

## **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO SÉCULO XXI**

Amanda Priscila Borges Souza

**Resumo:** Este presente artigo discute o tema “A Importância dos Jogos Educativos no Processo de Ensino-aprendizagem no Século XXI” e é o resultado de uma pesquisa bibliográfica sobre como os jogos educativos são importantes no processo de aprendizagem para as crianças. Este trabalho tem como objetivo geral compreender a importância dos jogos educativos como facilitador do processo de ensino-aprendizagem na educação básica. Os objetivos específicos são analisar a importância dos jogos e das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem; descrever os tipos de jogos, enfatizando os jogos educativos e sua história; desmistificar a ideia de que os jogos são as práticas lúdicas exclusivas do universo infantil; relacionar jogos e as novas tecnologias e a Base Nacional Comum Curricular e apresentar percepções dos professores sobre a influência dessas metodologias no processo de ensino-aprendizagem. A tipologia de pesquisa é a pesquisa bibliográfica, ao qual o trabalho será realizado na abordagem qualitativa, baseado em teorias e estudos de teóricos e documentos cujo o tema esteja voltado para a importância dos jogos educativos desde a educação infantil. A Problematização é abordar sobre sabendo o quanto as práticas lúdicas auxiliam no processo de desenvolvimento do sujeito, o porquê essas práticas se “perdem” com o passar dos anos de escolarização e concluindo que o jogo se torna uma ferramenta indispensável para motivar e despertar o interesse dos alunos. Sua utilização no ambiente escolar proporciona ao sujeito se desenvolver em todas as dimensões, sendo elas intelectual, física, emocional, social e cultural.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Educação Infantil. Ensino. Jogos educativos. Tecnologia.

### **1 INTRODUÇÃO**

Este presente artigo cujo tema é A Importância dos Jogos Educativos no Processo de Ensino-aprendizagem no Século XXI aborda uma pesquisa bibliográfica sobre como os jogos educativos são importantes no processo de aprendizagem para as crianças. Este trabalho tem como objetivo geral compreender a importância dos jogos educativos como facilitador do processo de ensino-aprendizagem na educação básica.

Os objetivos específicos são analisar a importância dos jogos e das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem; descrever os tipos de jogos, enfatizando os jogos educativos e sua história; desmistificar a ideia de que os jogos são as práticas lúdicas exclusivas do universo infantil; relacionar jogos e as novas tecnologias e a Base Nacional Comum Curricular e apresentar percepções dos professores sobre a influência dessas metodologias no processo de ensino-aprendizagem.

A Problematização é abordar sobre sabendo o quanto as práticas lúdicas auxiliam no processo de desenvolvimento do sujeito, o porquê essas práticas se “perdem” com o passar dos anos de escolarização? Brincar com os jogos é algo que as crianças amam fazer, e sua função, além de diverti-las, é colaborar com o desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicomotoras, estimulando a sua aprendizagem. Infelizmente, muitos professores ainda se prendem a um currículo único e engessado e acreditam que o jogo e as novas tecnologias sejam uma perda de tempo ou apenas uma distração. Por isso, pensamento que muitos pais e professores carregando, achando que essas atividades são perda de tempo, deve ser rompido.

A tipologia de pesquisa é a pesquisa bibliográfica, ao qual o trabalho será realizado na abordagem qualitativa, baseado em teorias e estudos de teóricos e documentos cujo o tema esteja voltado para a importância dos jogos educativos desde a educação infantil. Os resultados

serão obtidos por meio de procedimentos de pesquisa bibliográfica, em livros e artigos científicos, sobre o brincar e sua relevância para o processo de ensino.

Segundo Vygotsky (1998), brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. (VYGOTSKY 1988, p. 176.).

Portanto, o jogo se torna uma ferramenta indispensável para motivar e despertar o interesse dos alunos. Sua utilização no ambiente escolar proporciona ao sujeito se desenvolver em todas as dimensões, sendo elas intelectual, física, emocional, social e cultural.

## **2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO SÉCULO XXI**

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

*Carlos Drummond de Andrade*

Os jogos e brincadeiras são práticas lúdicas e estão presentes na história da humanidade, criando um elo entre as diferentes gerações, além do mais, expressam e carregam as particularidades da cultura de cada povo. Assim, ao vivenciar tais práticas estamos aprendendo costumes e princípios de uma cultura. Segundo Teixeira:

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica (2012, p.13)

O ser humano pratica atividades lúdicas ao longo de sua vida, que lhes servem de distração, recreação, educação, entretenimento e relaxamento. Os jogos e brincadeiras são atividades essenciais para nosso desenvolvimento e sempre fizeram parte das nossas vidas, desde épocas passadas.

