

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

SANTOS, Daniele Aparecida dos (estudante)
Licenciando em Pedagogia no Centro
Universitário Internacional Uninter.
SANTOS, Elaine Oliveira (Orientador).
Professora no Centro
Universitário Internacional Uninter.

RESUMO

O objetivo dessa pesquisa foi reconhecer as contribuições dos Jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem na Educação Básica em ambientes físicos e digitais. Foi realizada de forma bibliográfica e qualitativa baseada em leituras de livros e artigos de revistas. Tal problemática consistiu em responder, como os jogos e brincadeiras contribuem no processo de ensino e aprendizagem na educação básica sendo aplicado em ambientes físicos e digitais? Justificaram-se os estudos, pois brincar é um direito da criança, e além de ser divertido é um recurso de aprendizagem. Ao conhecer a história do jogo por meios dos autores Marinho *et al* (2012) e Volpato (2017), observou-se que por meio dele se adquire conhecimento de regras, estratégias, tempo e de como trabalhar em equipe, permitindo o educando aprender brincando. Os jogos e as brincadeiras livres ou dirigidos, utilizados como recursos na aprendizagem colaboram no processo de desenvolvimento da criança, proporcionando uma evolução em seus aspectos cognitivo, físico, psicológico e social. A pesquisa nos referenciais de Rau (2012) relacionou que, os educadores têm um papel fundamental ao dirigir os jogos e as brincadeiras para atingir os objetivos de aprendizagem. Nas leituras de Alves (2008), entre outros, identificou-se que a tecnologia está presente cada vez mais na vida das crianças, e os jogos eletrônicos fazem parte do seu cotidiano. A escola ao utilizar os jogos digitais como recurso de aprendizagem, torna esse aprendizado mais próximo da vivência do aluno. Ao deixar o conteúdo mais dinâmico, os alunos se sentem mais motivados no processo de aprendizagem. A pesquisa teve apontamentos para a necessidade da escola junto aos professores conhecer melhor o recurso dos jogos e brincadeiras pelo fato da crescente contribuição para o campo da educação básica.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Ambientes físicos e digitais.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa intitulada “Os jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem na Educação Básica em ambientes físicos e digitais” é resultado do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Centro Internacional Uninter e tem-se a seguinte problemática: Como os jogos e as brincadeiras contribuem no processo de ensino e aprendizagem na

educação básica sendo aplicado em ambientes físicos e digitais? A seguir será demonstrado nas bases das pesquisas que ao jogar e brincar a criança na fase da educação básica se desenvolve como um todo, constrói seu conhecimento e se prepara para conviver em sociedade.

O objetivo geral deste estudo é reconhecer a contribuição dos jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem dos estudantes da educação básica em ambientes físicos e digitais. Tendo como objetivos específicos: 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 e identificar tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas na aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais.

Os métodos utilizados para a elaboração deste trabalho foram leituras de livros e de artigos de revistas. Possui referencial acerca das pesquisas bibliográficas, baseadas nos estudos de Vygotsky, Kishimoto, entre outros que fundamentam o assunto, sendo a pesquisa de cunho qualitativo. Sobre o jogo ser um recurso de aprendizagem, de acordo com Kishimoto (1994, p.13), “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 para isso é necessário trabalhar com o que a criança já sabe, ou seja, pela zona de desenvolvimento proximal. Segundo Vygotsky (2007, p.122), “no brincar, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brincar é como se ela fosse maior do que é na realidade”. Desse modo, os jogos e as brincadeiras que forem realizadas nas aulas precisam estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra, assim irá alcançar o papel como recurso de aprendizagem.

A pesquisa se encontra organizada da seguinte maneira: No primeiro capítulo, apresento uma breve história dos jogos e sua relação com a educação, abordando a visão de alguns teóricos, a importância dos jogos e brincadeiras nas práticas educativas da educação básica e o reconhecimento dessa importância nos documentos da educação básica. No segundo capítulo, o enfoque será no significado do brincar para a criança com a prática docente na utilização do jogo

como recurso de aprendizagem e o papel do professor no processo de ensino aprendizagem na utilização dos jogos e brincadeiras. O terceiro capítulo abordará os tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas na aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais, em especial os jogos digitais e os jogos cooperativos.

