

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
LICENCIATURA

DOUGLAS HENRYQUE ALVES DOS SANTOS
GLAUBER ROGER OLIVEIRA CAVALCANTI
LUCAS PACHECO DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA AS CRIANÇAS
NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

RECIFE/2021

DOUGLAS HENRYQUE ALVES DOS SANTOS
GLAUBER ROGER OLIVEIRA CAVALCANTI
LUCAS PACHECO DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA AS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,
como requisito final para obtenção do título de Graduado em
Educação Física.

Professor Orientador: Me. Edilson Laurentino dos Santos

RECIFE/2021

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 2338/ O.

S237i Santos, Douglas Henryque Alves dos
A importância dos jogos para as crianças na educação física. / Douglas
Henryque Alves dos Santos, Glauber Roger Oliveira Cavalcanti, Lucas
Pacheco da Silva.- Recife: O Autor, 2021.

22 p.

Orientador(a): Me. Edilson Laurentino dos Santos.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário
Brasileiro – UNIBRA. Bacharelado em Educação Física, 2021.

Inclui Referências.

1. Jogos. 2. Crianças. 3. Escola. I. Cavalcanti, Glauber Roger
Oliveira. II. Silva, Lucas Pacheco da. III. Centro Universitário Brasileiro -
UNIBRA. IV. Título.

CDU: 796

Dedicamos esse trabalho a nossos pais.

*“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo.
Todos nós sabemos alguma coisa. Todos
nós ignoramos alguma coisa. Por isso
aprendemos sempre. ”*
(Paulo Freire)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1. Os jogos na educação.....	10
2.2. jogos na escola	11
3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	13
4 RESULTADOS.....	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
REFERÊNCIAS.....	21
AGRADECIMENTOS.....	23

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA AS CRIANÇAS NA ÁREA DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Douglas Henryque Alves Dos Santos

Glauber Roger Oliveira Cavalcanti

Lucas Pacheco Da Silva

Edilson Laurentino dos Santos¹

Resumo: *A coleta de dados foi realizada em três níveis, sendo eles, leitura rápida que objetiva verificar se as obras consultadas são de interesse do trabalho, leitura mais aprofundada das partes que realmente interessam e os registros das informações extraídas das fontes em instrumento específico. Este estudo avalia os efeitos do uso dos jogos no contexto escolar para um aprimoramento da atenção cognitiva e uma melhorar no desenvolvimento social das crianças. No âmbito escolar o jogo tem como papel importante no desenvolvimento de uma criança, um desse papel é melhorar a autonomia desse indivíduo que irá obter com cada tomada de decisão na hora da realização do jogo. Para tanto, realizamos estudos de pesquisa bibliográfica para a veracidade das informações expostas, O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, as obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão, alegria e de uma consciência de ser diferente da vida.*

Palavras-chave: Jogos. Crianças. Escola.

¹ Doutorando Bolsista CAPES do Programa de Pós-Graduação em Educação pela UFPE, junto a Linha de Pesquisa Teoria e História da Educação (2017); Mestre em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco (2012). Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Federal de Pernambuco (2009). Membro Pesquisador do Laboratório de Gestão de Políticas Públicas de Saúde, Esportes e Lazer (LABGESPP); Membro do Laboratório de Educação das Relações Étnico-Raciais (LabERER); Membro Pesquisador do Centro de Desenvolvimento de Pesquisas em Políticas de Esporte e de Lazer - REDE CEDES - MINISTÉRIO DO ESPORTE. Atualmente é Professor dos Cursos de Graduação em Educação Física (Licenciatura e Bacharelado) do Centro Acadêmico de Vitória (CAV-UFPE), e do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA/IBGE. E-mail para contato: edilson.santos@grupounibra.com

1 INTRODUÇÃO

A infância é o melhor período para promover as relações interpessoais. É um bom momento para promover a socialização, aquela onde o indivíduo mostra ter uma maior tendência a flexibilidade para este tipo de aprendizagens e, conseqüentemente, pelas características da natureza da criança, o jogo tende a ser um bom recurso para conseguir um bom proveito da situação (CARBONELL et al., 2018).

