

## JOGOS EDUCATIVOS: RECURSOS PEDAGÓGICOS QUE FACILITEM O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Geângela Azevedo de Souza<sup>1</sup>  
Ângela Tecia de Lima Amorim<sup>2</sup>  
Eulina Maria Leite Nogueira<sup>3</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta resultados de parte da pesquisa bibliográfica onde foram analisadas pesquisas publicadas no período de 2017 a 2021 analisando a importância das atividades desenvolvidas através de jogos pedagógicos, pois são metodologias necessárias para os processos de ensino e aprendizagem, permitindo ao professor detectar traços da personalidade e do comportamento do aluno sempre motivando para um excelente desempenho no desenvolvimento da aprendizagem. O objetivo deste trabalho foi realizar uma revisão sistemática em plataformas bibliográficas para apresentar a importância e uso dos jogos pedagógicos (educativos) na vida escolar das crianças em anos iniciais, buscando contribuições que o método utilizado possa auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Para isso o presente estudo, fez uso de pesquisa em fontes bibliográficas no Portal de Periódicos da Capes no qual foram realizadas buscas por diversos descritores que potencializassem a importância do uso dos jogos educativos no contexto escolar. O material elaborado buscou através de pesquisas subsídios teóricos que reforcem a importância do uso de jogos como recurso pedagógico, facilitador do processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para que haja uma melhoria na prática educativa realizada na escola, e que docentes e discentes possam vivenciar o processo de ensino e aprendizagem de forma mais dinâmica e prazerosa, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida. Foram usados analisados 77 trabalhos, 8 artigos e 1 capítulo de livro. Os dados demonstraram a importância da utilização dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem para estudantes dos anos iniciais.

**Palavras-chave:** Jogos, Ludicidade, Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

O ato de pesquisa requer planejamento e objetividade, neste sentido é necessário analisar a produção já elaborada sobre a temática a ser pesquisada no intuito de aprofundar os conhecimentos e balizar o recorte pertinente na proposta de pesquisa que se pretende. Essa revisão sistemática da literatura, em torno da problemática da pesquisa, é necessária e importante na compreensão do objeto da pesquisa científica.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Curso de Ensino em Ciências e Humanidades da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, [geangelaalbuquerque@gmail.com](mailto:geangelaalbuquerque@gmail.com);

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Ensino em Ciências e Humanidades da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, [tecia.amorim@gmail.com](mailto:tecia.amorim@gmail.com);

<sup>3</sup> Professora orientadora: Doutora em Educação(Currículo) pela Pontifícia da Universidade Católica de São Paulo - PUC, [eulianog@hotmail.com](mailto:eulianog@hotmail.com).

Com isso, se faz necessário compreender as diversas pesquisas relacionadas a temática do uso jogos educativos como uma proposta metodológica de ensino e aprendizagem, como objeto de pesquisa. Esse recurso didático pode possibilitar o desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas, socialização, motivação, etc. “Nesse sentido, a escola constitui-se num espaço essencialmente educativo, caracterizado pela ação institucional, intencional, cuja função principal é a socialização do conhecimento socialmente produzido, possibilitando ao educando o acesso e a reconstrução do saber (PINTO, et.all, 2012, p.2)”.

A história demonstra que já existiu, na escola, um tempo onde era notório a separação entre brincar e o aprender. Os momentos de uma atividade escolar e os momentos do brincar eram separados por uma norma rigorosa, e não se concebia que seria possível aprender enquanto se brincava (ANTUNES, 2009).

No entanto, desde a Pré-História percebemos que as crianças aprendiam as atividades de forma mais lúdicas, vivenciando o dia a dia do seu grupo. O lúdico aparece constantemente na história dos povos (Sant’Anna; Nascimento, 2011). Na Antiguidade, os filósofos já pensavam no processo de educação das crianças. Segundo Carneiro (2015), os jogos possuem característica de instrumento pedagógico e, desde a Idade Antiga, apresenta uma função que vai para além do passatempo, sendo utilizado como ferramenta de aprendizagem. “Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura, mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo (KISHIMOTO, 2005, p. 39)”.