METODOLOGIA

Para a construção desse estudo, foi utilizado pesquisa de base qualitativa e de caráter bibliográfico. De acordo com Severino:

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.93).

Referente à pesquisa qualitativa Severino (2017, p.92), afirma que “são 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”. Sendo utilizados leituras de livros e artigos de revistas, buscando com essa pesquisa, conhecer, relacionar e identificar a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação básica em ambientes físicos e digitais.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Capítulo 1

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”. E de acordo com Tavares (2021) os jogos “permitem a expressão de ideias 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 já eram vistos por alguns estudiosos como um recurso eficaz no auxílio do ensino.

Para Platão (347 a.C.), um dos maiores pensadores da Grécia Antiga, ensinava matemática utilizando os jogos e indicava que para os primeiros anos de

vida das crianças, precisavam ser entretidos com jogos educativos. (MARINHO *et al.* 2012, p.81).

Já Aristóteles (1966), que foi discípulo de Platão, acreditava que quando se utiliza os jogos ao educar as crianças, precisava imitar as atividades dos adultos, assim formaria para o futuro. Os jogos mais praticados na época eram os de combate e destinados especialmente na preparação dos soldados. (VOLPATO, 2017, p.39).

Percebe-se que tanto Platão e seu discípulo Aristóteles já 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 brincadeiras no desenvolvimento da criança foi Froebel, um filósofo alemão do século XIX, criador do jardim de infância. Em sua pedagogia utilizou blocos de construção, papel, papelão, argila e serragem. Destacando a importância das atividades que contêm movimentos e ritmos. (CREPALDI, 2010, p.17). Foi a partir de Froebel que os jogos passaram a fazer parte do currículo da educação infantil.

A partir desses estudiosos, houve um grande progresso no uso dos jogos como recursos de aprendizagem. Um dos estudiosos que vieram a contribuir para o desenvolvimento do assunto foi o psicólogo Lev Semênovic Vygotsky, que nasceu em 17 de novembro de 1868, em Orsha e faleceu em 11 de junho de 1934, em Moscou, com 37 anos de tuberculose. Sendo um grande pensador, porém seus estudos foram somente descobertos após sua morte, onde defendia que o desenvolvimento intelectual da criança está relacionado com as interações sociais e as condições de vida. (RAU, 2012 p.170).

Volpato (2017, p.58-59), traz alguns pensamentos de Vygotsky (1994), em relação aos jogos e brincadeiras, algumas vezes citado pelo pensador como brinquedo. 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”. Por isso, ele afirma que, “se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo

como uma forma de atividade”. Entende-se com isso que os jogos e brincadeiras precisam ser vistos como um processo de aprendizagem para poder aplicá-los, pois existem outras atividades que dão prazer à criança, e muitas vezes têm jogos que não são satisfatórios, pelo fato de ter que ganhar ou perder.

Ainda de acordo com o autor, para Vygotsky:

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. (VYGOSTKY, 1994).

E Vygotsky relata que no jogo muitas vezes a criança faz coisas que na sua vivência não consegue realizar, tendo dificuldade em seu comportamento e aceitar regras. No dia-a-dia é necessário orientar o que fazer, já num cenário de faz de conta, como imitação, por exemplo, ela não encontra dificuldades de comportamento e de aceitar regras.

Convém ressaltar que a principal teoria de Vygotsky é a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), em que consiste o nível de desenvolvimento real, que é aquilo que a criança já sabe fazer, e o nível de desenvolvimento potencial, que é referente aquilo que a criança não sabe fazer sozinha, porém pode fazer com auxílio de outra pessoa. E para ele o brinquedo cria zonas de desenvolvimento proximal, pois a criança ao interagir com seus colegas ela repassa seu conhecimento e os amplia. Desse modo, os jogos e as brincadeiras que forem realizadas com as crianças, precisam estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, para que realmente alcance o seu papel como recurso de aprendizagem.

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

O modo de ensinar de antigamente era praticado usando o quadro e o giz como recurso de aprendizagem, e ainda era necessário dar conta de 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.

Onde o aluno somente escutava e não tinha o direito de opinar, sendo o professor o detentor do saber. Com o avançar dos estudos sobre a educação e o ensino, percebeu-se que o aluno precisa no processo de aprendizagem adquirir autonomia e construir seu próprio conhecimento, sendo o aluno o centro e o professor o mediador.

