



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS PROF. DR SÉRGIO JACINTHO LEONOR DE ARRAIAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

JULIANE NUNES DE OLIVEIRA

**O QUE DIZEM AS MONOGRAFIAS DOS CAMPUS DE ARRAIAS, MIRACEMA E
TOCANTINÓPOLIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS SOBRE O
USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM NO
PERÍODO DE 2015-2025**

Arraias, TO

2025

Juliane Nunes de Oliveira

O que dizem as monografias dos campus de Arraias, Miracema e Tocantinópolis da Universidade Federal do Tocantins sobre o uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem no período de 2015-2025

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT – Universidade Federal do Tocantins – Campus Universitário de Arraias, Curso de Pedagogia para obtenção do título de Pedagoga e aprovada em sua forma final pela Orientadora e pela Banca Examinadora.

Orientadora: Prof. Dra. Sônia Maria de Sousa
Fabrício Neiva

Arraias, TO

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

O48q Oliveira, Juliane Nunes de.
 O que dizem as monografias dos Campus de Arraias, Miracema e
 Tocantinópolis da Universidade Federal do Tocantins sobre o uso de jogos
 no processo de ensino e de aprendizagem no período de 2015-2025. / Juliane
 Nunes de Oliveira. – Arraias, TO, 2025.
 33 f.

 Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus
 Universitário de Arraias - Curso de Pedagogia, 2025.

 Orientadora : Sônia Maria De Sousa Fabricio Neiva

 1. Jogos. 2. Recurso pedagógico. 3. Ensino. 4. Aprendizagem. I. Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer
forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte.
A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184
do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da
UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

JULIANE NUNES DE OLIVEIRA

O QUE DIZEM AS MONOGRAFIAS DOS CAMPUS DE ARRAIAS, MIRACEMA E
TOCANTINÓPOLIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS SOBRE O USO
DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM NO PERÍODO DE
2015-2025

Monografia foi avaliada e apresentada à UFT –
Universidade Federal do Tocantins – Campus
Universitário de Arraias, Curso de Pedagogia
para obtenção do título de Pedagoga e
aprovada em sua forma final pela Orientadora
e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 08 / 08 / 2025

Banca Examinadora

Prof. Dra. Sônia Maria de Sousa Fabrício Neiva, UFT
Orientadora

Prof. Dra. Rosimeire Aparecida Rodrigues, UFT
Avaliadora 1

Prof. Me. Rosângila Domingos Gualberto, UFT
Avaliadora 2

Arraias, TO
2025

Dedico este trabalho, primeiramente, ao meu bondoso Deus, que sempre foi e será a fonte da minha força, sabedoria, dedicação, persistência e esperança. Foi Ele quem me sustentou nos momentos de dificuldade e me concedeu a graça de seguir em frente, mesmo quando o caminho parecia impossível.

Aos meus pais, Carlos e Ivonete, pelo apoio incondicional em todas as fases da minha vida, por sempre acreditarem em mim e torcerem pelo meu sucesso.

E, com todo amor do mundo, dedico esta conquista aos meus filhos, Arthur e Maria Julia, que são a minha maior inspiração. Que este momento sirva de exemplo para que vocês nunca deixem de estudar, sonhar e buscar conhecimento, mesmo diante dos desafios da vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder o dom da vida e por me fortalecer a cada dia, sustentando-me com fé e esperança ao longo dessa jornada.

Aos meus pais, Carlos e Ivonete, meu carinho e gratidão pelo amor, incentivo e apoio incondicional em todos os momentos da minha vida.

Aos meus irmãos, Charles e Carlos Nunes, expresso minha profunda gratidão pelo carinho e apoio constantes.

Aos meus filhos, Arthur e Maria Julia, minha maior inspiração, razão do meu esforço e persistência. Que esta conquista seja um exemplo de que, com coragem e dedicação, é possível superar os desafios.

Aos meus familiares e amigos, pelo apoio, palavras de incentivo e por acreditarem na realização deste sonho.

Aos colegas de faculdade, que estiveram ao meu lado, tornando a caminhada mais leve, acolhedora e significativa.

À minha orientadora, Dra. Sônia Maria de Sousa Fabrício Neiva, por sua paciência, dedicação e pelas valiosas orientações que foram essenciais para a concretização deste trabalho.

À banca examinadora pela atenção, pela leitura cuidadosa e pelas contribuições valiosas que enriqueceram ainda mais este trabalho

Aos demais professores da Universidade Federal do Tocantins, pela generosidade em compartilhar seus conhecimentos, contribuindo de forma significativa para minha formação.

E, por fim, agradeço a todos que, de forma direta ou indireta, torceram por mim e fizeram parte desta trajetória.

Ensinar não é transferir conhecimento, mas
criar as possibilidades para a sua própria
produção ou a sua construção.

Paulo Freire

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar de que forma as produções científicas abordam o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem. Optou-se pela pesquisa bibliográfica, considerando sua relevância para consultar, examinar e interpretar, de maneira reflexiva, os estudos já existentes sobre a temática. A fundamentação teórica envolveu autores como Kishimoto (1996), Ortiz (2005) e Leão (2015), e outros que contribuíram para a compreensão da definição de jogo. A busca por produções científicas foi realizada na Biblioteca Digital de Monografias (BDM) da Universidade Federal do Tocantins (UFT), entre os anos de 2015 a 2025. Os estudos analisados destacam os jogos como recursos metodológicos eficazes, inclusivos e significativos, evidenciando sua contribuição para o desenvolvimento integral dos alunos. As monografias convergem ao indicar que, quando bem planejados e aplicados, os jogos pedagógicos potencializam o processo de ensino e aprendizagem e favorecem práticas pedagógicas mais criativas, sensíveis e centradas no estudante. Dentre os jogos identificados, destacam-se aqueles voltados à linguagem e à alfabetização, como o boliche das vogais, formas geométricas e cores, que estimulam habilidades cognitivas e motoras. Também se destacam atividades como xadrez, damas, jogo da memória, ping pong, futsal e jogos matemáticos como: a maior vence, um exato, poliminós, faça 10. As pesquisas analisadas abordam o uso dos jogos de maneira amplamente positiva, destacando-os como instrumentos valiosos no processo de ensino e aprendizagem. Esses estudos reconhecem os jogos não apenas como formas de recreação, mas como estratégias metodológicas eficazes, inclusivas e capazes de promover um ensino mais significativo. Pesquisas apontam a necessidade de formação continuada dos professores e investimento em infraestrutura para potencializar a aplicação do lúdico na escola.

