

# Jogos educativos no Ensino Fundamental: uma prática pedagógica nos anos iniciais

Kátia Diniz Coutinho Santos, Colégio de Aplicação João XXIII\UFJF, Brasil  
Miriam Raquel Piazzzi Machado, Colégio de Aplicação João XXIII\UFJF, Brasil  
Alesandra Alves, Colégio de Aplicação João XXIII\UFJF, Brasil

**Resumo:** *Esse trabalho tem como objetivo apresentar a prática pedagógica do Projeto “Jogos Educativos/Matemáticos” como recurso pedagógico para alunos do primeiro segmento do Ensino Fundamental no Colégio de Aplicação João XXIII\UFJF. Esse artigo apresenta a prática pedagógica desenvolvida no Projeto “Jogos Educativos/Matemáticos” como estratégia desencadeadora do processo de ensino e aprendizagem, realizada com alunos do primeiro segmento do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação João XXIII/Universidade Federal de Juiz de Fora, escola que tem como princípios o ensino, a pesquisa e a extensão. Considera-se que o emprego de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem tem apresentado bons resultados, pois cria situações que permitem aos alunos desenvolverem métodos de resolução de problemas, estimulando a sua criatividade. Esse recurso pedagógico não representa uma atividade isolada no âmbito da escola, mas um trabalho que se desenvolve dentro dos conteúdos curriculares, tanto na área da Matemática, quanto em outras áreas do conhecimento. Acreditamos que a produção do conhecimento que se estabelece entre os alunos nas atividades lúdicas desenvolvidas podem subsidiar práticas educativas e servir de referência para outras realidades. Toma-se como referencial teórico nesse trabalho Brougère (2008), Huizinga (2008), Kami e DeVries (1991), Kishimoto (2003) e Lima (2008). Este projeto está em vigor desde 2001 e conta com a participação de graduandos/bolsistas da UFJF. Os resultados parciais revelam a importância do lúdico na construção do conhecimento e no desenvolvimento das várias inteligências.*

**Palavras-chave:** jogos educativos, matemática, ensino e aprendizagem

**Abstract:** *This work aims to present the pedagogical practice of the Project “Educational Games / Maths” as an educational resource for students from the first segment of Elementary School at Colégio de Aplicação João XXIII \ UFJF. This article presents the pedagogical practice developed in the project “Educational Games / Maths” as a trigger strategy of teaching and learning process, held with students of the first segment of Elementary Education from Colégio de Aplicação João XXIII / Federal University of Juiz de Fora, school that has as principles teaching, research and extension. It is considered that the use of games as a teaching and learning strategy has presented good results as it creates situations that allow students to develop methods of problem solving, stimulating their creativity. This educational resource does not represent an isolated activity within the school field, but a job that is developed within the curricula content, both in mathematics, as in other areas of knowledge. We believe that the production of knowledge that is established among students in developed recreational activities can subsidize educational practices and serve as a reference for other realities. It is taken as the theoretical reference in this work Brougère (2008), Huizinga (2008), Kami and DeVries (1991), Kishimoto (2003) and Lima (2008). This project has been in place since 2001 and has included the participation of graduate students / scholars from UFJF. Partial results show the importance of the games in the construction of knowledge and in the development of multiple intelligences.*

**Keywords:** Educational Games, Mathematics, Teaching and Learning

## Introdução

O presente artigo tem a finalidade de apresentar práticas pedagógicas desenvolvidas por meio de jogos educativos, considerados de suma importância, na medida em que promovem situações de ensino-aprendizagem e possibilitam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Essas práticas são realizadas com alunos, na faixa etária entre 6 e 10 anos, do primeiro segmento do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação João XXIII (CAp João XXIII), que é

uma Unidade Acadêmica<sup>1</sup> de Ensino Básico, integrada à Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), na cidade de Juiz de Fora, em Minas Gerais e que está completando cinquenta anos em 2015. Ensino, Pesquisa e Extensão são três frentes de atuação do colégio, que foi criado para ser campo de experimentação, demonstração e aplicação de pesquisas, como também campo de estágio para os cursos de licenciatura da UFJF. Desta forma, o Colégio vem contribuindo para formação de jovens e de professores, sendo referência na cidade.

Atualmente, o CAp João XXIII funciona em três turnos, atendendo crianças a partir dos seis anos de idade. Conta com cerca de mil trezentos e cinquenta alunos matriculados em vinte e oito turmas entre Ensino Fundamental, nove turmas de Ensino Médio, oito turmas do Curso da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e duas turmas dos cursos de Especialização (lacto sensu). No colégio são desenvolvidos vários projetos, que visam ampliar as possibilidades pedagógicas de formação de seus alunos. O jogo é incorporado como um desses projetos, na perspectiva de afastar das práticas tradicionais da educação, onde o aluno é considerado como parte do processo de ensino e aprendizagem.

Vale enfatizar que um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, gerando interesse e prazer, por isso, é importante que eles façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes recursos lúdicos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental, 1997, pp. 48-49).

Para Carvalho e Oliveira (2014, p. 434) na medida em que os jogos provocam um desafio no sujeito, estimulando-o a construir novas formas de pensar, podem ser considerados:

Férteis contextos para favorecer a construção das negações, aspecto necessário ao progresso cognitivo por envolver escolhas, por parte do sujeito, e tomadas de decisão. As duas situações favorecem o jogador a centrar-se nos aspectos positivos e negativos, quer dos observáveis, quer das coordenações de sua ação, favorecendo um equilíbrio mais simétrico entre os aspectos positivos e negativos.

