

Volumen 6 - Número Especial - Julio/Septiembre 2019

REVISTA INCLUSIONES

REVISTA DE HUMANIDADES
Y CIENCIAS SOCIALES

Homenaje a

Lancelot Cowie

MIEMBRO DE HONOR COMITÉ INTERNACIONAL

REVISTA INCLUSIONES

CUADERNOS DE SOFÍA
EDITORIAL

CUERPO DIRECTIVO

Directores

Dr. Juan Guillermo Mansilla Sepúlveda

Universidad Católica de Temuco, Chile

Dr. Francisco Ganga Contreras

Universidad de Los Lagos, Chile

Subdirectores

Mg. Carolina Cabezas Cáceres

Universidad de Las Américas, Chile

Dr. Andrea Mutolo

Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México

Editor

Drdo. Juan Guillermo Estay Sepúlveda

Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Editor Científico

Dr. Luiz Alberto David Araujo

Pontificia Universidade Católica de Sao Paulo, Brasil

Editor Brasil

Drdo. Maicon Herverton Lino Ferreira da Silva

Universidade da Pernambuco, Brasil

Editor Ruropa del Este

Dr. Alekzandar Ivanov Katrandhiev

Universidad Suroeste "Neofit Rilski", Bulgaria

Cuerpo Asistente

Traductora: Inglés

Lic. Pauline Corthorn Escudero

Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Traductora: Portugués

Lic. Elaine Cristina Pereira Menegón

Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

Portada

Sr. Felipe Maximiliano Estay Guerrero

Editorial Cuadernos de Sofía, Chile

COMITÉ EDITORIAL

Dra. Carolina Aroca Toloza

Universidad de Chile, Chile

Dr. Jaime Bassa Mercado

Universidad de Valparaíso, Chile

Dra. Heloísa Bellotto

Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dra. Nidia Burgos

Universidad Nacional del Sur, Argentina

Mg. María Eugenia Campos

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Francisco José Francisco Carrera

Universidad de Valladolid, España

Mg. Keri González

Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México

Dr. Pablo Guadarrama González

Universidad Central de Las Villas, Cuba

Mg. Amelia Herrera Lavanchy

Universidad de La Serena, Chile

Mg. Cecilia Jofré Muñoz

Universidad San Sebastián, Chile

Mg. Mario Lagomarsino Montoya

Universidad Adventista de Chile, Chile

Dr. Claudio Llanos Reyes

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Dr. Werner Mackenbach

Universidad de Potsdam, Alemania

Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Mg. Rocío del Pilar Martínez Marín

Universidad de Santander, Colombia

Ph. D. Natalia Milanesio

Universidad de Houston, Estados Unidos

Dra. Patricia Virginia Moggia Münchmeyer

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Ph. D. Maritza Montero

Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Eleonora Pencheva

Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Dra. Rosa María Regueiro Ferreira

Universidad de La Coruña, España

Mg. David Ruete Zúñiga

Universidad Nacional Andrés Bello, Chile

Dr. Andrés Saavedra Barahona

Universidad San Clemente de Ojrid de Sofía, Bulgaria

Dr. Efraín Sánchez Cabra
Academia Colombiana de Historia, Colombia

Dra. Mirka Seitz
Universidad del Salvador, Argentina

Ph. D. Stefan Todorov Kapralov
South West University, Bulgaria

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Comité Científico Internacional de Honor

Dr. Adolfo A. Abadía
Universidad ICESI, Colombia

Dr. Carlos Antonio Aguirre Rojas
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Martino Contu
Universidad de Sassari, Italia

Dr. Luiz Alberto David Araujo
Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo, Brasil

Dra. Patricia Brogna
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Horacio Capel Sáez
Universidad de Barcelona, España

Dr. Javier Carreón Guillén
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Lancelot Cowie
Universidad West Indies, Trinidad y Tobago

Dra. Isabel Cruz Ovalle de Amenabar
Universidad de Los Andes, Chile

Dr. Rodolfo Cruz Vadillo
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México

Dr. Adolfo Omar Cueto
Universidad Nacional de Cuyo, Argentina

Dr. Miguel Ángel de Marco
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Emma de Ramón Acevedo
Universidad de Chile, Chile

Dr. Gerardo Echeita Sarrionandia
Universidad Autónoma de Madrid, España

Dr. Antonio Hermosa Andújar
Universidad de Sevilla, España

Dra. Patricia Galeana
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dra. Manuela Garau
Centro Studi Sea, Italia

Dr. Carlo Ginzburg Ginzburg
Scuola Normale Superiore de Pisa, Italia
Universidad de California Los Ángeles, Estados Unidos

Dr. Francisco Luis Girardo Gutiérrez
Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia

José Manuel González Freire
Universidad de Colima, México

Dra. Antonia Heredia Herrera
Universidad Internacional de Andalucía, España

Dr. Eduardo Gomes Onofre
Universidade Estadual da Paraíba, Brasil

Dr. Miguel León-Portilla
Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Miguel Ángel Mateo Saura
Instituto de Estudios Albacetenses "Don Juan Manuel", España

