

O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Elizabeth Ulbrick Jorge¹

Tatiane Cristina Gomes de Lima²

RESUMO

Com base em autores como Kishimoto (2010), Oliveira (2002) e Piaget (1998), a pesquisa enfatiza o papel do lúdico na construção do conhecimento e no desenvolvimento integral da criança. Além disso, analisa-se o papel do educador como mediador e organizador de ambientes de aprendizagem que favoreçam a participação ativa dos alunos. O estudo ressalta a importância de práticas pedagógicas que respeitem o tempo, os interesses e as potencialidades dos estudantes, promovendo o engajamento, a criatividade e o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Conclui-se que os jogos pedagógicos são instrumentos valiosos para tornar o ensino mais dinâmico, significativo e inclusivo. Dessa forma, o presente artigo, por meio de uma pesquisa bibliográfica, tem como objetivo discutir a utilização de jogos pedagógicos como recurso didático, destacando sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Educador. Aprendizagem. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

No cenário atual da educação básica, tem-se observado uma crescente demanda por metodologias que promovam uma aprendizagem significativa, prazerosa e que respeite os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, os jogos pedagógicos surgem como uma alternativa metodológica capaz de transformar o ambiente escolar em um espaço mais atrativo e motivador. De acordo com Kishimoto (2010), o brincar deve ser entendido como um direito da criança e como parte fundamental do processo educativo, pois é por meio do jogo que a criança experimenta, descobre e constrói seus conhecimentos.

Os jogos, quando inseridos de maneira planejada no cotidiano escolar, podem potencializar o desenvolvimento de diversas competências, tais como o raciocínio lógico, a criatividade, a resolução de problemas, a cooperação e a autonomia. Segundo Piaget (1998), o jogo é uma forma de assimilação da realidade, sendo um meio pelo qual a criança reorganiza seus esquemas mentais. Assim, é papel do professor conhecer e utilizar estrategicamente os jogos como recursos que potencializam a aprendizagem e favorecem o desenvolvimento integral dos educandos.

Os jogos, ao aliarem elementos de diversão, desafio e cooperação, despertam o interesse e a curiosidade dos estudantes, promovendo o envolvimento ativo no processo de ensino-aprendizagem. Conforme destaca Kishimoto (2010), o brincar deve ser compreendido como um direito da criança e como parte essencial do processo educativo, uma vez que é por meio do jogo que ela experimenta, explora, descobre e constrói seus próprios saberes. Mais do que simples entretenimento, o jogo possibilita o desenvolvimento de múltiplas habilidades, como o raciocínio lógico, a criatividade, a capacidade de resolver problemas, o trabalho em grupo, a empatia e a autonomia — aspectos indispensáveis para a formação integral do sujeito.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017) reconhece o brincar e o lúdico como elementos estruturantes da educação infantil, mas também ressalta a importância de práticas pedagógicas significativas em todas as etapas da educação básica. Portanto, refletir sobre o uso dos jogos pedagógicos no Ensino Fundamental é uma maneira de ampliar a compreensão sobre as formas de ensinar e aprender, respeitando as necessidades e particularidades dos estudantes.

Além disso, torna-se importante compreender que os jogos pedagógicos acompanham as transformações da própria educação contemporânea, que passou a valorizar metodologias mais participativas e centradas no estudante. Durante muito tempo, o ensino esteve pautado em práticas tradicionais, marcadas pela memorização mecânica e pela centralização do conhecimento na figura do professor. Entretanto, as mudanças sociais, tecnológicas e culturais exigiram uma nova postura da escola e dos educadores, voltada para o desenvolvimento integral dos sujeitos e para a construção ativa do conhecimento.

Nesse contexto, os jogos pedagógicos emergem como instrumentos capazes de aproximar os conteúdos escolares da realidade vivenciada pelos estudantes,

favorecendo aprendizagens mais significativas e contextualizadas. Ao participar de atividades lúdicas, os alunos deixam de assumir uma postura passiva diante do conhecimento e passam a atuar como protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem. Isso contribui para o fortalecimento da autonomia, da criatividade, da cooperação e do pensamento crítico, competências consideradas fundamentais para a formação cidadã.

Outro aspecto relevante refere-se à dimensão afetiva presente nos jogos pedagógicos. A aprendizagem ocorre de maneira mais eficiente quando o aluno se sente motivado, acolhido e emocionalmente envolvido nas atividades propostas. Dessa forma, o lúdico não apenas estimula o desenvolvimento cognitivo, mas também favorece a construção de vínculos afetivos entre professor, aluno e conhecimento. Wallon (2007) ressalta que emoção e aprendizagem estão diretamente relacionadas, sendo impossível separar os aspectos afetivos dos processos cognitivos no desenvolvimento humano.