O emprego do jogo no contexto educacional possibilita a utilização dessa atividade como recurso pedagógico, pois não é uma atividade isolada no âmbito da escola, mas um trabalho que se desenvolve dentro dos conteúdos curriculares, tanto na área da Matemática, quanto em outras áreas do conhecimento trabalhadas no Ensino Fundamental. Desta forma, é relevante destacar que esta prática aposta na compreensão de processos que se passam nas aulas e no recreio do colégio, se revela pela significação das metodologias vivenciadas e compreende que a produção do conhecimento que se estabelece entre os alunos nas atividades lúdicas desenvolvidas poderá subsidiar práticas educativas e servir de referência para outras realidades. A seguir relata-se brevemente sobre os atores desse projeto, que são os professores dos Colégio de Aplicação João XXIII/UFJF; discentes da graduação, bolsista do Programa de Treinamento Profissional; alunos do Ensino médio como bolsista de Monitoria Júnior e os alunos do primeiro segmento do Ensino Fundamental.

## **Uma prática pedagógica, um auxílio na formação**

Para realização dessas práticas educativas contamos com bolsistas do Programa de Treinamento Profissional (TP) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Esse programa é regulamentado pela Resolução n.º 58/2008 da UFJF e tem como objetivo principal possibilitar o aperfeiçoamento profissional dos alunos de ensino médio profissionalizante e de graduação da UFJF, em áreas de específico interesse e compatíveis com a habilitação cursada. De acordo com a resolução,

este aperfeiçoamento se dá com a participação do aluno em projetos acadêmicos de ensino, no âmbito da UFJF, em regime de 12 horas semanais de atividades. A orientação deste treinamento profissional é feita por um professor ou profissional da área. (UFJF, Resolução nº 58/2008)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Colégio de Aplicação João XXIII, unidade acadêmica da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

<sup>2</sup> <http://www.ufjf.br/prograd/coordenacoes/cgrad-coordenacao-de-graduacao/treinamentoprofissional/> recuperado em 07 outubro, 2014.

No caso específico do Colégio de Aplicação João XXIII da Universidade Federal de Juiz de Fora (CAp XXIII/UFJF), o Programa de Treinamento Profissional proporciona aos licenciandos de diversas áreas a participação ativa na vida escolar da Educação Básica, conhecendo e atuando no dia a dia escolar, propiciando-lhes maiores experiências profissionais em seu campo de atuação. Além desse, programa que atende os alunos da graduação, a Monitoria Júnior, proporciona um campo de observação e atuação dos alunos do Ensino Médio do colégio como monitores dos alunos do 1º segmento do Ensino Fundamental.

O envolvimento dos professores formadores do CAp XXIII/UFJF e licenciandos em projetos propostos e desenvolvidos colaborativamente indica que a formação dos professores não se dá de forma estanque, somente na escola ou exclusivamente nas universidades, mas nos dois contextos: tanto a formação teórica é importante, como aprender na prática é essencial; além disso, teoria e prática se enriquecem mutuamente e, no caso da docência, uma não subsiste sem a outra. Defende-se, nesse trabalho, que o Programa de Treinamento caminhe nessa perspectiva e possa trazer impactos que repercutirão diretamente no saber-fazer pedagógico dos futuros profissionais da educação, configurando-se, dessa forma, uma influência em sua formação inicial docente.

Ao possibilitarmos a interlocução entre os alunos do Ensino Médio, através dos Projetos de Bolsas de Monitoria Júnior, e os graduandos, com das bolsas de Treinamento Profissional, para que participem de atividades junto aos estudantes do primeiro segmento do ensino fundamental, estamos propiciando uma participação efetiva nas relações de ensino aprendizagem, o que, anteriormente ao surgimento dos projetos de treinamento profissional, só era possível através dos estágios dos cursos de graduação.

Além de apostar na sua vocação ao ensino na educação básica, o colégio reforça sua identidade de campo de formação inicial. Os estudantes de graduação que participam de inúmeros projetos do CAp tem assegurado esse investimento. Soma-se a isso, a grande contribuição que possibilitam com o seu trabalho nesse projeto junto aos estudantes, que têm a oportunidade de acesso a um trabalho individualizado, através da mediação que recebem não só dos professores regentes de cada disciplina, de seus pares, como também dos bolsistas.

No próximo item, destacaremos o papel do lúdico no processo ensino-aprendizagem, apresentando conceitos que se completam e que reforçam a capacidade de desenvolvimento cognitivo e criativo possibilitados pelos jogos educativos.

## O lúdico e a construção do conhecimento

A essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito. Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo dos versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho de brincadeira. (Benjamin, 2002, p. 102)

Partimos da certeza que, jogar é importante, considerando que pode estimular o jogador a uma constante análise de suas atuações para atingir seu objetivo. A proposta de inserção do jogo orientado no recreio em 2014 surgiu a partir das reflexões coletivas da nossa prática pedagógica, percebendo que o tempo do “Módulo de Jogos Educativos”<sup>3</sup> era pequeno para o desenvolvimento das atividades, e considerando os efeitos positivos desse trabalho já desenvolvido no colégio desde 2001.

