



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO DO CAMPO  
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM EDUCAÇÃO DO CAMPO**

**CARLOS EDUARDO DE LIMA NASCIMENTO**

**A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM NA ÁREA DE LÍNGUAGENS E CÓDIGOS**

**SUMÉ - PB**

**2024**

**CARLOS EDUARDO DE LIMA NASCIMENTO**

**A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM NA ÁREA DE LINGUAGENS E CÓDIGOS**

**Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação do Campo.**

**Habilitação: Linguagens e Códigos.**

**Orientador: Prof. Dr. Almir Anacleto de Araújo Gomes.**

**SUMÉ - PB**

**2024**



N244c Nascimento, Carlos Eduardo de Lima.

A contribuição de jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem na área de linguagens e códigos. / Carlos Eduardo de Lima Nascimento. - 2024.

45 f.

Orientador: Professor Dr. Almir Anacleto de Araújo Gomes.

Monografia - Universidade Federal de Campina Grande; Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Curso Interdisciplinar de Licenciatura em Educação do Campo.

1. Jogos educativos. 2. Processo de ensino-aprendizagem. 3. Linguagens e Códigos - Lecampo CDSA. 4. Jogos educacionais. 5. Aprendizagem lúdica. 6. Metodologia de ensino. 7. Ludicidade. I. Torres, Denise Xavier. II Título.

CDU: 37(043.1)

**Elaboração da Ficha Catalográfica:**

Johnny Rodrigues Barbosa  
Bibliotecário-Documentalista  
CRB-15/626

**CARLOS EDUARDO DE LIMA NASCIMENTO**

**A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM NA ÁREA DE LÍNGUAGENS E CÓDIGOS**

**Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação do Campo.**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Professor Dr. Almir Anacleto de Araújo Gomes  
Orientador - UAEDUC/CDSA/UFCG**

---

**Professor Dr. Hális Alves do Nascimento França  
Examinador I - UAEDUC/CDSA/UFCG**

---

**Professor Me. Rafael Barros de Sousa  
Examinador II - UAEDUC/CDSA/UFCG**

**Trabalho aprovado em: 21 de outubro de 2024.**

**SUMÉ - PB**

## AGRADECIMENTOS

Seria impossível chegar até aqui e não me lembrar de agradecer primeiramente a Deus, que tem um papel fundamental e essencial na minha vida, que guiou meus passos durante todo o processo e guiará também por todos os caminhos que eu percorrer.

Segundo, agradeço aos meus pais, que, mesmo não estando fisicamente presentes nesse momento tão especial, foram uma peça muito importante na minha vida. Apesar de ter convivido apenas cinco anos da minha vida ao lado da minha mãe, sempre levo ela comigo no meu coração, mesmo quando tudo parecia que não ia dar certo, eu lembrava dela e seguia com meu objetivo. Mãe, onde quer que esteja, saiba que eu te amo e te levo comigo no meu coração.

Agradeço também aos meus irmãos: Eduarda Rute, Edna Raquel e Micael Vagner. Vocês são meus bens mais preciosos aqui na terra. Desde pequenos somos muitos unidos e essa união que me fez chegar até aqui. Todo o processo da minha vida, desde a morte dos meus pais, tinha tudo para ser mais difícil, mas vocês estavam comigo e tornam, até hoje, o processo mais fácil. Mesmo quando todos diziam que nós não seríamos “nada na vida”, vocês estavam do meu lado para me dar o apoio necessário para prosseguir. Por sermos órfãos, muito diziam que os meninos iriam ser drogados, que as meninas seriam prostitutas, palavras fortes, mas, por ser criança, nem imaginava o peso que elas tinham. Quando todos diziam que eu não iria conseguir, eu tomava essas palavras como um incentivo a mais para seguir lutando. Se eu disser que foi fácil, eu estarei mentindo, só Deus sabe as noites em claro que passei, a saudade da minha mãe só aumentava, foi difícil, mas hoje estou aqui. Aos meus irmãos, só tenho que dizer que eu daria minha vida em troca das suas, não sei o que seria de mim sem vocês na minha vida. Todos estão casados e me deram sobrinhos maravilhosos, que amo e levo no coração.

Desses sobrinhos, tem uma que convive comigo e que eu tenho um carinho especial. Sabe aquela luz que chega num momento de escuridão? É ela na minha vida, através dela, eu pude ver que uma parte do vazio que eu tinha foi preenchido.

Agradeço também ao meu orientador, Professor Dr. Almir Anacleto de Araújo Gomes, por me orientar e ajudar nesse processo de produção do trabalho de conclusão de curso.

Agradeço também aos meus colegas, que estavam comigo dentro e fora da universidade, trocando conhecimento e fazendo com que o processo fosse mais divertido e leve. Entre eles, minha amiga Tinelly, apelido carinhoso que eu dei pra ela, minha duplinha da universidade e do dormitório, ficamos muito tempo juntos e compartilhamos de diversas coisas juntos. Agradeço também a Dona Socorro, que cedeu o espaço para alojamento e fez com que eu pudesse terminar meu curso tranquilamente.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a todos que entraram na minha vida durante esses anos, conheci muitas pessoas e alguns levarei para sempre na minha caminhada.

*Os jogos educativos transformam o ato de aprender em uma experiência dinâmica, onde a interação e a criatividade potenciam o conhecimento, fazendo do aprendizado um verdadeiro jogo de possibilidades.*

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> - Faixa etária dos alunos entrevistados .....	26
<b>Gráfico 2</b> - A importância dos Jogos Educacionais no ambiente escolar .....	27
<b>Gráfico 3</b> - Participação em Jogos e/ou brincadeiras na sala de aula .....	28
<b>Gráfico 4</b> - Compreensão do conteúdo através dos jogos educacionais.....	29
<b>Gráfico 5</b> - Comparação entre a forma do conteúdo repassado através do jogo educacional e o método tradicional em sala de aula .....	30
<b>Gráfico 6</b> - Relação entre a presença mais significativa dos jogos educacionais em sala de aula .....	31
<b>Gráfico 7</b> - Nível de importância dada aos jogos educacionais na sala de aula.....	32
<b>Gráfico 8</b> - Importância dos jogos educacionais no ambiente escolar.....	34
<b>Gráfico 9</b> - Compreensão do conteúdo pelos alunos, através do uso de jogos educativos usados pelo professor como metodologia de ensino .....	35
<b>Gráfico 10</b> - Comparação entre a forma do conteúdo repassado através do jogo educacional e do método tradicional em sala de aula .....	36
<b>Gráfico 11</b> - Relação entre a presença mais significativa dos jogos educacionais em sala de aula .....	37
<b>Gráfico 12</b> - Nível de importância dada aos jogos educacionais na sala de aula.....	38



## RESUMO

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental, José Bonifácio Barbosa de Andrade, localizada no Distrito de Pio X, município de Sumé - PB, nas turmas do 8º e 9º ano, contando com a participação de alguns professores que lecionam nas turmas do ensino fundamental II. Nosso estudo está embasado na pesquisa qualitativa, tendo como objetivo principal a observação da relação de uso de jogos de cunho educativo e suas possíveis contribuições no processo de ensino e aprendizagem em turmas dos anos finais do ensino fundamental. Nesta pesquisa, usamos a observação para acompanhar um pouco sobre como era a inserção desse jogo na sala de aula (quando usado). Trabalhamos também com a aplicação de dois tipos de questionários, um direcionado para os alunos e o outro para os professores. Com isso, verificamos que a grande maioria dos entrevistados acredita que o jogo educativo pode, sim, ser usado como método de ensino, alcançando bons resultados, trabalhando de uma forma mais dinâmica. De acordo com as respostas obtidas através dos questionários, podemos observar que o jogo educativo surge como uma nova ferramenta de ensino e aprendizagem, partindo do método tradicional, que ainda é muito utilizado na atualidade, para essa nova metodologia que apresenta o conteúdo programático de forma dinamizada, mas que tem eficácia na obtenção de um resultado positivo.

**Palavras-chave:** Jogos Educacionais; Ensino e aprendizagem; Metodologia de ensino; aprendizagem lúdica.

## **ABSTRACT**

The research was carried out at the José Bonifácio Barbosa de Andrade Municipal School for Children and Primary Education, located in the district of Pio X, in the municipality of Sumé - PB, in the 8th and 9th grade classes; the research also included the participation of some teachers who teach in elementary school II classes. Our study is based on qualitative research, with the main objective of observing the relationship between the use of educational games and their possible contributions to the teaching and learning process in classes in the final years of elementary school. In this research, we used observation to follow up a little on how this game was used in the classroom (when it was used). We also used two types of questionnaires, one for the students and the other for the teachers. As a result, we found that the vast majority of those interviewed believe that educational games can be used as a teaching method, achieving good results by working in a more dynamic way. According to the answers obtained through the questionnaires, we can see that the educational game has emerged as a new teaching and learning tool, departing from the traditional method, where it is widely used today, to this new methodology that passes on the syllabus in a dynamic way, but which is effective in obtaining a positive result.

**Keywords:** Educational Games; Teaching and Learning; Teaching Methodology; Playful Learning.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 REVISÃO TEÓRICA .....</b>	<b>15</b>
2.1 A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM .....	15
2.2 JOGOS E APRENDIZAGEM DE LINGUAGENS .....	18
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>24</b>
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....</b>	<b>26</b>
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>42</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com os avanços tecnológicos constantes, espera-se que os métodos de ensino nas escolas, de certa forma, também avancem. Os anos se passaram e as coisas não continuaram as mesmas, pois, junto com as transformações sociais, trazem mudanças em alguns costumes, métodos e tecnologias. Podemos citar, como exemplo, o processador de legumes, antes, para conseguir cortar determinados alimentos, se usava a faca, hoje, além da faca, temos tecnologias que processam esses alimentos e fazem com que se tenha uma nova ferramenta que exerce a função que a faca também exerce, com êxito. Da mesma forma são as metodologias educacionais. Cruz (2008) ressalta que, no passado, a forma de ensino tinha o professor como o dono do conhecimento, e hoje percebemos que mudou, ou seja, atualmente, o professor é visto como aquele que desafia os alunos, mostrando as diversas possibilidades de aprendizagem. Com esses avanços tecnológicos, a possibilidade de inovação metodológica também tende a avançar e se atualizar com o tempo. Os jogos surgem como modo paralelo ao ensino tradicional e conseguem fazer com que os alunos possam conhecer seus limites e buscar superá-los.

Com essa novidade, possibilitada pelo desenvolvimento das tecnologias, também se traz uma introdução de algo pouco conhecido, ou até mesmo desconhecido, no ambiente escolar. Tudo que não está nos conhecimentos prévios dos indivíduos, de certa maneira, desperta uma curiosidade entre eles. A partir da introdução dessas ferramentas na sala de aula, vai se despertando o interesse no indivíduo, fazendo com que a curiosidade o faça buscar explorar o interesse pelo jogo.