A palavra jogo foi originada do latim "incus", que quer dizer diversão, brincadeira. Nos nossos dicionários as definições mais comuns são: distração, passa tempo e divertimento. O jogo advém das antigas civilizações gregas e romanas e já o conheciam a sua importância para educar as crianças.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas,

Mas obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida (HUIZINGA 1971).

No âmbito escolar o jogo tem como papel importante no desenvolvimento de uma criança, um desse papel é melhorar a autonomia desse indivíduo que irá obter com cada tomada de decisão na hora da realização do jogo. Segundo KAMII (1988), a autonomia significa ser governada por si própria, ela não é a mesma coisa que a liberdade completa, significa levar em consideração os fatores relevantes para decidir agir da melhor forma para todos.

A partir do século xx o jogo foi desenvolvido por algumas instituições de educação infantil, foi desenvolvido a partir de teorias pedagógicas e de acordo com o tempo foi ficando mais viável a possibilidade de utilizar os jogos para desenvolver a aprendizagem de forma mais lúdica. (KISHIMO 1993).

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula, vai além de brincar, ele é considerado uma forma de aprendizado, porém para que isso ocorra a criança deve escolher qual jogo ela tem vontade de brincar, e a mesma deve controlar o desenvolvimento sem ser coagido pelas normas do professor, ou seja a função educativa do jogo só é válida se o mesmo não for uma obrigação para a criança.

O jogo tem sido muito utilizado por psicólogos nas intervenções com crianças, pois possibilita o conhecimento da realidade deste tipo de paciente (BRENELLI, 2001).

Por isso Macedo (2007) defende o valor psicopedagógico do jogo por dois motivos: primeiro porque pode representar uma experiência fundamental de entrar em contato com o conhecimento, de construir respostas em função de um trabalho que demanda diferentes capacidades. Segundo porque pode significar para a criança que aprender é um jogo de investigação, de prazer, de acertos e erros, de diferentes caminhos, de cooperação, em que as situações de jogo são planejadas a partir das capacidades e expectativas dos alunos, por isso o jogo é considerado também uma forma direta de aprendizagem, de acordo com suas funções.

De acordo com Souza (1996) os jogos podem ser utilizados na escola ou na clínica com instrumentos que propiciam o estudo do pensamento da criança, de sua afetividade e de suas possibilidades de estabelecer relações sociais. O mesmo tem um papel fundamental no processo de desenvolvimento cognitivo e afetivo do indivíduo, de acordo com suas tomadas de decisões, e das trocas de informações com as outras pessoas.

A ludicidade pode surgir como uma possibilidade, como força pedagógica motivadora, para auxiliar na promoção da aprendizagem e da inclusão, motivando cada vez mais a criança, sem fazer com que se torne chato de certo modo, fazendo com que ela se desmotive de aprender a cada dia mais (MOTA, 2010).

Esse estudo tem como problema de pesquisa o quanto o jogo pode influenciar no desenvolvimento da criança, tanto na parte cognitiva quanto na sua parte de desenvolvimento social e motor.

O objetivo do presente artigo de revisão bibliográfica é discutir as principais perspectivas teóricas que abordam o uso dos jogos nas escolas, e também a sua importância para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. Já os objetivos específicos tratassem de verificar os benefícios dos jogos dentro das escolas e analisar o desenvolvimento da criança com o jogo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Os jogos na educação

As relações entre o jogo e a brincadeira no ensino aprendizagem constituem-se numa abordagem significativa, principalmente na educação infantil, pois é nesse período que as crianças devem encontrar o espaço para explorar e descobrir elementos da realidade que as cercam. Elas devem ter oportunidade de vivenciar situações ricas e desafiadoras, as quais são proporcionadas pela utilização dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos. (MACEDO, 2000).

Conforme o autor pode-se compreender que os jogos com as crianças apresentam papel fundamental quanto ao seu desenvolvimento, pois, de forma lúdica, estão em busca de resultados e enfrentando desafios que conseqüentemente vão demandar criatividade.

Jogos bem elaborados e bem aproveitados podem ser vistos como uma estratégia de ensino, podendo atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento, segundo (LARA 2004).