A falta de espaço para atividades lúdicas é um problema recorrente na atualidade, casas cada vez menores, escolas sem o espaço adequado, não existe segurança nas ruas para as crianças brincarem e também a falta de tempo dos adultos. Com isso, brincadeiras e jogos antigos como pega-pega, bolinha de gude, cinco marias, entre outras estão se perdendo com o tempo e sendo substituídas por eletrônicos.

Diante da temática apresentada, se faz necessário compreender o termo “jogo” na perspectiva de diversos autores, uma vez que a palavra apresenta diversos significados. De acordo com Kishimoto:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação têm suas especificidades. (2002, p.13)

Segundo Friedmann (2006, *apud* TEIXEIRA, 2019, p. 21):

Jogo: designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada que envolve regras.  
 Brinquedo: define o objeto de brincar, suporte para a brincadeira.  
 Brincadeira: refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. (Friedmann, 2006, *apud* TEIXEIRA, 2019, p. 21)

O uso dos jogos no processo de ensino e de aprendizagem vem sendo uma maneira lúdica das crianças aprenderem com prazer otimizando o potencial de cada um.

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, onde vários autores dedicaram estudos para tal fim. De acordo com Piaget, ele criou uma “classificação baseada na evolução das estruturas” (Piaget *apud* Rizzi e Haydt, 1997), formulando três grandes categorias que correspondem às fases do desenvolvimento infantil. Segue as fases:

- Fase sensorio-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.

- Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar umas com as outras os jogos de faz-de-conta.

- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como o futebol e dama.

O jogo é um momento em que crianças, adolescentes e adultos lidam com regras e conflitos, com o ganhar e perder, analisam situações, pensam em como agir, trabalham em equipe, expressam emoções, entre outros.

O jogo é uma brincadeira que envolve regras estipuladas pelos próprios participantes ou por mediadores, que definem o que pode ou não ser feito, determinam ações para atingir o objetivo do jogo. São as práticas lúdicas e instigantes que despertam a alegria e o bem-estar. Ao jogar e brincar, o sujeito interage com o outro e com o mundo, constrói o conhecimento a partir de vivências prazerosas, possibilitando assim, um aprendizado significativo.

Podemos ressaltar, que muitos professores reclamam do desinteresse dos alunos, mas será que suas aulas são atrativas ou interessantes? Então, se faz necessário ressignificar e reavaliar nossas práticas pedagógicas e refletir se estão sendo relevantes, contextualizadas e se despertam o interesse dos nossos discentes.

Uma aula teórica, expositiva e com exercícios sistematizados, precisa e deve acontecer também. Mas os jogos, podem ser um excelente recurso e um aliado para tornar o processo de ensino-aprendizagem significativo e satisfatório. Vale ressaltar que:

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo. (LOPES, 1996, p. 19)

Além disso, o educando do século XXI não é o mesmo de anos atrás, são alunos questionadores, críticos que querem saber o porquê e para que estão estudando determinado conteúdo, então, cabe a nós educadores mudar e adequar a nossa forma de ensinar aos novos alunos.

Sendo assim, o jogo se torna uma ferramenta indispensável para motivar e despertar o interesse dos alunos. Sua utilização no ambiente escolar proporciona ao sujeito se desenvolver em todas as dimensões, sendo elas intelectual, física, emocional, social e cultural.

Além do mais, quando se estuda sobre os jogos e atividades lúdicas, observa-se muita seriedade no trabalho do educador. Sua ação é refletida na escolha das atividades, onde ele coloca seus desejos e convicções, ao jogar ou brincar com o aluno, o professor não só mostra como se brinca ou joga, mas também sugere, propõe e aponta novos caminhos para a resolução de problemas, estabelecendo assim laços afetivos.

Cabe ao educador e a escola, proporcionar um ambiente que apresente elementos motivacionais e atividades prazerosas aos alunos. Criar um plano de aula mais dinâmico, interativo, divertido e criativo, é também uma forma de ajudar no melhor desempenho das crianças na escola.