Dr. Carlos Tulio da Silva Medeiros
Diálogos em MERCOSUR, Brasil

+ Dr. Álvaro Márquez-Fernández
Universidad del Zulia, Venezuela

Dr. Oscar Ortega Arango
Universidad Autónoma de Yucatán, México

Dr. Antonio-Carlos Pereira Menaut
Universidad Santiago de Compostela, España

Dr. José Sergio Puig Espinosa
Dilemas Contemporáneos, México

Dra. Francesca Randazzo
Universidad Nacional Autónoma de Honduras, Honduras

Dra. Yolando Ricardo

Universidad de La Habana, Cuba

Dr. Manuel Alves da Rocha

Universidade Católica de Angola Angola

Mg. Arnaldo Rodríguez Espinoza

Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica

Dr. Miguel Rojas Mix

*Coordinador la Cumbre de Rectores Universidades
Estatales América Latina y el Caribe*

Dr. Luis Alberto Romero

CONICET / Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Maura de la Caridad Salabarría Roig

Dilemas Contemporáneos, México

Dr. Adalberto Santana Hernández

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Dr. Juan Antonio Seda

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dr. Saulo Cesar Paulino e Silva

Universidad de Sao Paulo, Brasil

Dr. Miguel Ángel Verdugo Alonso

Universidad de Salamanca, España

Dr. Josep Vives Rego

Universidad de Barcelona, España

Dr. Eugenio Raúl Zaffaroni

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Blanca Estela Zardel Jacobo

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Comité Científico Internacional

Mg. Paola Aceituno

Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile

Ph. D. María José Aguilar Idañez

Universidad Castilla-La Mancha, España

Dra. Elian Araujo

Universidad de Mackenzie, Brasil

Mg. Romyana Atanasova Popova

Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Dra. Ana Bénard da Costa

Instituto Universitario de Lisboa, Portugal

Centro de Estudios Africanos, Portugal

Dra. Alina Bestard Revilla

*Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el
Deporte, Cuba*

Dra. Noemí Brenta

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Rosario Castro López

Universidad de Córdoba, España

Ph. D. Juan R. Coca

Universidad de Valladolid, España

Dr. Antonio Colomer Vialdel

Universidad Politécnica de Valencia, España

Dr. Christian Daniel Cwik

Universidad de Colonia, Alemania

Dr. Eric de Léséulec

INS HEA, Francia

Dr. Andrés Di Masso Tarditti

Universidad de Barcelona, España

Ph. D. Mauricio Dimant

Universidad Hebrea de Jerusalén, Israel

Dr. Jorge Enrique Elías Caro

Universidad de Magdalena, Colombia

Dra. Claudia Lorena Fonseca

Universidad Federal de Pelotas, Brasil

Dra. Ada Gallegos Ruiz Conejo

Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

Dra. Carmen González y González de Mesa

Universidad de Oviedo, España

Ph. D. Valentin Kitanov

Universidad Suroeste Neofit Rilski, Bulgaria

Mg. Luis Oporto Ordóñez

Universidad Mayor San Andrés, Bolivia

Dr. Patricio Quiroga

Universidad de Valparaíso, Chile

Dr. Gino Ríos Patio

Universidad de San Martín de Porres, Per

Dr. Carlos Manuel Rodríguez Arrechavaleta

Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

Dra. Vivian Romeu

Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

Dra. María Laura Salinas

Universidad Nacional del Nordeste, Argentina

Dr. Stefano Santasilia

Universidad della Calabria, Italia

Mg. Silvia Laura Vargas López

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

Dra. Jaqueline Vassallo

Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Dr. Evandro Viera Ouriques

Universidad Federal de Río de Janeiro, Brasil

Dra. María Luisa Zagalaz Sánchez

Universidad de Jaén, España

Dra. Maja Zawierzeniec

Universidad Wszechnica Polska, Polonia

Editorial Cuadernos de Sofía

Santiago – Chile

Representante Legal

Juan Guillermo Estay Sepúlveda Editorial

Indización, Repositorios y Bases de Datos Académicas

Revista Inclusiones, se encuentra indizada en:





REX



UNIVERSITY OF SASKATCHEWAN



Universidad de Concepción



BIBLIOTECA UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

AÇÃO: A INFLUÊNCIA DOS JOGOS EDUCATIVOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICAS

EDUCATION: THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL GAMES IN PEDAGOGICAL PRACTICE

Mtda. Silvania Antonia dos Santos Marques Pereira

Atenas College University, Estados Unidos

silvaniamarques66@hotmail.com

Mtdo. Adriano José de Oliveira

Atenas College University, Estados Unidos

oliveira71@yahoo.com

Mtda. Eliane da Silva

Atenas College University, Estados Unidos

elianeprof2017@gmail.com

Fecha de Recepción: 02 de mayo de 2019 – **Fecha Revisión:** 08 de mayo de 2019

Fecha de Aceptación: 10 de junio de 2019 – **Fecha de Publicación:** 15 de junio de 2019

