
O USO DE JOGOS COMO MATERIAL DIDÁTICO EXPLORANDO SEU POTENCIAL LÚDICO

MARCELO RODRIGUES DOS SANTOS¹

<https://orcid.org/0009-0004-2321-0892>
eucelodrigues@gmail.com

LETÍCIA PERANI SOARES²

<https://orcid.org/0000-0002-9916-996X>
leticia.perani@ufjf.br

RESUMO

No presente trabalho os jogos são examinados detalhadamente a partir da perspectiva de autores renomados na área da educação, que destacam sua relevância no contexto pedagógico, e, além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) enfatizam e recomendam o uso de jogos como uma ferramenta educativa fundamental. Eles são considerados recursos estratégicos que podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Através de autores como Piaget (1978), Huizinga (2014), Murcia (2005), Benjamin(2009), Macedo, Petty e Passos(2005), o objetivo deste artigo é evidenciar que os jogos não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico e envolvente, mas também oferecem oportunidades para a aplicação prática de conceitos, a resolução de problemas e a colaboração entre os estudantes, aspectos que são essenciais para uma formação integral.

Palavras-chave: Jogo, Lúdico, Aprendizagem, Material Didático.

Abstract

In this study, games are examined in detail from the perspective of renowned authors in the field of education, who emphasize their relevance in the pedagogical context. Moreover, the National Curriculum Parameters (PCN) stress and recommend the use of games as a fundamental educational tool. Games are considered strategic resources that can enrich the teaching and learning process by promoting students' cognitive, social, and emotional development. Through the works of authors such as Piaget (1978), Huizinga (2014), Murcia (2005), Benjamin (2009), Macedo, Petty, and Passos (2005), this article seeks to demonstrate that games not only make learning more dynamic and engaging, but also provide opportunities for the practical application of concepts, problem-solving, and collaboration among students—elements that are essential for a well-rounded education.

¹ Egresso do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Atua como arte-educador com interesse nas áreas de ilustração, mediação cultural e práticas pedagógicas inovadoras no ensino de arte.

² Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Professora Adjunta IV do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Doutora em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj).

Keywords: Game, Playfulness, LearningPlayfulness, Teaching Material.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo, que tem como tema "O uso de Jogos como Material Didático no Processo de Ensino-Aprendizagem", apresenta uma pesquisa bibliográfica que explora a importância dos jogos educativos no processo de aprendizagem, no qual a investigação busca demonstrar como esses recursos lúdicos podem ser eficazes na facilitação do ensino, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e significativa para os estudantes.

Os jogos vão além do mero entretenimento, revelando-se como ferramentas valiosas para a educação, e, dependendo da narrativa e do enredo do jogo, se bem elaborada, as crianças podem adquirir conhecimentos de maneira mais natural, aprendendo enquanto se divertem. Sendo assim, o objetivo principal deste trabalho é analisar a importância dos jogos educativos como instrumentos que facilitam o processo de ensino-aprendizagem na educação, e a pesquisa visa demonstrar como esses recursos lúdicos podem aprimorar a prática pedagógica, tornando o processo educativo mais envolvente e eficaz para os alunos.

Para analisar o potencial dos jogos no ensino de arte para crianças e adolescentes, damos início com uma revisão teórica detalhada sobre o conceito de lúdico e a natureza dos jogos, abordando suas definições, características e funções no desenvolvimento infantil e no processo educativo. Essa etapa inicial visa fornecer uma base sólida para compreender o papel dos jogos no contexto pedagógico. Após estabelecer essa fundamentação teórica, a análise se concentra especificamente no uso de jogos como material didático, e serão discutidos como os jogos podem ser integrados de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem gradual permitirá uma compreensão aprofundada do potencial educativo dos jogos, destacando como eles podem ser utilizados para enriquecer e dinamizar a prática pedagógica.