Com o mundo cada vez mais tecnológico e o aluno sendo bombardeado diariamente por novas informações, cabe ao professor planejar aulas agradáveis e prazerosas, para que ocorra o processo de ensino-aprendizagem. É nessa circunstância que o jogo e a brincadeira passam a ser um importante recurso de aprendizagem em sala de aula, de acordo com Antunes (2011, p.36), “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 de teóricos mostram os jogos e as brincadeiras eficientes para o uso no âmbito escolar, pois fazem parte do ambiente natural da criança, e quando brincam e jogam, adquirem experiências, interagem uns com os outros, aprendem a cumprir regras, competir e a cooperar, tornando-se um recurso pedagógico essencial para o desenvolvimento da criança.

De acordo com 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 os jogos e brincadeiras colaboram na construção do conhecimento da criança, e as situações reais e imaginárias criam desafios, fazendo com que encontrem soluções e isso faz a raciocinar e tomar decisões.

Apesar de os jogos e as brincadeiras serem excelentes na contribuição do ensino, não se pode esquecer que cada criança tem seu tempo para desenvolver suas habilidades, e de que nem todas aprendem da mesma maneira, e Antunes (2011, p.16), reforça isso dizendo que “todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de

ser generalizado”, então esse tempo precisa ser respeitado para não as prejudicar futuramente.

1.2 O jogo e a brincadeira nos documentos da educação básica

Os jogos e brincadeiras são importantes no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, com isso sendo um direito garantido em algumas leis e em referenciais da educação básica.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no Artigo 16 determina que as crianças e adolescentes tenham direito à liberdade, compreendendo no aspecto IV o brincar, praticar esportes e divertir-se.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz o brincar como um 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).

Fazendo parte do campo de experiência, Corpo, gestos e movimentos da BNCC, o brincar faz com que as crianças se comuniquem e se expressem, por isso é necessário que as instituições oportunizem esse processo.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), aponta essa importância, 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). Nesse sentido, os jogos e brincadeiras não podem ser confundidos como bagunça, mas sim compreender como um recurso de aprendizagem que podem ajudar na prática docente.

As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), na resolução nº. 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 um importante papel no desenvolvimento físico e intelectual da criança, e que através deles a criança tem a oportunidade de vivenciar experiências, tornando-se protagonista de sua própria aprendizagem. Portanto, os jogos e brincadeiras, fazem parte dos direitos da criança, e privá-la disso se torna um retrocesso no seu desenvolvimento. A escola junto aos educadores precisa agir de acordo com esses direitos que são garantidos, com isso facilitará um bom desenvolvimento na aprendizagem das crianças.

Capítulo 2

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

Os jogos e brincadeiras preparam a criança para viver em sociedade, pois aprende regras e a conviver em grupo, além de se expressarem com pensamentos e sentimentos. De acordo com Zanluchi (2005), citado por Silva (2016, p.148), afirma que: “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”. E 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 brincadeiras sejam efetivos para o aluno, é necessário que o professor saiba utilizá-los e Antunes (2011), traz 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, p.41).

O professor pode ajudar com dicas quando o aluno tiver problemas em resolver o jogo, para que isso não venha a desmotivar. O segundo elemento é sobre as “Condições psicológicas favoráveis. O jogo jamais pode surgir como “trabalho” ou estar associado a alguma forma de sanção”. (ANTUNES, p.41). Pois os alunos precisam sentir vontade de participar sem ser uma obrigação, assim o jogo se transforma em um estimulador da aprendizagem. O terceiro elemento que também é muito importante na aplicação do jogo são as “Condições ambientais. A conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos”. (ANTUNES, p.41). Sendo necessário um ambiente agradável, com uma boa higiene e um espaço adequado para um bom desempenho do jogo. E o quarto elemento é respeitar os “Fundamentos técnicos. Um jogo jamais deve ser interrompido, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado a buscar seus próprios caminhos”. (ANTUNES, 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 trago o papel do professor na utilização dos jogos e brincadeiras como recurso de aprendizagem e da importância da valorização de ambos na educação.

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

Os jogos e brincadeiras não podem ser vistos somente como um passatempo ou como perda de tempo, pois se trata de um recurso incentivador 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, pois com ele, a criança descobre suas funções e, conseqüentemente, a fonte de exploração do meio em que vive para o desenvolvimento do conhecimento.