Palavras-chave: Jogos. Recurso pedagógico. Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

The general objective of this research was to analyze how scientific literature addresses the use of games in the teaching and learning process. A bibliographical search was chosen, considering its relevance to consult, examine, and reflectively interpret existing studies on the topic. The theoretical foundation involved authors such as Kishimoto (1996), Ortiz (2005), and Leão (2015), among others who contributed to the understanding of the definition of game. The search for scientific literature was conducted in the Digital Library of Monographs (BDM) of the Federal University of Tocantins (UFT) between 2015 and 2025. The studies analyzed highlight games as effective, inclusive, and meaningful methodological resources, evidencing their contribution to the comprehensive development of students. The monographs converge in indicating that, when well-planned and implemented, educational games enhance the teaching and learning process and promote more creative, sensitive, and student-centered pedagogical practices. Among the games identified, those focused on language and literacy stand out, such as vowel bowling, geometric shapes, and colors, which stimulate cognitive and motor skills. Other activities include chess, checkers, memory games, ping pong, futsal, and math games such as: highest wins, exact number, polyominoes, and make 10. The research analyzed addresses the use of games in a largely positive light, highlighting them as valuable tools in the teaching and learning process. These studies recognize games not only as forms of recreation but also as effective, inclusive methodological strategies capable of promoting more meaningful learning. Research points to the need for ongoing teacher training and investment in infrastructure to enhance the application of play in schools.

Key-words: Games. Pedagogical resource. Teaching and Learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. METODOLOGIA DA PESQUISA	12
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
3.1 O que são Jogos	14
4. ANÁLISE DAS MONOGRAFIAS	17
4.1 Levantamento de Produções Acadêmicas sobre o uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem.	17
4.2 Classificação e Uso dos Jogos na Educação: Um Estudo a Partir de Pesquisas Acadêmicas	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31

1. INTRODUÇÃO

A utilização de jogos no contexto educacional tem ganhado cada vez mais relevância nos últimos anos, sobressaindo-se como uma eficiente para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. Os jogos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, além de promoverem a criatividade e o pensamento crítico.

A escolha do tema justifica-se, em primeiro lugar, pela necessidade de aprofundar a discussão sobre as contribuições dos jogos no ambiente escolar, com base em uma revisão bibliográfica fundamentada em produções acadêmicas publicadas sobre o tema em questão. Parte do interesse em ampliar conhecimentos sobre práticas pedagógicas que utilizam o jogo como recurso didático. Pesquisar, por meio da literatura, as experiências e os resultados obtidos com o uso de jogos pedagógicos contribui significativamente para a construção de propostas educacionais mais dinâmicas e eficazes, capazes de despertar o interesse dos alunos e favorecer o processo de ensino e de aprendizagem.

Diante disso, a presente pesquisa parte da seguinte questão norteadora: De que forma as produções científicas abordam o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem? O objetivo geral consiste em analisar de que forma as produções científicas abordam o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem. E os objetivos específicos são: mapear produções científicas que tratam do uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem; identificar os tipos de jogos utilizados nas práticas educativas descritas nas pesquisas analisadas; examinar as estratégias pedagógicas associadas ao uso de jogos e os benefícios que oferecem para a prática docente.

A análise de monografias permite compreender como os jogos têm sido utilizados no contexto educacional e quais impactos geram no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A partir da revisão bibliográfica, o estudo possibilita a identificação de práticas pedagógicas eficazes, além de impulsionar o uso do lúdico como ferramenta didática.

Dessa forma, é importante destacar que o presente estudo colabora para a identificação de jogos aplicados em sala de aula que se mostraram eficazes, evidenciando a relevância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, este trabalho oferece subsídios teóricos e práticos que auxiliam educadores no planejamento, fortalecendo o papel dos jogos como instrumentos mediadores do desenvolvimento integral dos estudantes.

A monografia está estruturada em quatro seções principais. A primeira refere-se à introdução, na qual são apresentados a contextualização do tema, o problema de pesquisa, o objetivo geral, e específicos, a justificativa e a organização do trabalho. A segunda seção trata

da metodologia, quando são descritas a natureza da pesquisa e os procedimentos metodológicos adotados.

A terceira seção corresponde à fundamentação teórica, abordando a definição de jogo. Também é apresentado um levantamento e análise de produções acadêmicas que discutem o uso dos jogos no contexto educacional. Em seguida, apresentamos os diferentes tipos abordados nas produções acadêmicas e a contribuição desses recursos para o processo de ensino e de aprendizagem.

Por fim, as considerações finais, em que se realiza uma síntese geral do estudo, retomando os principais resultados e reflexões desenvolvidas ao longo da pesquisa.

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

Optou-se pela pesquisa bibliográfica devido à importância de consultar, examinar e interpretar de forma reflexiva os estudos já existentes sobre o uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem. Considerando que, o objetivo deste trabalho é analisar de que forma as produções científicas abordam o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, esse tipo de pesquisa mostra-se o mais apropriado. por meio dela, é possível acessar diferentes materiais acadêmicos, como monografias, artigos, livros e dissertações, permitindo identificar práticas, abordagens e resultados que já foram analisados por outros pesquisadores, oferecendo subsídios teóricos para embasar a discussão proposta.

Nesse sentido, o presente estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que segundo Marconi e Lakatos (2002), utiliza fontes secundárias, como livros, artigos, dissertações, entre outros, com o objetivo de reunir e analisar o que já foi produzido sobre um determinado tema, permitindo ao pesquisador compreender melhor o assunto e construir uma base teórica sólida para seu trabalho.

De acordo com Gil (2002), a principal vantagem da pesquisa bibliográfica está na possibilidade de o pesquisador alcançar uma variedade muito mais ampla de fenômenos do que seria viável por meio da pesquisa direta.

Nesse sentido, a revisão bibliográfica consiste em uma abordagem metodológica que visa reunir, analisar e interpretar produções acadêmicas já publicadas sobre um determinado tema, permitindo uma compreensão mais aprofundada do objeto de estudo. No presente trabalho, o foco recai sobre o uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem.

A busca foi realizada nas bases de dados *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), na Biblioteca Digital de Monografias (BDM) da Universidade Federal do Tocantins, e na plataforma Google Scholar. Utilizaram-se como descritores os termos: “jogos pedagógicos”, “ensino e aprendizagem”, “lúdico” e “jogos educativos”, com o objetivo de localizar produções acadêmicas relevantes que abordam a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Após a coleta inicial de monografias, artigos e publicações acadêmicas, foi realizada a seleção de materiais publicados entre os anos de 2015 a 2025. Em seguida foi feita a análise, registro sobre as concepções de jogos no processo de ensino e de aprendizagem. Foram excluídos todos os trabalhos que não tratavam diretamente da temática. Em seguida, procedeu-se à leitura crítica do material selecionado. Os critérios principais de seleção incluíram a presença dos descritores: jogos; ensino e aprendizagem; ludicidade e jogos pedagógicos, além da adequação ao período definido. Por fim, as informações foram

sistematizadas em uma tabela, a fim de organizar e facilitar a análise do conteúdo de forma detalhada e criteriosa.