O aprendizado é repleto de descobertas e às vezes, ao trilhar este caminho, a criança pode ter dificuldades, se sentir insegura e com medo de errar. Os jogos são um excelente recurso para desmistificar estes sentimentos pois, as crianças de uma maneira mais leve, constroem conceitos enquanto se divertem, é um aprender sem medo e sem cobranças, é uma maneira de participar do processo de ensino - aprendizagem.

O caráter lúdico dos jogos ameniza o peso dos erros, pois a participação e a interação tornam-se mais importante que o resultado final. Quando os jogos são bem escolhidos e trabalhados de forma adequada, levam os alunos a perceberem que o erro faz parte do processo.

O jogo torna o ensino agradável, abre as portas para o aprendizado consolidado. Quando o aluno está jogando, ele experimenta e não apenas ouve, ele movimenta o corpo, interage com as diferenças, contextualiza o conteúdo e constrói o seu próprio conhecimento.

O momento do jogar é de extrema importância, pois oportuniza situações do nosso dia a dia, como aprender a esperar sua vez, respeitar regras, aprender a perder e ganhar, trabalhar em equipe e se relacionar com o outro. Serão vivências que se bem trabalhadas, serão levadas por toda a vida e que ajudarão os indivíduos a viverem em harmonia dentro de uma sociedade.

O professor deve estar atento a cada momento, observar como o aluno está lidando com o outro, com as regras, com suas emoções e com os conflitos e se estão conseguindo utilizar os conteúdos durante a partida. É necessário, deixar os alunos tentarem resolver os problemas com os colegas, mas é importante que o professor intervenha se preciso e trabalhe estas questões com o grupo de forma simples e agradável, a fim de não expor nenhum indivíduo.

O instante em que acontece o jogo é permeado de possibilidades, uma vez que o aluno precisa usar o conhecimento interdisciplinar, ou seja, o conhecimento de diversas disciplinas e habilidades para atingir tal objetivo do jogo. O aluno articula teoria e prática, formulando hipóteses, tornando-se construtor ativo do conhecimento.

É importante que o docente esteja atento aos interesses e especificidades de cada aluno, se o jogo condiz com sua idade, realidade e capacidade cognitiva. Ao jogar, os alunos e o professor irão perceber que cada um tem um talento para algo, que nem sempre todos serão bons em tudo, por isso é importante que o professor diversifique nos tipos de jogos.

Usar os jogos educativos como entretenimento ou para tornar a aula interessante não é a solução para o ensino. É necessário planejamento, traçar os objetivos, pensar em qual habilidade ou competência queremos alcançar e refletir se o jogo será a melhor metodologia para tal conteúdo. Segundo Moura (2011) “O jogo como objeto, como ferramenta do ensino, da mesma forma que o conteúdo, carece de uma intencionalidade. Ele, tal qual o conteúdo, é parte do projeto pedagógico do professor.” (P. 47)

Partindo do contexto da importância do momento do jogo, é necessária uma organização prévia para que este seja produtivo, ou seja, é preciso planejar, traçar estratégias e regras para que tudo se desenvolva dentro do esperado, ou seja, número de participantes, tempo e a organização do espaço.

A relação entre os termos jogos, brincadeiras e educação tem sido alvo de alguns questionamentos sobre sua importância nas instituições de ensino. Infelizmente, em algumas escolas, os professores e familiares, acreditam que o que o brincar ou jogar é perda de tempo, e os separam do processo de ensino-aprendizagem.

Segundo a BNCC, a criança deve:

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)

### 3 JOGOS EDUCATIVOS E AS NOVAS TECNOLOGIAS

“É preciso criar pessoas que se atrevam a sair das trilhas aprendidas, com coragem de explorar novos caminhos, pois, a ciência constitui-se pela ousadia dos que sonham e o conhecimento é a aventura pelo desconhecido em busca da terra sonhada.”

*Rubem Alves*

Ao pensar em práticas inovadoras, é impossível ficar alheio as novas tecnologias, uma vez que a nova geração nasceu imersa na era da informação e conhecimento, as crianças as veem de uma forma natural

A sociedade contemporânea vem passando por diversas transformações, antigamente o professor era considerado o detentor do saber, hoje os alunos chegam à escola carregado de saberes e questionamentos.