Resumo

A pesquisa deste artigo tem como objetivo pesquisar a influência dos jogos educativos nas práticas pedagógicas em sala de aula. A utilização de jogos na infância e adolescência das pessoas apresenta pontos positivos para a educação dos alunos. Nas Tradições Gregas Romanas, o jogo era visto como recreação, e aparecia como relaxamento necessário às atividades que exigiam esforços físicos, intelectuais e escolares. Alguns deste jogo influenciam no bom comportamento, a convivência no meio social, o raciocínio lógico, como também o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Para a metodologia desta pesquisa foi utilizada uma abordagem de pesquisa embasada em referencial teórico realizado através de consulta em livros, dissertações, artigos e sites etc. Contendo uma pesquisa bibliográfica e qualitativa. A pesquisa foi utilizada alguns autores para o baseamento do tema; a influência dos jogos educativos na prática pedagógicas como os teóricos de estudo para a pesquisa foram Kishimoto, Oliveira, Carneiro entre outros.

Palavras-Chaves

Atividade – Jogo Educativo – Ludicidade – Prática Pedagógico

Abstract

The research of this article aims to investigate the influence of educational games on pedagogical practices in the classroom. The use of games in the childhood and adolescence of people presents positive points for the education of them. In the Roman Greek Traditions, the game was seen as recreation, and appeared as relaxation necessary for activities that required physical, intellectual and scholastic efforts. Some of this game influences good behavior, social interaction, logical reasoning, as well as the teaching and learning process of students. For the methodology of this research was used a research approach based on theoretical reference made through consultation

Ação: a influência dos jogos educativos na prática pedagógicas pág. 175

in books, dissertations, articles and websites, etc. Containing a bibliographical and qualitative research. The research was used some authors to base the theme; the influence of educational games in pedagogical practice as the study theorists for the research were: Kishimoto, Oliveira, Carneiro among others.

Keywords

Activity – Educational Game – Ludicidade – Pedagogical Practice

Para Citar este Artículo:

Pereira, Silvania Antonia dos Santos Marques; Oliveira, Adriano José de y Silva, Eliane da. Ação: a influência dos jogos educativos na prática pedagógicas. Revista Inclusiones Vol: 6 num Esp (2019): 174-185.

Introdução

A pesquisa deste artigo tem como objetivo pesquisar a influência dos jogos educativos nas práticas pedagógicas em sala de aula. Ao longo dos anos pode-se perceber a importância de trabalhar diversos jogos educativos na sala de aula, como um incentivo positivo no processo do ensino e aprendizagem dos alunos.

Atualmente existem várias pesquisas que demonstram que os professores de forma geral das escolas públicas e privadas encontram muitas dificuldades para transmitir os conteúdos básicos para seus alunos, e isto incluem os profissionais de educação, sendo que eles são cobrados em relação as atividades e técnicas usadas para repassar os conhecimentos para seus estudantes.¹

A utilização de jogos na infância e adolescência das pessoas apresenta pontos positivos para a educação deles. Não apenas a utilização de jogos educativos, mas também de jogos não educativos. Cada uma das classes tem objetivos e influências sobre a educação diferentes. Enquanto a primeira passa conhecimento diretamente, a segunda desenvolve a capacidade lógica, habilidade de tomar decisões rápidas e etc.²

A relevância deste tema é a prática pedagógica nas atividades com jogos educativos em sala de aula na melhoria de comportamento e a facilidade no processo de ensino e aprendizagem. Na pesquisa foram utilizados alguns autores para o baseamento do tema; a influência dos jogos educativos nas práticas pedagógicas como os teóricos, Kishimoto³, Oliveira⁴, Carneiro⁵, Lima⁶, Pereira⁷ e entre outros.

Para o baseamento da pesquisa o nosso objetivo específico analisar o percurso histórico dos jogos educativos; identificar diversos tipos de jogos educativos nas práticas pedagógicas; debater a inclusão dos jogos na proposta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

Metodologia

O presente trabalho de pesquisa será realizado em escola de rede municipal envolvendo alunos do Ensino Fundamental I, situada na cidade do Recife-PE, tendo como base principal a realização de um estudo teórico jogos educativos na prática pedagógicas nas vivências das atividades lúdicas em sala de aula. Para esta pesquisa foi utilizada uma abordagem de pesquisa embasada em referencial teórico realizado através de consulta em livros, dissertações, artigos e sites etc.

¹ Ottopaulo Bohn, *Jogo, brinquedo e brincadeira na educação* (Santa Catarina: Cortez 2017).

² Maria Cristina Ferreira de Oliveira, *Jogos de Computador e seu Efeito em Crianças e Adolescentes* (São Paulo: Vozes, 2010).

³ Tizuko Morchida Kishimoto, *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* (São Paulo: Cortez, 2010), 23.