Para isso, realizou-se a leitura analítica, que consiste na organização e no resumo das informações contidas nos textos previamente selecionados, com o objetivo de obter dados relevantes que contribuam para responder ao problema da pesquisa. Nessa etapa, ainda que possa haver ajustes na seleção dos materiais, o pesquisador deve tratar as fontes como se fossem definitivas, mantendo uma postura de análise criteriosa. (GIL, 2002)

Apenas artigos completos e acessíveis nas bases de dados mencionadas foram incluídos na seleção.

Na seção a seguir, apresentaremos a revisão de literatura acerca da definição de jogo, explorando suas diversas classificações e destacando sua relevância no processo de ensino e aprendizagem.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, abordamos a fundamentação teórica relacionada à definição de jogo, bem como o mapeamento de produções acadêmicas que tratam dessa temática, com destaque para os tipos de jogos identificados nesses estudos e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.

3.1 O que são Jogos

Falar sobre o conceito de jogo exige considerar sua diversidade de formas e significados. Os jogos estão presentes em diferentes contextos da vida humana e podem assumir funções variadas, desde o entretenimento até o aprendizado. No âmbito educacional, especialmente, compreender o que caracteriza um jogo é fundamental para reconhecer seu potencial pedagógico. Nesse contexto, Kishimoto (1996) observa que definir o que é jogo pode ser uma tarefa complexa, já que o termo abrange uma ampla variedade de atividades, desde brincadeiras infantis até jogos políticos ou simbólicos. Cada tipo de jogo possui características específicas: no faz-de-conta predomina a imaginação, enquanto jogos como o xadrez seguem regras rígidas e padronizadas, e atividades como a construção de um barquinho envolvem tanto habilidades manuais quanto representação mental.

Kishimoto (1996) destaca que todos os jogos possuem regras, sejam explícitas, como no xadrez ou na amarelinha, ou implícitas, como nas brincadeiras de faz-de-conta. Essa reflexão permite compreender que o jogo organiza comportamentos e experiências, oferecendo uma estrutura que guia a aprendizagem, ainda que de maneira lúdica. Portanto, os jogos não devem ser subestimados como simples passatempo, pois configuram práticas estruturadas que influenciam o desenvolvimento cognitivo e social da criança.

O caráter universal do jogo também é ressaltado por Ortiz (2005), que o compreende como fenômeno antropológico que está presente em todas as culturas e conectado à história, à linguagem, à arte e aos costumes. Comparando com Kishimoto, percebe-se que, além do aspecto cognitivo, o jogo tem função cultural, contribuindo para a formação da identidade do indivíduo e para a construção de normas sociais. Isso sugere que sua inserção na escola não apenas favorece a aprendizagem, mas também aproxima o aluno de práticas culturais significativas, consolidando a função social do ensino.

Segundo Leão (2015), os jogos permitem que a criança atribua significados ao mundo, apropriando-se das experiências do universo adulto. No ambiente escolar, as brincadeiras passam a ter função pedagógica, planejadas para alcançar objetivos específicos, como alfabetização e letramento. Isso evidencia que a escola precisa compreender o lúdico como

parte integrante do processo educativo, capaz de estimular motivação, imaginação, linguagem, atenção, raciocínio lógico e expressão emocional. No entanto, ao ingressarem no ensino fundamental, muitas crianças enfrentam uma ruptura em seu universo lúdico, já que as práticas pedagógicas dessa etapa tendem a se afastar de atividades com jogos. Tal situação aponta para a necessidade de repensar metodologias que preservem e valorizem o lúdico em todas as etapas da educação básica.

Além disso, Leão (2015) destaca recursos pedagógicos que podem ser utilizados para facilitar a aprendizagem por meio de jogos, como dominós de vogais, alfabetos ilustrados, jogos da memória e quebra-cabeças. Ao analisar essas propostas, percebe-se que os jogos podem ser planejados para trabalhar habilidades específicas, oferecendo oportunidades tanto individuais quanto coletivas, o que amplia seu potencial pedagógico. Isso reforça a ideia de que o lúdico não é apenas recreação, mas uma ferramenta de aprendizagem intencional e significativa.

Conforme Leão (2015), os jogos são mediadores eficazes no processo de aprendizagem, especialmente no campo da linguagem. No entanto, ao ingressarem no ensino fundamental com apenas seis anos, muitas crianças enfrentam uma ruptura em seu universo lúdico, uma vez que as práticas pedagógicas nessa etapa tendem a se afastar das atividades com jogos e brincadeiras, o que pode impactar negativamente seu desenvolvimento.

Esta mesma autora salienta que, diversos suportes podem atuar como facilitadores no processo de aprendizagem por meio de jogos, embora tenham sido destacados em função das limitações do estudo. Entre eles, destacam-se dominós com vogais, sílabas, frases, bem como jogos com dificuldades ortográficas, diminutivos e aumentativos, letras iniciais, figuras e palavras. Recursos como o alfabeto móvel e alfabetos ilustrados também são importantes no processo de formação de palavras, podendo ser aplicados tanto de forma individual quanto em grupo. Além disso, jogos da memória e quebra-cabeças contribuem significativamente para o desenvolvimento da reflexão linguística e da aquisição da leitura e escrita.

Após a conceituação de jogos apresentada por Kishimoto, Leão e Ortiz, compreende-se que os jogos vão muito além de simples passatempos ou distrações infantis. Eles se configuram como práticas essenciais para o desenvolvimento integral do ser humano, sobretudo no ambiente educacional. Com base nas definições desses autores, fica evidente que o jogo é uma atividade carregada de significado, capaz de potencializar a aprendizagem de maneira prazerosa, significativa e contextualizada.

Campos et al. (2021) afirmam que os jogos possibilitam às crianças criar e organizar seu próprio universo, transportando elementos do imaginário para a realidade concreta. Essa perspectiva evidencia que o lúdico promove desenvolvimento integral, abrangendo coordenação motora, cognição, habilidades sociais, afetividade, expressão emocional e criatividade. Quando comparado ao ponto de vista de Bertim, Alves e Rodrigues (2022), observa-se convergência: ambos destacam que o jogo, enquanto metodologia de ensino, resgata o lúdico para trabalhar conteúdos de diversas áreas e estimula a resolução de problemas, motivando os alunos e favorecendo a aquisição de novos saberes.