Segundo Huizinga (2008), a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. É nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de exercitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. A natureza nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

---

<sup>3</sup> Cabe aqui destacar que esse tema foi aprofundado na dissertação de Mestrado desenvolvida por uma das autoras desse texto in: Dimiz, K. C. S. (2011). *Os Módulos de Jogos no Colégio de Aplicação João XXIII : um estudo de caso*. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, SP. Brasil

Podemos constatar o jogo estimula a mente, como instrumento de distração e divertimento, como também para ser jogado nos momentos de horas de ócio, como nos aponta Huizinga (2008) que destaca o poder de fascinação que o jogo pode provocar.

Para Huizinga (2008), “hoje em dia a maior parte das pessoas fazem música por prazer, mas os antigos lhe atribuíam um lugar na educação, porque a Natureza não quer apenas que trabalhemos bem, quer igualmente que utilizemos bem o ócio.” (Huizinga, 2008, p. 180).

O livro “O Ócio Criativo” de De Masi (2000, p. 10) nos alerta que “o futuro pertence a quem souber libertar-se da ideia tradicional do trabalho como obrigação ou dever e for capaz de apostar numa mistura de atividades, onde o trabalho se confundirá com o tempo livre, com o estudo e com o jogo, enfim, com o ‘ócio criativo’.”

Assim, através da nossa prática pedagógica cotidiana, percebemos que as crianças buscam em seus momentos de “ócio” usar sua criatividade em busca de divertimento, de amigos e parceiros para o jogo. Nesse contexto, os jogos, desenvolvidos em momentos em que a criança não teria nada para fazer, como o tempo do recreio, podem potencializar um ambiente em que a liberdade e a diversão façam emergir ideias que se caracterizam pela criatividade, um elemento responsável pela construção e reconstrução de significados e sentidos das próprias brincadeiras para as crianças.

Nesse contexto, é importante salientar que temos no CAp João XXIII outro Projeto de Treinamento Profissional desenvolvido concomitante a esse, que intitula-se “Jogos Educativos” e compõe um conjunto de Módulos de Ensino Especializado, que são espaços diferenciados de aprendizagem caracterizados por uma abordagem do conhecimento em que predominam a utilização de metodologias e temáticas alternativas. Tem por objetivo a sistematização da aprendizagem de forma lúdica, criativa e formativa visando a aprendizagem integral do aluno.

O “Módulo de Jogos Educativos” tem como objetivos: desenvolver habilidades e competências relacionadas à interpretação de regras e a construção de conhecimentos; favorecer oportunidades para que os alunos façam trocas frequentes com seus pares, estabelecendo uma relação positiva com a aquisição do conhecimento por meio do lúdico e a ampliação da linguagem e da comunicação de ideias; desenvolver a autonomia, o raciocínio lógico-dedutivo, a atenção, a concentração, a capacidade de percepção e criação de estratégias; construir laços de amizade, de cooperação e de socialização; estabelecer ações preventivas com relação aos bloqueios de aprendizagem e despertar a motivação dos alunos por pensar e aprender; levar os alunos a compartilhar jogos, ambientes, valores, informações e resgatar jogos do universo cultural.

De acordo Solaz-Portolez e Sanjosé (2008), citado por Carvalho e Oliveira (2014, p. 446), “o jogo de regras é um instrumento que se encaixa como uma das possibilidades para o trabalho do professor, à medida que cria um contexto lúdico, motivador e desafiador, capaz de mobilizar e desenvolver aspectos cognitivos”.

Vale pontuar, que o jogo como instrumento pedagógico abre um leque de possibilidades para o desenvolvimento do aluno de forma globalizada, além de trazer o lúdico para a construção do conhecimento. Assim, o trabalho com o jogo no Ensino Fundamental contribui com a formação para a cidadania, socializando valores como: cooperação, solidariedade, respeito mútuo e companheirismo, tanto entre professores e alunos, como entre os próprios alunos.

Para Carvalho e Oliveira (2014, p. 435) ao jogar, os indivíduos têm a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada; refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo.

Por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de situações-problema, cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e certo esforço na busca de sua solução.

Esclarecemos que os jogos aplicados são pesquisados, analisados e selecionados com o intuito de identificar sua pertinência com os objetivos e adequação à faixa etária em que será desenvolvido.

De modo geral, os jogos são construídos com madeira, emborrachado, papel cartão ou cartolina plastificada; também são utilizados botões, contas coloridas e dados. São empregados jogos no computador, na internet, dando assim a oportunidade de a criança trabalhar com diversas linguagens, ferramentas e aprendizagens.

A inserção de computadores e internet no contexto educacional torna-se muito relevante, pois desperta e desenvolve nos alunos uma nova visão de acesso à informação para a construção de seu conhecimento, utilizando ambientes computacionais nos quais possam fazer simulações, experimentações, enriquecer, fixar e vivenciar os conteúdos da Matemática de uma forma diferenciada. Por meio de softwares educativos, áudio, imagem, Microsoft Excel e sites previamente selecionados, eles são estimulados a desenvolver o raciocínio matemático. É uma oportunidade de atender a estilos diferenciados de aprendizagem, ou seja, é outro espaço com outras aprendizagens, requerendo habilidades propiciadas pelas tecnologias.

De acordo com Haguenaer, Carvalho, Victorino, Lopes, Filho (2007, p. 6) o computador e a internet ampliam:

A representação da realidade, abrindo possibilidades para um novo enfoque educacional baseado em jogos, permitindo a exploração de diversos recursos multimídia. Sua utilização modifica a dinâmica do ensino, as estratégias e o comportamento de alunos e professores. A possibilidade de simulação que os jogos de computador e internet oferecem, acentuam três características básicas dos jogos em geral: a fantasia, a curiosidade, e o desafio. Com a possibilidade de imersão que o computador oferece, o sujeito entra no jogo, assume um papel realizando uma vivência, onde ele é levado a se envolver com a fantasia, na medida em que existe uma analogia, uma metáfora com a realidade.