⁴ Maria Cristina Ferreira de Oliveira, *Jogos de Computador e seu Efeito...*

⁵ Jocilene Aparecida de Souza Carneiro, *JOGOS: Recurso Indispensável na Ação Pedagógica Visando ao Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Para Alunos de Sala de Recursos Multifuncionais tipo I*. (Curitiba: Atena, 2014).

⁶ José Milton de Lima, *O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional* (São Paulo: Marília, 2008).

⁷ Ana Luísa Lopes Pereira, *A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação, Aprendizagem* (Rio de Janeiro: Atlas, 2013).

Sendo uma pesquisa bibliográfica e qualitativa na visão de Gil⁸ a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos.

O Percurso Histórico dos Jogos Educativos

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo. Quanto à relação existente entre jogo e cultura, fez-se um estudo profundo sobre o assunto, abordando a função social do jogo desde as sociedades primitivas até as civilizações mais complexas. Nas Tradições Greco-Romanas, o jogo era visto como recreação, e aparecia como relaxamento necessário às atividades que exigiam esforços físicos, intelectuais e escolares. Por um longo tempo, o jogo infantil ficou limitado à recreação por estar relacionado à diversão, ao passar o tempo.⁹

Já no Romantismo surge como uma nova concepção da infância, a criança dotada de valor positivo, de uma natureza boa, que se expressa espontaneamente por meio do jogo; é dentro do Romantismo que o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança e considera o jogar como forma de expressão.¹⁰

Na Antiguidade greco-romana, o jogo infantil foi visto como recreação aparecendo vinculado ao relaxamento necessário às atividades escolares que exigiam esforço físico e intelectual. Já na Idade Média, o jogo assumiu o significado de algo “não sério”, pois estava associado ao jogo de azar. A partir do Renascimento, o jogo foi utilizado para a disseminação dos princípios morais, ética e informações nas áreas de história e geografia, principalmente.¹¹

Segundo a autora, foi a partir do século XX que o brinquedo educativo (pedagógico), foi considerado como um aliado no processo ensino-aprendizagem, desenvolvendo e educando a criança de maneira prazerosa. O jogo, visto como um sistema de regras permite identificar uma sequência de normas que definem sua modalidade, ou seja, quando alguém joga, está colocando em prática as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.¹²

Seguindo a evolução histórica, a autora pontua que no advento do Cristianismo ocorreu o distanciamento do desenvolvimento da inteligência, uma vez que predominou a educação disciplinadora, sobretudo com a imposição de dogmas.¹³

A visão antropocêntrica do Renascimento, a partir do século XIV, influenciou para que o jogo, gradativamente, fosse retirado da reprovação oficial e incorporado ao

⁸ Antônio Carlos Gil, Como elaborar projetos de pesquisa (São Paulo: Atlas, 2008).

⁹ Margarete Brolesi, Marliete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos e Brincadeiras (Curitiba: Londrina, 2015).

¹⁰ Margarete Brolesi, Marliete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos...

¹¹ Jocilene Aparecida de Souza Carneiro, JOGOS: Recurso Indispensável na Ação Pedagógica...

¹² Jocilene Aparecida de Souza Carneiro, JOGOS: Recurso Indispensável na Ação Pedagógica...

¹³ Jocilene Aparecida de Souza Carneiro, JOGOS: Recurso Indispensável na Ação Pedagógica...

processo de formação de crianças e jovens. Seguindo essa orientação, as escolas jesuítas do século XVI, fundadas por Ignácio de Loyola, preconizavam a importância do jogo e dos exercícios, na formação dos seus alunos.¹⁴

Nos séculos XVII e XVIII, ocorre uma intensificação da divulgação, criação e utilização do jogo como meio de ensino-aprendizagem de conteúdos das diversas áreas do conhecimento e como um recurso adequado para o desenvolvimento das potencialidades inatas da criança. Portanto, que as opções pedagógicas e políticas são decisivas para a sensibilização e a incorporação do jogo como recurso pedagógico, pois se referem a um conjunto de conhecimentos que possibilita ao professor decifrar o seu papel social, as repercussões da sua atuação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos e, também no questionamento ou reafirmação dos valores sociais dominantes no contexto histórico no qual está inserido.¹⁵

O jogo e a brincadeira, portanto, não são apenas uma necessidade da criança, mas um direito que, no Brasil, está garantido por diversos instrumentos legais, entre os quais, os Direitos Universais da Criança de 1959, a Constituição Federal de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente¹⁶. Quando diversos instrumentos legais tentam preservar um direito básico. Os jogos são situações privilegiadas, quando incentivados e valorizados no contexto educacional, que permitem às crianças a estabilização e o enraizamento daquilo que já sabem sobre as diversas áreas.¹⁷

Os jogos são um instrumento de desenvolvimento e um processo de interação entre a criança, meio ambiente, percepção e movimento, que leva a criança a aprender os valores do grupo no confronto e no respeito de ideias e vontades dos outros; na interação com os pares adquire as destrezas sociais necessárias para a vida adulta e a sua integração na sociedade que o rodeia.¹⁸