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”. E 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 nos jogos e brincadeiras é importante para o desenvolvimento da criança, pois ela tem a possibilidade de conhecer seu corpo, experimentando sensações no meio em que vive. Sabendo dessa importância que os jogos e brincadeiras favorecem, muitas escolas do ensino básico utilizam como recurso na aprendizagem, porém alguns professores não têm conhecimento de como usar na 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 precisam de aulas que os motivem a aprender, e para isso requer aulas diferenciadas, com conteúdos mais dinâmicos. Ao utilizar os jogos e brincadeiras irá contribuir na sua prática pedagógica, tornando a aula mais atrativa e significativa, permitindo 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.

Com isso a autora esclarece o quanto é fundamental o papel do educador no processo de ensino aprendizagem na utilização dos jogos e brincadeiras. Além de o professor ter um grande papel nesse processo, esse recurso pode ajudar na prática pedagógica. Como afirma Marinho *et al.* (2012, p.90), “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”. Porém é necessário que o educador adquira conhecimento para desenvolver os jogos e brincadeiras de forma competente e adequada, dessa forma irá atingir o objetivo esperado. Dentre esses conhecimentos está conhecer o aluno e o contexto em que vive tanto social, ambiental e cultural.

Capítulo 3

Tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas na aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais.

Existem vários modelos de jogos utilizados como recurso na educação, Kishimoto (2017) ressalta o jogo educativo, os tradicionais infantis, de construção e os 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 em entender os conteúdos da disciplina, e o jogo educativo é um ótimo aliado para melhor entendimento da criança. Outro jogo utilizado como recurso segundo Kishimoto (2017), são os jogos tradicionais, e para ele:

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. (KISHIMOTO, 2017, p. 45).

O uso dos jogos tradicionais é extremamente importante em sala, pois faz parte da cultura em que a criança está inserida, e sua utilização faz com que conheçam sua cultura, além de colaborar em seu desenvolvimento.

Froebel foi o criador dos jogos de construção, que são aqueles onde 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 na criatividade e desenvolver habilidades da criança”. (KISHIMOTO, 2017, p. 47). Além disso, os jogos de construção fazem à criança 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). Ao brincar de faz de conta a criança desenvolve a criatividade e tem a possibilidade de expressar emoções e sentimentos relacionados à sua vivência, pois ela cria histórias de situações que muitas vezes aconteceu com ela ou presenciou.

Os jogos de faz de conta faz parte das orientações pedagógicas do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), e 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, 1998b, p. 171).

O professor pode observar e até conhecer melhor seu aluno nos jogos de faz de conta, podendo intervir caso necessário e 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”. Os jogos de regras são seguidos com normas preestabelecidas, com obrigações que precisam ser respeitadas. De acordo com Miranda (1984), citado por Rau (2013, p.157), afirma que:

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 já aprende a viver em sociedade, respeitando as leis e as pessoas, contribuindo para sua formação.

Antunes (2017) traz as classificações dos jogos feitas por Caillois, Erikson e por Maudry e Nekula. Caillois (1957) analisa as habilidades e interesses dos jogos, podendo ser 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 os jogos de azar são aqueles que não depende da habilidade do jogador, em que a vitória ou a derrota depende da sorte, os jogos como caça-níquel, rifas, bingos e loterias são alguns desses jogos. Nos jogos competitivos sempre haverá disputa pela vitória, tendo um vencedor e um perdedor. Alguns exemplos são os jogos de xadrez, damas, baralho entre outros. Outro é o jogo de vertigem, em que provoca adrenalina, como autor diz impõe estado de pânico à consciência, como exemplo, correr e fazer giros rápidos. E os jogos de simulação ou ficção que são os que fogem da realidade.

Segundo 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, p18). A partir disso, com os jogos de autoesfera a criança aprende com o próprio corpo, no microesfera aprende utilizando objetos, relacionado com as fantasias, e na macroesfera a criança aprende a socializar. E de acordo com Maudry e Nekula, eles classificam os jogos seguindo os tipos de 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 que existe uma variedade de jogos que se pode ser utilizado, e de que cada um pode vim a contribuir no aprendizado da criança de alguma maneira. Mas concordo com Volpato (2017, p.115), que 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.