Quando falamos sobre jogos, entendemos que eles são estruturados por regras que orientam os jogadores a alcançar seus objetivos e a completar o percurso para desvendar o jogo. No entanto, é importante reconhecer que nem sempre é possível ter sucesso em todos os jogos, e isso faz parte da experiência. O jogo em si pode ser uma poderosa ferramenta para despertar a curiosidade e incentivar o pensamento criativo em busca de soluções. Essas características tornam os jogos valiosos para os docentes, que podem utilizá-los não apenas para estimular a curiosidade e a criatividade dos alunos, mas também para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

Recordo de uma atividade que uma professora realizou no período em que eu estudava no ensino fundamental, em que o prêmio da pessoa que venceu a

brincadeira teria que ser dividido entre todos os alunos que faziam parte da turma. Mostrando que o coletivo foi essencial para que esse aluno vencesse em primeiro lugar, além disso, evidenciando que a atividade foi feita com o intuito de trazer conhecimentos através de brincadeiras e da interação entre os alunos presentes na referida turma. Todos foram contemplados com um brinde, visto que todos contribuíram para que a atividade fosse desenvolvida da maneira que a educadora planejou.

Assim, surge-nos o questionamento se a utilização de jogos educativos como parte integrante no ensino e aprendizagem de alunos dos anos finais do ensino fundamental é um ponto positivo e se é capaz de ser um aliado, somando na forma lúdica de métodos de ensino e aprendizagem.

Tendo isso em mente, o objetivo principal desta pesquisa é observar a relação do uso de jogos educativos e suas possíveis contribuições no processo de ensino e aprendizagem em turmas dos anos finais do ensino fundamental, da escola José Bonifácio Barbosa de Andrade, localizada na zona rural do município de Sumé -PB, com vistas a analisar meios dinâmicos que possam despertar o interesse do docente para a realização de práticas educativas que ajudem no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Para tanto, observamos os métodos dinamizados (por meio do uso de jogos) de ensino em turmas dos anos finais do ensino fundamental; observamos a dinamização do processo de ensino e aprendizagem, trazendo o ponto de vista discente sobre métodos não tradicionais de construir e passar conteúdos no processo de ensino e aprendizagem; avaliamos, através da observação participante, se os métodos suprem as expectativas do educador, fazendo com que se tenha uma noção de como, quando e onde usar os jogos educativos; e analisamos o processo de contextualização dos jogos trazidos para a sala de aula, no contexto da Educação do Campo.

Com o avanço das tecnologias, é essencial integrar essas ferramentas ao ambiente educacional, permitindo que os alunos explorem formas eficazes e dinâmicas de aprender o conteúdo por meio de atividades lúdicas. Isso possibilita o desenvolvimento de habilidades e a experimentação de abordagens mais atrativas que complementem o método tradicional de ensino, sem substituí-lo, mas criando uma conexão enriquecedora entre ambos.

Importante destacar que, conforme dito, o tema foi despertado enquanto aluno no Ensino Fundamental. Agora, enquanto professor em formação, o tema volta de uma maneira mais intensa. Esse interesse, enquanto professor, surgiu através de vivências obtidas durante o percurso no Estágio Curricular Supervisionado III, na Unidade Municipal de Ensino Infantil e Fundamental José Bonifácio Barbosa de Andrade, escola localizada na zona rural do município de Sumé, na Paraíba, quando senti a necessidade de observar se a dinamização dos métodos de ensino traz bons resultados no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, esta pesquisa justifica-se a partir do entendimento de que consideramos relevante levar os diversos métodos e tecnologias que são importantes para se trabalhar conteúdos de forma dinâmica e que tragam bons resultados para todo o processo de ensino e aprendizagem.

A partir do momento que levamos novos métodos para a sala de aula, estes causam uma curiosidade por parte dos alunos, fazendo com que eles tenham interesse em saber sobre métodos diferenciados através dos quais possam receber o conteúdo que seria passado de uma forma já vista pelo aluno, para algo que seja novo, por meio de recursos dinamizados.

A introdução dos jogos como recurso didático faz com que sejam utilizados outros métodos, além do meio tradicional de ensino, trazendo alternativas que possibilitem o trabalho coletivo. Com isso, os alunos fazem uso de metodologias ativas, junto com os professores, no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, Da Silva e Barros (2020) realizaram uma pesquisa sobre o uso de jogos didáticos como estratégia de ensino. O objetivo do estudo foi investigar as contribuições dos jogos didáticos para a aprendizagem significativa dos estudantes, utilizando temas já abordados pelos professores. Elas desenvolveram jogos baseados em conteúdo acadêmico e os aplicaram como metodologia de ensino. As autoras concluíram que o aprendizado se torna mais acessível quando transformado em uma atividade divertida, despertando interesse e entusiasmo nos alunos. Assim, embora existam pesquisas sobre o uso de jogos didáticos, o nosso estudo se diferencia ao focar na aplicação desses jogos em escolas do campo, que é o campo de pesquisa do nosso trabalho.

Quanto à organização deste trabalho de conclusão de curso, no primeiro capítulo, será apresentado um pouco sobre a história dos jogos na educação, a ludicidade e a aprendizagem, jogos e aprendizagens de linguagens. No segundo

capítulo, destacaremos a discussão do processo metodológico e também traremos os dados coletados durante o período de produção da pesquisa. No terceiro capítulo, a análise dos dados da pesquisa e, no quarto capítulo, as considerações finais do trabalho de conclusão de curso.

## 2 REVISÃO TEÓRICA

Observamos que, no decorrer dos anos, os métodos educacionais de ensino foram sendo mais aprimorados e mais diversificados. Podemos perceber que a humanidade teve um avanço muito significativo do século passado para os dias atuais. A cada dia uma nova tecnologia é criada, um novo estudo sobre determinadas doenças tem êxito e entre outros serviços são criados ou inovados de acordo com cada área.

Na educação não poderia ser diferente, junto com o avanço das tecnologias, no decorrer dos anos, várias metodologias foram criadas para facilitar o processo de ensino e de aprendizagem. Assim, essas tecnologias podem se somar ao método tradicional de ensino, que ainda é muito utilizado no ambiente escolar.

### 2.1 A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM

De acordo com Luckesi (2014), a ludicidade é um termo que aos poucos vem sendo inventado. Segundo o autor:

Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto na em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangentes por ele) (Luckesi, 2014, p. 13).

Com isso, ao pensar em um conceito para o termo, percebemos que é um assunto muito amplo e que está sendo construído aos poucos, como todo processo educativo.

Ao utilizarmos o termo “lúdico” no ambiente educacional, facilmente associa-se ao ato de brincar e/ou jogar. Para Almeida (2007, p. 20), o “lúdico, propriamente dito, é a ação, a dinâmica de como se joga ou de como se brinca”. Assim, a atividade se caracteriza como lúdica a partir do momento que se tem uma ação em determinada parte da mesma. O autor exemplifica:

Num tabuleiro de xadrez, ou de dama, por exemplo, o que determina o lúdico é a ação, o ato de jogar, de mexer as peças, de atacar e de ser atacado. Ao se utilizar objetos como uma boneca, uma casinha ou um carrinho, o que interessa é o ato de brincar, de manipular esses



objetos colocando em evidência seu corpo e sua imaginação (Almeida, 2007, p. 20).

De acordo com Schaeffer (2006 *apud* Matos, 2008, p. 18), “o lúdico se define como sendo uma categoria geral na qual estão inseridas todas as atividades que têm características de jogos, brinquedos e brincadeiras”, que trabalham com a interação, movimentos e outros sentidos do ser humano.

Essa ação de ludicidade pode acontecer “em duas situações. A primeira quando o participante age com o objeto em si”, (Almeida, 2007, p. 20) podendo acontecer no momento que o indivíduo age, de forma interativa, com o brinquedo e com algo que ele ache interessante e prazeroso. E a segunda se dá “no processo de interação humana, na presença do ‘outro’, sejam os pais, os irmãos, os amigos, os vizinhos, os professores etc.” (Almeida, 2007, p. 20). No contexto escolar, quando os alunos recebem uma proposta pelo educador, e demonstram interesses em participar e seguir as regras, pode-se considerar como uma atividade lúdica, para todos que sintam interesse e prazer ao desenvolver a atividade proposta.

Ao trabalhar com o lúdico, o educador deve estar capacitado para realizar determinada atividade, fazendo com que possa acompanhar todo o processo de execução da atividade, fazendo com que os alunos possam recebê-la de uma forma positiva e compreensiva. As atividades que são caracterizadas como lúdicas dependem da reação e dos sentimentos das pessoas envolvidas na sua execução, se estas não despertam nenhum interesse nos participantes, pode ser também uma atividade “não lúdica”. Luckesi (2014) diz que “dessa forma, não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre” (Luckesi, 2014, p. 16).

A partir do momento em que se sente que determinada brincadeira deixa o receptor desagradável, pode ser que a mesma não seja considerada uma atividade lúdica. Como aborda Almeida (2007, p. 22), nem toda brincadeira soa como algo positivo, “as brincadeiras de mau gosto (muito usadas hoje em dia pelos adolescentes) chamadas de *bullying* apresentam-se para a vítima como uma ação anti-lúdica, pois gera o desrespeito, a violação de regras, o desconforto”. Então, é importante saber trabalhar de uma forma que faça com que as atividades propostas dentro do ambiente escolar, seja pelo próprio professor em si, ou até mesmo por outros profissionais que

compõem a equipe pedagógica da escola, sejam desenvolvidas com maestria e que possam levar o lúdico para todas as pessoas.

Só o fato de estar em um ambiente onde o indivíduo tem a possibilidade de trabalhar de uma maneira dinamizada e que traga o conteúdo, seja de revisão ou a introdução deste, de uma forma dinamizada e que busque chamar a atenção do aluno através de novas metodologias, já é um ponto importante a ser seguido. Sabemos também que, na maioria das vezes, não é fácil associar o lúdico ao método tradicional, pois, devido ao trabalho ser dobrado, faz-se necessário estudar a melhor forma de passar o conteúdo para que seja aceito pelos discentes. Mas, apesar disso, se obtivermos um bom resultado, ao saber que o aluno está avaliando esses métodos de uma forma positiva, e ao ver que estão surtindo um bom resultado, é gratificante e prazeroso também para o educador.

O processo de ensino-aprendizagem é um elemento importante na educação, mais precisamente, dentro do ambiente escolar. De acordo com o passar dos anos, os métodos foram se aperfeiçoando e muitos outros foram sendo criados e inseridos nesse processo. As formas de construção do conhecimento também vêm se aperfeiçoando ao longo dos anos.

Para acompanhar a evolução da tecnologia e do mundo, os métodos de ensino precisam se reinventar. A escola deve estar aberta para que essas tecnologias cheguem no ambiente, de maneira que venham a auxiliar, ajudar e trazer um olhar de instituição evoluída, não que seja necessária essa nomenclatura, mas que possa contar com métodos diversos, fazendo com que possam facilitar o processo de transmissão e recepção dos conteúdos programáticos.

Assim,

A forma tradicional de conhecimento presente nas escolas centrava-se na figura do professor, sendo este tratado como o 'dono do saber'. Hoje, percebemos mudanças nesse cenário. Na era da informação, o espaço de saber do docente foi dando lugar ao de mediador e problematizador do aprender: ele passou a ser visto como aquele que desafia os alunos, mostrando-lhes, entre as várias possibilidades de aprendizagem, caminhos que poderão ser percorridos (Cruz, 2008, p. 1027).

