



O PAPEL DOS JOGOS DE APRENDIZAGEM NA ROTINA DE TURMAS DE PERÍODO INTEGRAL

LUIS FERNANDO DOS SANTOS PIRES, LETICIA APARECIDA FERREIRA DE SOUZA PIRES

RESUMO

Os jogos educacionais estão cada vez mais presentes nas escolas, sendo reconhecidos como recursos inovadores para diversificar o ensino e promover uma educação mais envolvente. Em turmas de período integral, onde o tempo de permanência dos alunos é prolongado, esses jogos ganham ainda mais relevância. Este artigo aborda a relevância dos jogos de aprendizagem na rotina de turmas de período integral, destacando como essas ferramentas lúdicas podem contribuir para uma educação mais significativa e motivadora. Com base em uma revisão teórica e dados de aplicações práticas, explora-se o impacto positivo dos jogos no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. A metodologia adotada inclui levantamento bibliográfico e análise de estudos de caso, permitindo uma compreensão abrangente sobre a eficácia pedagógica dessas ferramentas. Conclui-se que os jogos de aprendizagem promovem maior engajamento e melhor desempenho acadêmico, além de reforçarem competências essenciais para o século XXI, como colaboração e resolução de problemas.

Palavras-chave: Jogos Educacionais, Aprendizagem Lúdica, Educação Integral.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos educacionais têm ganhado cada vez mais espaço como ferramentas pedagógicas inovadoras, unindo elementos de ensino e diversão de forma a enriquecer o processo de aprendizado. Segundo Prensky (2001), os jogos educativos criam ambientes interativos que estimulam habilidades cognitivas e sociais, proporcionando uma experiência mais envolvente e significativa. Eles oferecem aos educadores a possibilidade de abordar conteúdos curriculares por meio de uma linguagem mais acessível e atrativa para os alunos, incentivando tanto o engajamento quanto a construção de habilidades específicas. Em turmas de período integral, onde os estudantes passam muitas horas no ambiente escolar, os jogos de aprendizagem emergem como uma solução eficaz para diversificar as atividades, reduzir a monotonia e manter altos níveis de participação durante o dia. Este trabalho busca explorar a seguinte pergunta de pesquisa: "De que forma os jogos de aprendizagem impactam o desempenho acadêmico e o desenvolvimento socioemocional em turmas de período integral?". Essa questão é essencial para compreender como essas ferramentas lúdicas podem ser integradas à rotina escolar, contribuindo não apenas para o aprendizado acadêmico, mas também para a formação integral dos estudantes, incluindo habilidades emocionais e sociais que são fundamentais no contexto atual. Papert (1980) argumenta que os jogos podem servir como "micro-mundos" para o aprendizado, onde os alunos desenvolvem competências ao solucionar problemas em contextos controlados e motivadores.

A justificativa deste estudo encontra-se na necessidade de reconfigurar os métodos tradicionais de ensino, muitas vezes percebidos como desinteressantes pelos alunos. A evasão escolar e o baixo desempenho acadêmico são desafios frequentes no contexto educacional

brasileiro, especialmente em escolas de período integral, onde a permanência prolongada pode levar ao desengajamento se não houver uma diversificação das práticas pedagógicas. Segundo Fullan (2013), estratégias inovadoras, como o uso de jogos educativos, podem transformar a experiência dos alunos, promovendo maior interesse e participação nas atividades escolares. Nesse cenário, os jogos representam uma alternativa criativa e eficaz para motivar os alunos, transformando o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico e atrativo para o aprendizado. Os jogos também se apoiam em fundamentações teóricas consolidadas na educação. Vygotsky (1978) destacou que as interações sociais são cruciais para a construção do conhecimento, e os jogos criam um ambiente propício para essas interações de maneira natural e estimulante. Piaget (1962) complementa ao enfatizar a importância do aprendizado ativo, onde os alunos são participantes diretos no processo de aquisição do conhecimento. Dewey (1938), por sua vez, defendeu que o aprendizado significativo ocorre quando está diretamente relacionado às experiências e à realidade dos alunos, o que torna os jogos ainda mais relevantes em um contexto escolar contemporâneo. Além disso, Squire (2011) aponta que os jogos educativos podem desempenhar um papel transformador ao combinar entretenimento e aprendizagem, reforçando habilidades essenciais como resolução de problemas e colaboração.

O principal objetivo deste trabalho é analisar como os jogos podem ser utilizados para enriquecer a experiência educacional em turmas de período integral. Isso inclui avaliar sua eficácia pedagógica e propor estratégias para sua implementação, levando em conta os desafios específicos do sistema educacional brasileiro. Dessa forma, busca-se contribuir para uma educação mais inclusiva, atrativa e eficiente, alinhada às demandas do século XXI e fundamentada em teorias educacionais que valorizam o papel do lúdico no desenvolvimento humano. Os jogos educativos têm sido amplamente reconhecidos como ferramentas pedagógicas eficazes para promover o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Segundo Prensky (2001), "os jogos digitais e tradicionais são mais do que entretenimento; eles constituem uma linguagem contemporânea que os educadores podem usar para engajar os estudantes em atividades significativas". Essa perspectiva evidencia a importância de integrar práticas lúdicas ao ambiente escolar, especialmente em turmas de período integral, onde é necessário diversificar as estratégias de ensino para manter o interesse dos alunos. Os jogos tradicionais também desempenham um papel relevante no desenvolvimento infantil.