Na modernidade, a escola tornou-se muito rígida, procurando atender uma demanda de mão de obra para os diversos setores que se desenvolviam, como por exemplo a produção industrial crescente. Nessa esteira, a escola passa por diversas reformas e abandona perspectiva prazerosa de ensinar e aprender. A definição de jogo é bastante complexa e varia de acordo com os interesses de quem estabelece as regras no processo de ensinar e aprender. De acordo com Castro (2005), os trabalhos de Piaget foram eficazes para a definição do lúdico, uma vez que estabeleceram uma “classificação genética baseada na evolução das estruturas”, sobressaindo expressões como: brincadeiras, brinquedo, atividade lúdica e esporte. Isso demonstrou como existem diversos jogos apropriado para as diferentes fases de desenvolvimento humano.

Apesar de não ser existir uma definição única para “jogo”, existe um consenso sobre sua importância para o processo de aprendizagem das crianças. Como afirma Santos (2014, p. 32), “as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança”.

Vygotsky (2010), abordando a importância da brincadeira no desenvolvimento infantil, afirma que o jogo permite à criança adentrar em um processo de autodescoberta, possibilitando o desenvolvimento de sua criatividade. Considerando que a criança nasce em um contexto cultural, repleto de representações e significados que são de difícil compreensão-interpretação nos primeiros anos de vida, o jogo permite a assimilação e acomodação desse contexto.

Atualmente na escola, é comum presenciarmos atividades de jogos e brincadeiras na educação infantil, e isso tem colaborado para o desenvolvimento social, cultural, afetivos e cognitivo das crianças. No entanto, nos anos iniciais a escola retira, na sua grande maioria, a possibilidade do brincar, do jogo como um instrumento pedagógico no processo de aprendizagem das crianças. Isso pode estar relacionada com a cobrança exagerada por resultados, por uma cultura que relaciona o uso dos jogos e brincadeiras apenas como passa tempo, e não como uma possibilidade de aprendizagem significativa das crianças.

Essa realidade pode ocasionar uma desmotivação das crianças em relação a aprendizagem de novos conhecimentos, tornando a escola rígida, sem considerar a possibilidade de apresentar uma proposta de ensinar de forma prazerosa e dinâmica. Pois, “[...]de maneira lúdica, prazerosa e participativa o estudante irá relacionar-se com o conteúdo escolar, levando esse aluno a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (PINTO, et.all, 2012, p.3)”.

Com isso, estamos propondo uma investigação do uso dos jogos didáticos no processo de ensinar e aprender nos anos iniciais como objeto de pesquisa científica, para refletir sobre a prática dos professores e suas metodologias durante o processo educativo. Para a realização da pesquisa iremos trabalhar inicialmente com a revisão de sistemática de literatura com o objetivo de categorizar e analisar a produção científica entorno da temática explicitada. Pois,

A revisão sistemática se configura como uma síntese rigorosa das pesquisas produzidas relacionadas a uma temática específica de pesquisa. Difere-se de outros métodos de revisão, pois busca superar possíveis vieses em cada uma das etapas, seguindo um método rigoroso de busca e seleção de pesquisas; avaliação de relevância e validade dos estudos encontrados; coleta, síntese e interpretação dos dados oriundos de pesquisa (SOUZA; SILVA; CARVALHO; 2010, p.103)

Para construção desse artigo foram realizadas pesquisas no Portal dos Periódicos da Capes, artigos publicados em revistas científicas, estabelecida como amplas abordagens metodológicas sobre a temática “jogos didáticos” direcionadas para uma completa compreensão do fenômeno analisado. Cujo método de pesquisa reúne e analisa resultados sobre um tema delimitado, de maneira sistemática e ordenada, contribuindo para a busca do conhecimento do tema investigado. Objetivando selecionar as informações analisadas por meio da busca realizada sobre a temática, na intenção de responder à questão da pesquisa, diversos

dados foram extraídos de cada estudo e analisado, descrevendo aqui seus aspectos mais relevantes em forma de tabela relacionando com a temática de pesquisa proposta.

Para esse estudo, delimitamos o período de 2017 a 2021 para a busca e classificação da produção científica, com diversos descritores que serão apresentados a seguir.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa está assentada numa proposta de revisão sistemática de literatura. Nesse tipo de pesquisa, entendemos que revisão sistemática,

[...] é um tipo de investigação científica. Essas revisões são consideradas estudos observacionais retrospectivos ou estudos experimentais de recuperação e análise crítica da literatura. [...] Utiliza métodos sistemáticos e explícitos para recuperar, selecionar e avaliar os resultados de estudos relevantes. Reúne e sistematiza os dados dos estudos primários (unidades de análise) (UNESP, 2015, p.3).