Não podemos nos fixar somente no método tradicional, sabendo que os novos métodos também são capazes de auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem dos indivíduos. O aluno tem que ser levado em conta e não ser tratado como quem não detém conhecimento, além do professor.

De acordo com Freire (2002, p. 119):

Quem vai ao jogo leva, para jogar, as coisas que já possui, que pertencem ao seu campo de conhecimento, que já foram aprendidas anteriormente em procedimentos de adaptação, de suprimento de necessidades objetivas (Freire, 2002, p. 119).

O educador precisa ser um mediador do conhecimento, tendo em conta que todos os alunos já carregam um conhecimento prévio e que o mesmo deve ser abordado na sala de aula. Nascimento (2021) fala que o professor, enquanto educador, tem a função de auxiliar os alunos com o apoio de recursos didáticos, mostrando que tem a possibilidade de usar esses recursos facilitando a forma de aprender, de maneira simples e prática.

Segundo Freire (1989), “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”, através disso, Freire diz que o mundo com o qual o indivíduo está habituado pode não ser o mundo que o mesmo terá no processo de escolarização. O fato de o sujeito saber ler e escrever não quer dizer que ele tem uma leitura da realidade.

Possa ser que muitos educadores ainda tenham a ideia equivocada de que os jogos e as brincadeiras não soam como algo educativo e que são sinônimos de baderna dentro da sala de aula. Através das minhas observações durante a graduação, pude perceber que ainda tem professores que trazem um certo receio com relação ao uso das tecnologias digitais em sala de aula, talvez isso se dê por causa de as tecnologias estarem cada vez mais atualizadas e os docentes não tenham formação adequada para manuseio dessas ferramentas.

De acordo com Campos *et al.* (2003):

Assim, consideramos que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo (Campos *et al.*, 2003, p. 48).

A atividade significativa de conhecimentos se torna mais atraente e, de certa maneira, mais facilitadora, quando o aluno a recebe de forma lúdica, pois a partir do momento que os indivíduos recebem essa atividade de forma interativa e divertida, pode-se ter uma motivação maior (Campos *et al.*, 2003).

## 2.2 JOGOS E APRENDIZAGEM DE LINGUAGENS

Não é de hoje que os jogos estão presentes nas nossas vidas. Desde os tempos mais remotos, já se podia contar com a existência desse tipo de atividades, tanto pelo fato da interação e diversão, quanto pela sobrevivência em situações que os indivíduos estavam propensos a passar. Mas, além dessas situações, os jogos eram usados como forma de aprender e também ensinar conteúdos diversos, de acordo com a vivência de cada povo, sociedade ou tribos.

Kishimoto afirma que:

[...] pode-se chamar de jogo todo o processo metafórico resultante da decisão tomada e mantida como um conjunto coordenado de esquemas conscientemente percebidos como aleatórios para a realização de tema deliberadamente colocado como arbitrário (Kishimoto, 2002, p. 35).

De acordo com Kishimoto (1990), no Brasil não se tem estudos históricos acerca da evolução do brinquedo. Com isso, para se ter uma historicização do uso dos jogos na educação, se fez um estudo a partir da sociedade francesa.

Ao tratar da evolução do brinquedo na França, Kishimoto (1990, p. 39) afirma que essa “acompanha os grandes períodos da civilização ocidental. Pode-se situar na antiga Roma e na Grécia o nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação”. A autora faz uma relação histórica e importante sobre o brinquedo na civilização ocidental. Trazendo essa associação sobre o desenvolvimento dos brinquedos, ela diz que o brinquedo não é apenas um objeto simples, mas um elemento importante no processo educacional.

Sobre os jogos de preparação física, Kishimoto diz que:

Os jogos destinados ao preparo físico aparecem entre os romanos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. A influência grega traz às escolas romanas uma nova orientação, acrescentando à cultura física a formação estética e espiritual (Kishimoto, 1990, p. 39).

Os jogos que fazem mais uso do contato físico vieram dos romanos, com o intuito de fazer com que os soldados pudessem estar o mais perto possível do campo de batalha, sem estar de fato na luta, sendo preparados com um treino, algo que antecede determinado evento em si.

De acordo com Kishimoto (1990, p. 39), “escritores como HORÁCIO e QUINTILIANO assinalam em seus escritos a presença de pequenas guloseimas em forma de letras, elaboradas pelas doceiras de Rolha, destinadas ao aprendizado das letras”. Isso se deu para que os alunos pudessem aprender as palavras, a partir de movimentos diferenciados do uso do lápis, fazendo uso de elementos que estão no contexto da maioria das crianças, para poder passar o conteúdo de outra maneira.

Um acontecimento que teve muito impacto para a introdução do jogo na educação se deu no século XVI, como diz Kishimoto:

O grande acontecimento do século XVI foi a criação do Instituto dos Jesuítas. Ignácio de LOYOLA, um dos líderes dessa Companhia, por ter sido militar e nobre compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano, e preconiza sua utilização no sistema educacional de sua organização. O *Ratio Studiorum*, por exemplo, ensina o latim com o seguinte método: a gramática latina aparece em cinco tabelas - a primeira para o gênero e a declinação, a segunda para as conjugações, a terceira para os pretéritos e as duas últimas para a sintaxe e a quantidade. Por intermédio de exercícios de caráter lúdico, as crianças substituem o ensino escolástico e o psitacismo pelo emprego das tábuas murais (Kishimoto, 1990, p. 40).

Compreendeu-se que os jogos que trabalham como os movimentos do corpo eram muito importantes para a instrução do ser, daí a importância de sua introdução do ambiente escolar. A abertura dos movimentos científicos foi responsável também pela diversificação do jogo educativo, passando a incorporar os jogos educativos com as inovações científicas. Em 1781, um laboratório de química foi criado com o intuito de fazer com que os filhos dos nobres fossem educados com uma metodologia voltada para o lúdico (Rabecp-Maillard, 1969, apud Kishimoto, 1990, p. 41).

Mas esses jogos educativos não estavam disponíveis para toda a população. De acordo com Kishimoto (1990, p. 41), “Outra característica do século XVIII é a popularização dos jogos educativos. Antes restritos aos príncipes e nobres, agora tornam-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação popular”. Com essa disseminação no século XVIII, os jogos educativos passaram a ser usados por mais pessoas, tornando-se um canal de divulgação e criticidade, envolvendo mais pessoas, além da nobreza.

Com relação à valorização do jogo no Brasil, Kishimoto afirma que:

Esse processo de valorização do jogo, mais recente, chega ao Brasil na década de oitenta, com o advento das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o

aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos (Kishimoto, 1990, p. 44).

A partir dessa valorização, os jogos passaram a ser uma ferramenta de negócio, uma vez que os comerciantes e empresários visavam o faturamento com a vendas desses produtos, visto que foi um mercado que teve um grande crescimento naquele tempo e até nos dias atuais. Pensando nisso, não podemos tirar a essência do jogo que é utilizado para o desenvolvimento da criança, não podemos fazer com que o jogo seja somente um método educativo de ensino, mas que seja mantido seu real sentido, como proporcionar o prazer, a alegria, a exploração livre e o não-constrangimento (Kishimoto, 1990).

A partir do momento que o indivíduo está brincando, ele está fazendo o uso de diversos movimentos, além de poder contar com uma interação com outros, ou até mesmo entre o indivíduo e o brinquedo.

Lopes (2008), sobre os jogos na contemporaneidade, afirma que:

Brincando criam-se e recriam-se atitudes e comportamentos que permitirão uma adaptação melhor ao mundo. Adquirimos novos conhecimentos, novas habilidades motoras, desenvolvemos e aprimoramos relacionamentos sociais, aperfeiçoamos a técnica e nossas condutas morais, assim desenvolvemos qualidades necessárias para a nossa humanização (Lopes, 2008, p. 7-8).

A partir desse pressuposto, a criança ou o adolescente, ao brincar, tem uma leitura do jogo através das regras do próprio jogo e também com sua percepção acerca da dinâmica. Quando se brinca em grupo, tem-se uma visão de que você faz parte de um grupo e que pode criar uma comunicação entre os integrantes do grupo para ter um diálogo e para conseguir obter sucesso na brincadeira. Isso acontece também em jogos individuais, quando é necessário ter uma percepção do jogo para criar formas de resolvê-lo, entre outras informações.

O processo de interação se dá primordialmente no ambiente familiar e, ao longo dos anos, a escola passa a ter um papel importante na formação do indivíduo. A escola é um local onde os indivíduos buscarão aperfeiçoar seus conhecimentos, levando uma bagagem que já possuem, mas também irão em busca de novos conhecimentos.

Lopes (2008) aponta que:

A escola é uma importante fonte de informação e formação dos indivíduos. Os professores e outros profissionais da educação têm de lidar com conflitos, mudanças, expectativas, além de preparar os alunos nos seus aspectos cognitivo, social, emocional, psicológico e físico para as exigências do século 21 (Lopes, 2008, p. 9).

Diante dessas exigências, os professores precisam buscar formas que trabalhem a dinamização, contribuindo para que se tenha um processo de interação e para que os mesmos possam ter várias possibilidades de se dar com o processo de ensino-aprendizagem.

Seguindo a concepção de Freire (2002, p. 82-83), em que “o jogo ajuda a não deixar esquecer o que foi aprendido [...] faz a manutenção do que foi aprendido [...] aperfeiçoa o que foi aprendido [...] vai fazer com que o jogador se prepare para novos desafios...”, quando se tem uma metodologia educacional mais dinamizada e que busque atenção dos alunos, o processo de ensino-aprendizagem se torna algo mais atrativo e pode contribuir para que o conteúdo se fixe melhor no entendimento dos alunos, sendo o jogo educacional uma maneira muito eficaz de se trabalhar com essa dinamização do conteúdo, fazendo com que se abra mão do método tradicional e que se inclua uma metodologia interativa e muito eficaz.

Para que os jogos sejam bem aplicados e tenham bons resultados, os alunos precisam desenvolver habilidades para a solução dos mesmos. Macedo (2000) afirma que, seja qual for o jogo, sempre vai ter um problema e uma solução, e que, de acordo com os sujeitos, este pode ser solucionado ou não. O professor deve ter consciência sobre esse fato e deve passar sua concepção para os alunos. Preparar um planejamento mais aprimorado para o uso dessa metodologia na sala de aula é muito importante, pois o professor deve saber manejar o jogo para que consiga passar as informações corretamente para os alunos.

A partir do momento que esse jogo é introduzido, seja no ambiente escolar ou fora dele, vários sentidos são trabalhados ao mesmo tempo que o jogo é utilizado. Partindo para o modo educativo, sua utilização faz com que o processo de ensino e aprendizagem seja realizado de uma forma mais dinâmica.

Deve-se conhecer os alunos, a fim de saber um pouco sobre as possibilidades que os mesmos têm de executar tais jogos, sejam esses já existentes ou algum que possivelmente venha a ser construído com a turma. Desse modo, o professor fica responsável por saber se as metas foram alcançadas e se o jogo contribuiu como uma boa metodologia. Vale ressaltar que o professor deve conhecer bem os jogos,

dominando o conteúdo e também saber como esses jogos são executados, para que facilite o processo juntamente com os alunos.