Em seguida, abordaremos o desenvolvimento de um jogo didático, detalhando as etapas de sua criação e planejamento, e exploraremos também a implementação do jogo em sala de aula, analisando as estratégias empregadas, os desafios encontrados e os resultados obtidos durante a aplicação prática, com o objetivo de demonstrar que o jogo se estabelece como uma ferramenta crucial para motivar e despertar o interesse dos alunos, e como sua utilização no ambiente escolar promove o desenvolvimento integral do indivíduo, englobando as dimensões intelectual, física, emocional, social e cultural.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A definição de jogo pode variar dependendo do contexto em que é abordada, mas geralmente envolve características fundamentais que o distinguem de outras atividades. De acordo com o historiador Johan Huizinga (2014), é através do jogo que a civilização surge e se desenvolve, e ele é até mesmo mais antigo que a cultura, e se pode afirmar com certeza que a civilização humana não acrescentou nenhuma característica fundamental ao conceito básico de jogo, pois o mesmo tem origem biológica.

Assim o autor afirma que:

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais (Huizinga, 2014, p.3).

Com essa passagem, Huizinga sublinha a ideia de que o jogo é intrínseco e natural, precedendo a cultura, já que é nos jogos lúdicos que os hábitos são revelados ou seja, é instintivo, é uma atividade que as pessoas escolhem fazer por vontade

própria, acontecendo dentro de certos limites de tempo e espaço e seguindo regras definidas e aceitas. Ele enfatiza que o jogo é uma ação livre, feita por prazer e não por necessidade física ou moral.

Na interpretação do autor Juan Antonio M. Murcia (2005), é dito que:

O jogo está intimamente ligado à espécie humana. A atividade lúdica é tão antiga quanto a humanidade. O ser humano sempre jogou, em todas as circunstâncias e em todas as culturas. Desde a infância, joga às vezes mais, às vezes menos e, através do jogo, aprendeu normas de comportamento que o ajudaram a se tornar adulto; portanto, aprendeu a viver. Atrevo-me a afirmar que a identidade de um povo está fielmente ligada ao desenvolvimento do jogo, que, por sua vez, é gerador de cultura. O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. (Murcia, 2005, p.9)

Com esse trecho, Murcia reafirma que o jogo é uma atividade instintiva e natural, existente antes da cultura, onde ele argumenta que é através dos jogos que costumes e culturas podem ser transmitidos, pois o jogo funcionou como um elo entre os povos, atuando como um simplificador da comunicação entre os seres humanos.

O filósofo Walter Benjamin (2009) reforça a ideia dos autores citados acima, e acrescenta que é através dos jogos lúdicos que os hábitos são incorporados nas crianças. O autor diz:

Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo de versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho da brincadeira. Formas petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis o que são os hábitos (Benjamin, 2009, p. 102).

Tendo como referência os autores acima, e partindo de que o jogo está ligado a todas as etapas de desenvolvimento do ser humano, devemos ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras como atividades lúdicas essenciais para as crianças, considerando-as fundamentais para a aprendizagem e o desenvolvimento

tanto cognitivo quanto social, pois o jogo possibilita à criança e ao adolescente construir um mundo próprio, trazendo para sua realidade uma variedade de situações do seu imaginário através do lúdico, e isso promove o seu desenvolvimento, funcionando não apenas como uma ferramenta educativa que facilita o aprendizado, mas também influenciando diferentes aspectos do seu crescimento. Para os autores do livro “Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar”, é correto afirmar que:

Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório. Esses elementos, ao serem mobilizados nas brincadeiras, organizam-se de muitos modos, criam conflitos e projeções, concebem diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o enfrentamento de problemas (Macedo; Petty; Passos, 2005, p.14).

O jogo, relacionado ao lúdico e às brincadeiras, é uma atividade comum entre crianças, permitindo-lhes explorar um mundo imaginário desde tenra idade, e o aspecto lúdico se torna crucial para o seu desenvolvimento, moldando seus hábitos e educação. Para Huizinga (2014) o contato com o lúdico começa assim que a criança desenvolve sua consciência e segue ao longo de sua vida, porém, quando se torna adulto, o jogo é uma atividade que pode ser facilmente deixada de lado, sendo considerado dispensável, no entanto, ele se torna uma necessidade à medida que o prazer que ele proporciona o transforma em algo essencial.