Vale destacar que, quando o aluno joga com tabuleiro, também escolhe seus próprios caminhos e interage com diferentes colegas. A utilização das novas tecnologias, em especial de computadores na Educação, pode favorecer a verificação de hipóteses levantadas pelos alunos de maneira mais dinâmica e motivadora.

A utilização de jogos interativos pode ser uma alternativa capaz de trazer um ganho expressivo de qualidade ao processo ensino-aprendizagem apoiado pela internet. Os jogos podem oferecer “a oportunidade de ampliar o potencial do uso de imagens, animações e interatividade, além de resgatar o caráter lúdico e prazeroso da aprendizagem.” (Haguenaer Carvalho, Victorino, Lopes; Cordeiro, Filho, 2007, p. 6).

Para os autores, os jogos podem se tornar ferramentas instrucionais eficientes.

Pois eles divertem e motivam, facilitando assim o aprendizado, pois aumenta a capacidade de retenção do que foi ensinado. Além disto, o jogo ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, facilitando o desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, além de desenvolver a criatividade, perseverança e sociabilidade. (Haguenaer, Carvalho Victorino, Lopes, Cordeiro, Filho, 2007, p. 3).

Outra questão essencial é permitir que a criança jogue várias vezes o mesmo jogo, pois enquanto joga, amplia a compreensão das regras, apropria-se de estratégias, aprimora raciocínios e desenvolve as diversas linguagens, criando a cultura de jogar.

Em Benjamin (2002), descobrimos a grande lei que rege o mundo dos jogos: a lei da repetição. Segundo o autor, para “criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o ”mais uma vez”. Para a criança, não bastam duas vezes, mas sim sempre de novo, centenas e milhares de vezes.” (Benjamin, 2002, p. 101).

Durante a realização do módulo é selecionado um jogo, organizado e promovido um campeonato interno, para que se possa trabalhar com as crianças, aspectos como competição e promoção de habilidades, nas diversas áreas. É enfatizado “a amizade em primeiro lugar”. O campeonato é prazeroso, interessante e desafiante e possui abertura com esclarecimento das regras, discussão da importância da integração dos alunos e também com as disputas e conflitos. No encerramento, tem premiação com um jogo, divulgação do resultado, fotos das crianças no mural e uma avaliação oral do evento.

No planejamento do módulo, é reservado um dia para que os alunos possam escolher dentre os jogos trabalhados, o que ele quer jogar, dando assim o direito de jogar de acordo com sua preferência.

Outro momento de destaque é o dia em que as crianças podem escolher e trazer um jogo de casa para socializar com os colegas, tanto no Módulo de Jogos Educativos como também no horário do recreio. As crianças ficam muito empolgadas com a possibilidade de compartilhar seus jogos e também por conhecer e jogar novos jogos. Neste dia, a criança é que vai explicar as regras para seus pares. Acreditamos que a criança precisa ter vez e direito de trazer de casa uma parte do seu mundo, da sua experiência, para conviver com as outras crianças do universo escolar.

Kamii (1991a, p. 47) afirma que os jogos são atividades particularmente boas para o dia a dia. “Já que são atividades tão prazerosas e interessantes fora da sala de aula, vale a pena trazê-las para dentro da classe e tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças.” (Kamii, 1991, p. 47)

Ainda para Kamii (1991a) o fato de a própria criança escolher o jogo que quer trazer para escola e a possibilidade de fazer mudanças nas regras do jogo, faz com que elas se sintam mais livres, pois compartilhar o jogo e as regras que elas trouxeram pode facilitar o caminho para o desenvolvimento da autonomia.

Ainda segundo a autora supracitada (1991a, p. 39), “como as crianças pequenas geralmente querem jogar em grupo, os jogos constituem uma situação natural em que as crianças são motivadas a cooperar para estabelecer regras e cumpri-las”.

É importante salientar que a abertura deste espaço colabora para maior participação, tomada de decisão, coordenação de informações, comunicação de ideias e interação das crianças. Fato vivenciado pelas inferências das crianças ao verbalizarem que neste dia elas tiveram mais liberdade para jogar e escolher os parceiros e, também, pela variedade de jogos.

No encerramento das aulas do módulo, realizamos uma auto-avaliação com as crianças fazendo uma reflexão sobre sua postura, suas próprias jogadas e as jogadas dos adversários. Apresentamos um vídeo produzido pela equipe com os melhores momentos vivenciados com os colegas, professores e bolsistas.

Na figura 1 observa-se a equipe de professores e bolsistas no horário do recreio.

Figura 1: Alunos, bolsistas e professores no horário do recreio



Fonte: Arquivo pessoal das professoras, 2015.

Na figura 2 observa-se alunos de diferentes faixas etárias brincando. Esse brincar não é o lúdico pelo lúdico, mas uma possibilidade extra de inter-relação com o conhecimento, com seus pares e entre estudantes e professores.

Figura 2: Alunos e bolsistas em atividade no horário do recreio



Fonte: Arquivo pessoal das professoras, 2015.

Afinal, qual seria efetivamente o papel do jogo como recurso pedagógico na escola de educação básica? É o que se pretende apresentar no próximo tópico, destacando a compreensão de alguns autores que discutem o tema.