Diante dessa perspectiva, discutir o uso dos jogos pedagógicos no Ensino torna-se extremamente relevante, principalmente em uma sociedade marcada por constantes transformações e pela necessidade de práticas educativas mais inclusivas, humanizadas e inovadoras. Assim, compreender as contribuições do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem significa reconhecer a importância de metodologias que respeitem as singularidades dos estudantes e promovam experiências educativas mais significativas.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA FORMAÇÃO INTEGRAL DOS ESTUDANTES

A inserção dos jogos pedagógicos no Ensino requer não apenas a compreensão de seus objetivos educacionais, mas também um planejamento intencional e uma mediação docente qualificada, capaz de potencializar suas múltiplas possibilidades. Utilizar jogos em sala de aula vai muito além de propor momentos de lazer ou distração: trata-se de incorporar uma metodologia ativa, que envolve os alunos em experiências desafiadoras, cooperativas e cognitivamente estimulantes.

Segundo Kishimoto (2010), os jogos são recursos didáticos que, quando bem utilizados, contribuem significativamente para a formação do pensamento crítico, a resolução de problemas, a tomada de decisões e o desenvolvimento de habilidades

sociais e cognitivas. Isso porque, ao jogar, o aluno precisa lidar com regras, tomar iniciativas, antecipar ações, refletir sobre suas escolhas e muitas vezes trabalhar em grupo, desenvolvendo competências fundamentais para a vida em sociedade. Assim,

O brincar e o jogo são essenciais no desenvolvimento das crianças e devem ser vistos como componentes fundamentais do processo de ensino-aprendizagem. O jogo não apenas favorece a aquisição de conteúdos cognitivos, mas também contribui para o desenvolvimento das competências emocionais, sociais e motoras das crianças. Ao brincar, elas experimentam diferentes papéis, solucionam problemas e constroem suas próprias representações de mundo, o que favorece o desenvolvimento da autonomia e da capacidade de socialização. Dessa forma, o brincar é um recurso que deve ser integrado ao currículo de maneira consciente e planejada, respeitando o tempo, os interesses e as necessidades das crianças, como uma forma de promover uma aprendizagem prazerosa e significativa. (Kishimoto, 2010, p. 77).

Nesse contexto, o lúdico se revela como uma linguagem legítima da infância e como uma poderosa estratégia de ensino que torna a aprendizagem mais concreta, prazerosa e significativa. Como afirma Brougère (1998), o jogo permite ao aluno experimentar, simular, testar hipóteses e se apropriar de conteúdos de maneira espontânea, sendo um meio de aprendizagem por excelência.

A utilização dos jogos pedagógicos também contribui significativamente para a motivação escolar e para a diminuição das dificuldades de aprendizagem enfrentadas por muitos estudantes. Em diversas situações, conteúdos trabalhados exclusivamente de forma expositiva podem gerar desinteresse, insegurança e dificuldades de compreensão. Os jogos, ao incorporarem desafios, interação e participação ativa, tornam o ambiente escolar mais dinâmico e estimulante, favorecendo o envolvimento dos alunos nas atividades propostas.

No entanto, para que os jogos pedagógicos cumpram essa função, é essencial que o professor conheça os objetivos específicos de cada atividade, saiba mediar as interações e reflita constantemente sobre as aprendizagens envolvidas. A atuação docente deve garantir que o jogo esteja inserido em um contexto pedagógico claro, com intencionalidade educativa, coerência com os conteúdos curriculares e adequação ao nível de desenvolvimento da turma.

Assim, o jogo pedagógico não deve ser visto como um "recurso extra", mas como uma ferramenta metodológica potente, que exige responsabilidade, criatividade e conhecimento por parte do educador. Quando incorporado de forma crítica e planejada à prática pedagógica, o lúdico contribui não apenas para a construção do

conhecimento, mas também para a formação integral do sujeito, respeitando seus interesses, seu modo de ser e de aprender.

O uso de jogos pedagógicos no ambiente escolar permite uma valiosa articulação entre teoria e prática, promovendo um ensino mais contextualizado, dinâmico e próximo da realidade dos alunos. Essa abordagem metodológica possibilita que os estudantes aprendam de forma ativa, por meio da experimentação e da vivência de situações-problema que exigem a mobilização de conhecimentos prévios e o desenvolvimento de novas habilidades.

Oliveira (2002) enfatiza que a brincadeira é um importante meio de expressão infantil, permitindo que a criança manifeste suas ideias, explore diferentes possibilidades de solução para os desafios propostos e, ao mesmo tempo, internalize normas sociais, como a cooperação, o respeito às regras e a convivência coletiva. Dessa forma, o jogo, ao ser inserido de forma planejada na rotina escolar, contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, estimulando tanto as competências cognitivas quanto as socioemocionais.

