

Ano 17, Vol. XVII, Núm 2, jul-dez, 2024, pág 106-122

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

EDUCATIONAL GAMES: PEDAGOGICAL RESOURCES THAT FACILITATE
THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN THE EARLY YEARS

Geângela Azevedo de Souza¹
Ângela Tecia de Lima Amorim²
Eulina Maria Leite Nogueira³

RESUMO

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

Palavras-chave: Educação; Jogos Pedagógicos; Brincadeira.

ABSTRACT/ RESUMEN

This work presents results from part of the bibliographical research where research published in the period from 2017 to 2021 was analyzed, analyzing the importance of activities developed through pedagogical games, as they are necessary methodologies for the teaching and learning processes, allowing the teacher to detect personality traits and student behavior, always motivating for excellent performance in the development of learning. The objective of this work was to carry out a systematic review on bibliographic platforms to present the importance and use of pedagogical (educational) games in the school life of children in the early years, seeking contributions that the method used can assist in the teaching and learning process. For this purpose, the present study used research in bibliographic sources on the Capes Periodicals Portal, in which searches were carried out for various descriptors that would enhance the importance of using educational games in the school context. The material prepared sought, through research, theoretical subsidies that reinforce the importance of using games as a

¹ Mestranda em Ensino: Ciências e Humanidades (PPGECH-UFAM). Professora efetiva da rede municipal e estadual no município Lábrea-AM. (SEMEC e SEDUC). E-mail: geangelaalbuquerque@gmail.com País. Brasil ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7652-372X>

² Titulação e nome da instituição (SIGLA) em que foi obtida a titulação. Professora efetiva da rede municipal e estadual no município Lábrea-AM. (SEMEC e SEDUC). E-mail: tecia.amorim@gmail.com . País. Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4652-1752>

³ Doutorado em Educação (PUC-SP) defesa em 2015. Docente efetiva da Universidade Federal do Amazonas – UFAM. E-mail: eleite@ufam.edu.br País. Brasil ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-7725-6464>

pedagogical resource, facilitating the teaching and learning process, contributing to an improvement in the educational practice carried out at school, and that teachers and students can experience the teaching and learning process in a more dynamic and enjoyable way, in addition to the child's pleasure in participating in educational activities in a different and fun way. 77 works, 8 articles and 1 book chapter were analyzed. The data demonstrated the importance of using didactic games in the teaching and learning process for students in the early years.

Keywords: Education; Pedagogical Games; Joke.

INTRODUÇÃO

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

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

A história demonstra que já existiu, na escola, um tempo em que era notório a separação entre brincar e o aprender. Os momentos de uma atividade escolar e os momentos de brincar eram separados por uma norma rigorosa, e não se concebia que seria possível aprender enquanto se brincava (ANTUNES, 2009). No entanto, desde a Pré-História percebemos que as crianças aprendiam as atividades de forma mais lúdicas, vivenciando o dia a dia do seu grupo. O lúdico aparece constantemente na história dos povos (Sant’Anna; Nascimento, 2011).

Na Antiguidade, os filósofos já pensavam no processo de educação das crianças. Segundo Carneiro (2015), os jogos possuem característica de instrumento pedagógico e, desde a Idade Antiga, apresenta uma função que vai para além do passatempo, sendo utilizado como ferramenta de aprendizagem. “Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura, mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo (KISHIMOTO, 2005, p. 39)”.

Na modernidade, a escola tornou-se muito rígida, procurando atender uma demanda de mão de obra para os diversos setores que se desenvolviam, como por exemplo a produção industrial crescente. Nessa esteira, a escola passa por diversas reformas e abandona perspectiva prazerosa de ensinar e aprender. A definição de jogo é bastante complexa e varia de acordo com os interesses de quem estabelece as regras no processo de ensinar e aprender.