Iniciou-se buscas nos periódicos da CAPES baseada no protocolo estabelecido pela revisão sistemática, com critérios de inclusão e exclusão, foram analisados 77 trabalhos, sendo 7 artigos e 1 capítulo. Todos retratam a ludicidade pois a partir do momento que se entende que a prática se faz inerente na vida das crianças.

Diante de tal contexto, observa-se que em suas representações simbólicas as crianças desenvolvem suas habilidades e capacidades de raciocínio lógico, levando a construir novos conhecimentos onde o lúdico contribui para o desenvolvimento dos estudantes em seus aspectos social, cognitivo e intelectual durante toda vida escolar da criança no decorrer dos anos iniciais.

### **2.1 REVISÃO SISTEMÁTICA ABORDANDO OS JOGOS EDUCACIONAIS EM SALAS DE AULA**

Este estudo está vinculado aos resultados da pesquisa tendo como finalidade analisar estudos acadêmicos com objetivo de realizar uma revisão sistemática em plataformas bibliográficas para adquirir resultados utilização da ludicidade e jogos educativos no auxílio do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, proporcionado para o professor (a) a possibilidade de ministrar aulas divertidas e prazerosas nas turmas de anos iniciais (ciclo).

### **2.2 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO**

Nessa sessão demonstra-se o levantamento dos estudos já realizado sobre a temática envolvendo a ludicidade no contexto educacional onde foram consultados nas bases de dados da CAPES, utilizando os descritores de busca ludicidade, jogos educativos e anos iniciais. Após

a identificação dos descritores mediante os estudos relacionados, bem como da aplicação dos critérios de inclusão e exclusão previamente definidos, foi selecionado os estudos que melhor representariam o interesse da pesquisa. Utilizamos os seguintes critérios de inclusão e exclusão:

Quadro 1- Critérios de Inclusão e Exclusão

INCLUSÃO	EXCLUSÃO
Estudos relacionados ao lúdico	Estudos duplicados
Estudos publicados nos anos de 2017 á 2021	Estudos que o idioma não seja português
Estudos acessíveis gratuitamente via web	Estudos que abordem a ludicidade na área da saúde
Estudos relacionados a jogos pedagógicos	Estudos que não estejam dentro do marco temporal dos anos de 2017 à 2021

Fonte: Organizada pela autora (2022)

Para elaboração desta revisão foram percorridas as seguintes etapas: definição da questão de pesquisa e objetivos da revisão; estabelecimento de critérios de inclusão e exclusão dos artigos, leitura dos títulos; leitura dos resumos, análise dos resultados; interpretação e discussão dos resultados. Os dados da presente pesquisa estão apresentados no decorrer deste estudo de modo a subsidiar a reflexão sobre o tema. Estes foram analisados, tabulados e comentados e para que possamos obter uma visão geral que nos auxiliará a compreender que aspectos têm prevalecido nas referidas perspectivas reunidas nesta pesquisa.

A finalização foi constituída pela apresentação da revisão no formato de artigo científico. A pesquisa foi realizada nos períodos de 30 de março a 26 de abril de 2022 nas seguintes bases de dados: plataforma Capes. Mediante o cruzamento dos seguintes descritores: “Ludicidade”, “anos iniciais”, foram selecionados revisados por pares e somente artigo, foi adotado recorte temporal no período de 2017 a 2021, em determinados arranjos foram incluídos descritores como: “aprendizagem” “crianças” “series” onde não foi possível obter os resultados esperados.

Sendo assim, este estudo fará uma revisão na produção científica para fornecer uma compreensão mais abrangente sobre a importância dos usos de ferramentas lúdicas, com a leitura dos títulos dos resumos, constituindo uma apresentação da revisão no formato de artigo científico, os critérios de inclusão foram: artigos, artigos revisados por pares, pesquisas relacionadas com jogo educacionais e artigos que respondessem à pergunta norteadora.

Foram excluídos: artigos incompletos, artigos em outros idiomas e duplicados, pesquisas que não incluem o uso de materiais alternativos como recurso didático, sendo feita a leitura do título e resumo de cada artigo e a partir disso foram criadas algumas categorias de análises e definição na questão da pesquisa e objetivos da revisão.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na análise inicial foram identificados 77 artigos após estabelecidos os critérios de inclusão como: recorte temporal, artigos em português, periódicos revisados por pares e somente artigos, ficaram reduzidos em 53 destes foram lidos títulos e resumos seguindo os critérios de inclusão e exclusão 08 artigos compuseram o número amostral para a leitura na íntegra. Para maior compreensão, no quadro 1, é ilustrado o procedimento de seleção dos artigos que formaram a amostra da revisão integrativa.