O ritmo acelerado das inovações tecnológicas exige uma educação capaz de estimular nos alunos o interesse pela aprendizagem, e que esse interesse diante de novos conhecimentos e técnicas seja mantido ao longo de sua vida profissional, que certamente estará cada vez mais sujeita ao impacto de novas tecnologias. (GEBRAN, 2009, p.17)

Um dos papéis da escola é preparar o aluno para o futuro, o educador tem uma gama de recursos variados à disposição para tornar a aprendizagem significativa, se a tecnologia faz parte da realidade de muitos alunos o porquê não a trazê-la para sala de aula?

As práticas pedagógicas devem se amparar na realidade do aluno, é essencial conhecer este aluno, estabelecer laços, tornando a relação aluno professor significativa e valiosa para o processo de ensino-aprendizagem.

As novas tecnologias vêm para agregar ao ensino e colaborar para o desenvolvimento educacional. É necessário, romper paradigmas que as tecnologias são sinônimas de distração.

As tecnologias devem ser integradas a educação contemporânea, visando aprimorar as formas de ensinar e aprender, possibilitando dinamizar as práticas na sala de aula. Além do mais, é essencial se abster de um currículo único e engessado e proporcionar-lhes aos alunos conhecimentos para a vida, práticas que ajudarão a viver com autonomia em uma sociedade.

O fato é que a Educação do século XXI tem por objetivo, além de transmitir informações, formar um cidadão que saiba transformar o conhecimento em ação, desenvolvendo habilidades e adquirindo competências que lhe permitam a sua realização e sua inserção na sociedade. (GEBRAN, 2009, p. 28)

O papel do professor e sua formação, precisam estar adequados aos tempos atuais, nos quais as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC 's) são ferramentas indispensáveis no processo de ensino-aprendizagem.

As novas tecnologias permeiam a BNCC e são uma das competências gerais da Educação Básica. Vale destacar que:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, p. 9)

Sendo assim, os jogos e as novas tecnologias se tonam grandes recursos, porque instigam o estudante a participar e aprender sobre si, sobre o outro e sobre o mundo ao seu redor. Tanto na versão digital, quanto na versão física os jogos propiciam oportunidades para o pleno desenvolvimento dos educandos.

Entretanto, de nada adianta jogos e computadores se não tivermos profissionais capacitados para transformar esses materiais em fontes de conhecimento, em instrumentos educacionais se os professores não estão preparados para serem os mediadores desse recurso.

Os jogos educativos devem ser desafiadores para que a aluno questione, interaja, seja autônomo e protagonista da construção de seu conhecimento. Assim, vale ressaltar que "...por muitos anos os jogos têm sido usados apenas para diversão, mas só recentemente têm sido aplicados os elementos estratégicos de jogos em computadores com propósitos instrutivos" (Lerner, 1991).

Atualmente, os jogos seguem o modelo comercial, pois são focados para o mercado de tecnologia e vendas, sendo não estruturados pedagogicamente. Nessa nova abordagem dos jogos o que se pretende é aprimorar o sucesso obtido com o uso dos jogos em geral e através das tecnologias específicas poder adequar os seus conceitos e assim incorporá-los ao processo educacional.

Por muitos anos se confundiu o ensinar com o transmitir informação e nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor era o transmissor de conhecimentos. A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou se transformando em um material pedagógico. O seu interesse passou a ser a força que comandava e comanda até hoje o processo de aprendizagem, as suas experiências e descobertas, sendo o motor de todo o seu processo e o professor o gerador das situações estimuladoras e eficazes do ensino e aprendizagem.

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (FERNANDES, 1995).

Os jogos têm um importante papel no meio educacional, pois através deles, as crianças podem ter um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, social, motora, moral, linguística, afetiva, entre outras, além de contribuir na construção de sua criticidade, autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação como um todo. "Não há momentos próprios para desenvolver a inteligência e outros do aluno já estar inteligente, sempre é possível progredir e aperfeiçoar-se. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula" (Rizzo, 1988).

O professor ao optar em trabalhar com atividades lúdicas deverá ter os seus objetivos bem definidos pois, essa atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de uma ou várias áreas de aprendizagens específicas. O jogo entra como instrumento de desafio cognitivo para as crianças se desenvolver.

O professor deve seguir algumas orientações, como por exemplo, propor regras ao invés de impô-las, permitir que o aluno as elabore e tome decisões, promover a troca de ideias, motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança e contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

No processo educacional, um jogo para ser útil deve promover algumas situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes

aplicando um auto avaliação quanto aos seus desempenhos e fazendo com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas do jogo.