Além disso, o jogo pedagógico se revela uma ferramenta valiosa para o trabalho interdisciplinar, pois pode ser adaptado a diferentes conteúdos e áreas do conhecimento, como matemática, língua portuguesa, ciências, história e geografia. Por exemplo, jogos de tabuleiro com desafios matemáticos favorecem o raciocínio lógico e o cálculo mental; jogos de linguagem incentivam a leitura, a escrita e a oralidade; atividades lúdicas relacionadas à ciência ou ao meio ambiente instigam a observação, a curiosidade e a investigação. Essa flexibilidade permite ao educador integrar múltiplas aprendizagens em uma mesma proposta lúdica, tornando o ensino mais atrativo e significativo para os estudantes.

Outro ponto relevante refere-se à utilização das tecnologias digitais associadas aos jogos educativos. Atualmente, muitos professores têm incorporado recursos tecnológicos e plataformas digitais gamificadas ao cotidiano escolar, ampliando as possibilidades pedagógicas do ensino lúdico. Jogos digitais educativos podem estimular o interesse dos estudantes, favorecer a personalização da aprendizagem e aproximar a escola das linguagens presentes no cotidiano das crianças e adolescentes. Contudo, é fundamental que o uso dessas ferramentas ocorra de maneira crítica e planejada, garantindo que a tecnologia esteja a serviço da aprendizagem e não apenas do entretenimento.

Nesse sentido, os jogos promovem a construção de saberes de maneira integrada, valorizando a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem. Segundo Vygotsky (1998), o brincar favorece a internalização de conceitos por meio da interação social, sendo uma atividade fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Assim, ao jogar, o estudante se envolve em atividades que vão além da simples repetição de conteúdos, vivenciando experiências que estimulam a reflexão, o pensamento crítico e a tomada de decisões. Portanto, os jogos pedagógicos, quando bem planejados e mediados, não apenas contribuem para a aprendizagem escolar, mas também para a formação de sujeitos mais autônomos, criativos e colaborativos.

A mediação do educador é fundamental nesse processo, sendo que Piaget (1998) afirma que a aprendizagem se dá por meio da interação do sujeito com o objeto de conhecimento. Dessa forma, o professor deve criar situações desafiadoras e propor jogos que estimulem a investigação, a observação e a argumentação, além de respeitar o tempo de aprendizagem de cada aluno. Cabe ao docente também observar, registrar e avaliar o processo de aprendizagem, considerando os avanços e dificuldades dos estudantes.

Piaget defende que,

O jogo é uma maneira de adaptação que permite à criança reorganizar seus esquemas mentais, transformando os dados sensoriais e motores em representações mais complexas. O jogo, em suas diversas formas, acompanha o processo de desenvolvimento cognitivo, facilitando a transição entre as diversas fases de construção do conhecimento e ajudando a criança a lidar com desafios que exigem resolução criativa. (Piaget, 1998, p. 153).

Ademais, a utilização de jogos pedagógicos contribui para a inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais, pois oferece múltiplas formas de aprendizagem e favorece a participação ativa de todos. Como afirma Vygotsky (1991), a interação social desempenha papel essencial no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Assim, jogos cooperativos, por exemplo, podem ser utilizados para estimular a empatia, a solidariedade e a colaboração entre os colegas, construindo um ambiente de respeito e aprendizagem coletiva.

Por fim, vale destacar que a BNCC (Brasil, 2017) orienta a organização do currículo com base em competências e habilidades, valorizando a autonomia dos estudantes, o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas. Nesse

sentido, os jogos pedagógicos, ao promoverem situações desafiadoras e colaborativas, alinham-se às diretrizes curriculares nacionais e às demandas da sociedade contemporânea.

Outro ponto importante a ser considerado na implementação eficaz dos jogos pedagógicos no Ensino Fundamental é a necessidade de formação continuada dos professores. Para que os jogos cumpram sua função educativa, é fundamental que os docentes estejam devidamente preparados, não apenas no domínio do conteúdo, mas também na compreensão dos fundamentos do lúdico como estratégia pedagógica. Infelizmente, nem todos os profissionais da educação tiveram, durante sua formação inicial, acesso a abordagens que envolvam o uso pedagógico do brincar, o que pode resultar em insegurança ou uso inadequado desses recursos no cotidiano escolar. Conforme aponta Kishimoto (2010), é preciso romper com a visão de que o brincar é apenas uma atividade secundária ou recreativa, reconhecendo-o como parte integrante e indispensável do processo de ensino e aprendizagem.

A formação continuada, nesse contexto, torna-se essencial, pois permite ao professor aprofundar seus conhecimentos sobre as possibilidades didáticas dos jogos, bem como desenvolver a capacidade de planejar, selecionar, adaptar e avaliar atividades lúdicas de acordo com os objetivos educacionais estabelecidos.