Conforme mencionado a pesquisa consistiu na busca por periódicos de forma individual foram definidos uma listagem inicial de periódicos relevantes para o tema pesquisado. Após a organização dos mesmos, foi possível realizar uma busca através da leitura analisando o que os autores definem sobre cada pesquisa relacionadas a importância do lúdico na construção do conhecimento na vida educacional dos discentes.

Para a análise realizou-se uma leitura crítica dos estudos como elemento de análise, procedida da extração dos dados de interesse para a revisão e do preenchimento do quadro sinóptico, conforme o quadro 1. Este quadro foi organizado em número do artigo, nome dos autores/ano de publicação, título.

Quadro 2 . Resumo dos trabalhos científicos encontrados nas bases de dados online

Cód.	Título	Autoria/Ano
01	<a href="#">Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidades</a>	Ligia de Carvalho Abões Vercelli – Ano 2017
02	<a href="#">A ludificação no ambiente virtual de aprendizagem</a>	R K A R Oliveira ; A N G Moreira -2019
03	<a href="#">Sala de apoio e ludicidade: adaptação de jogos como auxílio da aprendizagem</a>	Magalhães Nascimento, Fabiana Flavia; Souza Monteiro, Edemar ; Bueno Castro, Flavio Marcelo;Siqueira Alt, Amanda Laura –Ano 2019
04	<a href="#">A integração dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem: recurso à aquisição na linguagem oral dos alunos nas séries iniciais</a>	Araújo, Carmem Simone do Nascimento–Ano 2019
05	<a href="#">Letramento: entre contos e histórias em quadrinhos</a>	Carvalho, Gisely Karla de Medeiros ; Dantas, Charlise Katiene Ferreira de Mendonça ; Aguirre, Moisés Alberto Calle–Ano 2019
06	Matemática e ludicidade: caminhos possíveis nos processos de aprendizagem dos anos iniciais do ensino fundamental	Araújo, Michell Pedruzzi Mendes ; Gomes, Chirley Dias ; Ferreira, Kamilla Azevedo ; Drago, Rogério–Ano 2020
07	Percepções de docentes do ensino fundamental: analisando uma intervenção de formação continuada em um contexto lúdico	Pereira, Elienae Genésia Corrêa ; Fontoura, Helena Amaral –Ano 2021
08	<a href="#">A ludicidade na educação infantil: processos de ensino e aprendizagens como forma de educar.</a>	Souza, Dannyelly Da Silva ; França, Aurenia Pereira–Ano 2021

Fonte:Organizada pela autora (2022)

Na análise inicial foram identificados 77 resultados com os filtros referentes aos anos de 2017 à 2021, periódicos revisados por pares e somente artigos, na 2ª filtragem foram

incluído artigos em português onde o mesmo resultou em 53 resultados, após os critérios de exclusão que não abordam especificamente a temática pesquisada muitos não eram precisos sobre a temática de jogos educativo, restando 08 artigos para leitura na íntegra, dentre eles foram utilizados como critérios de exclusão artigos duplicados e artigos em estrangeiro, após esses critérios serem selecionados restaram 08 para revisão.

Desta forma, procuramos analisar e contextualizar as diferentes perspectivas do brincar aplicadas na sala de aula através de um estudo bibliográfico de métodos qualitativos, exploratórios e dedutivos, o que explica a necessidade de se envolver no brincar desde cedo. A educação infantil é um despertar para o processo de ensino. Com base na conhecida base bibliográfica para a formação de professores e contribuições para o meio acadêmico, este estudo visa explicar a importância do desenvolvimento de atividades dinâmicas relacionadas aos níveis de ensino.