De acordo com Castro (2005), os trabalhos de Piaget foram eficazes para a definição do lúdico, uma vez que estabeleceram uma “classificação genética baseada na evolução das estruturas”, sobressaindo expressões como: brincadeiras, brinquedo, atividade lúdica e esporte. Isso demonstrou como existem diversos jogos apropriado para as diferentes fases de desenvolvimento humano. Apesar de não ser existir uma definição única para “jogo”, existe um consenso sobre sua importância para o processo de aprendizagem das crianças. Como afirma Santos (2014, p. 32), “as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança”.

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

Atualmente na escola, é comum presenciarmos atividades de jogos e brincadeiras na educação infantil, e isso tem colaborado para o desenvolvimento social, cultural, afetivos e cognitivo das crianças. No entanto, nos anos iniciais a escola retira, na sua grande maioria, a possibilidade do brincar, do jogo como um instrumento pedagógico no processo de aprendizagem das crianças.

Isso pode estar relacionada com a cobrança exagerada por resultados, por uma cultura que relaciona o uso dos jogos e brincadeiras apenas como passa tempo, e não como uma possibilidade de aprendizagem significativa das crianças. Essa realidade pode ocasionar uma desmotivação das crianças em relação a aprendizagem de novos conhecimentos, tornando a escola rígida, sem considerar a possibilidade de apresentar uma proposta de ensinar de forma prazerosa e dinâmica. Pois, “[...]de maneira lúdica, prazerosa e participativa o estudante irá relacionar-se com o conteúdo escolar, levando esse aluno a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (PINTO, et.all, 2012, p.3)”.

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

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

Para construção desse artigo foram realizadas pesquisas no Portal dos Periódicos da Capes, artigos publicados em revistas científicas, estabelecida como amplas abordagens metodológicas sobre a temática “jogos didáticos” direcionadas para uma completa compreensão do fenômeno analisado. Cujo método de pesquisa reúne e analisa resultados sobre um tema delimitado, de maneira sistemática e ordenada, contribuindo para a busca do conhecimento do tema investigado. Objetivando selecionar as informações analisadas por meio da busca realizada sobre a temática, na intenção de responder à questão da pesquisa, diversos dados foram extraídos de cada estudo e analisado, descrevendo aqui seus aspectos mais relevantes em forma de tabela relacionando com a temática de pesquisa proposta. Para esse estudo, delimitamos o período de 2017 a 2021 para a busca e classificação da produção científica, com diversos descritores que serão apresentados a seguir.

O JOGO NO PROCESSO EDUCACIONAL

O termo lúdico tem origem no idioma latino, apresentando-se como “*ludus*” e significa, eminentemente, “brincar”. O brincar mantém relações com jogos, entretenimento, lazer e brinquedos. No tocante ao ensino e aprendizagem, o lúdico se refere à prática de valer-se de jogos e brincadeiras a fim de causar uma situação de troca de saberes entre os envolvidos. De acordo com Teles (1997, p. 49) a criança brinca por diversos motivos: gastar energia, preparar-se para a vida, para afirmar-se, realizar-se, aprender a lidar melhor com a realidade.

As pessoas facilmente observam que brincar parece ser algo intrínseco de uma criança e alguns teóricos constataram por meio de vários estudos e observações que isso realmente é verdade, um pioneiro que ousou atribuir essa definição foi o historiador Johan Huizinga (2013) que tratou de considerá-lo como um elemento da cultura humana,

[...] sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente definir-se como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual. (Caillois, 2013, p. 23-24)

A criança naturalmente corre, grita, gesticula, ri, diverte-se; essa é uma forma de ludicidade. No entanto, durante brincadeiras e jogos intencionais as sensações experimentadas, bem como, o aprendizado são muito mais significativos e propiciam melhor desenvolvimento para crianças.

Neste sentido, iremos buscar embasamento teórico em Huizinga e Vygotsky que se preocuparam com o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças Johan Huizinga, apresenta um conceito amplo e abrangente de ludicidade onde diz que,

A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (Huizinga, 2013, p. 7).