Falkembach (2006) complementa a discussão ao afirmar que, quando bem planejado, o jogo contribui para a fixação de conteúdos, compreensão de conceitos complexos, tomada de decisões, socialização e trabalho em equipe. Esse destaque reforça a necessidade de planejamento cuidadoso e de recursos atrativos, que permitam ao aluno compreender e interagir com o jogo de forma efetiva. Ao refletir sobre todos os autores, evidencia-se que o jogo combina prazer e aprendizado, sendo uma estratégia capaz de promover o desenvolvimento integral da criança, ao mesmo tempo em que estimula habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Portanto, a fundamentação teórica demonstra que os jogos são práticas essenciais no ambiente educacional, indo muito além de passatempos infantis. E os autores evidenciam que sua eficácia depende de planejamento, intencionalidade pedagógica e integração com os conteúdos escolares, consolidando o lúdico como um recurso indispensável para o desenvolvimento integral dos alunos.

A seguir apresentamos o levantamento e análise de produções acadêmicas que abordam o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem.

4. ANÁLISE DAS MONOGRAFIAS

4.1 Levantamento de Produções Acadêmicas sobre o uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem.

Com o intuito de examinar produções acadêmicas que discutem o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, foi realizada uma busca na Biblioteca Digital de Monografias (BDM) do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins (UFT), abrangendo o período de 2015 a 2025. A seleção baseou-se nos descritores: jogos; ensino e aprendizagem; ludicidade; e jogos pedagógicos, resultando na escolha de sete monografias que tratam da temática proposta, sendo três provenientes do Campus de Arraias, três do Campus de Miracema e uma do Campus de Tocantinópolis. A seguir, será apresentada uma tabela contendo o título, autor, ano e a base de dados em que cada trabalho foi publicado.

Quadro 1: Trabalhos de Conclusão de Curso sobre jogos e ludicidade

Título	Autor	Ano	Base de dados
Jogos e Brincadeiras: Práticas pedagógicas de professores da Educação Infantil	Lideni Pereira de Farias	2021	BDM/UFT
Ludicidade na Educação Infantil: reflexões a partir de atividades que promovem interações e brincadeiras em uma turma do pré-escolar.	Joyce de Jesus dos Santos	2019	BDM/UFT
O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.	Janaina Pereira de Lira	2019	BDM/UFT
A inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem com a utilização de jogos e brincadeiras.	Ana Karolynne Pereira Sousa	2020	BDM/UFT
Práticas lúdicas e brincadeiras na pré-escola.	Alcina Bezerra Sales de Albuquerque	2020	BDM/UFT
O uso de jogos como metodologia facilitadora do processo de ensino e aprendizagem de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental.	Jessyka Cristina Ferreira da Cunha	2023	BDM/UFT
A utilização de jogos como metodologia de ensino na Educação Especial	Luene Rodrigues Freitas	2021	BDM/UFT

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

A monografia intitulada “Jogos e Brincadeiras: Práticas pedagógicas de professores da Educação Infantil”, da autora Farias (2021) propôs compreender os principais benefícios que os jogos e as brincadeiras oferecem para a formação integral da criança, além de identificar quais objetivos de aprendizagem os professores atribuem a essas práticas em seu cotidiano pedagógico. E para alcançar tal objetivo, a autora utilizou-se a seguinte metodologia: primeiramente, foi construído o referencial teórico através de pesquisas em documentos oficiais sobre educação infantil e de um levantamento dos trabalhos de conclusão de curso já defendidos no Campus da UFT Arraias que abordaram a temática em questão. Em seguida, aplicou-se um questionário online aos professores de duas escolas que ofertam educação infantil em Arraias, possibilitando conhecer e compreender as práticas desses profissionais em relação ao tema pesquisado. Os sujeitos da pesquisa foram cinco professores regentes e membros da equipe gestora de duas instituições educacionais.

Segundo Farias (2021), a pesquisa evidenciou que os professores reconhecem e atribuem grande importância aos jogos e às brincadeiras, considerando-os elementos essenciais para o desenvolvimento infantil. Os resultados demonstraram que os docentes defendem a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem e integram essas atividades em suas metodologias de trabalho. Mesmo diante de limitações estruturais, como falta de espaço adequado e escassez de brinquedos, os professores afirmam que as crianças conseguem desenvolver atividades lúdicas, evidenciando a capacidade adaptativa tanto dos educadores quanto dos alunos para superar as dificuldades do ambiente escolar.

A pesquisa de Santos (2019) teve como objetivo compreender a relevância do lúdico na Educação Infantil, por meio da análise de práticas pedagógicas, com ênfase nas atividades lúdicas desenvolvidas pela professora. A pesquisa adotou abordagem qualitativa, foi realizada em uma turma do pré-1, numa escola pública de Arraias-TO, composta por crianças entre 3 e 4 anos do turno vespertino. E para a coleta de dados, utilizaram-se dois instrumentos: observações diretas da turma durante uma semana em dias alternados e uma entrevista semiestruturada com a professora regente da turma.

No que diz respeito aos resultados, Santos (2019) destaca, em sua análise que, é importante investir cada vez mais na inclusão de atividades lúdicas no dia a dia das crianças, particularmente na primeira infância, devido ao período de crescimento e transformação característico dessa fase. A autora enfatiza que as instituições de educação infantil possuem função essencial nesse processo de desenvolvimento.

O estudo de Lira (2019) objetivou analisar a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem das crianças no contexto educacional. A pesquisa foi desenvolvida no Centro Municipal de Educação Infantil-CMEI Irmã Lucília, localizado na cidade de Arraias-TO. O estudo teve como foco a turma do pré-2, sendo os sujeitos investigados crianças de 3 a 4 anos de idade. Para complementar a coleta de dados, aplicou-se um questionário a dois professores de educação infantil da creche.

Sobre os resultados da pesquisa, Lira (2019) constatou, através da análise dos dados coletados, que a ludicidade desempenha um papel fundamental não só no processo de ensino-aprendizagem, mas também na promoção da socialização entre as crianças, o aprendizado de regras e a construção do conhecimento. A autora enfatiza que essas atividades lúdicas são fundamentais na prática pedagógica, especialmente durante o processo de alfabetização.

A pesquisa de Sousa (2020), teve como objetivo principal compreender o papel dos jogos no desenvolvimento de habilidades e competências nos anos iniciais do Ensino Fundamental, relacionando essa abordagem pedagógica à inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem. O estudo foi conduzido em uma escola pública da cidade de Miracema do Tocantins, durante o estágio obrigatório, momento em que se observou que, em poucas ocasiões, os professores utilizavam recursos lúdicos como estratégia de ensino.

A questão de pesquisa partiu de observações em sala de aula, buscando identificar as práticas pedagógicas adotadas pelos docentes, a interação dos alunos com as atividades propostas e, especialmente, os procedimentos utilizados para apoiar crianças com dificuldades de aprendizagem. Os resultados mostraram que o uso de jogos e brincadeiras promoveu maior engajamento, interesse e motivação dos estudantes antes, durante e após as atividades, especialmente entre aqueles com dificuldades de aprendizagem. Crianças que anteriormente não interagiam com o professor nem com os colegas passaram a participar ativamente das propostas, demonstrando avanços tanto no aspecto social quanto no cognitivo.