### 3.1 RESULTADO POR CATEGORIAS

Este quadro categoriza as distribuições dos descritores motivando a fazer uma leitura na íntegra, onde se percebe a relevância desses 8 trabalhos enquanto os demais não se enquadravam dentro o interesse de estudo, observa-se que ao fazer a leitura dos trabalhos selecionados consta-se as seguintes categorias:

**Quadro 3 – Trabalhos selecionados por categorias**

CATEGORIA	QNT DE ARTIGO	TITULO
ATIVIDADE LÚDICA x PRÁTICA PEDAGÓGICA	4	- <a href="#">Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidades</a> - <a href="#">Sala de apoio e ludicidade: adaptação de jogos como auxílio da aprendizagem</a> -Matemática e ludicidade: caminhos possíveis nos processos de aprendizagem dos anos iniciais do ensino fundamental - <a href="#">A ludicidade na educação infantil: processos de ensino e aprendizagens como forma de educar</a>
AMBIENTE VIRTUAL x ENSINO E EXTENSÃO	2	-A ludificação no ambiente virtual de aprendizagem - <a href="#">Letramento: entre contos e histórias em quadrinhos</a>
JOGOS PEDAGÓGICO x INTERDISCIPLINARIEDADE	2	- <a href="#">A integração dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem: recurso à aquisição na linguagem oral dos alunos nas séries iniciais</a> - Percepções de docentes do ensino fundamental: analisando uma intervenção de formação continuada em um contexto lúdico

Fonte: Organizada pela autora(2022)

Existem autores que defendem a importância dos jogos de maneira mais criteriosa deixando a espontaneidade das crianças fluírem de modo possam serem obtidos resultados significativos, que colaboraram com a relevância da pesquisa em questão, é de natureza

qualitativa e exploratória e tivemos por finalidade a análise dos dados para uma maior compreensão sobre as perspectivas educacionais referentes ao ensino e métodos lúdicos

A presente pesquisa discorre sobre analisar a ludicidade e os processos de ensino e aprendizagem como forma de ensinar descrevendo o conceito de lúdico; compreender a importância do lúdico e demonstrar a aplicação do lúdico nas salas de aulas.

Ponderando sobre estas considerações, afirmamos que este estudo buscou valorizar as contribuições mediante aos critérios adotados para sintetizar a significância da ludicidade e jogos pedagógicos nas práticas educacionais. Pois os conteúdos das aulas devem ser significativos como também atrativo e criativo, de modo que chame a atenção do aluno para que este se sinta instigado a participar, descobrir, pensar, indagar e resolver o que lhe é apresentado; isto se dará por meio das estratégias do docente, os meios que serão usados para que os alunos se sintam motivados a aprender.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão sistemática de literatura se apresentou como uma metodologia que proporcionou analisar estudos e pesquisas realizadas entorno da temática de Jogos Educacionais em Sala de Aula, foi possível verificar as abordagens teóricas e a quantidade de pesquisa dentro desta temática. Esse procedimento é importante para a fase inicial da pesquisa como forma de situar o pesquisador diante do cenário da pesquisa científica.

Diante dos resultados obtidos nesta pesquisa de revisão sistemática, podemos observar que sobre os jogos em sala de aula, dentro do espaço temporal de 5 anos, apenas oito artigos estão diretamente ligados a temática dos jogos educativos na sala de aula. Isso, aponta a necessidade de novas pesquisas nesta área como forma de contribuir para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Educação infantil**: prioridade imprescindível. 6 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2009.

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo**: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. 273 f. Tese (doutorado em Educação Escolar). Unesp - Universidade Estadual Paulista, 2015.



CASTRO, S. A. B. **O resgate da ludicidade** - a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsicossocial das crianças. 73 f. Monografia. Unicamp. Campinas, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. São Paulo: FDE, 2005. Série Ideias nº 7.

PINTO, Augusto Coimbra Costa; et.all. **Jogos Educativos como ferramenta didática e facilitadora na aprendizagem do aluno em sala de aula**. VII CONNEPI - Congresso Norte-Nordeste de pesquisa e inovação. Palmas, 2012. Disponível em <https://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/4484/983> Acessado em 06.07.2022.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação**. Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 6, nº 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2014.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; Carvalho, Rachel de. **Revisão integrativa: o que é e como fazer?** Revista einstein. 2010. Disponível: <https://www.scielo.br/j/eins/a/ZQTBkVJZqcWrTT34cXLjtBx/?format=pdf&lang=pt> Acessado e, 05.07.2022.

UNESP – Campus Botucatu. **Tipos de revisão de literatura**. Biblioteca Paulo de Carlos Mattos, 2015. Disponível em: <https://www.fca.unesp.br/Home/Biblioteca/tipos-de-evisao-de-literatura.pdf> Acessado em 06.07.22.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2010