo, uma das grandes dificuldades encontradas para inserção dos jogos digitais no ambiente escolar é desfazer a visão de que seriam violentos e tirariam a atenção do aluno. De acordo com Silva (2016), é comum ouvir de alguns professores que os jogos utilizados no passado são mais produtivos, e os jogos eletrônicos são empecilhos no cotidiano das crianças. Como aponta Silva (2016, p. 211):

A visão preconceituosa e limitada sobre os jogos eletrônicos inibe a possibilidade de os professores articularem a proposta pedagógica com os novos recursos disponíveis. Também inibe a possibilidade de os professores ficarem mais próximos da realidade dos alunos, buscando associar o cotidiano das crianças com os conteúdos escolares. Isso porque esses jogos eletrônicos, nos dias atuais, fazem parte da cultura lúdica dos alunos e são carregados de sentidos.

O desafio encontrado por escolas e professores, segundo Bazzo *et al.* (2014 *apud* RIBEIRO, 2015, p. 1), é o de “encontrar ferramentas que rompam com algumas tradições vigentes no ensino, promovendo mudanças estruturais na chamada educação tecnológica, da qual os jogos digitais fazem parte”. Os educadores precisam compreender que as crianças fazem parte de uma geração tecnológica constantemente estimulada por meios digitais, que por conta disto tem dificuldades de acompanhar o modelo tradicional de aprendizagem, por se tratar de um novo perfil de aluno ativo, que precisa interagir com o meio. Sendo assim, é

necessário usar jogos digitais no ambiente escolar para promover experiências a partir daquilo que o aluno reconhece em seu cotidiano, tornando a aprendizagem mais prazerosa. Loro (2018) traz a importância do uso dos jogos eletrônicos nas escolas dizendo que:

Pode desenvolver habilidades na resolução de exercícios de teoria e prática quando usados como reforço ou como revisão de algum conteúdo, pois eles contribuem para a concentração, a memorização e a compreensão de conceitos e de informações (LORO, 2018, p. 167).

Para que os jogos digitais alcancem o objetivo como recurso na aprendizagem, a escola e o professor precisam ter o conhecimento do seu desenvolvimento e de como utilizá-lo corretamente. Segundo Lacasa *et al.* (2008), citado por Ribeiro (2015, p. 1):

Os jogos usados em sala de aula podem se apresentar de duas formas: aqueles que foram criados com fins educacionais e se destinam a um uso específico para determinada disciplina ou conteúdo ou aqueles comerciais que o professor consegue estabelecer uma relação entre o conteúdo a ser trabalhado e o conteúdo do jogo.

Cada jogo digital possui características próprias que ajudam o desenvolvimento das habilidades do jogador. É possível classificados como de simuladores, de estratégia e de ação, como explica Kensky (2007 *apud* SOUZA *et al.*, 2011, p. 112-113):

Os simuladores exigem reflexos e movimentos rápidos para, por exemplo, pilotar carros velozes em corridas e ralis ou esquiarem em perigosas curvas de pistas de neve. Já os jogos de estratégia precisam de raciocínio, para construir e administrar uma cidade ou para conduzir exércitos e vencer uma guerra. Os jogos de ação são aqueles em que o jogador encarna um personagem no cenário do jogo e comanda ações, em geral com movimentos rápidos.

Tanto os jogos eletrônicos quanto os “tradicionalistas” contribuem para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Portanto, é necessário que façam parte do planejamento pedagógico e que a equipe escolar esteja preparada para lidar com as tecnologias.

5.2 Jogos cooperativos

Todos os tipos de jogos são importantes, porém, quando o único foco do jogo é vencer, criam-se adversários, o que contribui à formação de pessoas competitivas para quem o objetivo sempre será vencer. Para desenvolver hábitos de solidariedade e aproximação entre os alunos é melhor recorrer a jogos cooperativos, cujo objetivo é a colaboração com o outro, sem exclusões. Segundo Orlick (1989), citado por Correia (2015, p. 43):

[...] devemos trabalhar para mudar o sistema de valores, de modo que as pessoas controlem seus próprios comportamentos e comecem a se considerar membros cooperativos da família humana [...]. Talvez, se alguns adultos mais destruidores de hoje, tivessem sido, quando crianças, expostos ao afeto, à aceitação e aos valores humanos, o que tento promover com os jogos e esportes cooperativos, teriam crescido em uma outra direção.