A pesquisa de Albuquerque (2020), objetivou a compreensão da importância das atividades lúdicas no contexto da Educação Infantil. O estudo teve como objetivo central analisar de que forma os jogos e as brincadeiras contribuem para o processo educativo de crianças na pré-escola, além de investigar como a ludicidade é integrada às práticas pedagógicas nesse nível de ensino.

A abordagem metodológica utilizada foi qualitativa, permitiu compreender de forma mais aprofundada a realidade observada. Para coleta de dados a autora combinou técnicas de coleta de dados, como observação, intervenção durante o estágio supervisionado, aplicação de

questionário com professoras, análise documental e bibliográfica, o que enriqueceu a investigação e contribuiu para a triangulação das informações obtidas. A realização da pesquisa em uma escola municipal de Miracema do Tocantins também confere um caráter contextualizado ao trabalho, valorizando a realidade local.

Os resultados da análise demonstram que as professoras participantes do estudo reconhecem a importância das práticas lúdicas e utilizam jogos e brincadeiras como recursos metodológicos em sua rotina escolar, demonstrando compreender a ludicidade como um componente fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

Em síntese, o estudo contribui para o debate sobre a ludicidade na Educação Infantil, ao evidenciar práticas pedagógicas que valorizam o brincar como parte fundamental do processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de um estudo que pode inspirar professores e gestores a refletirem sobre o papel das brincadeiras na rotina escolar e a buscarem estratégias para fortalecer ainda mais essa abordagem nas práticas educativas.

O estudo de Cunha (2023), apresenta uma contribuição relevante para o campo da Educação Matemática, especialmente por propor uma abordagem pedagógica que busca romper com métodos tradicionais e, muitas vezes, desmotivadores.

Cunha (2023) teve como objetivo, em sua pesquisa, analisar o papel dos jogos tanto do ponto de vista metodológico quanto social no processo de ensino e aprendizagem da matemática, evidenciando seu valor pedagógico, sua influência no ambiente escolar e sua eficácia como estratégia de mediação do conhecimento. A escolha da pesquisa bibliográfica como metodologia foi adequada para a proposta, pois permitiu fundamentar teoricamente a importância dos jogos como recurso didático, além de possibilitar a seleção e análise de cinco jogos matemáticos voltados aos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Na revisão de literatura, a autora aponta que os jogos educativos não apenas tornam o aprendizado mais leve e significativo, como também auxiliam os estudantes a compreenderem e respeitarem regras, tanto no contexto lúdico quanto no processo matemático em si. Essa perspectiva destaca os jogos como instrumentos que favorecem a autonomia, o raciocínio lógico e o trabalho colaborativo, ao mesmo tempo em que reduzem a rigidez das tradicionais listas de exercícios, frequentemente utilizadas em abordagens mais conservadoras do ensino de matemática.

Um ponto positivo do trabalho é a ênfase na função social dos jogos, considerando que, além de facilitarem o processo de aprendizagem, eles também promovem a interação, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento.

Em síntese, o trabalho de Cunha (2023) destaca que os jogos representam uma abordagem pedagógica eficiente e inovadora para o ensino da matemática nos primeiros anos escolares, contribuindo para que o aprendizado seja mais relevante, agradável e acessível a todos. Trata-se de um estudo que pode servir de base para professores que desejam inovar em suas práticas pedagógicas e tornar a matemática mais acessível e interessante para seus alunos.

A pesquisa de Freitas (2021), teve como objetivo principal analisar a aplicação de jogos no processo de ensino-aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual, no contexto da Educação Especial. A pesquisa foi desenvolvida por meio de um estudo de caso realizado na Escola Paroquial Cristo Rei, situada na cidade de Tocantinópolis -TO, com foco na experiência de um aluno do 9º ano. O estudo apresenta uma investigação relevante sobre como os jogos podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento educacional desses alunos.

A escolha pela pesquisa qualitativa, por meio do método de estudo de caso e da técnica de observação participante, mostrou-se adequada, pois permitiu à autora vivenciar e compreender de forma mais profunda o contexto escolar e a realidade do estudante investigado. Essa aproximação direta com o sujeito da pesquisa possibilitou a identificação de aspectos relevantes da interação social, do engajamento em atividades lúdicas e do desenvolvimento cognitivo do aluno.

Freitas (2021) afirma que através da observação, foi possível perceber que o estudante com deficiência intelectual se envolve ativamente em diferentes tipos de jogos, como pingue-pongue, futsal, xadrez, jogo da memória e dama. Tais práticas lúdicas mostraram-se eficazes não apenas como ferramentas de socialização e inclusão, mas também como estímulos importantes ao desenvolvimento cognitivo. Freitas (2021) destaca que a utilização de jogos proporcionou ao aluno oportunidades de interação com os colegas, desenvolvimento de habilidades mentais e físicas, além de contribuir para o fortalecimento de sua autonomia e autoestima no contexto escolar.

O estudo contribui para a discussão sobre a importância da metodologia lúdica na Educação Especial, ressaltando que os jogos podem ser estratégias pedagógicas eficazes, especialmente quando adaptados às necessidades e potencialidades dos alunos com deficiência.

Em suma, a pesquisa de Freitas (2021) ressalta a importância dos jogos como estratégias inclusivas e formativas no processo de ensino de estudantes da Educação Especial,

ênfatizando a necessidade de práticas pedagógicas mais sensíveis, criativas e voltadas para as necessidades do aluno.

Com base nas análises realizadas, é possível afirmar que as pesquisas aqui discutidas reafirmam o papel essencial dos jogos e das brincadeiras como pedagógicas na promoção de um ensino mais significativo, inclusivo e prazeroso. Seja na Educação Infantil, nos anos iniciais do Ensino Fundamental ou na Educação Especial, os estudos destacam que o lúdico favorece o desenvolvimento integral dos estudantes, promovendo avanços não apenas no aspecto cognitivo, mas também social, emocional e motor.

As pesquisas de Farias (2021), Santos (2019), Lira (2019) e Albuquerque (2020) demonstram que os professores da Educação Infantil compreendem o valor do brincar e da ludicidade em suas práticas, ainda que enfrentem limitações estruturais e materiais. Tais estudos reforçam que, mesmo diante de obstáculos, os educadores buscam estratégias criativas para integrar jogos e brincadeiras ao cotidiano escolar, reconhecendo-os como parte fundamental do processo de ensino e aprendizagem.