A seguir, será abordado como podemos utilizar o jogo como material didático, tornando a aprendizagem mais dinâmica, interativa e eficaz.

Embora a aprendizagem e o jogo possam parecer atividades de propriedades diferentes, o presente artigo irá aprofundar formas para que possam ser usadas em conjunto, ajudando a superar a falsa separação dessas atividades nas escolas. Podemos compreender que os jogos na educação são reconhecidos pelo Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI) como uma função

essencial para a prática pedagógica, atuando como um recurso didático que favorece o processo de desenvolvimento, ensino e aprendizagem do estudante:

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

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI) recomendam a utilização de recursos didáticos como jogos e brincadeiras no processo educativo, e essas diretrizes enfatizam que “esses materiais precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização” (BNCC, 2018, p. 276). Esse enfoque não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas também facilita o início do processo de formalização do conhecimento, onde os conceitos informais e as habilidades adquiridas através das atividades lúdicas são gradualmente estruturados e integrados ao currículo formal.

Sendo assim, podemos notar que a utilização de jogos como material didático tem um papel crucial no contexto educacional, trazendo inúmeros benefícios que podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, e, através do fator lúdico, desenvolver habilidades com as quais as crianças começam a entender e aplicar condições e regras, que serão utilizadas no processo de ensino e aprendizagem, facilitando sua integração social. E devido à sua natureza coletiva, os jogos e as brincadeiras facilitam a estruturação de um grupo, permitindo que as crianças desenvolvam relações de troca significativas, aprendam a esperar a sua vez, habituem-se a seguir regras e compreendam a possibilidade de ganhar ou perder.

E ao enfrentar situações mais complexas através dos jogos de regras, elas compreendem que essas regras são acordos eventuais definidos pelos próprios jogadores, fazendo com que os jogos tornem o aprendizado mais interessante e agradável, o que pode aumentar a motivação e a dedicação dos alunos de participar mais ativamente da aula, já que “o jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. O que surpreende no jogar é seu resultado ou certas reações dos jogadores” (Macedo; Petty; Passos, 2005. p.14).

Porém é importante ressaltar que o jogo não é apenas uma atividade com regras. Segundo Huizinga (2014):

Concluiremos imediatamente que para que uma atividade possa ser considerada um jogo é necessário algo mais do que limitações e regras. Dissemos que todo jogo é limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém seu fim em sua própria realização. Caracteriza-se além disso pela consciência de se tratar de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida quotidiana (Huizinga, 2014, p. 355).

Os jogos muitas vezes envolvem competição ou colaboração entre os participantes, incorporando desafios, estratégias ou habilidades, e ocasionalmente incluem elementos aleatórios, e esses aspectos combinados criam um espaço separado da realidade diária, onde os jogadores podem explorar suas habilidades, superar limites e experimentar uma variedade de emoções, seguindo um conjunto de regras que asseguram justiça e equidade na interação entre os participantes. Para Macedo; Petty; Passos (2005), durante jogos e brincadeiras, as crianças demonstram seriedade, concentração e atenção, elas se mantêm focadas na atividade, evitando conversas paralelas, pois permanecem envolvidas e interessadas, visto que caso não se comportem dessa maneira, é provável que seus colegas exijam essa atitude, sob o risco de serem excluídas ou alvo de zombarias.