## O Jogo como recurso pedagógico

O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. Para o educador, um excelente meio de desenvolver a criança. Por essas duas razões, todo educador, pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo. E para isso é preciso certa habilidade, senão dificilmente conseguirá algum êxito junto às crianças. (Jacquin, 1960, p.7)

Independente da idade ou do momento, o homem está sempre procurando atividades que lhe deem prazer, e isso o leva a criar diferentes, interessantes e variados jogos. Mesmo sem perceber, em nosso dia a dia, estamos sempre realizando atividades lúdicas como ouvir músicas, cantar, andar pela rua brincando com os desenhos e as cores das calçadas, com bichinhos de estimação, entre inúmeras outras situações.

Alguns autores, desde a antiguidade clássica, afirmam a importância do jogo como meio de proporcionar à criança um ambiente adequado, enriquecedor, que possibilite o desenvolvimento de habilidades e competências. Nessa perspectiva, queremos enfatizar o papel que o jogo pode ter, inclusive, no desenvolvimento de estratégias de pensamento.

Huizinga (2008, p. 5) afirma que, a característica primordial ou a essência do jogar está no divertimento, na fascinação, na distração, na excitação, na tensão, na alegria e no arrebatamento que o jogo pode desencadear, ou seja, o jogo pode desempenhar um papel primordial no processo de desenvolvimento global da criança.

O autor ainda aponta como fundamentais, entre outros, os seguintes aspectos para caracterizar o jogo: é uma atividade livre, se for sujeito a ordens, deixa de ser jogo e passa a ser ocupação; não se situa na vida comum, não está ligado à satisfação imediata das necessidades e dos desejos; a satisfação está interligada com a própria atividade; o jogo não é atribuído por deveres físicos e morais. Liga-se às noções de obrigação e dever moral apenas quando se relaciona ao culto e ao ritual; animais e crianças brincam porque gostam; para o adulto, o jogo não é uma atividade imprescindível, transformando-se em necessidade pelo prazer que proporciona; o jogo é uma evasão da vida real. Distingue-se da vida comum pelo lugar e duração que ocupa. Os espaços são provisórios e criados no mundo habitual. Ligado ao fator tempo, o jogo apresenta uma outra característica importante: pela repetição, ele se transforma em tradição e é transmitido de geração a geração preservando a sua magia; o jogo é praticado dentro de certa ordem e, se o respeito a essa ordem for rompido, ocorre a destruição do mundo do jogo; um componente que está sempre presente no jogo é a tensão, que lhe dá um caráter de ‘incerteza’, de dúvida; quanto mais acirrada for a competição mais acentuada será a tensão; o jogo promove a formação de grupos por meio de segredos e disfarces os quais diferenciam os participantes.

Numa tentativa de sintetizar as características formais do jogo, Huizinga (2008, p. 33), propõe uma definição para o fenômeno:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Portanto, segundo o autor, é partindo dessas características que o jogo deve ser compreendido e analisado.

Kishimoto (1995 afirma que para muitos autores, são as regras que distinguem o jogo da brincadeira. Quando alguém joga, está ao mesmo tempo desenvolvendo uma atividade lúdica e executando suas regras. Diferentemente do jogo, a brincadeira refere-se à ação concreta da criança em um contexto lúdico, não precisando para a sua existência a presença de regras explícitas. Já o brinquedo refere-se ao objeto que estimula a criatividade da criança e lhe propõe um mundo imaginário, onde tanto o brinquedo quanto à criatividade substituem o real. Entretanto, segundo Anastácio (2005), para caracterizarmos o jogo, devemos observar, além da situação imaginária e da existência de regras, a presença clara de um vencedor, pois é este último elemento que distingue o jogo da brincadeira.

Lima (2008) enfatiza que o jogo pode ser uma janela de oportunidades para o desenvolvimento das várias inteligências (cinestésico-corporal, linguística, lógico-matemática, espacial, musical, naturalística, intra-pessoal e interpessoal), além de ser um recurso capaz de dar sentido a outras atividades na escola. Com efeito, a partir desta prática as instituições educacionais encontrariam melhores condições para alcançar os seus objetivos pedagógicos.

Gardner (1995) citado por Lima e Lima (2003) define inteligência como:

A capacidade que o indivíduo adquire, num determinado contexto cultural, de levantar dúvidas e questionamentos, solucionar problemas genuínos ou dificuldades, fazer opções, inovar e criar produtos relevantes culturalmente. O aspecto biológico não pode, isoladamente, dar uma resposta sobre a identidade das diferentes inteligências; o que vai tornar possível caracterizar o desenvolvimento das capacidades intelectuais é o contexto sociocultural. Para que ocorra, portanto, o desenvolvimento de uma inteligência, é fundamental que se ofereçam oportunidades adequadas e um trabalho específico sobre essa competência. (Gardner, 1995 como citado em Lima; Lima, 2003, p. 114)

Lima e Lima (2003, p. 114) enfatizam ainda que, “quando a escola considera e investe no desenvolvimento das múltiplas inteligências, ela amplia e enriquece as possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento dos seus alunos.”

Considerando, a grande interação entre as crianças durante o jogo, acreditamos que pode ser um estimulador da aprendizagem, das múltiplas inteligências, do desenvolvimento da linguagem, do raciocínio e da criação de estratégias. Nessa dimensão, o jogo pode oferecer várias possibilidades de se trabalhar questões como: respeito mútuo, postura, interação com o outro, responsabilidade, participação, envolvimento, solidariedade, amizade, autonomia, imaginação, criatividade, aprende-se brincando, jogando, inserindo a parte lúdica.