Já os trabalhos de Sousa (2020) e Cunha (2023) ampliam a discussão para os anos iniciais do Ensino Fundamental, evidenciando que os jogos também desempenham papel importante na aprendizagem de conteúdos mais sistematizados, como a matemática, além de atuarem como estratégia de inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem. Esses estudos apontam que o uso de jogos aumenta o engajamento dos estudantes, favorece o raciocínio lógico e contribui para a superação de práticas pedagógicas tradicionais e pouco motivadoras.

No contexto da Educação Especial, a pesquisa de Freitas (2021) mostra que os jogos lúdicos, adaptados às necessidades dos estudantes, podem ser decisivos no fortalecimento da autoestima, no desenvolvimento cognitivo e na promoção da inclusão. O estudo reforça a importância de práticas sensíveis e personalizadas, centradas nas potencialidades dos alunos com deficiência.

Dessa maneira, nota-se que os jogos e as brincadeiras não são apenas instrumentos recreativos, mas sim recursos pedagógicos que, quando bem utilizados, favorecem a construção do conhecimento, o desenvolvimento de habilidades e a promoção de uma educação mais humanizada, acessível e transformadora. Esses estudos ainda evidenciam a necessidade de formação continuada para os professores e de investimento em infraestrutura, a fim de que o lúdico possa ser explorado com mais intencionalidade e eficácia no ambiente escolar.

Os objetivos e resultados das pesquisas analisadas mostram que os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas para o aprendizado e o desenvolvimento das crianças em diferentes etapas da educação. Todas as monografias destacam que o uso do lúdico ajuda no desenvolvimento não só do raciocínio, mas também das habilidades sociais, emocionais e motoras.

As pesquisas realizadas por Farias (2021), Santos (2019), Lira (2019) e Albuquerque (2020) mostram que os professores da Educação Infantil entendem o valor do brincar e o utilizam em suas práticas, mesmo enfrentando dificuldades como falta de espaço e materiais. Já os estudos de Sousa (2020) e Cunha (2023) mostram que os jogos também ajudam no ensino de conteúdos como a matemática e são eficazes na inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem, aumentando a motivação e o interesse dos estudantes.

No caso da Educação Especial, Freitas (2021) destacou que os jogos ajudam no desenvolvimento da autonomia, autoestima e interação social de alunos com deficiência intelectual. Em resumo, todas as pesquisas mostram que os jogos e brincadeiras, quando bem utilizados, tornam o ensino mais interessante, acessível e inclusivo, e que é importante investir na formação dos professores e na melhoria das condições das escolas para que o uso do lúdico seja ainda mais eficaz.

Na próxima seção serão abordados os principais tipos de jogos pedagógicos, bem como seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem.

4.2 Classificação e Uso dos Jogos Pedagógicos na Educação: Um Estudo a Partir de Pesquisas Acadêmicas

O uso do jogo no contexto educativo tem ganhado destaque devido ao seu amplo potencial no desenvolvimento do aluno. Como recurso pedagógico, ele não apenas favorece a aprendizagem de conteúdos específicos, mas também contribui para o desenvolvimento integral do estudante, envolvendo aspectos cognitivos, motores e emocionais.

Nesse contexto, o estudo de Farias (2021), que analisou questionários aplicados a docentes da Educação Infantil, apontou que as brincadeiras e os jogos são amplamente utilizados como estratégias pedagógicas. Os professores destacam que atividades lúdicas como jogo da memória, dança da cadeira, arremesso de bola, quebra-cabeça, telefone sem fio, músicas e brincadeiras que estimulam o equilíbrio, como andar sobre a corda ou com um livro na cabeça são frequentemente inseridas na rotina escolar por promoverem a aprendizagem de forma prazerosa e significativa.

Já Santos (2019) menciona em sua pesquisa o uso de diferentes jogos pedagógicos com finalidade lúdica e educativa, voltados ao desenvolvimento integral das crianças do Pré I. Os tipos de jogos identificados podem ser classificados da seguinte maneira:

- Reconhecendo as vogais por meio de imagens: este jogo tem como objetivo apoiar o processo de alfabetização das crianças por meio de práticas lúdicas, promovendo o aprendizado das vogais de forma divertida e significativa. Ao observar as imagens, os alunos são incentivados a reconhecer a letra inicial de cada figura, desenvolvendo a pronúncia, a memorização das vogais, a percepção visual e também a identificação de cores, contribuindo para a aprendizagem de maneira integrada e prazerosa.
- Formas geométricas e cores primárias: este jogo tem como finalidade desenvolver o raciocínio lógico, a identificação de cores e formas geométricas, bem como estimular a percepção visual e a atenção. Realizada individualmente, em um grupo de quatro crianças, a dinâmica consiste em lançar um dado e reconhecer corretamente a cor e a forma geométrica sorteadas. O acerto permite o avanço no jogo, enquanto o erro faz com que a criança permaneça na mesma posição, promovendo o aprendizado de maneira lúdica e interativa.
- Números e quantidades: o jogo tem como objetivo desenvolver habilidades como percepção visual, atenção, concentração, coordenação motora, além do reconhecimento de números e quantidades. Para isso, as crianças devem observar o número indicado e associá-lo à quantidade correta, utilizando prendedores e bolinhas de EVA em recipientes, promovendo uma aprendizagem prática e concreta dos conceitos numéricos.
- Jogo das pegadas: objetivo principal é o reconhecimento das cores primárias, além de promover o desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico e do trabalho em equipe. A dinâmica ocorre por meio do lançamento de um dado, no qual a criança deve identificar a cor sorteada e, caso corresponda à cor posicionada à sua frente, poderá avançar; caso contrário, deverá ceder a vez ao colega, incentivando a participação e a interação entre os participantes.

Dessa forma, observa-se que os jogos pedagógicos utilizados no estudo de Santos (2019) abrangem diversas áreas do desenvolvimento infantil como: linguagem, matemática, percepção visual, coordenação motora e habilidades socioemocionais, e são aplicados com base na ludicidade, respeitando o ritmo e o interesse das crianças, promovendo uma aprendizagem significativa por meio do brincar.

Na pesquisa de Lira (2019) com base nas observações realizadas na turma do Pré II, a autora destaca a utilização de diversos jogos pedagógicos que contribuem para o processo de ensino-aprendizagem por meio do lúdico. Entre os jogos citados estão:

- Boliche das vogais: jogo que favorece a associação entre letras e sons;
- Conhecendo os números: jogo que trabalha a contagem e a noção de quantidade;
- Jogo do dado: este jogo que estimula o reconhecimento numérico e o raciocínio lógico;

Além de atividades com formas geométricas, massinhas de modelar, brincadeiras livres, e movimentos corporais com bolas, cordas e bambolês, todos integrados de forma significativa à prática pedagógica.