O jogo foi aplicado na educação infantil de maneira vagarosa e até um pouco tardia o que acarretou um grande atraso no campo escolar. E assim que ele foi introduzido na Educação Infantil, trouxe transformações significativas, pois a partir daí a aprendizagem se tornou divertida. (MACEDO, 2000)

A opção de ensinar por meio dos jogos exige do educador uma melhor preparação e o mesmo deve levar em consideração a faixa etária das crianças, a importância da definição dos conteúdos e das habilidades presentes nas brincadeiras e o planejamento de sua ação com o objetivo de o jogo não se tornar um mero lazer ou passatempo.

Segundo Vigostsky (1998) assegura a contribuição do jogo para o desenvolvimento cognitivo da criança, e simultaneamente a construção da autonomia, pois, no jogo a criança busca suas próprias ações, estimula a curiosidade e a autoconfiança.

O jogo se faz presente em diversas atividades realizadas pelas crianças, oferece aos homens, em geral, várias situações que possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e a capacidade de resolver problemas. Os jogos nessa fase infantil podem intensificar as capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreender e transformar a realidade.

Destacamos a utilização dos jogos para as crianças nessa fase, principalmente porque elas não apenas se divertem, mas também tiram das atividades materiais suficientes para gerar conhecimentos.

Os jogos de regras em espaços abertos precisam de um espaço amplo, pois exigem deslocamentos dos jogadores. Já os jogos de regras em espaço fechado podem ser jogados também em espaços abertos. Os jogos de regras implicam, na maioria das vezes, a presença do outro; raramente se joga sozinho (exceto em jogos eletrônicos), e esse foi um dos aspectos levados em consideração nas atividades observadas. As condições climáticas também influenciam os jogos: em dias de clima bom, predominam os jogos em espaço aberto como exemplo Basquete, futebol, handebol entre outros; (geralmente em quadras abertas), em dias de chuvas, os jogos em espaço fechado como por exemplo: Jogos de carta; Jogos de escolha; Jogos de tabuleiro; (geralmente dentro de salas ou quadras cobertas).

Os jogos educativos tanto computacionais como os outros jogos, com certeza, é um forte recurso riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades da criança se bem elaborados e explorados. São uma estratégia de ensino podendo atingir diferentes objetivos e áreas do conhecimento.

2.2 jogos na escola

Quando jogam uns contra os outros, nem sempre têm consciência da competição, não se tem a consciência que para se ganhar o outro precisa perder. Ao identificar a vitória e a derrota pela criança, outras questões se colocam, é normal que a criança queira ganhar, só que para isso acontecer ela irá precisar de sorte, estratégias e habilidades específicas, e a introdução de outros jogos que venha trazer capacidades diferentes. Há crianças que vencem com mais facilidade que outras. Ao perceber a sua posição de ganhador e perdedor como transitória, fica mais fácil aceitar a derrota, no caso de vitória, não irá desrespeitar a criança que perdeu. Alguns educadores da Educação Infantil não se utilizam do jogo por temer por parte dos alunos a frustração e fracasso e não aceitem a derrota. Mas perder e ganha sempre fará parte do jogo.

Tão importante quanto se respeitar as regras é fazer uso dos combinados, aceitar que os colegas as cobrem no momento devido, mas ainda tem alunos que não aceitam se submeter as regras impostas pela brincadeira ou pelo jogo o que leva esse

aluno á não encontrar um parceiro dificultando a sua participação e interação com a turma.

Os jogos e brincadeiras induzem o interesse do aluno favorecendo desse modo uma melhora na parte biológica, emocional, psicomotora, social, simbólica entre outras, criando nesse sentido pessoas que participam com consciência e com críticas do ambiente em que vivem (ARRABA et al, 2014).

Na Educação Infantil, as crianças passam a se familiarizar com as regras, desenvolve uma visão geral e percebe que pode ajudar a dominar os truques e a jogar melhor. Dessa forma as crianças poderiam agir como produtores de seu conhecimento, tomando decisões sendo capazes de pensar por conta própria e resolver seus problemas.

Para Vygotsky a criança realiza aquilo que gosta, mas aprende a submeter-se a regras, que fazem com que ela renuncie uma ação impulsiva. Assim, na brincadeira a criança age de maneira diferente daquilo que gosta. Esse exercício favorece o desenvolvimento do controle emocional do respeito ao outro, da vida social (MOREIRA E ANDRADE, 2008, p. 69).