Segundo Passerino (1998), o jogo pode proporcionar estímulos na:

memória (visual, auditiva, cinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização. (PASSERINO, 1998)

Cabe ao professor explorar e adaptar as situações do cotidiano do aluno às atividades escolares, mas para isso é muito importante que ele domine as ideias e os processos do que se deseja trabalhar, buscando incentivar o aluno buscar os seus próprios conhecimentos.

#### 4 QUESTIONÁRIO/ ENTREVISTA

Dentre os métodos de pesquisa, o questionário é um dos mais conhecidos. Considerado um método de investigação, ele tem elevada importância para o campo das ciências humanas e sociais. É nele que o pesquisador reflete sobre os caminhos a percorrer com o objetivo de potencializar a eficiência e abrandar os riscos da pesquisa.

O questionário, segundo Gil (1999, p.128), pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”.

O mesmo autor fala que um questionário possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio; implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores; garante o anonimato das respostas; permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente; não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado.

Este questionário cujo o tema é “A importância dos jogos educativos e das novas tecnologias no processo de ensino aprendizagem”, foi feito com profissionais da educação no total foram 14 pessoas entrevistadas. O questionário contém 8 perguntas voltadas ao referente tema onde os profissionais deram suas respostas.

As 8 perguntas feitas neste questionário foram:

- 1- Qual sua área de atuação?
- 2- Em que tipo de instituição de ensino atua?
- 3- Você já sentiu alguma resistência da gestão escolar ou dos familiares ao tentar incluir práticas inovadoras?
- 4- Qual a sua maior dificuldade em sala de aula?
- 5- Você acredita, que os jogos e as novas tecnologias possam amenizar ou solucionar as dificuldades citadas na alternativa anterior?
- 6- Quais os desafios encontrados para implementação de jogos educativos no seu ambiente de trabalho?
- 7- Você se sente preparado para inserir as novas tecnologias no processo escolar?
- 8- Descreva uma prática de sucesso realizada por você, com o uso de jogos educativos.

Foram 14 pessoas que responderam este questionário, ao qual todos são profissionais da educação, porém, 5 da etapa de educação infantil, 3 do ensino fundamental, 3 do ensino médio, 2 professores de aula particular e 1 pedagogo.

Os 14 profissionais da educação atuam em diversos locais, sendo que 5 atuam em escolas públicas, 9 atuam em escolas particulares e 2 atuam em suas residências.

Diante a 3ª pergunta: Você já sentiu alguma resistência da gestão escolar ou dos familiares ao tentar incluir práticas inovadoras, 7 dos profissionais responderam que “Sim” e os outros 7 profissionais responderam que “Não”. Porém, ficou a metade das repostas, ou seja 50% dos profissionais acham que existe uma certa resistência em utilizar práticas inovadoras, tecnológicas e 50 % dos profissionais acham que não existe essa resistência dos familiares.

As dificuldades de aprendizagens, a falta de interesse dos alunos, a participação das famílias e a falta de recursos foram as respostas dos profissionais diante a 4ª pergunta do questionário.

A 5ª pergunta: Você acredita, que os jogos e as novas tecnologias possam amenizar ou solucionar as dificuldades citadas na alternativa anterior, os 11 profissionais responderam que “Sim” e os outros 3 profissionais responderam que “Às vezes”.

Os desafios encontrados pelos profissionais, respondendo a 6ª pergunta, foi que não existem, pois, os jogos educativos estão sempre presentes na rotina escolar da turminha. Através dos jogos os estudantes divertem-se e constroem aprendizagens significativas.

Na 7ª pergunta, os profissionais 11 responderam que “sim”, 2 responderam “ Às vezes”, 1 respondeu que “ Não”, estão preparados para inserir as novas tecnologias durante o processo escolar no dia a dia das aulas.