Para este autor, o jogo é uma atividade livre, voluntária, sem interesse material, que se caracteriza pela existência de regras e pela criação de um mundo artificial. Assim,

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se toma seriedade e a seriedade, jogo, (Huizinga, 2013, p.10)

Nessa perspectiva, que o jogo é uma atividade universal, presente em todas as culturas e em todas as épocas. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando", (HUIZINGA, 2013). Dessa forma, que o jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento humano, pois contribui para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da sociabilidade e da inteligência. Pois,

Através da utilização dos jogos simbólicos, as crianças exprimem seus desejos por meio do real. E é uma maneira também de facilitar a compreensão acerca da realidade, já que ainda são incapazes de entender respostas realistas. Uma função dessas inúmeras fantasias elaboradas pelas crianças é a de equilibrá-la emocionalmente, oportunizando dessa forma uma melhor elaboração e diminuição de suas angústias e ansiedades, agindo também, como método de autodefesa e autoafirmação. (Dias, 2013, p.10)

O autor identifica três características essenciais do jogo: Liberdade: o jogo é uma atividade livre, voluntária, que não é imposta pelo exterior. Ausência de interesse material: o jogo não é realizado com o objetivo de obter um benefício material. Regras: o jogo é regido por regras, que estabelecem os limites da atividade lúdica.

Huizinga (2013) também destaca que o jogo cria um mundo artificial, que é separado da realidade cotidiana. Esse mundo artificial é regido por suas próprias regras e leis, que são diferentes das regras da realidade cotidiana. O autor defende que o jogo é uma atividade fundamental para a cultura humana. Ele afirma que o jogo é a fonte de muitas atividades culturais, como a arte, a religião e a ciência.

O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e está se expressando. Para o adulto o jogo constitui um “espelho”, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil. (Friedmann, 1996, p. 14)

Huizinga (2013) define o jogo como uma atividade livre, voluntária, que ocorre num tempo e espaço próprios, e que é regida por regras. No processo de aprendizagem e socialização o jogo pode favorecer o desenvolvimento da criança, principalmente, neste momento em que os meios tecnológicos estão ocupando muito mais o tempo e o interesse da criança, em detrimento a vivências lúdica-presenciais estão cada vez mais escassa no mundo da criança. Com isso,

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico. 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)

O jogo se estabelece fora da vida cotidiana, mas que ao mesmo tempo a reflete a realidade vivida, pois as ações humanas são elaboradas dentro do expeco da cultura. Com isso, “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”. (Huizinga, 2013, p.7)

A ideia de que o jogo ocorre num tempo e espaço próprios também é importante. O jogo cria um mundo à parte da vida cotidiana, com suas próprias regras e normas. Esse mundo é um espaço de fantasia e imaginação, onde as regras da vida cotidiana podem ser suspensas. “Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo. (Huizinga, 2013, p.37)”

O jogo é conduzido por regras. As regras são o que definem o jogo e o que o diferencia de outras atividades. As regras dão ao jogo sua estrutura e seu significado. Assim,

O fato de apontarmos a presença de um elemento lúdico na cultura não quer dizer que atribuamos aos jogos um lugar de primeiro plano, entre as diversas atividades da vida civilizada, nem que pretendamos afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo, no sentido de ter havido algo que inicialmente era jogo e depois se transformou em algo que não era mais jogo, sendo-lhe possível ser considerado cultura. (Huizinga, 2013, p. 37)

A ideia de que o jogo está fora da vida cotidiana, mas que ao mesmo tempo a reflete, é importante porque demonstra a relação entre o jogo e a cultura. O jogo reflete os valores e crenças de uma sociedade. Por exemplo, os jogos de guerra refletem a violência e a competitividade de uma sociedade, enquanto os jogos de cooperação refletem a importância da colaboração.

Huizinga (2013) afirma que os jogos são elementos essenciais da cultura humana. Ele destaca que os jogos estão presentes em todas as sociedades, desde as mais primitivas até as mais complexas. A ideia de que os jogos são elementos essenciais da cultura humana é importante porque demonstra a importância do jogo para a humanidade.

[...] por meio de objetivos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2000, p. 90).