É necessário que nos jogos e brincadeiras que o professor trabalhar, eventualmente deixe as crianças serem autônomas, que criem suas próprias regras, com isso a criança tem a capacidade de imaginar, criar, aprendendo a confiar em seu potencial.

Os jogos proporcionam interação, e um dos mais utilizados na atualidade são os jogos digitais, um maravilhoso recurso para usar na educação básica. No decorrer do trabalho trago a importância dos jogos digitais e de que fica perceptível que faz parte do futuro da aprendizagem.

3.1 - Jogos digitais

Vivemos em uma sociedade tecnológica, onde as crianças cada vez mais cedo têm acesso aos aparelhos digitais e para que a aprendizagem escolar seja atraente para essa nova geração são necessários diferentes recursos. Os jogos digitais, conhecidos também como jogos eletrônicos ou videogame, têm crescido significativamente nos últimos anos, sendo elaborados em vários modelos e níveis de dificuldade, sendo utilizados por públicos de todas as idades, como forma de diversão e entretenimento. No meio educacional existem inúmeros jogos digitais, podendo ser um recurso de auxílio na aprendizagem, pois além de serem divertidos, estimula a criatividade, a memória e desperta a curiosidade do aluno.

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

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". (ALVES (2008) *apud* SOBREIRA, VIVEIRO E D'ABREU, 2020, p.27).

Porém, uma das grandes dificuldades encontradas em inserir os jogos digitais no ambiente escolar é desfazer a visão de que são violentos e tiram a atenção do aprendiz. 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 por eles considerados empecilhos no cotidiano das crianças. Como aponta Silva (2016):

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. (SILVA, 2016, p.211).

O desafio encontrado por algumas escolas e professores segundo Bazzo et al. (2014) *apud* Ribeiro (2015, p.1), é 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, e que estão em todo momento sendo estimulados pelos meios digitais, trazendo com isso dificuldades em acompanhar o modelo tradicional de aprendizagem, pois esse novo perfil de aluno é ativo e precisam interagir com o meio, por isso se faz necessário o uso dos jogos digitais no ambiente escolar, por promover experiências daquilo que o aluno já conhece e faz parte do 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 da forma correta. Segundo Lacasa *et al.* (2008), citado por Ribeiro (2015):

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. (LACASA et al. (2008) *apud* RIBEIRO, 2015, p.1).

Cada jogo digital possui características próprias, que ajudam no desenvolvimento das habilidades do jogador, podendo ser classificados de jogo de simuladores, de estratégia e de ação, como explica Kensky (2007) *apud* Souza et al. (2011):

Os simuladores exigem reflexos e movimentos rápidos para, por exemplo, pilotar carros velozes em corridas e ralis ou esquiari 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. (KENSKY (2007) *apud* SOUZA et al. 2011, p.112-113).

Tanto os jogos eletrônicos quanto os “tradicionais”, contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Por isso é necessário que façam parte do planejamento pedagógico, e que a equipe escolar esteja preparada para o desenvolvimento das tecnologias.

3.2 - Jogos cooperativos

Todos os tipos de jogos são importantes, porém quando o único foco do jogo é vencer se criam adversários, desse modo estará formando pessoas competitivas, que independente do que for o objetivo será vencer. Para desenvolver hábitos de solidariedade e aproximação entre os alunos, o melhor é utilizar os jogos cooperativos, que tem como objetivo a colaboração com o outro, sem exclusões. Segundo Orlick (1989) citado por Correia (2015):

(...) 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. (ORLICK (1989), *apud* CORREIA, 2015, p.43).

Por isso é necessária uma formação que incentive mais a cooperação de um com o outro, onde 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 vários modelos, Orlick (1989) *apud* Correia (2015) categorizou os jogos cooperativos 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”. (CORREIA, p.45). Um exemplo de jogo cooperativo sem perdedores é do 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 que caibam mais pessoas dentro da toca. O jogo segue até ficar 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, p.45). O jogo da caneta na garrafa é um exemplo de jogo cooperativo de resultado coletivo. Cada participante pega uma ponta do barbante do mesmo comprimento, e as outras pontas são unidas e amarradas no centro. Nessa junção entre as pontas é amarrado um pequeno pedaço barbante e preso uma caneta. Uma garrafa é colocada no chão e a equipe deve colocar a caneta dentro da garrafa. Esse jogo exercita a colaboração, onde todos trabalham para alcançar o mesmo objetivo.