Friedmann (1996) destaca:

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).

Compreende-se, assim, que o determinado jogo escolhido como ferramenta no processo de ensino deve ser interessante para que possa motivar a participação do aluno no desenvolvimento da atividade, fazendo com que possa promover diversas ações que ajudem no desenvolvimento do indivíduo.

O jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal (Girard, 1908, p. 199).

De acordo com Girard (1908), a relação de um jogo com intuito educativo, como forma de ensinamento, não deve se desprender da noção do brincar, pois, a partir do momento que uma criança brinca, ela manifesta sentidos que são eficazes no processo de ensino-aprendizagem, de uma forma mais dinâmica e divertida.



### 3 METODOLOGIA

Nosso estudo configura-se como uma pesquisa qualitativa, que, segundo Gerhardt e Silveira (2009), possui as seguintes características:

[...] objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; busca de resultados os mais fidedignos possíveis; oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências (Gerhardt; Silveira, 2009, p. 31).

A pesquisa foi direcionada a partir da análise qualitativa de informações, preocupando-se mais com o processo do que com o produto, levando em conta o ponto de vista dos indivíduos que dela participaram. Nesse processo, utilizamos questionários. Entendemos questionário como uma ferramenta de pesquisa, trabalhando com uma quantidade de questões por escrito, para coleta de dados. Buscamos observar os métodos de ensino das aulas de português nas turmas dos anos finais do ensino fundamental, coletando o maior número de informações possíveis para que fosse feita uma boa pesquisa.

Nosso estudo é de caráter descritivo e explicativo. Entende-se por pesquisa descritiva a modalidade que descreve as informações de maneira mais específica e com um melhor detalhamento dos fatos. Já a explicativa tem o intuito de buscar a causa dos fenômenos estudados, registrando-os e analisando-os.

A população envolvida no projeto são os alunos dos anos finais do ensino fundamental II (8º e 9º ano) e os professores da unidade municipal de ensino José Bonifácio Barbosa de Andrade.

A coleta de dados foi realizada de outubro de 2023 a abril de 2024, na unidade de ensino supracitada.

Quanto aos procedimentos metodológicos para sua realização, foi feito um levantamento bibliográfico, já que a “pesquisa bibliográfica tem como principal característica o fato de que o campo onde será feita a coleta dos dados é a própria bibliografia sobre o tema ou o objeto que se pretende investigar” (Tozoni-Reis, 2009, p. 25). Nesse levantamento bibliográfico, priorizamos estudos que abordassem as seguintes questões ou temáticas:

- Tecnologias digitais;
- Jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem;
- Metodologia de ensino;
- Mediação pedagógica
- Jogos sérios;
- Recursos didáticos.

A seguir, nossas estratégias de ação de forma sistematizada:

Primeiramente, selecionamos o referencial teórico-bibliográfico com o intuito de fazer buscas por estudiosos que abordam sobre essas temáticas a fim de ter um embasamento teórico acerca dos conteúdos que foram importantes, e que fazem parte da nossa linha de pesquisa no decorrer do trabalho de conclusão de curso.

Em seguida, entramos em contato com os sujeitos que fazem parte da pesquisa, que são os professores da unidade de ensino e os alunos dos anos finais do ensino fundamental, que estão trabalhando e estudando nessa unidade de ensino infantil e fundamental, para coletar os dados que foram usados na pesquisa. Informei aos professores selecionados para o questionário sobre o meu trabalho de conclusão de curso, fazendo-os saber que queria sua ajuda para o desenvolvimento da pesquisa. Falei também com os estudantes, que eles seriam uma peça fundamental no processo de produção do TCC. Por último, mas não menos importante, falei com a professora da turma na qual eu passei um tempo observando suas aulas.

Após entrar em contato com o público que fez parte da pesquisa, realizei a aplicação de questionários com os professores que ensinam aos alunos do ensino fundamental !!, e, em seguida, a aplicação de questionário com os alunos, para a obtenção de dados que foram importantes na pesquisa.

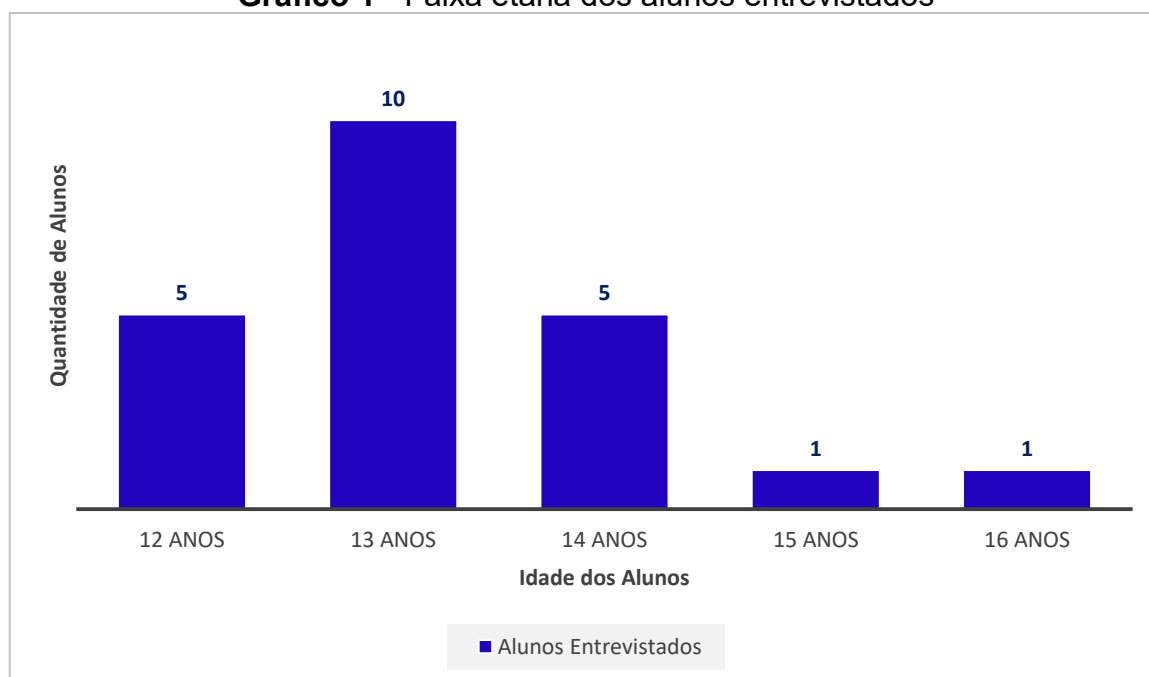
## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O presente capítulo trata da análise dos dados e discussão dos resultados, coletados a partir do uso de questionários em uma escola do campo, na zona rural do município de Sumé - PB.

Os envolvidos na pesquisa e que responderam aos questionários foram os alunos do 8º e 9º ano e os professores que trabalham com as áreas de conhecimento, somando um total de 22 alunos e 6 professores entrevistados. Em uma das duas salas, contamos com a presença de um aluno autista, que, apesar das limitações, está incluído na turma. A escola na qual realizei a pesquisa é a Unidade Municipal de Ensino Infantil e Fundamental José Bonifácio Barbosa de Andrade, localizada no Distrito de Pio X, zona rural do município de Sumé, na Paraíba.

Primeiramente, vamos analisar as respostas obtidas através dos questionários dos alunos.

**Gráfico 1 - Faixa etária dos alunos entrevistados**



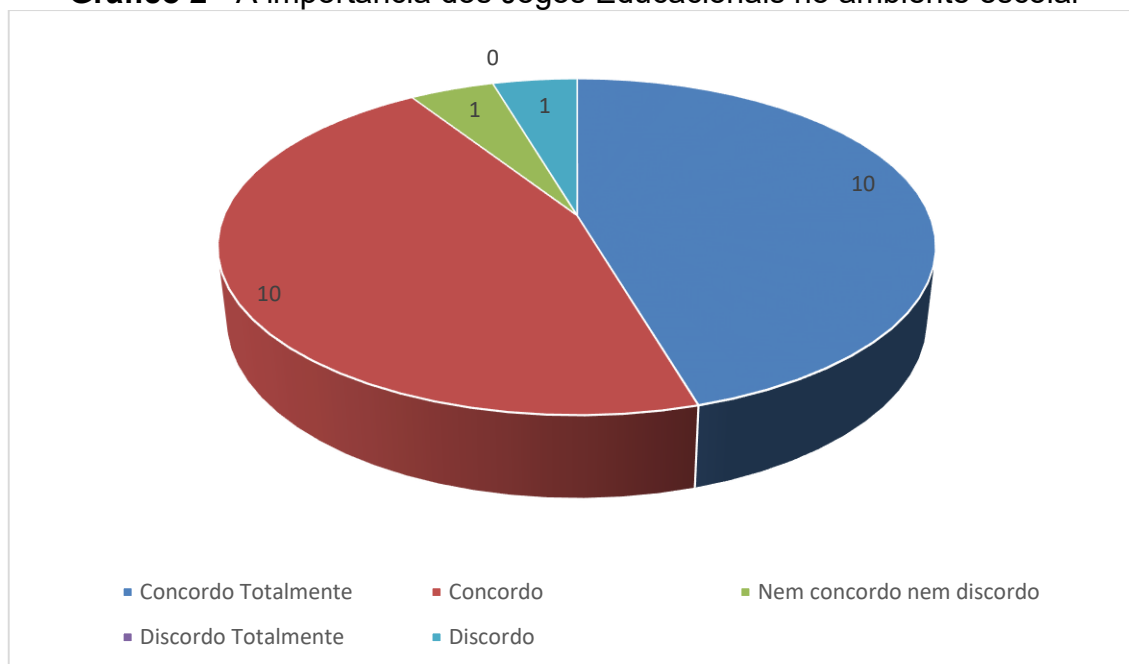
Fonte: dados da pesquisa.

No Gráfico 1, acima, podemos observar a faixa etária dos alunos envolvidos na pesquisa. Vale salientar que o questionário foi aplicado na turma do 8º e 9º ano. A idade dos alunos vai de 12 até 16 anos de idade na data que foi aplicado o questionário. Observamos no gráfico que havia 5 alunos com 12 anos, 10 alunos com

13 anos, 5 alunos com 14 anos, 1 aluno com 15 anos e 1 aluno com 16 anos. A faixa etária dos alunos é importante para compreendermos se o fator idade exerce influência sobre os resultados.

No gráfico 2, abaixo, mostraremos as respostas dos alunos entrevistados de acordo com seu pensamento sobre o uso de jogos educacionais no ambiente escolar.

**Gráfico 2** - A importância dos Jogos Educacionais no ambiente escolar



Fonte: dados da pesquisa.