Em Albuquerque (2020), foram apresentados jogos como o jogo da velha, no qual as crianças utilizavam símbolos (círculos e cruzes) para marcar as casas do tabuleiro, desenvolvendo raciocínio lógico e socialização. Além disso, foram exploradas atividades com formas geométricas, em que a professora empregou estratégias lúdicas como recorte, colagem e observação, promovendo a aprendizagem por meio da brincadeira e da interação. Sentadas em círculo, as crianças foram incentivadas a identificar nomes, cores e características das figuras, além de compará-las e utilizá-las na criação de quebra-cabeças e novas composições. A dinâmica despertou entusiasmo e envolvimento, evidenciando o potencial do ensino lúdico na construção de conhecimentos de forma significativa.

Cunha (2023) em sua pesquisa apresenta cinco sugestões de jogos matemáticos para serem aplicados em sala de aula, que envolvem o trabalho em grupo e que abordam conteúdos fundamentais, como as quatro operações aritméticas, o estudo de áreas de figuras planas e o estímulo ao cálculo mental. Além disso, tais jogos permitem adaptações e podem ser confeccionados pelos próprios alunos, promovendo também o desenvolvimento da coordenação motora.

- A maior vence: este jogo contribui para o desenvolvimento de habilidades como a justificativa de respostas, a resolução de problemas, a comparação de quantidades e a leitura e interpretação de números. Voltado para alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, o jogo propõe uma dinâmica em duplas, utilizando cartas numeradas, em que vence quem acumular mais cartas. Além de estimular o raciocínio lógico, o jogo permite diferentes estratégias de comparação numérica por parte das crianças.

- Um exato: o jogo utiliza um quadro numerado de 1 a 100 e dados tem como objetivo desenvolver nos alunos do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental a memorização dos números naturais, o estímulo ao cálculo mental e a habilidade de resolver problemas envolvendo soma e subtração. A atividade, realizada em duplas, favorece o raciocínio lógico e estratégico, pois exige que os jogadores planejem suas jogadas para alcançar exatamente o número 1, a partir de operações feitas com os resultados obtidos nos dados.
- Poliminós: é um jogo de quebra-cabeça geométrico que contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático dos alunos, ao mesmo tempo em que trabalha noções de forma, espaço e conceitos relacionados à área de figuras planas. Recomendado para estudantes do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental, o jogo promove o pensamento estratégico e exploratório ao desafiar os participantes a cobrir tabuleiros com peças formadas por diferentes quantidades de quadrados.
- Faça 10: o jogo utiliza cartas numeradas com o objetivo de formar somas exatas de 10 estimula nos alunos do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental a concentração, a contagem e o cálculo mental por meio de adições. Realizado em pequenos grupos, o jogo favorece o raciocínio rápido e o desenvolvimento de estratégias, podendo ser adaptado com diferentes valores numéricos conforme os objetivos pedagógicos.
- Salute: o jogo é proposto para alunos do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental, e contribui para que os estudantes compreendam a relação entre adição e subtração, ao mesmo tempo em que desenvolvem o cálculo mental por meio da resolução de desafios lógicos. A dinâmica, realizada em trio com o auxílio de um “juiz”, envolve a dedução do valor oculto da própria carta a partir da soma anunciada, estimulando o raciocínio rápido e o pensamento estratégico dos participantes.

De acordo com Cunha (2023), os jogos citados acima podem ser explorados de forma interdisciplinar, favorecendo não apenas o aprendizado matemático, mas também o desenvolvimento de habilidades em outros componentes curriculares. Por meio da leitura, escrita, produção de desenhos e práticas sociais, os jogos contribuem para a formação de valores, a construção da cidadania, o exercício da empatia e a promoção da socialização entre os alunos.

No estudo realizado por Freitas (2021), é possível perceber a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, especialmente na educação especial. Durante as atividades pedagógicas na sala de recurso e nas aulas de Educação Física, o aluno participou ativamente de diversos tipos de jogos, como xadrez, damas, ping pong, jogo da memória, jogo de matemática e futsal. Tais jogos, além de promoverem a interação social, contribuíram significativamente para o desenvolvimento da atenção, da coordenação motora e da cognição do aluno, demonstrando que a ludicidade é um recurso valioso no contexto escolar inclusivo.

Nesse contexto, nota-se que os jogos desempenham um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, atuando como ferramentas educativas que favorecem não apenas a aprendizagem de conteúdos, mas também o crescimento social, cognitivo, motor e emocional dos alunos. Cada tipo de jogo contribui de forma específica para esse processo, permitindo que o estudante explore o mundo ao seu redor, aprenda a conviver com regras, desenvolva a criatividade, coopere com os colegas e expresse suas emoções. Assim, os jogos se consolidam como recursos pedagógicos valiosos, que tornam o ensino mais significativo, prazeroso e alinhado às necessidades do desenvolvimento infantil.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As monografias analisadas abordam o uso dos jogos de maneira amplamente positiva, destacando-os como instrumentos valiosos no processo de ensino e aprendizagem. Esses estudos reconhecem os jogos não apenas como formas de recreação, mas como estratégias metodológicas eficazes, inclusivas e capazes de promover um ensino mais significativo. De modo geral, as produções científicas ressaltam que a ludicidade favorece o desenvolvimento integral dos alunos, fortalecendo não só o aspecto cognitivo, mas também o social, emocional e motor, além de estimular a autonomia, autoestima e o envolvimento nas atividades escolares. As pesquisas revelaram que os jogos assumem papel central no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais de forma significativa e prazerosa.

Na Educação Infantil, os estudos de Farias (2021), Santos (2019), Lira (2019) e Albuquerque (2020) evidenciam que os professores compreendem a importância dos jogos e brincadeiras como parte essencial de suas práticas pedagógicas. Apesar das limitações estruturais enfrentadas, como a falta de materiais ou espaços adequados, os docentes se mostram comprometidos com o uso de atividades lúdicas, reconhecendo seus benefícios no desenvolvimento das crianças.

Vale mencionar que a pesquisa de Albuquerque (2020), embora aponte para uma prática pedagógica que valoriza o lúdico, poderia aprofundar a discussão sobre os possíveis desafios enfrentados pelas professoras na implementação dessas atividades, como limitações estruturais, formação docente ou tempo pedagógico.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, os trabalhos de Sousa (2020) e Cunha (2023) ampliam a discussão ao demonstrar que os jogos pedagógicos também são eficazes para o ensino de conteúdos específicos, como a matemática. Além disso, esses recursos se mostram fundamentais para a inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem, ao tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e acessíveis. Os jogos, nesse contexto, ajudam a romper com métodos tradicionais.

Entretanto, a pesquisa de Cunha (2023) poderia ser enriquecida com uma aplicação prática dos jogos propostos, a fim de verificar diretamente seus impactos no desempenho e no engajamento dos alunos em sala de aula.