Já os “Jogos cooperativos de inversão, realmente brincam com o nosso conceito tradicional de vencer e perder”. (CORREIA, p.45). Os jogadores trocam de equipe no decorrer do jogo, com isso valorizando todos os participantes, sem preocupação com o resultado. Orlick (1989) 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. (CORREIA, 2015, p 46).

E por último Orlick (1989) segundo Correia (2015) categorizou o jogo cooperativo como os Jogos semicooperativos, que tem a visão de que todos participem e que ninguém fique sem participação durante o jogo, “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 ainda a aprendizagem nos jogos cooperativos pode ocorrer de forma indutiva ou dedutiva, nas palavras de Marinho *et al.* (2012, p.104), “indutiva, é quando o professor passa o seu conhecimento para o aluno e demonstra utilizando a prática, e dedutiva, é quando o professor aplica o jogo e faz com que os alunos deduzem a idéia que esse jogo quer passar”.

Os jogos cooperativos trazem a visão de que a finalidade do jogo não é somente ganhar, mas de compreender que o outro é parceiro e de que juntos atingirá o objetivo esperado. Esse ensinamento a criança levará para a vida, tanto no convívio familiar, entre amigos e no trabalho, de que o outro não precisa perder para ele ser vencedor, com isso irá transformar e contribuir para um mundo melhor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos objetivos dessa pesquisa foi de conhecer a história dos jogos e sua relação com a educação, o que levou perceber a importância da utilização dos jogos e das brincadeiras como recurso de aprendizagem na educação básica, e que desde antigamente já era reconhecido pelos estudiosos como um auxiliador no processo de ensino e de aprendizagem.

Observou-se também que o jogo e a brincadeira é um direito das crianças, fazendo parte de alguns documentos da educação básica, trazendo a importância da escola com o educador colocá-los em prática, com isso contribuindo para o desenvolvimento da criança.

Este estudo ainda relacionou o significado do brincar para a criança com a prática docente na utilização do jogo como recurso de aprendizagem, e compreende-se que os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança, onde aprendem a interagir e cooperar com o outro, a competir e cumprir regras, tornando-se um recurso importante a serem utilizados na escola, contribuindo na prática pedagógica do professor. A partir disso percebe-se a necessidade de os

professores serem mais criativos, elaborar aulas diferenciadas e dinâmicas, fazendo com que o aluno se interesse pelos conteúdos e construa seu próprio conhecimento.

Um outro objetivo importante da pesquisa foi de identificar os tipos de jogos e suas contribuições pedagógicas na aprendizagem da criança em ambientes físicos e digitais, e dentre os vários modelos de jogos existente, os jogos digitais tiveram sua importância reconhecida, pois as crianças fazem parte de um mundo cada vez mais tecnológico, com informações e estímulos diariamente, com isso sendo necessário trabalhar com o que a criança já conhece, e os jogos digitais fazem parte do seu cotidiano. Outro modelo de jogo muito importante a ser trabalhado em sala é o jogo cooperativo e compreende-se que a finalidade dos jogos e das brincadeiras não é somente ter um ganhador, e ao trabalhar com os jogos cooperativos as crianças aprendem a trabalhar em grupo, contribuindo na sua vivência social.

Com isso tivemos a resposta para a pergunta de, como os jogos e as brincadeiras contribuem no processo de ensino e aprendizagem na educação básica sendo aplicado em ambientes físicos e digitais? De que o jogo é um importante recurso para utilizar em sala, despertando o interesse do aluno pelo conteúdo, por meio a curiosidade de aprender. Desta forma, concluindo os benefícios dos jogos e brincadeiras, propõe-se a necessidade de serem cada vez mais estudados e colocados em práticas pela escola e seus colaboradores, pela importância que se tem no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

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

———. **Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ : Vozes, 2011.

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

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

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

———. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.

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

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.

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

———. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

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.

RAU, M. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2013.

———. **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. (Org.). **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem**. V.3. Porto Alegre: Penso, 2020.

SOUZA, R. P. *et al.* **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

TAVARES, L.M. **Histórico dos jogos**. Curitiba: Intersaberes, 2021.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 2007.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. 2. ed. Santa Catarina: Annablume, 2017.