Conforme os teóricos o jogo de cartas adquire, nessa época, o estatuto de jogo educativo pelas mãos do padre franciscano, Thomas Murner, cativando os alunos numa aprendizagem mais dinâmica. É nesse contexto que Racbeq Maillaird situa o nascimento do jogo educativo. O grande acontecimento do século XVI que coloca em destaque o jogo educativo é o aparecimento da Companhia de Jesus. Ignacio de Loyola compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza a sua utilização como recurso auxiliar do ensino.¹⁹

De acordo com Pereira²⁰ para pôr em prática, em larga escala, os ideais humanistas do Renascimento, o século XVII provoca a expansão contínua de jogos didáticos ou educativos, nomeadamente com o avanço dos estudos matemáticos, Leibniz permite que uma nova visão de jogo seja resgatada provocando uma reavaliação intelectual do jogo. Multiplicam-se, assim, jogos de leitura, bem como diversos jogos destinados à tarefa

¹⁴ José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional (São Paulo: Azer, 2008).

¹⁵ José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto...

¹⁶ Estatuto da Criança e Adolescente, Um olhar dos direitos humanos (São Paulo: Ltz, 1989).

¹⁷ José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional (São Paulo: 2008).

¹⁸ Ana Luísa Lopes Pereira, A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação, Aprendizagem (Rio de Janeiro: Atlas, 2013).

¹⁹ Ana Luísa Lopes Pereira, A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação...

²⁰ Ana Luísa Lopes Pereira, A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação...

didática nas áreas da História, de Geografia, de Moral, de Religião, entre outras. Os jogos popularizam-se, antes restritos à educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente, veículos de divulgação e crítica. Jogos de trilha contêm a glória dos reis, suas vidas e ações; jogos de tabuleiro divulgam eventos históricos e servem como instrumento de doutrinação popular.

Com o advento da revolução francesa, o início do século XIX traz inovações pedagógicas. Há um esforço para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel. Seguindo o contexto filosófico do jogo assumido pelos pensadores, Rousseau deu um novo sentido à filosofia de Kant que certamente influenciou Schiller na perspectiva lúdica. Esses pensadores apoiavam a ideia que o jogo, à sua maneira, oferecia uma aprendizagem da vida e o desenvolvimento do ser humano de forma indissociável.²¹

A expansão dos jogos na área da educação dar-se-á no início do século XXI estimuladas pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação. Salienta-se que nem sempre o jogo no ambiente escolar foi aceito ou visto como didático, deparando-se ainda hoje com muita resistência em relação à sua aplicação que mostra a importância dele para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e motor ao proporcionar a descentralização individual, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento.²²

Na visão de Carneiro²³ o Jogo apresenta um estilo de atividade que, além de motivador, facilita a construção da aprendizagem de forma agradável e interativa, precisamos descobrir maneiras prazerosas, eficientes, significativas nas quais o aluno perceba por si mesmo o caminho que o conduz a descobertas, tornando um indivíduo autônomo, consciente e seguro da aprendizagem a ser adquirida.

O Conceito de jogos

A palavra jogo, do latim “incus” quer dizer diversão, brincadeira. As definições mais gerais que encontramos nos dicionários de Língua Portuguesa são: “divertimento, distração, passatempo”. Assim, a palavra jogo tanto é usada, por exemplo, para definir a atividade individual da criança na construção com blocos, como atividades em grupo de canto ou dança.²⁴

Segundo Nallin²⁵ O jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse decresceu com o advento do cristianismo, que visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência.

De acordo com a pesquisa o jogo é uma das expressões do homem em verdadeiro instinto, que desde o nascimento se manifesta. De fato, é precisamente jogando que a criança estabelece contato com a realidade que a circunda e, conquistando assim o mundo, observamos que o jogo está presente em todas as formas de expressão da

²¹ Ana Luísa Lopes Pereira, A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação...

²² Ana Luísa Lopes Pereira, A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação....

²³ Jocilene Aparecida de Souza Carneiro, JOGOS: Recurso Indispensável na Ação Pedagógica...

²⁴ Cláudia Góes Franco Nallin, O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil (Campinas: Nozes, 2005), 5.

²⁵ Cláudia Góes Franco Nallin, O papel dos jogos e brincadeiras na educação...

sociedade - na arte, no teatro, na música, no desporto, na dança etc. E é por intermédio do jogo que a criança expressa valores e proporciona oportunidades para a assimilação de ideias e formação de princípios.