De acordo com DeVries (1991, p. 4) no livro “Jogos em grupo na Educação Infantil”, os jogos são definidos como:

Aqueles em que as crianças jogam juntas de acordo com uma regra estabelecida que especifique: algum clímax preestabelecido ou uma série deles a ser alcançado e o que cada jogador deveria tentar fazer em papéis que são interdependentes, opostos e cooperativos.

Essa definição de jogo aponta a necessidade de relação entre as crianças que jogam. Nesse aspecto, Kamii (1991a) afirma que jogos em grupo exigem interação social entre os jogadores.

As interações com outras crianças são importantes por duas razões. Primeiro, porque o ponto de vista de uma criança é mais similar à visão de uma criança que o de um adulto. Segundo, porque uma grande parte da vida social da criança se passa com seus colegas e não com adultos. (Kamii, 1991, p. 25)

Para a referida autora, basta proferir que jogar em grupo envolve regras, possibilidade de tomar decisões, aprender com o outro, buscar soluções para desafios, ter convicção de suas próprias ideias, ser capaz de defendê-las, de selecionar informações, encontrar estratégias pessoais para solucionar problemas, demonstrar disponibilidade de aprender sempre mais. Jogar em grupo é essencial para o desenvolvimento da autonomia da criança.

Ela ainda destaca que, o objetivo do emprego dos jogos em grupo é de estimular o desenvolvimento da autonomia, e não ensinar as crianças a jogá-los, ou seja, os jogos em grupo devem ser usados na sala de aula não pelo fato de se ensinar a criança a jogá-los, mas para promover sua habilidade de coordenar pontos de vista. Os jogos em grupo são um dos meios mais naturais de preservar e estimular a capacidade que a criança tem de desenvolver-se. Os jogos em grupo proporcionam várias oportunidades para a elaboração de regras, observação de seus efeitos, transformações e comparações com diferentes procedimentos.

DeVries (1991, p. 5-6) apresenta três critérios amplos do que seria um bom jogo de grupo, para ser utilizado no processo educacional:

1. Propor alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem.
2. Permitir que as crianças possam se auto-avaliar quanto ao seu desempenho.
3. Permitir que todos os jogadores possam participar ativamente do começo ao fim do jogo.

Para a autora, é essencial que o professor estabeleça critérios para selecionar e analisar jogos que farão parte do currículo, da prática escolar. Após analisar o tipo de desafio que o jogo coloca para a criança, será muito útil ao professor que ele considere o que aqueles desafios significam do ponto de vista teórico. Somente assim, “unindo teoria e prática, poderá construir um trabalho cada vez mais profundo e equilibrado, com jogos relevantes para o desenvolvimento das crianças” (DeVries, 1991, p. 7). O professor precisa ficar atento ao interesse das crianças durante a realização do jogo e valorizar o pensamento crítico, a criatividade e o desenvolvimento social das crianças.

Kamii (1991a) salienta que, num jogo, os participantes estão mentalmente mais ativos do que quando trabalham com folhas de exercício.

As folhas de exercício passam para as crianças a mensagem de que a verdade só pode vir da cabeça do professor e que a tarefa dos alunos é dar a resposta certa que o professor quer ouvir. Essa mensagem acaba com a confiança da criança na sua própria capacidade de resolver problemas e descobrir respostas. Ao invés de gastar tempo corrigindo folhas de exercício seria muito mais frutífero que o professor encorajasse seus alunos a jogar em grupo de maneira cada vez mais autônoma. (Kamii, 1991a, p. 45)

Para a autora, a autonomia não é “somente social, mas também intelectual. Assim como as regras morais e sociais devem ser reconstruídas por cada criança para que se tornem suas, o conhecimento também deve ser reconstruído por cada indivíduo” (Kamii, 1991a, p. 23). “Quando a autonomia e a iniciativa das crianças são cultivadas por um longo tempo, elas se tornam capazes de se autogovernarem por um bom tempo.” (Kamii, 1991b, p. 165).

DeVries (1991) afirma que, a proposta de jogos em grupo não é advogada simplesmente para que as crianças aprendam a jogar determinados jogos.

O que importa é que o jogo proporcione um contexto estimulador da atividade mental da criança e de sua capacidade de cooperação, seja ele jogado ou não de acordo com as regras previamente determinadas. (DeVries, 1991, p. 12)

De acordo com Lima (2008, p. 45), Brougère (1998) reconhece três situações como jogo. Em primeiro plano, a participação de seres numa determinada situação interpretada como jogo, qualquer que seja a sua definição. Em segundo, uma estrutura com regras pré-estabelecidas que existe independente dos jogadores, por exemplo, um jogo de futebol, de bocha, de amarelinha. Por último,

um conjunto de objetos que são utilizados para jogar, como o tabuleiro e as peças de um jogo de xadrez ou de damas.

Para Brougère (2008) a infância se caracteriza como um período de assimilação dos elementos da cultura, de socialização a qual se dá através de diversos meios. Assim sendo, as crianças apropriam dos aspectos culturais de uma sociedade mediante vivências nas várias instituições sociais e da relação com os mais distintos instrumentos culturais produzidos historicamente.