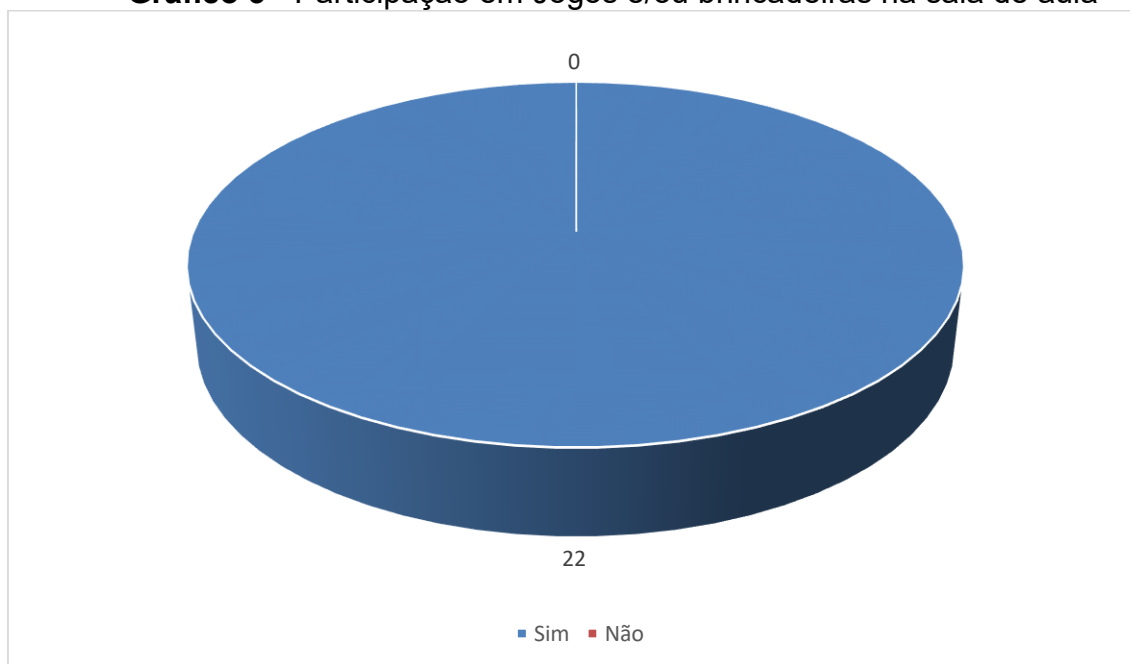
Para obter a resposta de acordo com o uso de jogos educacionais no ambiente escolar, usamos a seguinte pergunta: “Marque o quanto você se identifica com essa afirmação: Eu acho importante o uso de jogos educativos no ambiente escolar”. Essa pergunta é importante para sabermos o que os alunos entrevistados pensam sobre o uso de jogos educativos dentro da sala de aula.

Na parte do gráfico representada pela cor azul escuro, que mostra os alunos que concordam totalmente com a afirmação, obtivemos 10 respostas. Obtivemos 10 respostas também na parte de cor vinho do gráfico, representando as respostas dos alunos que concordam com a afirmação. Na parte verde, que representa os alunos que nem concordam e nem discordam da afirmação, obtivemos 1 resposta. Na parte azul claro, que representa os alunos que discordam da afirmação, obtivemos 1 resposta. Na parte roxa, que representa os alunos que discordam totalmente das afirmações, não obtivemos nenhuma resposta. Ao analisarmos o gráfico, podemos

perceber que a maioria dos alunos estão de acordo que a introdução dos jogos educativos é importante no ambiente escolar. Com isso, essa resposta implica na minha pesquisa como algo positivo em relação à percepção dos alunos sobre o uso dos jogos educativos, mostrando que eles acham importante o uso da ferramenta na sala de aula.

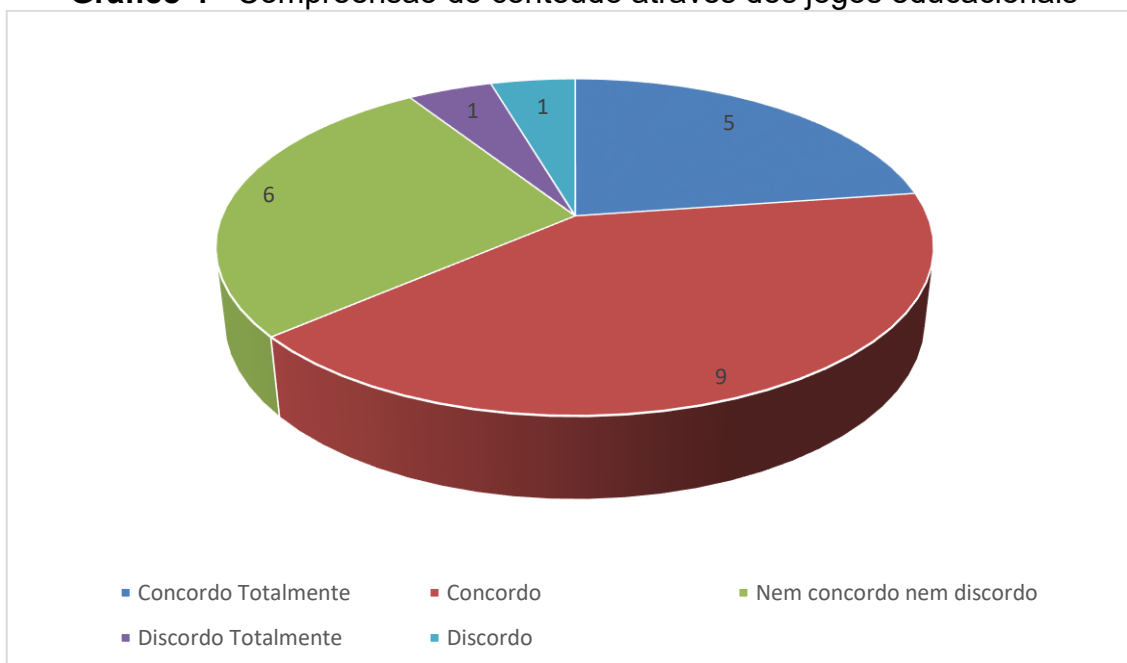
No gráfico 3, a seguir, veremos a quantidade de alunos que participaram de jogos e/ou brincadeiras no ambiente da sala de aula.

**Gráfico 3 - Participação em Jogos e/ou brincadeiras na sala de aula**



Ao analisarmos o gráfico, podemos observar que todos os alunos que foram entrevistados já participaram de algum jogo e/ou brincadeira na sala de aula. Podemos notar que todos participaram e, assim, eles saberão responder às perguntas com mais facilidade.

O gráfico 4, a seguir, exhibe o quantitativo de alunos que conseguiram compreender o conteúdo repassado com o auxílio do jogo educativo.

**Gráfico 4 - Compreensão do conteúdo através dos jogos educacionais**

Fonte: dados da pesquisa.

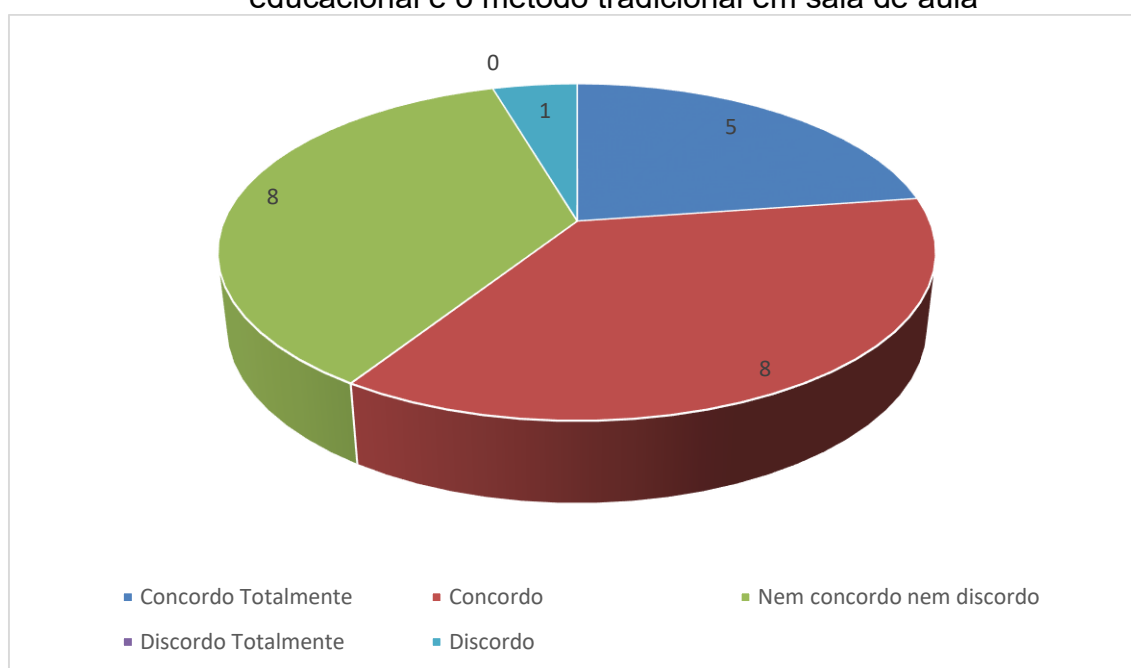
Para obtermos a resposta sobre a compreensão dos alunos através dos jogos educacionais, utilizamos o seguinte questionamento: “Diga o quanto você concorda com essa afirmação: ‘Eu compreendi o conteúdo através de jogos educativos’”. Na parte do gráfico representada na cor vinho, obtivemos 9 respostas, mostrando que os nove concordaram com a afirmação. Na parte verde, obtivemos 6 respostas, mostrando que seis alunos nem concordaram e nem discordaram da afirmação. Na parte azul escuro, obtivemos 5 respostas, ou seja, cinco alunos concordam totalmente com a afirmação. Na parte roxa, obtivemos 1 resposta, implicando que uma pessoa discorda totalmente da afirmação. Por fim, na parte de azul claro, obtivemos 1 resposta, mostrando que uma pessoa discorda da afirmação. Ao analisar as respostas do gráfico, podemos perceber que uma boa parte dos alunos estão de acordo que conseguiram compreender o conteúdo repassado através do uso de jogos educativos. A outra parte ficou entre o meio termo e a discordância.

Com relação a essa afirmativa, a parte que é favorável à afirmação é majoritária, mas ainda é expressivo o número de estudantes que não estão de acordo com a afirmativa. Essas respostas nos possibilitam afirmar que os jogos educacionais que foram passados na sala de aula e que os alunos já participaram foram capazes de apresentar o conteúdo de uma forma mais lúdica, embora alguns estudantes ainda não tenham compreendido a intenção pedagógica por trás do uso do jogo.

De acordo com Almeida (2007), o ato da ludicidade pode acontecer em dois momentos, primeiro, pela ação do participante com o objeto, só os dois. E o segundo se dá no momento em que o participante, além de interagir com o objeto, passa a interagir com a presença humana. Com isso, a interação da turma trabalhando com o jogo, no intuito metodológico, é importante para o desenvolvimento do jogo. Essa interação ainda pode variar de acordo com as regras de cada jogo, sendo possível também que as regras sejam para o trabalho individual do aluno.

No gráfico 5, a seguir, temos as percepções dos estudantes sobre a aprendizagem dos conteúdos ministrados através do jogo educacional em comparação como método tradicional em sala de aula.

**Gráfico 5** - Comparação entre a forma do conteúdo construído através do jogo educacional e o método tradicional em sala de aula



dados da pesquisa.