O jogo vem do latim *jocu*, que significa gracejo, zombaria. O ato de jogar é tão antigo quanto a própria história do homem. É uma atividade livre, fundamentalmente lúdica, contendo regras não convencionais de caráter competitivo ou não, e que possui uma característica principal, a espontaneidade, e possibilita a expressão de vivências cultural de forma intensa e total.²⁶

O jogo consiste numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas; gera ainda sentimentos de prazer, tanto pela ação lúdica em si quanto pelo domínio destas ações. Contudo, jogos são atividades que possuem tempo, espaço e regras.²⁷

O conceito de jogo também se ampliou e hoje está intimamente associado à prática esportiva (voleibol, futebol, basquetebol e handebol). Porém, ao se pensar em jogar, pensa-se sobre movimento, as inter e intra-rações que compõem as estruturas sociais e que, direta ou indiretamente, são veiculados à sua prática.²⁸

A proposta de utilizar de forma complementar o jogo e as tarefas escolares exige do professor, por meio do processo de formação e de estudo, uma mudança de concepção, que o leve a aceitar a criança como um ser interativo, imaginativo, ativo e lúdico e descubra o potencial de desenvolvimento que está por trás das brincadeiras e dos jogos.²⁹

Diversos Tipos de Jogos Educativos na Prática Pedagógica

Os Jogos Educativos são ferramentas que podem ser utilizadas dentro e fora da sala de aula, ao mesmo tempo em que constrói conhecimento também servem de recreação para as crianças, ou seja, são capazes de educar enquanto divertem. Eles fazem com que as crianças criem, inventem, experimentem, construam conhecimento e norteiem habilidades de ampliar a percepção e inteligência³⁰.

Para a prática ou metodologia utilizam diversos tipos de jogos em sala de aula como ferramentas importante entre eles estão: O jogos de tabuleiro, jogos de computador, dominó, jogos matemáticos, jogos com sons, boliches, jogo das cores, jogos de cartas, jogo da velha, jogos corporais, xadrez, bola de gude, futebol de botões, quebra-cabeça, jogos apenas com papel e lápis, entre outros tipos de jogos, que facilita ou ajuda na coordenação motora, o raciocínio lógico, nas regras, na resoluções de problema e leitura de forma em geral.

Alguns deste jogo influenciam no bom comportamento, a convivência no meio social, o raciocínio lógico, como também o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. De acordo com alguns teóricos o jogo consiste em reforçar e favorecer o nível de aprendizagem e de desenvolvimento e elevação da auto-estima proporcionando uma

²⁶ Margarete Brolesi, Marlizete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos...

²⁷ Margarete Brolesi, Marlizete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos... 38.

²⁸ Margarete Brolesi, Marlizete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos...

²⁹ José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto...

³⁰ Maria Cristina Ferreira de Oliveira, Jogos de Computador e seu Efeito em Crianças e Adolescentes (São Paulo: Luz, 2010).

educação motivadora, objetivando diminuir dificuldades diante do aprendizado. De acordo com a realidade vivenciada, podemos perceber que o aluno com deficiência tem dificuldades e potencialidades tanto quanto qualquer outra pessoa.³¹

Para Lima³² A interpretação dos conteúdos dos jogos revela que tipo de conhecimentos, valores, atitudes, comportamentos estamos impondo às crianças, quais são os elementos de que elas estão se apropriando e incorporando nas situações lúdicas. O jogo é um importante recurso que permite à criança a assimilação e a sua inserção na cultura, na vida social e no mundo.

A compreensão do jogo na sua essência, a elucidação da sua importância no contexto educacional e as possibilidades de interferência são pólos que se interpenetram e se complementam, oferecendo subsídios para a incorporação do jogo como recurso pedagógico³³

A Finalidade dos Jogos e sua Utilização

Através dos jogos as crianças se desenvolvem seguindo seu próprio ritmo, facilitando, portanto, a sua aprendizagem, permitindo a elas realizar papéis do mundo adulto que muitas vezes são negados a elas ou não compreendidos.

Segundo Pacagnam³⁴ a utilização dos jogos resolve qualquer possibilidade de conflitos é muito utilizado por vários profissionais entre eles professores.

1. O jogo é utilizado pela pedagogia, psicologia, psicoterapia e psicanálise para compreender a criança, facilitar sua aprendizagem e aliviar seus conflitos.
2. O jogo é, para a criança, um meio de expressão privilegiado, uma ocasião de adquirir domínio sobre os objetos e para aprender a dominar a si mesma, seguindo seu ritmo próprio e desenvolvendo suas capacidades de modo progressivo;
3. O jogo é uma forma de interação especialmente fecunda: através dele não apenas a criança integra a si a realidade exterior, como esforça - se para modificá-la à sua conveniência, apropriando-se dela e afirmando-se como sujeito ativo;
4. O jogo tem uma função essencial na socialização da criança, pois permite-lhe obter os papéis de adultos que lhe são interditados na vida real.³⁵

Como já foi citado acima percebe-se que através dos jogos aplicada em sala de aula nas atividades pedagógicas sempre há benefícios positivos para esses alunos, assim auxiliando e pontencializando no processo de desenvolvimento intelectual, cognitivo, afetivo e comportamental, construindo novas habilidades e diminuindo qualquer tipo de dificuldade na aprendizagem. Portanto durante o processo de jogar a criança está em pleno desenvolvendo, pois desenvolve a disciplina, a concentração, as funções mentais, descobrindo novas estratégias para continuar jogando e ganhar o jogo.³⁶

³¹ Jocilene Aparecida de Souza Carneiro, JOGOS: Recurso Indispensável na Ação...