Os jogos ajudam a formar a personalidade e a socialização das crianças, e eles contribuem para o desenvolvimento de habilidades importantes, como a criatividade, a imaginação, a cooperação e a competição

Jogamos ou competimos "por" alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é antes de mais nada e principalmente a vitória, mas a vitória é acompanhada de diversas maneiras de aproveitá-la — como por exemplo a celebração do triunfo por um grupo, com grande pompa, aplausos e ovações. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio. Via de regra, contudo, está ligada à vitória

alguma coisa mais do que a honra: uma coisa que está em jogo, um prêmio, o qual pode ter um valor simbólico ou material, ou então puramente abstrato. (Huizinga, 2013, p.40)

O jogo é diretamente ligado a ludicidade, as experiências realizadas na vida concreta e aparecem como elementos da cultura. Os jogos são atividades humanas essenciais que estão presentes em todas as sociedades e que contribuem para o desenvolvimento humano. O conceito de ludicidade apresentado por Huizinga tem implicações importantes para a educação. Pois,

Não foi difícil mostrar a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social. O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (Huizinga, 2013, p. 125)

A ludicidade pode ser utilizada como uma estratégia pedagógica para promover o desenvolvimento, a ludicidade pode contribuir de diversas formas, como, desenvolvimento da criatividade, o jogo estimula a criatividade dos alunos, pois permite que eles explorem novas possibilidades e soluções, desenvolvimento da imaginação, o jogo estimula a imaginação, pois permite que eles criem novos mundos e realidades, desenvolvimento da sociabilidade, pois permite que eles interajam uns com os outros, desenvolvimento da inteligência, pois permite que eles resolvam problemas e desafios.

Portanto, a ludicidade pode ser uma ferramenta valiosa para a educação, pois contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, o lúdico é uma dimensão fundamental da vida humana, presente desde a infância, é através do lúdico que as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem suas habilidades e competências e constroem sua identidade.

Jogos, brincadeiras e recreação são atividades lúdicas que podem ser utilizadas para promover o desenvolvimento integral das crianças. No entanto, é importante compreender as diferenças entre essas três atividades.

Os jogos são atividades lúdicas que envolvem regras e desafios, eles podem ser individuais ou coletivos, e podem ter objetivos diversos, como diversão, competição ou aprendizagem. Os jogos são importantes para o desenvolvimento das crianças porque, estimulam a inteligência e a aprendizagem, os jogos exigem que as crianças pensem, resolvam problemas e desenvolvam estratégias, promovem a socialização, os jogos ajudam as crianças a

aprenderem a cooperar, competir e respeitar as regras, desenvolvem a criatividade e a imaginação, os jogos permitem que as crianças explorem novas possibilidades e criem novas realidades.

As brincadeiras são atividades lúdicas que não envolvem regras ou desafios. Elas são geralmente espontâneas e envolvem a imaginação e a criatividade das crianças, as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento das crianças porque promovem a liberdade e a autonomia, as brincadeiras permitem que as crianças sejam elas mesmas e expressem sua individualidade, desenvolvem a imaginação e a criatividade, permitem que as crianças criem novos mundos e realidades, estimulam a expressão emocional, ajudam as crianças a lidarem com suas emoções de forma saudável.

Enquanto a recreação é um termo mais amplo que engloba jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas. Ela é importante para o desenvolvimento das crianças porque promove o bem-estar físico e mental, a recreação ajuda as crianças relaxar, se divertir e liberar energia, favorece o desenvolvimento social, ajuda as crianças a interagir com outras pessoas e construir relacionamentos, contribui para o aprendizado, a recreação pode ser utilizada para promover a aprendizagem de diferentes conteúdos.

A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem é essencial para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente nos anos iniciais da educação pois é nessa fase em que as crianças estão em processo de construção de sua identidade e de desenvolvimento de suas habilidades e competências.