Fonte:

Para obtermos respostas sobre a facilidade para compreensão dos conteúdos repassados através de atividade lúdica, usamos o seguinte questionamento: “Diga o quanto você concorda com a afirmação: ‘Considero que o conteúdo repassado através de atividades lúdicas (Jogos ou brincadeiras) foi mais fácil de compreender do que no método tradicional’”. Na parte do gráfico representada pela cor vinho, obtivemos 8 respostas, representando os oito alunos que concordam com a afirmação. Na parte verde, obtivemos também 8 respostas, mostrando que oito alunos nem concordam e nem discordam da afirmação. Na parte azul escuro, obtivemos 5 respostas,

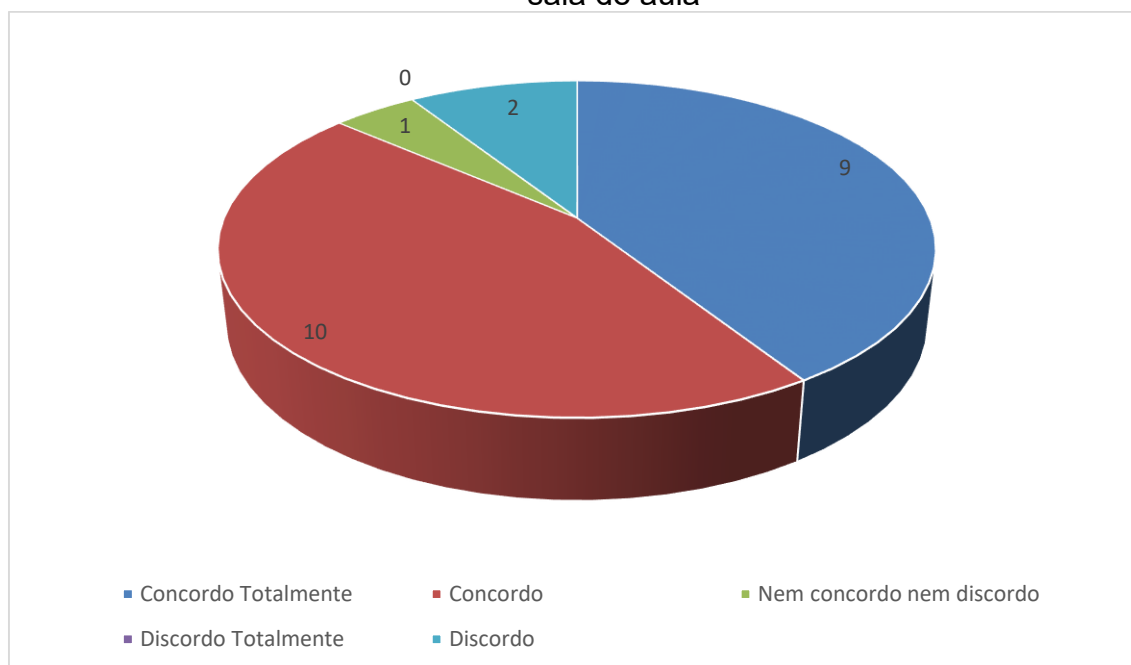
correspondendo aos cinco alunos que concordam totalmente com a afirmação. E na parte representada pela cor azul claro, obtivemos 1 resposta, ou seja, uma pessoa não concorda com a afirmação.

Analisando esses resultados, compreendemos que o jogo educacional está com uma leve vantagem se comparado ao método tradicional. Uma parte compreende que o jogo tem o mesmo nível na hora de repassar o conteúdo. Temos que ressaltar que o jogo precisa ser bem estruturado e que o professor tenha total ciência sobre o seu funcionamento e execução.

Trata de uma abordagem interessante que sugere que os jogos são tão eficazes quanto os métodos convencionais, ou até mais, na transmissão do conteúdo programático. Isso certamente ressalta o potencial dos jogos como uma ferramenta educacional dinâmica, capaz de envolver os alunos de maneira eficaz no processo de aprendizagem.

No gráfico 6, a seguir, observamos o que os alunos acham sobre a presença significativa dos jogos educativos na sala de aula.

**Gráfico 6** - Relação sobre a presença mais significativa dos jogos educacionais em sala de aula



Fonte:

dados da pesquisa.

Para obtermos respostas sobre a presença mais significativa dos jogos educacionais na sala de aula, fizemos o seguinte questionamento: “Diga o quanto você concorda com a afirmação: ‘Os jogos educacionais deveriam ser mais presentes

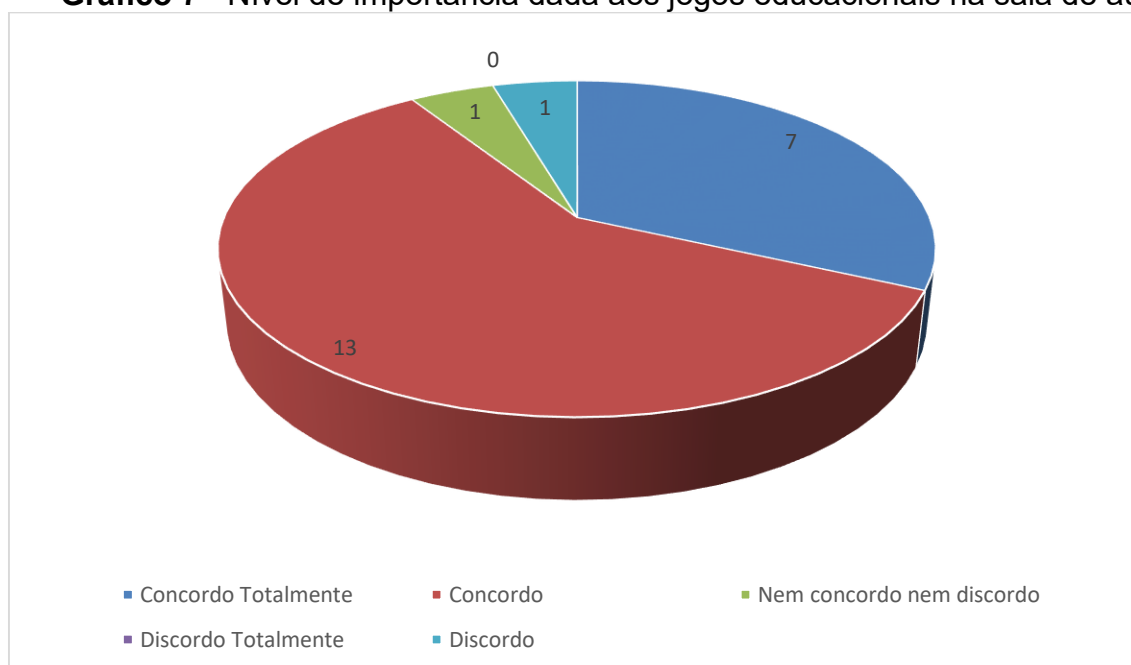


no ambiente escolar”. Obtivemos 10 respostas que concordam com a afirmação e 9 respostas de alunos que concordam totalmente com a afirmação. Na parte representada pela cor azul claro obtivemos 2 respostas, ou seja, dois alunos discordam da afirmação, ao passo que um aluno nem concorda e nem discorda da afirmação.

Observando os resultados, podemos perceber que a grande maioria dos alunos acha importante a introdução dos jogos educativos como ferramenta pedagógica no ambiente da sala de aula, buscando aprender de uma forma dinamizada e mais interessante. De acordo com Cruz (2008), o método de ensino que fazia parte de currículo da escola, tratava-se do professor como “dono do saber”. Atualmente, há mudanças já bem significativas nesse cenário, pois o professor passou a ser visto como o desafiador, que mostra as diversas possibilidades de aprendizagem aos alunos.

Após a pergunta sobre a introdução dos jogos no ambiente escolar, no gráfico abaixo, vemos a perspectiva dos alunos sobre a importância dessa ferramenta na sala de aula.

**Gráfico 7 - Nível de importância dada aos jogos educacionais na sala de aula**



Fonte:

dados da pesquisa.

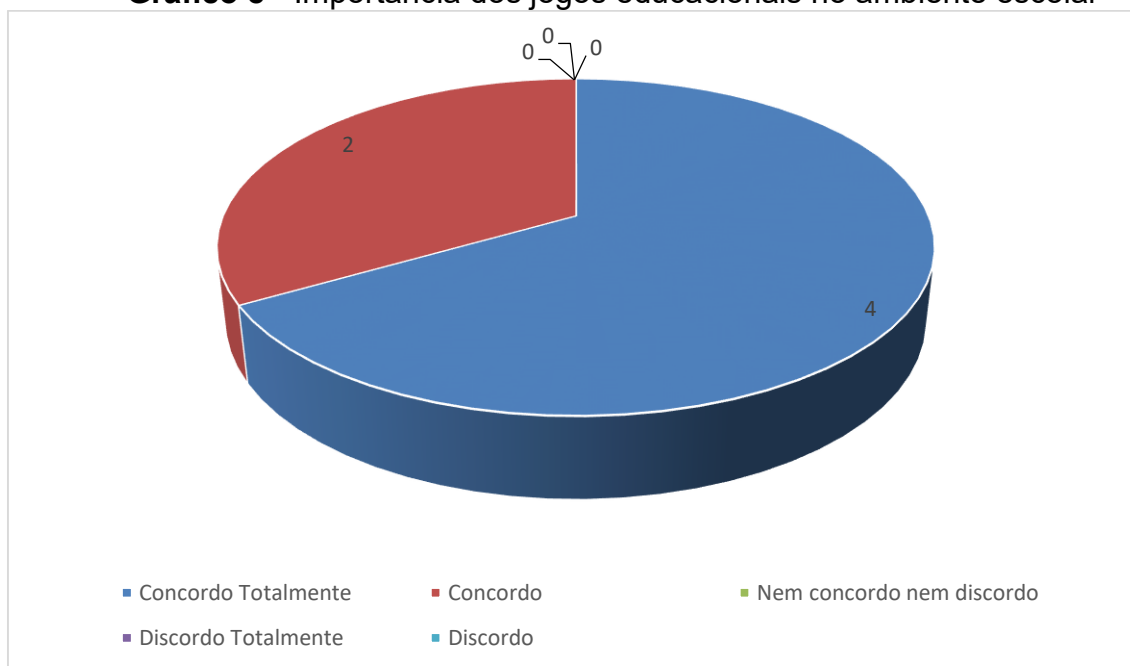
Para avaliarmos o nível de importância que os alunos dão para o uso de jogos na sala de aula, usamos o seguinte questionamento: “Qual o nível de importância que

você dar para o uso de jogos na sala de aula?”. Na parte de gráfico representada pela cor vinho, tivemos 13 respostas, ou seja, treze alunos concordam com o questionamento. Na parte representada pela cor azul escuro, temos 7 respostas, correspondendo aos sete alunos que responderam concordar totalmente com o questionamento. Na parte verde, tivemos 1 resposta, representando uma pessoa que nem concorda nem discorda do questionamento. Por fim, mas não menos importante, temos o espaço na cor azul claro com 1 resposta, mostrando que uma pessoa respondeu que discorda do questionamento.