No campo da Educação Especial, o estudo de Freitas (2021) reforça a importância dos jogos como recursos inclusivos que atendem às necessidades de alunos com deficiência intelectual. A pesquisa mostra que o uso de jogos nesse contexto contribui de maneira significativa para o desenvolvimento cognitivo, físico e social dos alunos, promovendo a

interação com os colegas, o fortalecimento da autoestima e a conquista de maior autonomia. No entanto, o trabalho poderia ser ainda mais fortalecido com a inclusão de uma análise teórica mais aprofundada sobre os fundamentos da ludicidade na Educação Especial, bem como com a participação de outros sujeitos para ampliar a compreensão sobre a eficácia dos jogos nesse contexto.

Com base nas produções acadêmicas analisadas ao longo deste trabalho, foi possível identificar diferentes jogos pedagógicos utilizados no contexto da Educação Infantil, dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e também na Educação Especial.

Nas produções analisadas, foram também citados os jogos matemáticos, como “A maior vence”, “Um exato”, “Poliminós”, “Faça 10” e “Salute”, que abordam conteúdos como as quatro operações, contagem, quantificação, comparação numérica e cálculo mental. Esses jogos se destacam por aliar raciocínio lógico, estratégia e coordenação motora, promovendo o engajamento dos alunos por meio de desafios lúdicos.

Além disso, destacaram-se os jogos que envolvem movimento e cooperação, como a dança das cadeiras, o jogo das pegadas e brincadeiras com corda, bolas e bambolês. Essas atividades contribuem para o desenvolvimento da coordenação motora e do equilíbrio, ao mesmo tempo em que promovem a interação social, incentivam o trabalho em equipe, o cumprimento de regras e o fortalecimento da empatia entre as crianças.

Dentre os jogos identificados, destacam-se os jogos de linguagem e alfabetização, como o jogo de reconhecimento das vogais e o boliche das vogais, que contribuem para o processo inicial de leitura e escrita por meio da associação entre letras, sons e imagens. Também foram recorrentes os jogos de raciocínio lógico e percepção visual, como os jogos com formas geométricas e cores, que estimulam a atenção, a memória visual, a categorização e a resolução de problemas.

No que se refere à educação especial, verificou-se o uso de jogos como xadrez, damas, ping pong, jogo da memória, jogos matemáticos adaptados e futsal, que colaboram para o desenvolvimento da atenção, da coordenação motora, da cognição e da interação social do aluno atendido na sala de recursos. Assim, a partir das produções acadêmicas analisadas, conclui-se que os jogos quando planejados e aplicados intencionalmente, contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos. Os jogos favorecem a aprendizagem significativa ao transformar o ambiente escolar em um espaço de descobertas, cooperação e prazer, respeitando o ritmo de cada criança, inclusive no contexto da educação inclusiva. Assim, o brincar deixa de ser apenas um momento recreativo para se tornar uma potente ferramenta educativa.

Os estudos analisados demonstram que as estratégias pedagógicas associadas ao uso de jogos envolvem práticas lúdicas intencionalmente planejadas que integram os conteúdos de forma interativa e prazerosa, promovendo uma aprendizagem significativa. Assim sendo, os jogos são amplamente utilizados pelos docentes como recursos didáticos que favorecem o desenvolvimento de diferentes habilidades, como a linguagem oral e escrita, o raciocínio lógico, a percepção visual e a coordenação motora. Além disso, muitos desses jogos podem ser adaptados ou confeccionados com materiais acessíveis, promovendo a criatividade e a participação ativa dos alunos.

No que se refere aos benefícios para a prática docente, as pesquisas destacam o aumento do engajamento dos alunos, a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e inclusivo, a facilitação da mediação pedagógica e a valorização de metodologias interdisciplinares. Assim sendo, os jogos se consolidam como estratégias pedagógicas valiosas que tornam o ensino mais atrativo e eficaz, contribuindo significativamente para o desenvolvimento integral do aluno.

As monografias e os autores estudados convergem ao mostrar que o uso bem planejado e intencional dos jogos pedagógicos pode transformar positivamente o ambiente escolar. Eles também reforçam a necessidade de formação continuada para os professores, voltada para o uso consciente do lúdico, e de melhores condições estruturais nas escolas, a fim de garantir que essas práticas possam ser implementadas de forma eficaz. Em síntese, os jogos e brincadeiras, quando integrados ao cotidiano escolar com propósito pedagógico, promovem uma educação mais inclusiva, criativa e centrada no aluno.

REFERÊNCIAS

- ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.
- ALBUQUERQUE, Alcina Bezerra Sales de. **Práticas lúdicas e brincadeiras na pré-escola**. 2020. 67 f. Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia, UFT, Miracema, 2020. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/2344>. Acesso em 10 de Jun de 2025.
- CAMPOS, Carina da Silveira et al. O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 10, p. 3391-3401, 2021.
- CUNHA, Jessyka Cristina Ferreira da. **O uso de jogos como metodologia facilitadora do processo de ensino e aprendizagem de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2023. 51f. Monografia (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Tocantins, Campus de Miracema, Miracema do Tocantins, 2023. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/5837>. Acesso em 10 de Jun de 2025.
- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS**, v. 911, 2006.
- FARIAS, Leidiane Silva. **Jogos e Brincadeiras: Práticas Pedagógicas de Professores na Educação Infantil**. 2021. 45 f. Monografia de Graduação - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Arraias, 2021. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3319>. Acesso em 10 de Jun de 2025.
- Freitas, Luene Rodrigues. **A utilização de jogos como metodologia de ensino na Educação Especial**. 2021. 39 f. Monografia (Graduação) Fundação Universidade Federal do Tocantins, Curso de Pedagogia, Campus de Tocantinópolis-TO. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/3849>. Acesso em 10 de Jun de 2025.
- GIL, Antônio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.
- LEÃO, Marjorie Agre. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais**. Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978), v. 44, n. 2, p. 647-656, 2015.
- LIRA, Janaina Pereira de. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil**. 2019. 38f. Monografia(Graduação) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Arraias, 2019. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/1382>. Acesso em 10 de Jun de 2025.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MIRANDA, Simão de. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência hoje**, v. 28, p. 64-66, 2001.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. **Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed**, p. 9-28, 2005.

SANTOS, Joyce de Jesus dos. **Ludicidade na Educação Infantil: reflexões a partir de atividades que promovem interações e brincadeiras em uma turma do pré-escolar**. 44 f. (Monografia de Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Arraias, 2019. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/2101>. Acesso em 10 de Jun de 2025.

SOUSA, Ana Karolynne Pereira. **A inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem com a utilização de jogos e brincadeiras**. 2020. 55f. Monografia (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Tocantins, Campus de Miracema, Miracema do Tocantins, 2023. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/5670>. Acesso em 10 de Jun de 2025.