Na 8ª pergunta, na verdade é um relato dos profissionais em questão de uma prática que eles já realizaram que foi um sucesso nas suas aulas, utilizando a tecnologia dos jogos educativos. Seguem as respostas:

Profissional de Educação nº 1 –

*“Pescaria das letras, a criança deve encontrar as letras do seu nome para assim escrevê-lo.”*

Profissional de Educação nº 2-

*“Trabalhar com jogos para matemática.”*

Profissional de Educação nº3 –

*“Jogos on-line pelo celular de uma matéria que estava sendo estudada por eles.”*

Profissional de Educação nº 4 –

*“A criança está tendo dificuldade em reconhecer os números, então confeccionei um jogo de matemática que trabalha a adição e subtração, com os números do 1 ao 20. Ela está gostando de aprender com ele mostrando muito interesse em jogar sempre.”*

Profissional de Educação nº 5 –

*“Nenhum.”*

Profissional de Educação nº6 –

*“O jogo “Caça as cores” ajuda no trabalho com foco e atenção de forma lúdica, além de ser um ótimo recurso para crianças com TDAH e crianças com dificuldade de organização. Neste jogo existem várias cores espalhadas em um tabuleiro que pode ser confeccionado ou impresso, além de palitos com as sequências de cores. O desafio é colocar todos os palitos no tabuleiro. A criança precisa encontrar a sequência de cada palito no tabuleiro e colocá-los sobre ele.”*

Profissional de Educação nº 7-

*“Bingo das famílias silábicas”*

Profissional de Educação nº 8 –

*“Revisões para as avaliações através de jogos on-line. É nítido uma maior interação e desenvolvimento dos alunos para a realização das avaliações. ”*

Profissional de Educação nº9 –

*“Jamboard. ”*

Profissional de Educação nº10 –

*“Em aulas de língua inglesa, geralmente os alunos estão mais inseridos com a cultura através de filmes, séries, jogos. Um dos jogos educativos mais usados em sala é o Twiste. Que trabalha as cores e faz o aluno associar palavras, internalizando a didática de forma mais lúdica. ”*

Profissional de Educação nº 11-

*“Uma tabela de fatos gigante e interativa. ”*

Profissional de Educação nº 12-

*“Atividades no word wall. ”*

Profissional de Educação nº 13-

*“Sempre realizo muitos jogos. São propostas do material que utilizamos. ”*

Profissional de Educação nº 14 -

*“Como exemplo de prática de sucesso posso citar um jogo da memória sobre os fonemas das vogais. Nele a criança deveria associar o fonema a uma imagem, o que além de estimular a linguagem oral trabalhou a atenção, concentração e a memória. ”*

No entanto, a exploração do corpo e do espaço fazem com que a criança se desenvolva, vale ressaltar que:

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico- motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

No Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), os jogos educativos são como uma função importante para a prática pedagógica agindo como um recurso didático, favorecendo o processo de desenvolvimento, de ensino e de aprendizagem das crianças. Destaca-se que:

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p.29).

Concluindo esta pesquisa com muito aprendizado e alcançando todos os objetivos com êxito. Os jogos educativos para ser útil devem promover algumas situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes aplicando um auto avaliação quanto aos seus desempenhos e fazendo com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas do jogo.

## 5 CONCLUSÃO

Este artigo através da pesquisa bibliográfica e do questionário, evidenciou a importância dos jogos educativos no processo de aprendizagem para as crianças.

As questões aqui apresentadas, nos levam a conclusão de que os jogos educativos contribuem para a formação de atitudes sociais como respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

O questionário com os 14 profissionais de educação foi muito importante para esta pesquisa, pois ajudou muito na visão da importância de se trabalhar os jogos durante o ensino e aprendizagem das crianças nas escolas.

Portanto, o jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade e o ensino utilizando meios lúdicos permite criar ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral dos usuários. Concluindo que através dos jogos educativos e o uso das tecnologias as crianças conseguem ter um melhor desenvolvimento de aprendizado.

A partir dessa compreensão percebeu-se o quanto é importante o professor ter uma formação continuada e se manter atualizado, para que ele possa aperfeiçoar sua didática e sua atuação na sala de aula buscando sempre motivar seus alunos e realizar um trabalho voltado para a aprendizagem significativa.

Espera-se que este trabalho contribua através de sua pesquisa com reflexões aos professores para a inserção de atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

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

FERNANDES, L. D. et al. **Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria**. VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis: SBC-UFSC, 1995.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GEBRAN, Maurício Pessoa. **Tecnologias Educacionais**. Curitiba: IESDE Brasil S/A, 2009.

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

\_\_\_\_\_. **Projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14ª Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: confecção, modelos, objetivos e regras**. São Paulo: Hemus Editora Ltda, 1996.

PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE' 98. Anais. Santiago, Chile, 1998.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

\_\_\_\_\_, G. **O Método Natural de Alfabetização.** In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alvez, 1988. p. 33-129.

RIZZI, L. e HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: A formação social da mente.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. p.106-118.