O referido autor também enfatiza a relevância do papel social do professor, como mediador do processo de aprendizagem e pessoa responsável pela escolha intencional dos espaços e materiais, ou seja, o papel do professor, quando propõe uma atividade com jogos, é o de criar situações que possibilitem ao estudante ir tomando consciência de diferentes significados e também possa ir alcançando diferentes compreensões. Macedo (1992), citado por Carvalho e Oliveira (2014, p. 442), “lembra que o uso do jogo de regras como recurso escolar exige conhecimento de sua estrutura e clareza de seus objetivos por parte do educador. Essa atuação envolve o conhecimento dos aspectos fundamentais para a utilização escolar de um jogo”.

Segundo Borba (2007, p. 43) existem inúmeras possibilidades de se incorporar a ludicidade na aprendizagem:

Mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica, é importante que permita à fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário será compreendida apenas como mais um exercício. No processo de alfabetização, por exemplo, os trava-línguas, jogos de rima, loto com palavras, jogos de memória, palavras cruzadas, língua do pé e outras línguas que podem ser inventadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de aprender brincando ou de brincar aprendendo.

Entendemos que não basta fazer o exercício de propor o jogo, mas propiciar situações para que o brincar seja propulsor do lúdico e que as crianças aprendam no brincar. Smole, Diniz e Milani (2006, p. 2-3) destacam que, por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como:

Uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Isso porque a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar os obstáculos iniciais e incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de situações problema, cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e um certo esforço na busca por sua solução.

É fundamental valorizar a atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem, ou seja, extrair o que ela contém de educativo, tais como: facilitar a aprendizagem, ajudar no desenvolvimento pessoal, social, cultural, colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil, facilitar o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento, propiciar uma aprendizagem espontânea e natural, estimular a crítica e a criatividade.

Sob o olhar de Lima (2008, p. 142), podemos destacar que:

É possível que, para muitas crianças, o contexto educacional seja o espaço mais apropriado e adequado para a aprendizagem, evolução, apreciação e vivência de atividades lúdicas significativas e diversificadas. As situações lúdicas oferecem condições férteis para o desenvolvimento de competências.

Pontuamos que, na medida em que um número cada vez maior de professores compreendam a extensão do potencial do jogo para com o desenvolvimento da criança, mais espaços se abrirão para que os alunos joguem, resgatem a ludicidade e associem prazer ao conhecimento. Os jogos podem proporcionar a interdisciplinaridade entre os alunos e os professores que se envolvem para a realização das atividades.

Deste modo, acreditamos que o jogo pode viabilizar uma forma surpreendente de aprendizagem, devido às possibilidades que se colocam ao jogar. Permite o desenvolvimento cognitivo, promove a socialização e o crescimento emocional das crianças e, o mais importante, favorece relações possíveis entre o jogar e o aprender que podem ser aplicadas em diversas situações escolares ou do cotidiano.

Segundo Smole, Diniz e Milani (2006, p. 1) o uso de jogos significa:

Uma mudança expressiva nos processos de ensino e aprendizagem, que permite alterar o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes tem no livro, e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. Quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades, tais como: observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação, organização que são estreitamente relacionadas ao assim chamado raciocínio lógico.

Por fim, enfatizamos que a experiência do projeto aponta que o emprego do jogo como recurso pedagógico, nesta fase da Educação Básica, pode potencializar o processo da aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral dos alunos, enriquecendo e valorizando a cultura lúdica no contexto escolar contemporâneo.

## Considerações finais

Consideramos que inserir o jogo pedagógico na escola é possibilitar um olhar diferenciado para a criança que adentra hoje os muros escolares. As relações interpessoais e as possibilidades de serem crianças, tendo o caráter lúdico e criativo respeitados, é o grande diferencial dessa prática pedagógica.

Possibilitando assim, no contexto da escola básica, um cenário em que os professores aprendem com seus alunos, sobretudo, “a rir, a inverter a ordem, a jogar, a representar, a imitar, a sonhar e a imaginar... Dessa forma, abriremos o caminho para que nós, adultos e crianças, possamos nos reconhecer como sujeitos e atores sociais plenos, fazedores da nossa história e do mundo que nos cerca” (Borba, 2007, p. 44).

Para tanto, é fundamental que as instituições educacionais promovam momentos de reflexões coletivas no espaço escolar para que os profissionais possam de fato refletir sobre sua prática e ser instigado a buscar metodologias inovadoras. Neste sentido, o professor é desafiado a uma constante observação da sua prática ou contexto em que está inserido, com o intuito de construir um conhecimento novo, apropriado às demandas sociais e que possam estar preparados para integrar suas práticas pedagógicas.

Lima (2008) afirma sobre a necessidade de o educador buscar conhecer o jogo na sua essência afirmando que: “Quanto mais o educador conhecer sobre esse tipo de atividade, mais ele pode compreender o que acontece no interior do jogo, permitindo-lhe certa interferência e influência”. (p. 20).

Portanto, ponderamos que o jogo pode ser um importante recurso pedagógico, empregado pelo professor no contexto educacional, visando contribuir para que a criança desenvolva capacidades como coordenação motora, atenção, concentração, raciocínio lógico, reflexão e análise das regras estabelecendo relações entre os elementos do jogo. Também pode estimular a alegria, a amizade, o divertimento, a socialização, a imaginação e a criatividade. Ao participar de jogos, as crianças podem interagir de forma descontraída e as aprendizagens significativas podem surgir de maneira eficaz. Por isso, é essencial que os jogos e as brincadeiras permeiem as atividades pedagógicas e que esse direito da criança seja reverenciado.