³² José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto...

³³ José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto...

³⁴ Lidiane Pacagnam, O jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança na educação infantil (Curitiba: Ibpex, 2013).

³⁵ Lidiane Pacagnam, O jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança...

³⁶ Lidiane Pacagnam, O jogo como estimulação para o desenvolvimento da criança....

Temos que ter na nossa concepção como profissionais da educação o que pretender-se utilizar na sala de aula os jogos educativos como elemento importante na suas práticas pedagógico que devemos tomar posições bem claras para si e os demais envolvido com a educação, também ter noção das características dos jogos e a dimensão do mesmo como a compreensão e método a ser aplicado.

Segundo Lima³⁷ pois o jogo, pelas suas características, está relacionado com aquilo que é material, corpóreo, tem no seu interior características de trabalho manual. Portanto, são essas, segundo a nossa ótica, as principais causas que tem levado o jogo a ser tratado na sociedade e na escola como uma atividade de alcance menor. E, partindo dos pressupostos assimilados, terá amplas condições de sistematizar a sua prática pedagógica, selecionando objetivos, conteúdos, metodologia, critérios de avaliação, que sejam coerentes com a sua concepção educativa.

Pode-se contextualizar que atualmente a utilização de jogo educativo trás sempre uma conduta livre e expressiva como também inclusivo. Tendo conteúdo para trabalhar na escola desde educação infantil, seguindo os primeiros anos do ensino fundamental I e II, até o final do processo de escolaridades, assim dividido suas características e dificuldades encontradas por todos os alunados e a execução das atividades incluindo jogos educativos na sala de aula.

No jogo, de acordo com a visão pedagógica, há um estímulo que vai muito além do “ganhar uma recompensa”, ele entra como uma ferramenta ideal no desenvolvimento do aluno, pois o ajuda a construir novas descobertas e enriquecer sua formação. Logo, o professor ganha suporte para ajudar seus alunos, estimulando-os e avaliando-os através destes estímulos que são os jogos.³⁸

Nas atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade, pois a criança estará aprendendo no seu ritmo, cria hipótese, chega à conclusão e elabora suas regras.

Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá. Desse modo, esses recursos pedagógicos podem propiciar ao aluno diferentes práticas e experiências, entre as quais, ele exercita o diálogo, a liderança, o exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes.³⁹

Através dos jogos e das brincadeiras, a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las de acordo com as suas necessidades de interesse e, ainda, entendê-las. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação.⁴⁰

³⁷ José Milton de Lima, O jogo como recurso pedagógico no contexto...

³⁸ Flávia Rejane Rosa Tavares, O jogo e a Brincadeira no Desenvolvimento Infantil (Goiânia: Coll, 2010).

³⁹ Flávia Rejane Rosa Tavares, O jogo e a Brincadeira no Desenvolvimento...

⁴⁰ Flávia Rejane Rosa Tavares, O jogo e a Brincadeira no Desenvolvimento...

A Inclusão dos Jogos na Proposta Pedagógica no Processo de Ensino e Aprendizagem

Para Kishimoto⁴¹ o Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação confirma que a inclusão dos jogos nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais, em seu livro, Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos”.

Ainda complementa que o uso do brinquedo ou jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.⁴²

Segundo Kiya⁴³ a utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho deles, facilitando a aprendizagem. O jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. O homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade.

“o jogo não representa apenas experiências vividas, mas prepara o indivíduo para o que está por vir, pois exercita habilidades e, principalmente, estimula o convívio social. Por tudo isso o grande valor educativo do jogo é a importância de se trabalhar esse conteúdo nas escolas de forma comprometida com a formação física, moral e social do aluno”.⁴⁴

Na concepção de todos os atores mostrar que os jogos educativos trazem diversos mudança comportamental o desenvolvimento educacional no processo do ensino e aprendizagem tanto no contexto escolar como também a socialização com outros indivíduos. Os jogos e as brincadeiras também podem ser utilizados para ajudar os alunos a superarem bloqueios que possam existir na aprendizagem de conceitos em várias matérias escolares.⁴⁵ Segundo afirma que Gomes e Filho⁴⁶ a importância de usar os jogos como instrumento educativo para superar os preconceitos e vícios adquiridos no dia a dia, e para acentuar as vivências positivas é porque através dele ultrapassamos os limites da nossa imaginação, superamos limitações pessoais ou sociais, e descobrimos caminhos diferentes para nos tornarmos uma pessoa melhor. As interações positivas geradas pelo jogo bem conduzido se tornam práticas cotidianas e, por proporcionarem sensações prazerosas, estimulam a permanência com sucesso, nesse local e a busca por atitudes que desencadeiem as mesmas emoções.