Na concepção de Jean Piaget (1978), o jogo desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, servindo tanto como uma forma de expressão quanto

como uma condição necessária para o crescimento cognitivo e emocional das crianças. Quando as crianças se envolvem em atividades lúdicas, elas não apenas absorvem aspectos da realidade ao seu redor, mas também exercem a capacidade de transformá-la, adaptando-a ao seu entendimento e perspectiva, assim, Piaget enfatiza que o jogo é o alicerce das atividades intelectuais na infância, pois é através dessas interações lúdicas que as crianças começam a desenvolver suas habilidades cognitivas e criativas, tornando o jogo, indispensável na prática educativa.

3. METODOLOGIA

O professor desempenha um papel fundamental ao estruturar o espaço e o tempo dedicado aos jogos didáticos para educação, e essa responsabilidade vai além de simplesmente supervisionar, envolve criar um ambiente que fomente o desenvolvimento integral dos alunos. Ao observar atentamente as brincadeiras, o educador pode ganhar *insights* valiosos sobre as atividades e comportamentos dos estudantes, permitindo uma intervenção mais precisa e eficaz. Por exemplo, ao perceber como os alunos interagem e quais interesses manifestam durante o brincar, o professor pode oferecer materiais e recursos que sejam mais alinhados às suas necessidades e curiosidades.

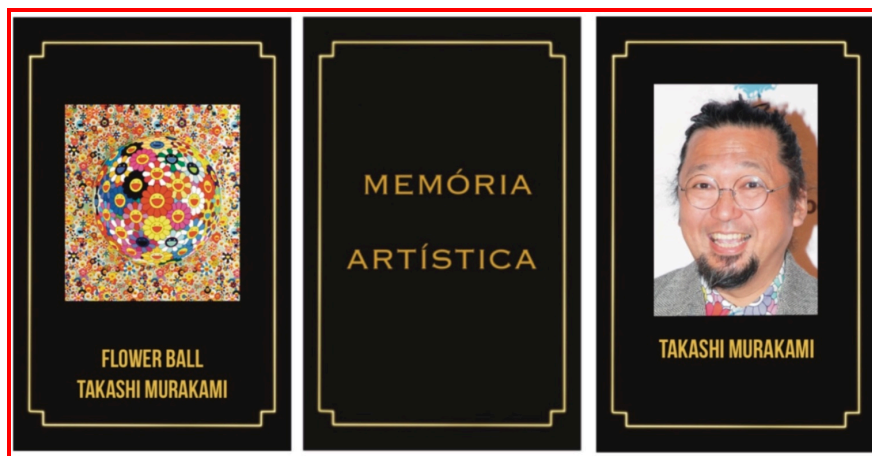
E é partindo deste ponto que, durante a disciplina de Estágio Supervisionado no Ensino de Artes Visuais II, do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFJF, foi desenvolvido um jogo didático influenciado pelo jogo da memória, com o nome de “Memória Artística”, com a temática da *Pop Art*.

Não se sabe ao certo a origem do jogo da memória: algumas teorias sugerem que seja um jogo experimentado pelos povos do Antigo Egito, enquanto outras acreditam que ele tenha surgido na China. O jogo consiste em várias peças, com pares de figuras correspondentes, e ele começa com todas as peças viradas com as figuras para baixo. Cada participante deve virar duas peças para que todos possam ver as figuras, e se as figuras forem iguais, o participante retira as peças e joga novamente, mas caso forem diferentes, as peças são viradas novamente e o próximo

participante continua o jogo, e o vencedor é aquele que conseguir coletar o maior número de pares.

O Jogo “Memória Artística” conta com as mesmas regras, porém com uma diferença: os pares de cartas são formados por uma fotografia de um artista, com seu nome descrito abaixo, e a fotografia de uma obra criada pelo artista, com o nome da obra e do artista descritos abaixo.