Na atualidade, já há algumas tendências em que o professor elabora jogos que exigem mais raciocínio lógico das crianças. Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motoras e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria qualquer. Kishimoto (1999) ainda comenta que “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças”. (KISHIMOTO, 1999, p. 40).

Finalmente, todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira.

3. DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Esta pesquisa consiste em um estudo acerca da importância dos jogos para as crianças na área da educação física escolar. Neste sentido, trata-se de uma pesquisa qualitativa, cuja referência foi unicamente bibliográfica.

É importante enfatizar alguns aspectos mais gerais do que é uma pesquisa qualitativa e o que é também uma pesquisa bibliográfica. Ao definir o método qualitativo, Marconi & Lakatos (2008, p. 269) afirmam que:

[...] O método qualitativo difere do fazer quantitativo não tanto por não empregar instrumentos estatísticos, como também pela forma de coleta e análise dos dados. Uma metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo uma complexidade do comportamento humano. Fornece análises mais detalhadas sobre hábitos, atitudes e tendências de comportamento.

Como se pode ver, a diferença não se refere apenas a não utilização de gráficos e tabelas estatísticas, mas ao trato com o material pesquisado. O comportamento humano, suas relações sociais, assim como a forma como o homem interage com o meio é uma das características marcantes da pesquisa qualitativa, conforme nos diz Silva (2008, p. 29):

[...] pode-se dizer que como método, as investigações qualitativas têm-se preocupado com o significado dos fenômenos e processos sociais, levando em consideração crenças, valores e representações sociais.

No caso da temática que foi abordada aqui, a pesquisa foi bibliográfica. De acordo com Boccato (2006, p. 266):

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

É justamente o que foi feito nesta pesquisa. Através do estudo de artigos, foi realizada uma revisão bibliográfica, para que se possa discutir e apresentar resultados acerca da importância dos jogos para as crianças na área da educação física escolar.

Para a realização da pesquisa foram selecionados da base de dado SCIELO, PUBMED, LILACS e BVS. Os descritores utilizados foram: *Educação Escolar*, *Educação Física*, *a importâncias dos jogos*. Os operadores booleanos utilizados foram AND e OR, combinando importância dos jogos para crianças AND educação escolar. Os critérios de inclusão foram artigos que estão em conexão com a temática pela qual o trabalho se propõe como objetivo, que tenham sido publicados entre os anos de 2000 a 2021, e que também estejam em língua portuguesa. Os critérios de exclusão foram artigos de revisão, artigos indisponíveis na internet, artigos com erros metodológicos.

Para que sejam aplicados os critérios de inclusão/exclusão foram analisados primeiramente os títulos dos artigos. Depois foram feitas a leitura dos resumos e por fim o estudo do texto integral. O que se pretende, na verdade, é mostrar que é possível manter uma vida ativa e saudável a partir da prática dos exercícios físicos.

4. RESULTADOS

De acordo com a busca realizada, segue a Tabela 1, que se trata de uma Tabela síntese de estudos encontrados que tratavam sobre a importância dos jogos para as crianças na área da educação física escolar).

Tabela 1. (Características dos estudos selecionados nesta revisão).

Autores	Objetivo	Intervenção	Resultados
MACEDO, 2000	Objetivo primordial investigar a contribuição dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem das crianças de 6 e 7 anos.	A importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças de 6 e 7 anos	É impossível divorciar o lúdico do processo de construção do conhecimento.
ALVARES 2004	Verificar o uso dos jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem, tendo como base, os referenciais teóricos analisados durante a pesquisa bibliográfica.	Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem	O potencial dos jogos digitais educacionais, baseados em estudos de especialistas, traz exemplos de jogos utilizados no processo de ensino e de aprendizagem e aponta problemas que ainda precisam ser superados para facilitar o emprego dos jogos digitais educacionais.
SOUZA,2005	O objetivo deste trabalho é apresentar um estudo sobre os principais conceitos que envolvem os jogos digitais voltados para fins educacionais, bem como as suas características, vantagens e desafios a serem superados, buscando expor a sua importância para o futuro da aprendizagem.	A importância dos jogos digitais na educação.	Foi possível observar claramente que os jogos digitais educacionais são de fato o futuro da aprendizagem, e que a tecnologia, que se torna cada vez mais parte do nosso cotidiano, não deve ser ignorada.
BUGESTE, 2007	A importância do jogo enquanto recurso essencial para a viabilização da aprendizagem dos educandos de forma natural e prazerosa, uma	Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem.	Explicação sobre a aplicação dos jogos educativos, dando ênfase no porquê de sua utilização, baseado na problemática de se obter um processo de desenvolvimento cognitivo