Isto posto, é necessária uma formação que incentive mais a cooperação entre as crianças, em que não exista perdedor, mostrando que todos têm potencial para alcançar seus objetivos. De acordo com Marinho *et al.* (2012, p. 102), “Os jogos cooperativos têm como características integrar todos, de modo a ninguém se sentir discriminado, colocando a cooperação em primeiro lugar, e não o desejo de vencer”.

Os jogos cooperativos são muito importantes no aprendizado das crianças, e existem em vários modelos, categorizados por Orlick (1989 apud CORREIA, 2015, p. 45) da seguinte forma: “Os Jogos cooperativos sem perdedores, são os jogos em que todos jogam juntos e todos ganham juntos. O jogo só é ‘vencido’ se todos os participantes vencerem.”. Um exemplo de jogo cooperativo sem perdedores é *coelho sai toca*, utilizando bambolês como a toca. Os participantes se movimentam e, ao comando do guia, devem entrar na toca; entretanto, os bambolês são retirados aos poucos e os participantes devem cooperar para caberem mais pessoas na toca. O jogo segue até restar apenas um bambolê. Esse tipo de jogo forma uma só equipe e o objetivo será alcançado coletivamente.

Outra forma são os “Jogos cooperativos de resultado coletivo, o resultado final depende do esforço e da participação coletiva, e o objetivo é alcançado com todos jogado juntos” (CORREIA, 2015, p. 45). O jogo *caneta na garrafa* é um exemplo de jogo cooperativo de resultado coletivo. Cada participante pega uma ponta do barbante de igual comprimento, e as outras pontas são unidas e amarradas no centro. Na junção entre as pontas amarra-se um pequeno pedaço de barbante preso a uma caneta. Posiciona-se uma garrafa no chão e a equipe deve colocar a caneta dentro da garrafa. Tal jogo exercita a colaboração, pois todos trabalham para alcançar o mesmo objetivo.

Os “Jogos cooperativos de inversão, realmente brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder.” (CORREIA, 2015, p. 45). Os jogadores trocam de equipe durante o jogo e assim valorizam todos os participantes, sem preocupação com o resultado. Orlick (1989, p. 46) sugere os seguintes tipos de inversão:

Rodízio de jogadores: os jogadores mudam de time após a execução de um lance ou jogada predeterminada: pode ser após um saque, um lateral, um tiro de meta ou outras opções. Inversão do goleador: quando um jogador marca um ponto ou um gol, ele passará a jogar no time que sofreu o gol ou o ponto. Inversão do placar:

quando um jogador marcar um ponto ou gol, este será doado para o time “adversário”. Inversão total: é a combinação da inversão do goleador com o do placar. Isto é, quando um gol ou ponto for marcado, o jogador que o marcou passa para o outro time, levando o ponto marcado.

Orlick (1989), segundo Correia (2015), categorizou o jogo cooperativo como os jogos semicooperativos, os quais são organizados para que todos participem, “introduzindo algumas regras que forcem a participação efetiva de todos os integrantes e estimulem a cooperação e a integração dentro da mesma equipe” (CORREIA, 2015, p. 46).

O professor precisa conhecer cada um desses modelos para melhor aplicá-los, pois a aprendizagem nos jogos cooperativos pode ocorrer indutiva ou dedutivamente. Nas palavras de Marinho *et al.* (2012, p. 104), a aprendizagem é indutiva “[...] quando o professor passa o seu conhecimento para o aluno e demonstra utilizando a prática, e dedutiva [...] quando o professor aplica o jogo e faz com que os alunos deduzem a idéia que esse jogo quer passar”. A finalidade dos jogos cooperativos não é somente ganhar, mas compreender que o outro é parceiro para atingirem juntos o objetivo do jogo. Espera-se que a criança leve tal ensinamento consigo durante a vida, tanto para o convívio familiar e entre amigos quanto para o trabalho.