⁴¹ Tizuko Morchida Kishimoto, Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação (São Paulo: Cortez, 2010), 42.

⁴² Tizuko Morchida Kishimoto, Jogo, brinquedo, brincadeira...

⁴³ Marcia Carla da Silveira Kiya, O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem (Curitiba: Zante, 2014).

⁴⁴ Margarete Brolesi, Marlizete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos... 44.

⁴⁵ Margarete Brolesi, Marlizete Steinle, Cristina Bonafini, Suhellen Silva, Jogos, Brinquedos...

⁴⁶ Jussara Lopes Gomes e Nei Alberto Salles Filho, Jogos: A Importância no Processo Educacional (Porto Alegre: Prodill, 2010).

Quando falar de estratégias pedagógicas imagina-se logo que podemos utilizar em qualquer tipo de jogos educativo para ser aplicada em sala de aula, assim eliminando toda a dificuldade encontrada pelo o aluno na hora da atividade cotidiana para que possa construir seu conhecimento prévio em situação diferenciada do normal que é a utilização de caderno e livro.

Nesta perspectiva de Gomes e Filho relata que “a contribuição, dos jogos, é fundamental na socialização da criança e na sua preparação para exercer uma cidadania atenta aos interesses políticos, econômicos, sociais e culturais. Ele ensina sem que o jogador perceba, e ele pode, no futuro, compreender que aprendeu com o jogo, mas na hora da atividade lúdica, a recreação é a motivação principal”⁴⁷.

Considerações Finais

Considera-se que os jogos educativos são conhecidos por diversas metodologias aplicadas e utilizadas por profissionais no ambiente escolar. De acordo alguns teóricos, a vivência em sala de aula, a utilização de jogos trás influência positivamente no desenvolvimento cognitivo, intelectual e comportamental no contexto educacional. Observa-se que o intuito dos jogos é facilitar o processo de ensino e aprendizagem, assim atendendo todas as perspectivas, compreensão de concepções dos alunos.

Quando falar de estratégias pedagógicas imagina-se logo que podemos utilizar em qualquer tipo de jogos educativo para ser aplicada em sala de aula, assim eliminando toda a dificuldade encontrada pelo o aluno na hora da atividade cotidiana para que possa construir seu conhecimento prévio em situação diferenciada do normal que vai além da utilização de caderno e livro.

Pode-se contextualizar que atualmente a utilização de jogo educativo trás sempre uma conduta livre e expressiva como também inclusivo. Tendo conteúdo para trabalhar na escola desde educação infantil, seguindo os primeiros anos do ensino fundamental I e II, até o final do processo de escolaridades, assim dividido suas características e dificuldades encontradas por todos os alunados e a execução das atividades incluindo jogos educativos na sala de aula. Alguns deste jogo influenciam no bom comportamento, a convivência no meio social, o raciocínio lógico, como também o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. De acordo com alguns teóricos o jogo consiste em reforçar e favorecer o nível de aprendizagem e de desenvolvimento e elevação da auto-estima.

Referências

Bohm, Ottopaulo. Jogo, brinquedo e brincadeira na educação. <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/ottopaulo-b%c3%b6hm.pdf>.

Brolesi, Margarete Steinle; Marlizete Cristina Bonafini e Silva Suhellen Lee Porto Orsoli. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S. A. 2015.

Carneiro, Jocilene Aparecida de Souza. JOGOS: Recurso Indispensável na Ação Pedagógica Visando ao Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas. Para Alunos de Sala de Recursos Multifuncionais tipo I. Curitiba. 2014.

⁴⁷ Jussara Lopes Gomes e Nei Alberto Salles Filho, Jogos: A Importância no Processo...

Gil, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas. 2008.

Gomes, Jussara Lopes e Filho, Nei Alberto Salles, Jogos: A Importância no Processo Educacional. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1562-8.pdf>.ACESSO

Kiya Marcia C. da Silveira. O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. Sao Paulo: Ortigueira. 2014.

Kishimoto, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez. 2010.

Lima, José Milton de. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. São Paulo: 2008

Lima, José Milton de. Educação Física no Ciclo Básico: O Jogo Como Proposta de Conteúdo. Sao Paulo: Marília. 1995.

Nallin, Cláudia Góes Franco. o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas. 2005.

Oliveira, Maria Cristina Ferreira de. Jogos de Computador e seu Efeito em Crianças e Adolescentes. São Carlos. 2010.

Pereira. Ana Luísa Lopes. A Utilização do Jogo como Recurso de Motivação, Aprendizagem, 2013
<https://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>.acessoem

Tavares. Flávia Rejane Rosa. O jogo e a Brincadeira no Desenvolvimento Infantil. Aparecida de Goiânia. 2010.

CUADERNOS DE SOFÍA EDITORIAL

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Inclusiones**.

La reproducción parcial y/o total de este artículo debe hacerse con permiso de **Revista Inclusiones**.