Figura 1: Jogo “Memória Artística”



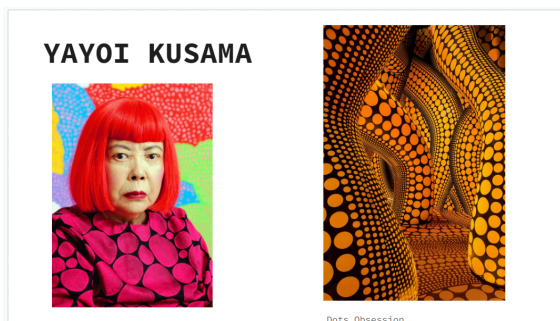
Fonte: Produzida pelo autor

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

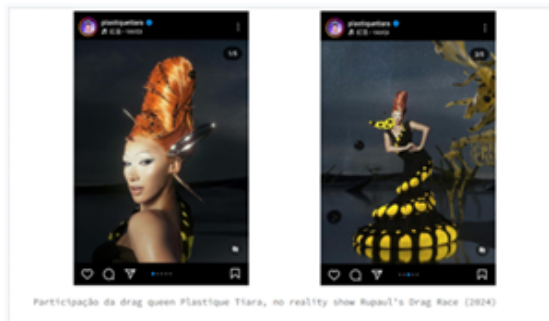
Nesta parte, será contextualizada a aplicação do jogo "Memória Artística" em um ambiente educacional. Durante o meu estágio na disciplina de Estágio Supervisionado no Ensino de Artes Visuais II, na Escola Estadual Marechal Mascarenhas de Moraes, sob a orientação da professora Gisele Cristina Luiz, planejei minha aula regente de maneira a garantir coerência com o conteúdo previamente abordado pela docente. Após uma análise detalhada do planejamento pedagógico, optei por trabalhar o tema *Pop Art*, utilizando um jogo didático como recurso metodológico para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Anteriormente à realização do uso do jogo “Memória Artística”, a professora regente Gisele Cristina apresentou aos alunos de forma teórica a temática da *Pop Art*, com uma introdução sobre o tema apresentando suas características gerais nas pinturas e esculturas. Após a aula teórica, com o objetivo de contextualizar e apresentar artistas do *Pop Art*, assim como analisar suas obras e seu impacto no mundo da arte, foi possível apresentar aos alunos, através de slides, artistas como Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Yayoi Kusama, entre outros. Os slides (FIGURA 2) foram pensados de forma que os alunos pudessem conhecer os artistas presentes no jogo “Memória Artística”, e mostrar como esses artistas influenciam em obras nos dias atuais.

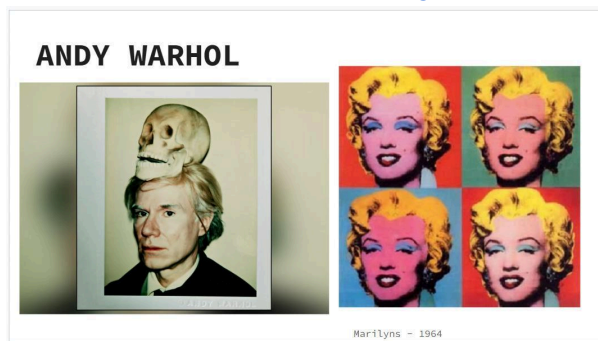
Figura 2 - Slides exibidos



Fonte: [WikiArt.org](https://www.wikiart.org/en/yayoi-kusama)



Fonte: Instagram



Fonte: [WikiArt.org](https://www.wikiart.org/en/andy-warhol)



Fonte: <https://lobopopart.com.br/>

Posteriormente, o jogo de cartas foi apresentado aos alunos, e as instruções foram cuidadosamente explicadas. Em seguida, os estudantes foram orientados a se

organizarem em grupos, de modo que pudessem embaralhar as cartas e iniciar a atividade (FIGURAS 3 a 6). Essa dinâmica em grupo não só facilitou a interação entre os participantes, mas também promoveu um ambiente colaborativo, onde os alunos puderam aplicar as regras do jogo enquanto desenvolviam habilidades sociais e cognitivas.