	vez que sua natureza é essencialmente lúdica.		que seja dinâmico e desafiador aos aprendizes explorando suas múltiplas competências, integrando-os como peças-chave no processo de ensino aprendizagem.
NOVELLO, 2005	Avaliar, com base em estudos da literatura especializada e em reflexões sobre práticas de sala de aula, os benefícios da utilização de jogos como material didático para o ensino de matemática.	Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática	São apresentados os resultados de uma pesquisa sobre a ocorrência de jogos em aulas de matemática.

Diante da metodologia aplicada nesta pesquisa, a respeito dos benefícios da atividade física para a qualidade de vida de pessoas na terceira idade, foi possível chegar a resultados como o número total de artigos científicos, sobre o tema, os principais autores e quais são suas áreas de pesquisa, o período de maior e menor incidência dos artigos científicos, e a classificação das categorias dos estudos e sua discussão.

Na busca ampliada, foram identificados 105 artigos científicos, considerando a junção entre a fonte de informação e os indexados nas bases de dados Scielo, Google Acadêmico. Após todo o processo de exclusão ou inclusão, descrito no capítulo anterior e que pode ser visualizado no fluxograma a seguir, posteriormente foram selecionados ao final 05 artigos para a análise, de acordo com a delimitação prévia explicada na metodologia, sendo a grande maioria dos artigos de autoria coletiva.

As relações entre o jogo e a brincadeira no ensino aprendizagem constituem-se numa abordagem significativa, principalmente na educação infantil, pois é nesse período que as crianças devem encontrar o espaço para explorar e descobrir elementos da realidade que as cercam. Elas devem ter oportunidade de vivenciar situações ricas e desafiadoras, as quais são proporcionadas pela utilização dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos. (MACEDO, 2000).

Segundo Grando e Tarouco (2008, p.3) os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem, sendo que na sociedade 10 moderna cada vez mais os jogos invadem o dia a dia das pessoas, e eles são das mais diversas formas e com as mais diferentes finalidades e propostas de entretenimento, dos convencionais que são passados de geração em geração e os digitais.

Segundo Alvares (2004) os jogos educacionais são criados com a dupla finalidade de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Esses jogos são elaborados para divertir e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdo e habilidades embutidas no jogo.

Trabalhar com os jogos educacionais ou com qualquer atividade pedagógica requer uma organização prévia, definindo os objetivos e a finalidade da utilização do jogo para que o mesmo sirva como um auxílio no processo de aprendizagem (SAVI e ULBRICHT, 2008).

Apesar do potencial e benefícios dos jogos educacionais pode-se observar que ainda não são tão utilizados na educação, e para muitos professores, encontrar e utilizar bons jogos continua sendo um desafio.

Embora esteja presente no cotidiano escolar ainda existe preconceito em aprendizagem baseadas por jogos, pois se argumenta que a atividade produzida é irrelevante ou inconsequente tanto para a aprendizagem formal quanto para informal.

De acordo com Menezes (2003, p.4) quando o jogo educacional tem como objetivo principal o auxílio a aprendizagem de algum conteúdo curricular, poderá acabar se tornando uma árdua tarefa, pois muitas vezes o conteúdo fica em segundo plano e o aluno acaba por se concentrar somente no desafio que muitas vezes está desvinculado do conteúdo.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), atualmente muitos jogos e softwares educacionais não atingem as expectativas dos educadores e alunos em relação aos jogos digitais comerciais de competição e não atendem as expectativas dos alunos mais exigentes, já acostumadas com a sofisticação dos jogos de entretenimento.

A utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem teve seu desenvolvimento nos Estados Unidos, na década de 50, com o propósito de treinar executivos da área financeira. Por consequência dos resultados positivos, seu uso ampliou-se a outras áreas, chegando ao Brasil com muita força na década de 80 (SOUZA,2005).

Com a evolução dos jogos eletrônicos, surgem os primeiros jogos digitais voltados ao aprendizado, que aos poucos começam a ganhar relevância no que se refere a educação básica, com o desenvolvimento de ferramentas que estimulam o aprendizado de forma interativa (SOUZA,2005).

Para Bugeste (2007), por meio das brincadeiras e dos jogos, as crianças podem aprender muitas coisas que vão além do jogar, entre as quais ele cita: ter persistência

e empenhar-se para conseguir seus objetivos, mesmo diante de obstáculos e dificuldades (resiliência); procurar soluções para situações problemas (aprender a conhecer); selecionar e testar estratégias adequadas para cada situação diferenciada do jogo (aprender a fazer); cooperar com seus colegas para que todos possam beneficiar-se e ter êxito (aprender a viver juntos); superar limites, conhecer e controlar suas reações diante de situações adversas, respeitar as opiniões e as limitações dos colegas (aprender a ser).

Vial apud Kishimoto (1994) considera importante a escola adotar o jogo pelos efeitos que proporciona. O autor observa uma variante no emprego dos jogos na educação: o jogo didático como modalidade destinada exclusivamente à aquisição de conteúdo, mais dinâmico, envolve ações ativas das crianças, permite a exploração e tem múltiplos efeitos na esfera corporal, cognitiva, afetiva e social, diferenciando-o do jogo educativo, mais restrito, pela sua natureza atrelada ao ensino de conteúdo, torna-se, no seu entender, inadequado para o desenvolvimento infantil, por limitar o prazer e a livre iniciativa da criança e tornar-se muitas vezes monótono e cansativo.

Para trabalhar com jogos, o professor tem que considerar alguns pontos e características importantes: objetivo, público, material, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade de conteúdo, avaliação e continuidade (MACEDO, 2000).

O primeiro ponto a ser analisado pelo professor que pretende utilizar-se de algum jogo em sala de aula é avaliar o objetivo que se quer atingir com a sua utilização. Ele serve para direcionar e atribuir significado para a atividade com o jogo, estabelecendo eventuais conexões com outras áreas de conhecimento. Conhecer a cultura, a estrutura social, a idade e os interesses do público ao qual as atividades se destinam, é uma condição imprescindível para a escolha correta da atividade, pois permite prever o tempo de concentração exigida e o grau de conhecimento necessário dentro de cada faixa de desenvolvimento dos estudantes. (MACEDO, 2000).

Por meio da utilização de jogos, o aluno constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propícios à ajuda mútua e à análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão em profundidade sobre os conceitos que estão sendo discutidos. Isto proporciona ao professor condições de analisar e de compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem, por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas pelos jogadores.

Ao entender e internalizar as regras de um jogo, o aluno se habilita para entender as regras do grande jogo da natureza a qual todos nós pertencemos: as leis científicas (NOVELLO, 2005).

As habilidades desenvolvidas pela utilização de jogos na educação são necessárias para o desenvolvimento científico integral dos cidadãos, sem o qual nenhum país pode aspirar progressos sociais e econômicos significativos, pois o aluno condicionado a somente reproduzir mecanicamente conceitos, tende a perder a motivação para aprender e, conseqüentemente, a população em geral tende a perder a capacidade de discernimento efetivo sobre temas científicos e tecnológicos, algo que é fundamental para o fortalecimento da cidadania. Assim, não há como contrapor a educação científica com a educação para a cidadania: um cidadão só é realmente consciente, autônomo, solidário e participativo na medida em que compreende e compartilha do conhecimento científico produzido pela humanidade (NOVELLO, 2005).

A criança constrói o seu ser aos poucos, apropriando-se do material do mundo social e cultural, ao mesmo tempo em que atua sobre este mundo, ou seja, é ativo na sua construção e modificação (BRASIL, 2006). O que se percebe é que durante a infância a criança vai estabelecendo um equilíbrio entre as necessidades impostas pelo seu impulso de crescimento e as exigências sociais e culturais que estão no ambiente que o cerca.