A experiência do brincar e jogar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade, pela mudança, pelo conjunto de práticas, conhecimentos e objetos construídos e partilhados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais vividos (Borba, 2007, p. 33-34).

Acreditamos que os cursos de formação de professores podem oferecer propostas curriculares que deem subsídios aos professores para o conhecimento do potencial do jogo como recurso pedagógico no contexto educacional, bem como, teorias críticas que reflitam sobre a infância e reconheçam-na como ator da sua própria história.

Concluimos que o jogo é um elemento desencadeador do processo de ensino e aprendizagem no cotidiano escolar e que deve ser alicerçado numa concepção de infância ativa e no papel que tem o lúdico. Dessa forma, a criança é valorizada como sujeito, alguém que pensa enquanto se diverte, alguém que pode ter autonomia para escolher o jogo, relacionando-se com o objeto e com os outros alunos, professores e bolsistas.

## REFERÊNCIAS

- Anastácio, M. Q. A. (2005). Tecendo fios que constituem a matemática escolar: um olhar do pesquisador. *Anais da Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação*, 28. Caxambu. 2010. Recuperado em 10 janeiro, 2011, de <http://www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt19/gt191170int.rtf>.
- Benjamin, W. (2002). *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: 34.
- Borba, A. M. (2007). O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil. Ministério da Educação. *Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. 2. ed. Brasília: MEC, pp. 33-45.
- Brasil, Ministério da Educação Secretaria de Educação Fundamental. (1997) *Parâmetros curriculares nacionais – primeiro e segundo ciclos do ensino fundamental: matemática*. Brasília: MEC.SEF.
- Brougère, G. (2008). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.
- Carvalho, L. R. R. de; Oliveira, F. N. de. (2014). *Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: 08. Pedagog.*, 95(240), pp. 431-455. Acessado em 08 de abril, de <http://dx.doi.org/10.1590/S2176-66812014000200010>.
- De Masi, D. (2000). *O ócio criativo: entrevista a Maria Serena Palieri*. Rio de Janeiro: Sextante.
- Devries, R. (1991). Bons jogos em grupos: o que são eles? In: Kamii, C.; Devries, R. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget* (pp. 312). São Paulo: Trajetória Cultural.
- Haguenauer, C. J.; Carvalho, F. S. de; Victorino, A. L. Q.; Lopes, M. C. B. A.; Filho, F. C.; (2007). Uso dos jogos na educação online: a experiência do LATEC/UFRJ. *Revista Educaonline*, 1(1), pp. 1-14. Recuperado em outubro, 2010, de [http://www.latec.ufrj.br/revistaeducaonline/vol1\\_1/2\\_jogos.pdf](http://www.latec.ufrj.br/revistaeducaonline/vol1_1/2_jogos.pdf).
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jacquin, G. (1960). *A educação pelo jogo*. São Paulo: Flamboyant.
- Kamii, C.; Devries, (1991) R. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural.
- (1991a). Por que usar jogos em grupo? In: Kamii, C.; Devries, R. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget* (pp. 1348). São Paulo: Trajetória Cultural.
- (1991b). Costas a costas. In: Kamii, C.; Devries, R. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget* (pp. 157-166). São Paulo: Trajetória Cultural.
- Kishimoto, T. M. (1995). O brinquedo na educação: considerações históricas. *Ideias*, 7, pp. 39-45.
- Lima, J. M. (2008). *O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- Lima, M. R. C. de. (2003). A importância do jogo na perspectiva das inteligências múltiplas. *Nuances: estudos sobre educação*, 9(9/10), pp. 111-124.
- Smole, K. S.; Diniz, M. I.; Milani, E. (2006). *Cadernos do Mathema: jogos de matemática de 6º ao 9º anos*. Porto Alegre: Artmed.
- UFJF/MEC. *Resolução 58/2008*, de 18 outubro, 2008. Disponível em Recuperado em 07 outubro, 2014 de <http://www.ufjf.br/prograd/coordenacoes/cgrad-coordenacao-de-graduação/treinamentoprofissional>.

## SOBRE AS AUTORAS

***Kátia Diniz Coutinho Santos:*** Doutoranda em Educação pela UCP. Mestre em Educação pela FCT/UNESP. Professora do primeiro segmento do Ensino Fundamental do CAp João XXIII.

***Miriam Raquel Piazzini Machado:*** Doutoranda em Educação pela Universidade Católica de Petrópolis. Mestre em Educação pela FCT/UNESP (2011). Especialista em Psicopedagogia pelo CES (1990). Possui graduação em Pedagogia pela UFJF (1989). É professora dos anos iniciais do Ensino Fundamental do CAp João XXIII/ UFJF, e professora do Curso de Especialização em Educação no Ensino Fundamental, no qual leciona a disciplina Alfabetização e Letramento Literário. Pesquisadora do Grupo de Pesquisas LINFE/FACED/UFJF.

***Alessandra Alves:*** Doutoranda em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Mestre em Educação pela UFJF (2008). Especialista em Psicopedagogia pelas Faculdades Integradas de Jacarepaguá (2003). Possui graduação em Pedagogia pela UVF (2003). É professora e vice-coordenadora dos anos iniciais do Ensino Fundamental do CAp João XXIII/ UFJF, e tutora do curso de Pedagogia da Universidade Aberta do Brasil\UFJF. Pesquisadora do Grupo de Pesquisas GESE/FACED/UFJF.