Além disso, promove momentos de reflexão crítica sobre a própria prática docente, incentivando a troca de experiências, o trabalho colaborativo e a construção coletiva de estratégias de ensino mais eficazes e significativas. Segundo Libâneo (2013), o professor reflexivo é aquele que compreende a complexidade do processo educativo e busca constantemente aprimorar suas práticas, adaptando-as às necessidades e realidades de seus alunos.

Cabe destacar que o uso intencional dos jogos pedagógicos exige mais do que criatividade e sensibilidade: requer também planejamento cuidadoso, alinhamento com os conteúdos curriculares, clareza dos objetivos de aprendizagem e conhecimento das características do grupo de alunos.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) reforça essa perspectiva ao destacar que o professor deve ser o mediador do processo de aprendizagem, capaz de organizar experiências educativas significativas, que considerem os contextos socioculturais dos estudantes. Dessa forma, o investimento na formação docente contínua contribui não apenas para o uso adequado dos jogos na sala de

aula, mas também para a construção de uma prática pedagógica mais intencional, crítica e transformadora.

Nesse sentido, o papel da escola é proporcionar experiências educativas que articulem conhecimento, criatividade, interação e desenvolvimento humano. Os jogos pedagógicos, quando utilizados com intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica adequada, tornam-se importantes aliados na construção de uma educação mais significativa, inclusiva e transformadora.

CONCLUSÃO

Diante das reflexões apresentadas, pode-se concluir que os jogos pedagógicos representam uma poderosa e eficaz ferramenta didática para o ensino, sendo fundamentais para a promoção de uma aprendizagem significativa e para o desenvolvimento integral dos alunos. Quando bem planejados e implementados, os jogos não apenas facilitam a construção do conhecimento, mas também tornam o processo de aprendizagem mais envolvente e prazeroso.

O lúdico, ao ser integrado de forma estratégica no currículo, proporciona às estudantes oportunidades de aprender de maneira contextualizada e experiencial, o que favorece a aquisição de habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais para o seu crescimento pessoal e acadêmico.

O papel do educador, nesse contexto, é indiscutivelmente crucial para garantir que as práticas pedagógicas lúdicas sejam eficazes e atinjam seus objetivos educacionais. O docente não deve se limitar a ser um mero mediador de atividades, mas sim um facilitador da aprendizagem, capaz de planejar atividades lúdicas com clara intencionalidade pedagógica, a fim de estimular o pensamento crítico e criativo dos alunos.

Além disso, cabe a ele acompanhar de perto o processo de aprendizagem, ajustando suas intervenções conforme as necessidades e características dos alunos, e promovendo ambientes inclusivos e desafiadores. Nesse sentido, a formação contínua dos professores é uma condição essencial para o sucesso da utilização dos jogos pedagógicos.

O desenvolvimento profissional permanente permite aos educadores aprimorar suas práticas, refletir sobre sua abordagem e ampliar suas estratégias didáticas,

possibilitando a adaptação às novas demandas do ambiente escolar e à diversidade de necessidades dos alunos.

Em uma sociedade que está em constante transformação, é urgente e necessário repensar as metodologias de ensino, buscando alternativas mais criativas, interativas e que despertem o interesse dos alunos. A utilização de jogos pedagógicos, quando implementada com propósito e intencionalidade, pode ser um caminho significativo para essa mudança, tornando a aprendizagem mais atrativa, significativa e relevante.

Cabe destacar ainda que a efetividade dos jogos pedagógicos depende diretamente da intencionalidade do professor, do planejamento das atividades e da compreensão das necessidades da turma. Dessa maneira, o educador assume papel essencial na construção de experiências de aprendizagem significativas, atuando como mediador, incentivador e organizador do processo educativo.

Dessa forma, os jogos têm o potencial de contribuir para uma educação mais democrática, participativa e inclusiva, na qual cada aluno é estimulado a desenvolver suas competências e habilidades de maneira plena, em um ambiente que respeite sua individualidade e promova o desenvolvimento integral de todos. Com isso, os jogos pedagógicos se consolidam como uma estratégia valiosa e transformadora, capaz de criar uma escola mais humanizadora e preparada para os desafios do futuro.

Assim, conclui-se que os jogos pedagógicos representam muito mais do que recursos recreativos: constituem importantes instrumentos de mediação do conhecimento, capazes de favorecer o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e cultural dos estudantes. Investir em práticas pedagógicas lúdicas significa contribuir para a construção de uma educação mais democrática, inclusiva e transformadora, alinhada às demandas da sociedade contemporânea e às necessidades formativas dos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo e educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **O jogo e a educação infantil**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Livraria Pioneira, 1998.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Tradução de Ruy Carlos de Camargo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.