6 Considerações Finais

Um dos objetivos desta pesquisa foi conhecer a história dos jogos e sua relação com a educação. Percebe-se a importância da utilização dos jogos e das brincadeiras como recursos de aprendizagem na educação básica, desde a Antiguidade reconhecidos por estudiosos como auxiliares do processo de ensino-aprendizagem.

Observou-se também que o jogo e a brincadeira são direitos das crianças, integram documentos da educação básica que reforçam a importância da escola e da prática docente a partir de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil.

Este estudo ainda relacionou o significado do brincar para a criança aplicado à prática docente, por meio do jogo como recurso de aprendizagem. Com isto, compreende-se que jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano das crianças, que através deles aprendem a interagir e cooperar com o outro, a competir e cumprir regras. Portanto, torna-se importante utilizá-los como ferramenta pedagógica na escola, contribuindo com a prática do professor. A partir disso, percebe-se a necessidade de os professores serem mais criativos, elaborarem aulas de forma diferenciada e dinâmica, de modo que o aluno se interesse pelos conteúdos e construa seu próprio conhecimento.

Outro objetivo importante da pesquisa foi identificar os tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas à aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais. Entre os vários modelos existentes, os jogos digitais tiveram sua importância reconhecida, pois as crianças fazem parte de um mundo cada vez mais tecnológico, com informações e estímulos diariamente, de modo que é necessário trabalhar com o que a criança conhece, e os jogos digitais fazem parte de seu cotidiano. Outro modelo de jogo muito importante a ser trabalhado em sala é o cooperativo, porquanto a finalidade dos jogos e das brincadeiras não é somente chegar a um vencedor, e por meio dos jogos cooperativos as crianças aprendem a trabalhar em grupo, o que contribui para sua socialização.

Os jogos e as brincadeiras contribuem com o processo de ensino e aprendizagem na educação básica em ambientes físicos e digitais? O jogo é um importante recurso para utilizar em sala, despertando o interesse e a curiosidade do aluno pelo conteúdo. A partir da compreensão dos benefícios dos jogos e das brincadeiras, propõe-se a necessidade de serem cada vez mais estudados e colocados em prática por escolas e seus colaboradores.

Referências

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2011.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2017.

BARRETOS, D. B. *et al.* Recreação escolar: o brinquedo, a brincadeira e o jogo na educação da infância. **REUNI**, São Paulo, v. VIII, p. 140-150, 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília: Senado Federal; Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas: Papyrus, 2015.

CREPALDI, R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2010.

- FREIRE, Paulo. **A importância do Ato de Ler: três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. São Paulo: Cortez, 2017.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LORO, A. P. **Jogos e brincadeiras: pluralidade interventivas**. Curitiba: Intersaberes, 2018.
- MARINHO, H. *et al.* **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: InterSaberes, 2012.
- ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- RAU, M. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.
- RAU, M. **Educação infantil: práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem**. Curitiba: InterSaberes, 2012.
- RIBEIRO, J. *et al.* Teorias de Aprendizagem em Jogos Digitais Educacionais: um Panorama Brasileiro. **Novas tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 13, n. 1, p. 1-10, 2015.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2017.
- SILVA, M. **Metodologia do ensino de educação física: teoria e prática**. Curitiba: InterSaberes, 2016.
- SOBREIRA, E. S. R.; VIVEIRO, A. A.; D'ABREU, J. V. V. Cultura maker e jogos digitais. *In: MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo (orgs.). Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*. Porto Alegre: Penso, 2020. v. 3.
- SOUZA, R. P. *et al.* **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.
- TAVARES, L. M. **Histórico dos jogos**. Curitiba: Intersaberes, 2021.
- VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. 2. ed. Santa Catarina: Annablume, 2017.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.