O lúdico pode contribuir para o desenvolvimento das crianças nos anos iniciais de diversas formas, como promovendo a aprendizagem podendo ser utilizado para promover a aprendizagem de diferentes conteúdos, como matemática, língua portuguesa, ciências e história, desenvolvendo a criatividade e a imaginação, o lúdico estimula a criatividade e a imaginação das crianças, que são habilidades essenciais para o sucesso na vida escolar e profissional, promovendo a socialização, o lúdico ajuda as crianças a aprender a cooperar, competir e respeitar as regras, que são habilidades essenciais para a vida em sociedade, contribuindo para o bem-estar físico e mental, o lúdico ajuda as crianças a relaxar, se divertir e liberar energia, o que é essencial para o seu bem-estar físico e mental.

Os jogos, as brincadeiras e a recreação são atividades lúdicas que podem ser utilizadas para promover o desenvolvimento integral das crianças, especialmente nos anos iniciais da

educação básica é importante que os professores valorizem o lúdico e o utilizem como uma estratégia pedagógica para o desenvolvimento das crianças.

METODOLOGIA

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

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

Esse tipo de pesquisa é também conhecido como o “estado da arte” que tem o objetivo de realizar uma busca de produções acadêmicas sobre determinado assunto e/ou objeto de pesquisa. Neste sentido, o “Estado da Arte” apresenta o desafio de ir além de realizar mapeamentos de determinadas produções científicas em diversos campos do conhecimento. Esse tipo de metodologia de caráter inventariante e descritiva busca compreender “em que condições como teses, dissertações, publicações em periódicos, comunicações em anais de congressos e seminários foram produzidos”. (Ferreira, 2002, p. 258).

Dessa forma, o “Estado da Arte” esse tipo de pesquisa apresenta um extenso acervo de diversos tipos de pesquisas, com ênfase em uma temática específica e com possibilidade de compreensão dos diversos contexto em que a pesquisa foi realizada. Trata de uma pesquisa de característica quanti-qualitativa, pois trata de quantidade e análise a qualidade dos resultados apresentados.

Esse tipo de pesquisa de base na revisão bibliográfica nos possibilita um diálogo com os diversos pesquisadores e nos aponta a riqueza de dados produzidos em suas pesquisas. Por isso, consideramos são raros os pesquisadores “que constroem problemas a partir de um diálogo horizontal com outros pesquisadores que escrevem sobre o tema, o que dificulta a acumulação também horizontal do processo de conhecimento”. (Sposito, 2009, p. 40).

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

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

REVISÃO SISTEMÁTICA ABORDANDO OS JOGOS EDUCACIONAIS EM SALAS DE AULA

Nessa sessão demonstra-se o levantamento dos estudos já realizado sobre a temática envolvendo a ludicidade no contexto educacional onde foram consultados nas bases de dados da CAPES, utilizando os descritores de busca ludicidade, jogos educativos e anos iniciais. Após a identificação dos descritores mediante os estudos relacionados, bem como da aplicação dos critérios de inclusão e exclusão previamente definidos, foi selecionado os estudos que melhor representariam o interesse da pesquisa. Utilizamos os seguintes critérios de inclusão e exclusão:

Quadro 1- Critérios de Inclusão e Exclusão

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

Fonte: Souza (2022)

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

A finalização foi constituída pela apresentação da revisão no formato de artigo científico.

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

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

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

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

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

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

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

Cód.	Título	Autoria/Ano
------	--------	-------------

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

Fonte: Organizada pela autora (2022)

Na análise inicial foram identificados 77 resultados com os filtros referentes aos anos de 2017 à 2021, periódicos revisados por pares e somente artigos, na 2ª filtragem foram incluídos artigos em português onde o mesmo resultou em 53 resultados, após os critérios de exclusão que não abordam especificamente a temática pesquisada muitos não eram precisos sobre a temática de jogos educativo, restando 08 artigos para leitura na íntegra, dentre eles foram utilizados como critérios de exclusão artigos duplicados e artigos em estrangeiro, após esses critérios serem selecionados restaram 08 para revisão.