Com esses dados, podemos observar que os alunos dão uma importância muito grande para essa metodologia de ensino que vem crescendo com o passar dos anos e também com o avanço das tecnologias no geral. Percebemos isso com a quantidade de respostas positivas. Isso também pode refletir a necessidade de adaptação do ensino às mudanças tecnológicas e às expectativas dos estudantes. Essa tendência positiva pode indicar uma oportunidade para aprimorar ainda mais essa metodologia e explorar como ela pode beneficiar o processo de ensino e aprendizagem.

Dando continuidade, a pesquisa contou também com um questionário voltado para os professores. Os professores que responderam ao questionário foram os do fundamental II, contando, ao todo, com a resposta de 6 professores. Ambos tendo como formação graduação em Educação do Campo, nas três áreas do conhecimento, Linguagens e Códigos, Ciências Humanas e Sociais e Ciências Exatas e da Natureza. A faixa etária dos professores entrevistados vai dos 28 anos aos 42. Para entendermos o que os professores acham sobre o uso dos jogos educativos na sala de aula, a aplicação se deu também aos professores.

No gráfico 8, vamos analisar as respostas dos professores de acordo com a importância dada ao uso de jogos no ambiente escolar.

**Gráfico 8 - Importância dos jogos educacionais no ambiente escolar**

Fonte:

dados da pesquisa.

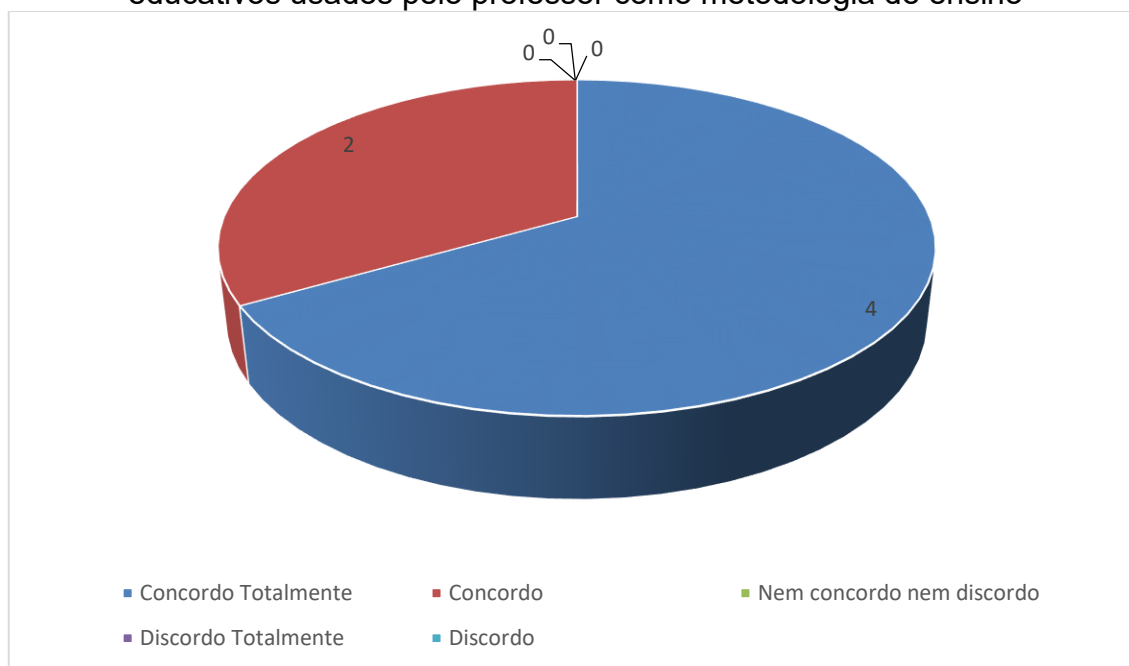
Para obtermos respostas com relação à importância dos jogos educativos no ambiente escolar, fizemos o seguinte questionamento: “Marque o quanto você com essa afirmação: ‘Eu acho importante o uso de jogos educativos no ambiente escolar’”. Na parte representada pela cor azul escuro, obtivemos 4 respostas, correspondendo aos quatro professores que concordam totalmente com a afirmação. Na parte representada pela cor vinho, obtivemos 2 respostas, ou seja, dois professores concordam com a afirmação. Ao analisarmos as respostas dos questionários, podemos observar que todos os entrevistados acham importante o uso de jogos educacionais na sala de aula, como parte da metodologia.

Ao questionarmos se os professores já tinham feito uso dos jogos e/ou brincadeira educativa na sala de aula, 5 responderam que já tinham feito uso da ferramenta como recurso metodológico e apenas 1 pessoa respondeu que não tinha feito o uso. Isso implica que a ferramenta, apesar de ser algo que ainda vem tomando espaço nas escolas, já faz parte dos recursos metodológicos utilizados pelos professores. É interessante ver que os professores estão começando a reconhecer o valor dos jogos na sala de aula. Eles podem ser uma maneira eficaz de envolver os alunos, tornar o aprendizado mais divertido e promover a colaboração e o pensamento crítico. Se os professores já estão utilizando jogos na sala de aula e estão de acordo com essa abordagem, é um bom sinal de que estão vendo benefícios reais em sua

implementação. O importante é continuar avaliando como os jogos estão sendo usados e garantir que estejam alinhados com os objetivos educacionais.

No gráfico 9, abaixo, vamos analisar as respostas dos professores sobre a compreensão dos alunos através do uso de jogos educativos.

**Gráfico 9** - Compreensão do conteúdo pelos alunos, através do uso de jogos educativos usados pelo professor como metodologia de ensino



Fonte: dados da pesquisa.

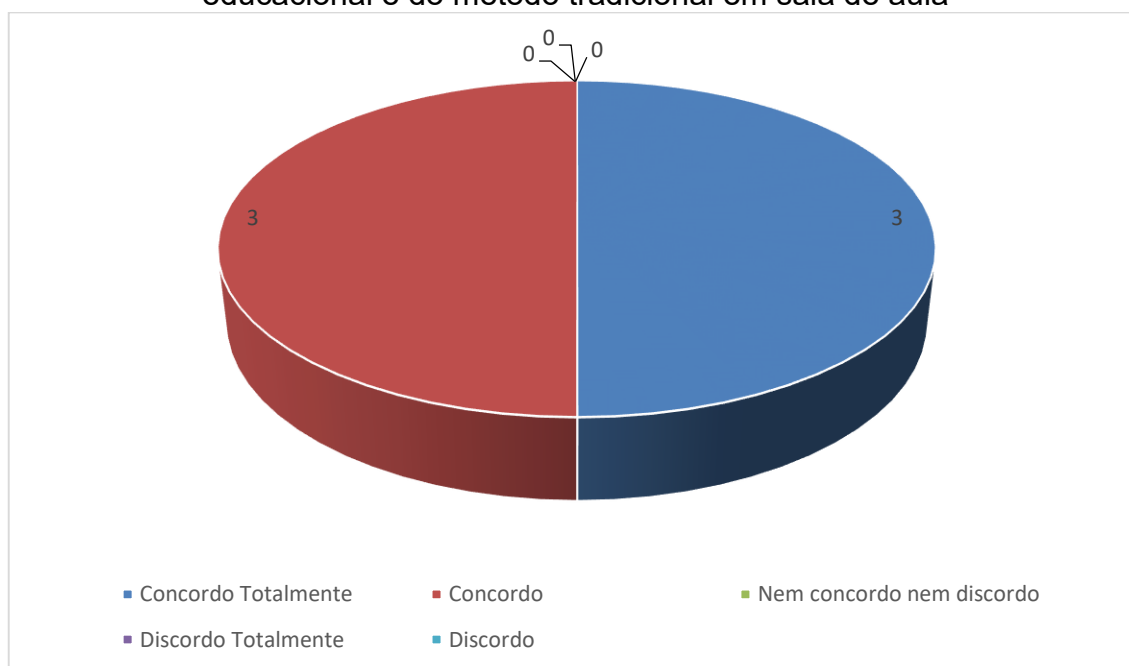
Para obtermos respostas sobre a compreensão do conteúdo, pelos alunos, através do uso de jogos educativos, fizemos o seguinte questionamento: “Diga o quanto você concorda com essa afirmação: ‘Uma boa parte dos meus alunos conseguiram entender o conteúdo através dos jogos educativos que utilizei na sala de aula’. A parte azul escuro mostra 4 respostas, representando os quatro professores que concordam totalmente com a afirmação. A parte de cor vinho mostra 2 respostas, ou seja, dois professores concordam com a afirmação.

Ao analisarmos o gráfico, podemos perceber que houve uma contradição por parte de uma pessoa entrevistada. Neste gráfico mostra que todos concordam que os alunos compreendem o conteúdo, sendo que, no gráfico 8, uma pessoa não fez uso de jogos educativos na sala de aula, trazendo uma contradição nessas respostas dos questionários. Fora isso, observamos que todos os professores que fizeram uso de jogos educativos na sala de aula tiveram uma resposta positiva com relação à compreensão do conteúdo. Essa parte da pesquisa implica em mostrar a

compreensão dos professores relacionada à avaliação que os mesmos tiveram ao fazer uso de jogos educativos como ferramenta de ensino. Quando os professores optam por usar jogos educativos como ferramenta de ensino, estão reconhecendo a importância de envolver os alunos de forma mais interativa. Ao fazerem isso, estão assumindo uma abordagem mais dinâmica e criativa para facilitar o aprendizado. No entanto, isso também implica em uma mudança na forma como a avaliação é realizada, ela pode ser através do método tradicional, como também a avaliação intercalada no momento do jogo.

No gráfico 10, a seguir, analisamos a comparação entre a forma do conteúdo repassado através do jogo educacional e do método tradicional em sala de aula.

**Gráfico 10** - Comparação entre a forma do conteúdo repassado através do jogo educacional e do método tradicional em sala de aula



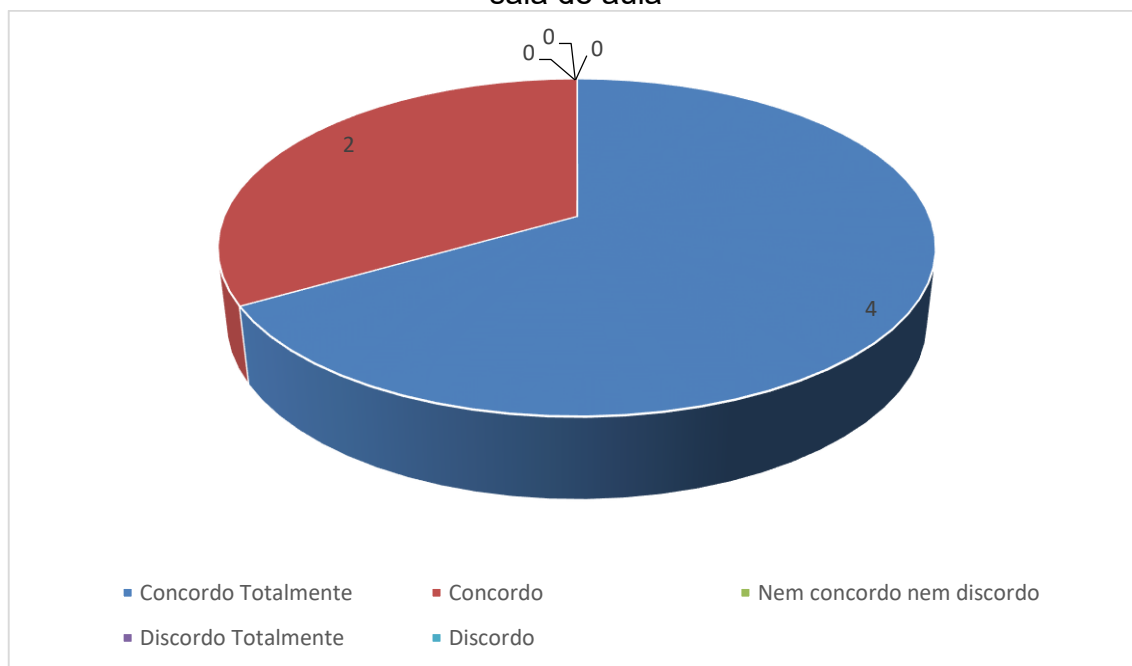
Fonte: dados da pesquisa.