Portanto, buscar novos caminhos para enriquecer o ensino e a aprendizagem, é uma ação que possibilita o enfrentamento de problemas ligados a educação, pois sem formas de envolver o aluno nesse processo, buscando seu interesse e interatividade relação ao mesmo, torna-se difícil ter êxito na educação se a mesma continuar recorrendo apenas aos moldes tradicionais de ensino.

Espera-se que as escolas propiciem aos alunos a oportunidade de interagirem com os jogos educacionais aliando o prazer de jogar com uma melhor prática educativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por Meio das pesquisas foram analisados os benefícios que os jogos trazem em relação as crianças, tanto o lado cognitivo quanto para o lado afetivo, além de aprender de uma forma lúdica que cause prazer para elas praticarem determinadas atividades através dos jogos e com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima.

A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e à busca de novas explicações, pois, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras.

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos.

Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação.

Conclui-se também de quão importante é o papel dos educadores nesse processo de mediação ensino/aprendizagem na vida dos alunos. Ainda é preciso que se tenha uma percepção ativa dos comportamentos apresentados pelos alunos em sala de aula, pois, de certa forma o reflexo do seu ambiente social, será imposto no dia a dia escolar. Dessa forma, será possível identificar os tipos de jogos a serem utilizados em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVARES, Ana Maria T. **Informática na educação: Estudo dos jogos educativos computadorizados (Aspectos técnicos, Educacionais e Valorativos).**

Dissertação de Mestrado. 2004. Disponível em . Acesso em 15.12.10.

ARRABA, M. F; FONSECA, J. S; LIMA, J. F; SILVA, K. C; SIMÕES, V. A. P. Jogos e brincadeiras: um espaço para o lúdico na educação infantil. **EDUCERE - RE-VISTA DA EDUCAÇÃO**. v. 14, n. 2, p. 259-271, jul./dez. 2014. Disponível em: <revistas.unipar.br/index.php/educere/article/view/5601>. Acesso em 19 nov 2021.

BUGESTE, Marinho; MATOS, Junior; FILHO, Salles; MADRIDFLINCK. **Pedagogia do Movimento: Universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Editora Ibpex, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. B823 **Relações interpessoais: abordagem psicológica** / [Regina Lúcia Sucupira Pedroza]. – Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2006.

Carbonell, T., Antoñanzas, J. L., & Lope, A. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. **Revista INFAD de Psicología**, 2(1), 269-282. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1225>.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. **O uso dos jogos educacionais tipo RPG na Educação**. 2008. Disponível em Acesso em 26.11.10.

KAMII, C. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos**. Trad. por Regina A. de Assis. 2.ed. Campinas: Papirus, 1985.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

Lara, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre, Artmed, 2005.

MACEDO, Lino; PETY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Chistie. **Aprender com Jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

MEIRIEU, P. **A Pedagogia entre o Dizer e o Fazer: a coragem de começar**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MEDEIROS; TOMASI. **Revisão Bibliográfica**. 2008. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/blogdabc/como-fazer-uma-revisao-bibliografica-2/>. Acesso em: 06 maio 2020.

MENEZES, C. **Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem**. 2003. Disponível em Acesso em 20.11.10.

MOREIRA E ANDRADE: **Questões do Cotidiano Educacional** – Cuiabá, p.69, 2008.

NOVELLO, Mário. **Os jogos da natureza**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em: Acesso em 12.11.10.

SOUZA, A de M, **A relevância dos indicadores educacionais para a educação básica: informações e decisões**, 2005. Petrópolis, RJ.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, a Deus, que nos deu energia e benefícios para concluir esse trabalho.

Agradecemos ao nosso orientador Me. Edilson Laurentino dos Santos, por toda orientação para conclusão deste trabalho.

Agradecemos aos nossos pais que nos incentivaram todos os anos que estivemos na faculdade.

Aos nossos colegas de classe e professores que participaram da nossa jornada.

Aos nossos irmãos, que nos apoiaram e, indiretamente, contribuíram para que este trabalho se realizasse.

Enfim, agradecemos a todas as pessoas que fizeram parte desta etapa decisiva em nossas vidas.