Figura 3 . Estudantes divididos em grupos



Fonte: Produzida pelo autor

Figura 4. Estudantes jogando o Memória Artística



Fonte: Produzida pelo autor

Figura 5: Estudantes jogando o Memória Artística

Figura 6: Estudantes jogando o Memória Artística



Fonte: Produzida pelo autor



Fonte: Produzida pelo autor

Neste momento, os alunos se mostraram interessados em participar da atividade proposta, e tiveram a oportunidade de desfrutar e valorizar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, bem como participar dessas expressões, de modo a estimular continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

Porém houve dificuldades, devido a barulhos e interrupções externas presentes no ambiente escolar, os jogadores esqueciam onde as cartas estavam posicionadas, o que culmina em os alunos se sentirem frustrados, afetando seu desempenho no jogo. Em contrapartida era possível observar maior interesse na participação, devido ao fator competitivo, fazendo com que os estudantes disputassem sobre qual deles iria acumular o maior número de cartas, ao unir o artista a sua obra.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho, fica evidente que o campo educacional está em constante evolução, e incorporando metodologias e formas de ensino. Atualmente, os jogos didáticos despontam como uma abordagem importante para o ensino, seja em Artes ou em qualquer outra matéria escolar, pois devido ao seu elevado de apreensão de informações, os jogos se revelam como uma ferramenta educativa poderosa, capaz de enriquecer o processo de aprendizagem.

Em um breve relato sobre o uso do jogo “Memória Artística”, o professor da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, Francione Oliveira Carvalho diz:

Para cumprir os objetivos da aula, Marcelo propôs um jogo de cartas de sua autoria para possibilitar a ampliação de repertório das/dos estudantes sobre obras da Pop Art. É interessante esta escolha pedagógica porque os jogos vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância e a juventude, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Ao trazer o jogo para a aula de Arte, Marcelo não só cumpre esse objetivo como o amplia para a mediação cultural.

O interesse e o envolvimento da turma com a proposta nos comprovam a potência que os jogos possuem como objeto propositivo, e, mediador, tanto do acesso às imagens da arte e da cultura visual quanto como estratégia de consolidação do processo de ensino e aprendizagem da Arte. (Informação verbal, Dr. Carvalho, 13 de maio de 2024, reunião de pesquisa sobre aula regente)

Portanto, é fundamental que pesquisas futuras se voltem para a conscientização dos educadores quanto à relevância e ao potencial dos jogos didáticos no ambiente escolar. Essas investigações não devem apenas destacar os múltiplos benefícios dessa abordagem, como o desenvolvimento do raciocínio lógico, a promoção da socialização, o estímulo à criatividade e o fortalecimento das habilidades socioemocionais, mas também oferecer diretrizes práticas e estratégias claras para a sua implementação eficaz no cotidiano pedagógico.

Além de apontar as vantagens, é necessário que essas pesquisas forneçam subsídios concretos, como exemplos de atividades, sugestões de materiais, formação continuada para os professores e formas de avaliação dos resultados obtidos com o uso dos jogos. Ao incentivar a adoção intencional e planejada dos jogos didáticos, essas investigações terão um papel crucial na transformação das práticas pedagógicas, mostrando como esses recursos podem ser incorporados de maneira alinhada aos objetivos curriculares e às necessidades específicas de cada turma.

Com isso, será possível não apenas facilitar o processo de ensino-aprendizagem, mas também aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, promovendo um aprendizado mais dinâmico, participativo e significativo. Em última instância, o uso consciente e bem planejado dos jogos didáticos poderá contribuir para a construção de ambientes educativos mais inclusivos, criativos e voltados para o desenvolvimento integral dos estudantes.

6. REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

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

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, Francione Oliveira. **Avaliação de relatório de Estágio Supervisionado no Ensino de Artes Visuais II do aluno Marcelo Rodrigues dos Santos**. 2024. 1 f. Avaliação de relatório.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005 .Acesso em: 15 ago. 2024.

MURCIA, Juan A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Grupo A, 2008. *E-book*. ISBN 9788536314013. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536314013/>. Acesso em: 21 jul. 2024.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo para a criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.