Para obtermos respostas que pudessem estabelecer a comparação entre a forma do conteúdo repassado no método tradicional e com o uso de jogos, usamos a seguinte afirmação: “Diga o quanto você concorda com a afirmação: ‘Considero que o conteúdo repassado através de atividades lúdicas (Jogos ou brincadeiras) foi mais fácil de compreender do que no método tradicional’”. Na parte representada pela cor vinho, obtivemos 3 respostas, mostrando que três professores concordam com a afirmação. Na parte representada pela cor azul escuro, também obtivemos 3 respostas, ou seja, três professores concordam totalmente com a afirmação.

De acordo com a análise do gráfico, podemos observar que todos os professores concordam que o conteúdo repassado através de jogos educativos ou de brincadeiras foi mais fácil de entender do que o método tradicional, que é bastante usado em sala de aula. Os professores percebem uma maior compreensão por parte dos alunos quando esse método é empregado em comparação com o método tradicional. Essa conclusão é valiosa, pois indica uma possível alternativa para se trabalhar o conteúdo de uma forma lúdica e eficaz.

No gráfico 11, a seguir, observamos o quanto os professores acham que os jogos educacionais deveriam ser mais presentes na sala de aula.

**Gráfico 11** - Relação entre a presença mais significativa dos jogos educacionais em sala de aula



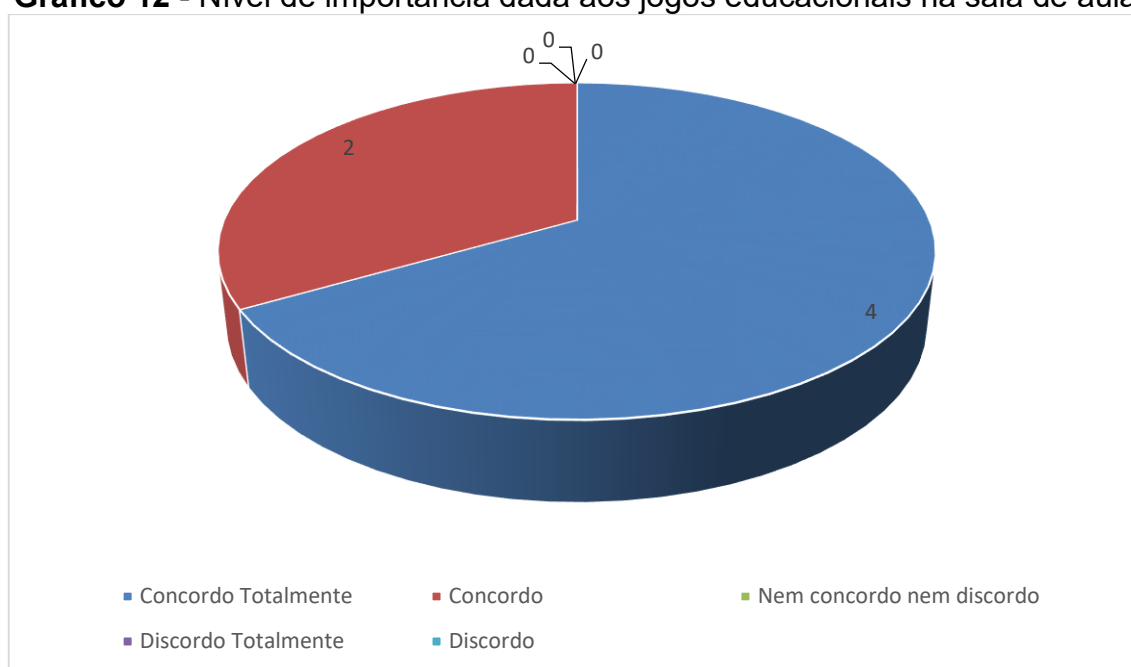
Fonte: dados da pesquisa.

Para obter respostas sobre a presença mais significativa dos jogos educacionais em sala de aula, usamos a seguinte afirmação: “Diga o quanto você concorda com a afirmação: ‘Os jogos educacionais deveriam ser mais presentes no ambiente escolar’”. Na parte representada pela cor azul escuro, obtivemos 4 respostas, mostrando que quatro professores concordam totalmente com a afirmação. Na parte representada pela cor vinho, obtivemos 2 respostas, representando que dois professores concordam com a afirmação.

Ao analisarmos o gráfico, podemos observar que todos os professores concordam que os jogos educativos deveriam ser mais presentes na sala de aula. Essa percepção sugere que os professores reconhecem o potencial dos jogos como uma ferramenta educacional eficaz. Ao perceber que os professores acreditam que os jogos deveriam estar mais presentes na sala de aula, podemos observar que a ferramenta surtiu efeito positivo quando usada por eles e que podem ser um aliado no processo de ensino-aprendizagem dos indivíduos.

No gráfico 12, a seguir, analisamos o nível de importância que os professores dão ao uso de jogos educativos na sala de aula.

**Gráfico 12** - Nível de importância dada aos jogos educacionais na sala de aula



Fonte: dados da pesquisa.

Para obtermos respostas sobre o nível de importância que os professores dão ao uso de jogos na sala de aula, usamos a seguinte afirmação: “Qual o nível de importância que você dar para o uso de jogos na sala de aula?”. Na parte representada pela cor azul escuro, obtivemos 4 respostas, mostrando que quatro professores concordam totalmente com a afirmação. Na parte de cor vinho, obtivemos 2 respostas, ou seja, dois professores concordam com a afirmação. Ao analisarmos o gráfico, podemos observar que todos os professores entrevistados dão um nível de importância significativo para os jogos na sala de aula.

Como já citado, é válido avaliar a presença mais significativa dos jogos educacionais no ambiente escolar, pois, de acordo com as respostas obtidas tanto

pelo questionário direcionado para os alunos, quanto pelo direcionado aos professores, vemos que essa utilização de forma correta na sala de aula está tendo uma boa repercussão no contexto escolar.

Então, ao analisar esses dados, acreditamos que o jogo seja uma peça que pode caminhar lado a lado com a educação, fazendo com que os métodos de ensino sejam mais diversificados e dinamizados com a introdução dessas ferramentas.



## 5 CONCLUSÃO

A introdução dos jogos no ambiente da sala de aula é algo que vem se aperfeiçoando ao longo do tempo, seguindo o ritmo das mudanças pelas quais a sociedade vem passando. Esse processo também se remete aos métodos de ensino e aprendizagem, seja na sala de aula ou fora dela.

Neste trabalho de conclusão de curso, buscamos analisar a contribuição de jogos educacionais para o processo de ensino e aprendizagem na área de linguagens e códigos na escola José Bonifácio Barbosa de Andrade, localizada no Distrito de Pio X, pertencente à cidade de Sumé, na Paraíba.

Ao observar as aulas e os questionários, a fim de refletir sobre a relação do uso de jogos educativos e suas possíveis contribuições para o processo de ensino e aprendizagem, pudemos ver que o uso de jogos como método de ensino, apesar de serem usados em pequena escala, começa a fazer parte do cotidiano escolar. O planejamento do jogo ou brincadeira é algo que necessita de um tempo a mais e também de uma preparação prévia, para saber executar da maneira certa, fazendo com que seja muito bem aproveitado. Observando também os questionários, pudemos perceber que todos os professores entrevistados deram um grau de relevância alto para o uso de jogos em sala de aula. Salientando também que a grande maioria respondeu ao questionário afirmando que já tinha feito uso de jogos na sala de aula. Com isso, conclui-se que os jogos educacionais têm um papel significativo como ferramenta que vem se somar às demais metodologias no ambiente escolar.

Ao observar os métodos dinamizados, pudemos perceber que os alunos se sentiam mais dispostos a realizar as atividades, trazendo associação do uso de jogos como ferramenta de ensino. Com as respostas dos questionários obtidas pela participação dos alunos, também pudemos notar ter havido uma aceitação por parte dos discentes sobre o uso da metodologia na sala de aula, concluindo, assim, que o uso de jogos na sala de aula teve um impacto positivo para a maioria dos entrevistados, tanto para o alunado, quanto para os professores entrevistados.

A maior fragilidade encontrada no percurso foi a falta de tempo para colher as informações mais complexas. Devido ao tempo, a pesquisa se limitou apenas a uma escola. Gostaríamos de ter realizado a pesquisa em mais escolas do município, ou até mesmo de outro município, mas devido à limitação de tempo, não foi possível

aumentar sua abrangência, que pode ser ampliada num próximo trabalho, em outra oportunidade.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Língua Portuguesa e Ludicidade**: ensinar brincando não é brincar de ensinar. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Universidade Católica de São Paulo, 2007.
- CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTTI, T. M. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, 2003, p. 35-48.
- CRUZ, J. M. de O. Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 29, n. 105, p. 1023-1042, set./dez. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/MpXvz6fHYBdsXD864dZGBPH/?format=pdf>. Acesso em: 4 mar. 2024.
- FREIRE, Paulo. A importância de ler. In: FREIRE, Paulo. **A importância de ler**: em três artigos que se completam. 23. ed. São Paulo: Cortez, 1989.
- FREIRE, João Batista. **O Jogo**: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIRARD, J. M. **Éducation de la petite enfance**. Paris: Librairie Armand Colin, 1908.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedo na educação: considerações históricas. **Ideias**, n. ju 1990, p. 39-45, 1990 Tradução. Acesso em: 13 abr. 2024.
- KISHIMOTO, T. M.. Brinquedo e Brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- LOPES, Gomes Jussara. **O jogo cooperativo como fator de socialização para a 5ª série**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1562-6.pdf>. Acesso em: 10 set. 2024.
- LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**: educação, cultura e sociedade, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 4 mar. 2023.
- MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- MATOS, S. A. **Jogo dos quatis**: uma proposta de uso do jogo no ensino de ecologia. 96 f. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Minas

Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-40128/jogo-dos-quatis--uma-proposta-de-uso-do-jogo-no-ensino-de-ecologiaf>. Acesso em: 4 mar. 2024.

SILVA, Jeane Pereira da; BARROS, Joelia Martins. Os jogos didáticos como estratégia de ensino. **Ciências em Foco**, Campinas, v. 13, p. 1-9. 2020. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/cef/article/view/13793>. Acesso: 17 jul. 2024.

TOZONI-REIS, M. F. C. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2009.