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

RESULTADO POR CATEGORIAS

Este quadro categoriza as distribuições dos descritores motivando a fazer uma leitura na íntegra, onde se percebe a relevância desses 8 trabalhos enquanto os demais não se enquadravam

dentre o interesse de estudo, observa-se que ao fazer a leitura dos trabalhos selecionados constata-se as seguintes categorias:

Quadro 3 – Trabalhos selecionados por categorias

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

Fonte: Organizada pela autora (2022)

Existem autores que defendem a importância dos jogos de maneira mais criteriosa deixando a espontaneidade das crianças fluírem de modo possam ser obtidos resultados significativos, que colaboraram com a relevância da pesquisa em questão, é de natureza qualitativa e exploratória e tivemos por finalidade a análise dos dados para uma maior compreensão sobre as perspectivas educacionais referentes ao ensino e métodos lúdicos.

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

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

CONCLUSÕES

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

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

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001 e da Universidade Federal do Amazonas.

REFERÊNCIAS

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

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2013

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

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

DIAS, E. (2013). A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. *Revista Educação e Linguagem*.7 (1). 2-15. Recuperado em abril 12, 2016. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologiaescolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-nodesenvolvimento-da-infancia>

- FERREIRA, N.S de Almeida. As pesquisas referem “estado da arte”. *Educação & Sociedade*, 79, 2002.
- FRIEDMANN, A.. Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de José Geraldo Hohlfeldt. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- KISHIMOTO.T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. São Paulo: FDE, 2005. Série Ideias nº 7.
- PINTO, Augusto Coimbra Costa; et.all. **Jogos Educativos como ferramenta didática e facilitadora na aprendizagem do aluno em sala de aula**. VII CONNEPI - Congresso Norte-Nordeste de pesquisa e inovação. Palmas, 2012. Disponível em <https://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/viewFile/4484/983> Acessado em 06.07.2022.
- SANT’ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação**. Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 6, nº 2, p. 19-36, 2011.
- SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; Carvalho, Rachel de. **Revisão integrativa: o que é e como fazer?** Revista einstein. 2010. Disponível: <https://www.scielo.br/j/eins/a/ZQTBkVJZqcWrTT34cXLjtBx/?format=pdf&lang=pt> Acessado e, 05.07.2022.
- SPOSITO, MP (2009). **Os jovens na Pós-Graduação: um balanço da produção discente em Educação, Serviço Social e Ciências Sociais (1999-2006)**”, In Sposito, MP, *O Estado da Arte sobre Juventude na Pós-Graduação Brasileira: Educação, Ciências Sociais e Serviço Social*
- TELES, M. L. S. **Socorro é proibido brincar!**. Petrópolis, Rio de Janeiro Vozes, 1997.
- UNESP – Campus Botucatu. **Tipos de revisão de literatura**. Biblioteca Paulo de Carlos Mattos, 2015. Disponível em: <https://www.fca.unesp.br/Home/Biblioteca/tipos-de-evisao-de-literatura.pdf> Acessado em 06.07.22.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2010

Autoria:

Geângela Azevedo de Souza

Breve currículo: Mestrando do curso de Ensino: Ciências e Humanidades- UFAM. Professora efetiva da rede municipal do município de Lábrea - SEMEC e da rede estadual – SEDUC-AM

Instituição: Universidade Federal do Amazonas

E-mail: geangelaalbuquerque@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7652-372X>

País: Brasil

Ângela Tecia de Lima Amorim

Breve currículo: Mestranda em Ensino de Ciências e Humanidades, pela Universidade Federal do Amazonas (2022). Possui pós-graduação em Educação profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (2019.) É graduada em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Universidade do Estado do Amazonas (2011), graduada também em Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas (2005).

Instituição: Universidade Federal do Amazonas

E-mail: tecia.amorim@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4652-1752>

País: Brasil

Eulina Maria Leite Nogueira

Breve currículo: Formada em Pedagogia e História, mestrado e doutorado em Educação. Docente permanente da Universidade Federal do Amazonas. Desenvolve pesquisa na área da educação com foco nas práticas educativas; educação do campo e educação indígena.

Instituição: Universidade Federal do Amazonas

E-mail: eleite@ufam.edu.br

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7725-6464>

País: Brasil