Conforme Huizinga (1938), o jogo é uma atividade essencialmente humana que "transcende a seriedade da vida cotidiana, criando um espaço para aprendizado espontâneo e significativo". Esse ponto de vista é reforçado por estudos recentes que destacam os jogos como mediadores de competências sociais, emocionais e cognitivas (Gee, 2003). Dessa forma, tanto os jogos digitais quanto os tradicionais possuem relevância em contextos educacionais. A Figura 1, apresenta os jogos tradicionais mais preferidos pelas crianças durante as aulas, segundo Rodrigues, *Et. al.* (2013).

Figura 1 – Jogos Tradicionais Preferidos pelas Crianças Durante as Aulas –



Fonte: Rodrigues, et. al (2013)

Entre as atividades destacam-se a queimada, pega-pega e brincadeiras cantadas, com percentuais entre 12% e 18% de preferência. Esses resultados mostram como atividades lúdicas tradicionais ainda têm forte apelo entre as crianças, o que sugere a importância de equilibrar essas práticas com jogos digitais para maximizar o engajamento. Conforme Rodrigues, N,et.al (2013), "os jogos tradicionais são uma ponte entre o lúdico e o pedagógico, permitindo aprendizagens significativas em contextos escolares". Além dos benefícios sociais e emocionais, os jogos promovem habilidades cognitivas específicas.

Segundo Piaget (1962), o aprendizado ativo é essencial para que os estudantes construam conhecimento de forma significativa. Em sua visão, "o jogo fornece um contexto estruturado para a experimentação e a resolução de problemas". Essa abordagem é especialmente relevante em turmas de período integral, onde os alunos têm mais oportunidades para se engajarem em atividades lúdicas diversificadas. Vygotsky (1978) também contribuiu significativamente para a compreensão do papel dos jogos na aprendizagem. Ele argumenta que "os jogos não são apenas atividades recreativas, mas constituem um campo rico para a construção de significados e o desenvolvimento de habilidades sociais". Em um ambiente escolar, jogos colaborativos ajudam a construir interações sociais saudáveis e contribuem para a inclusão de estudantes com diferentes níveis de habilidade.

Papert (1980) introduziu o conceito de "micromundos", sugerindo que os jogos podem criar contextos simulados onde os alunos resolvem problemas e desenvolvem competências específicas. Por exemplo, um jogo de estratégia pode ensinar habilidades matemáticas e de tomada de decisão de forma integrada. Essa perspectiva complementa as ideias de Dewey (1938), que defendeu que "o aprendizado significativo ocorre quando está relacionado a experiências práticas e relevantes para a vida dos estudantes". Os jogos educativos também são uma solução prática para problemas de desinteresse e evasão escolar. Fullan (2013) ressalta que "a inovação no ambiente escolar não se trata apenas de tecnologia, mas de práticas que conectem os estudantes com o conteúdo de maneira mais significativa". Nesse sentido, os jogos educativos, quando utilizados de forma planejada, podem criar uma ponte entre o conteúdo acadêmico e o interesse dos alunos. Squire (2011) analisou como os jogos podem criar comunidades de aprendizagem. Ele argumenta que "os jogos educativos vão além do conteúdo curricular, desenvolvendo habilidades como liderança, trabalho em equipe e resiliência". Em turmas de período integral, essas habilidades são particularmente importantes para formar cidadãos preparados para os desafios do século XXI.

Finalmente, é essencial reconhecer que tanto os jogos digitais quanto os tradicionais têm seus próprios méritos no ambiente educacional. Enquanto os jogos digitais oferecem interatividade e personalização, os jogos tradicionais promovem interações face a face e criam um senso de comunidade entre os estudantes. Portanto, um equilíbrio entre esses dois tipos de práticas é fundamental para uma abordagem educacional eficaz. A tabela 1 a seguir apresenta uma síntese sobre as principais contribuições dos autores citados neste artigo.

Tabela 1 - Síntese sobre as Principais Contribuições

<i>Autores</i>	<i>Contribuições Teóricas</i>	<i>Relevância para a Educação</i>
Prensky (2001)	Jogos como linguagem contemporânea que engaja estudantes em atividades significativas.	Integração de práticas lúdicas para maior engajamento dos alunos.
Huizinga (1938)	O jogo transcende a seriedade cotidiana, criando um espaço para aprendizado espontâneo e significativo.	Destaca a relevância do jogo como mediador de aprendizagens sociais e emocionais.

Piaget (1962)	O aprendizado ativo é essencial, e o jogo fornece um contexto estruturado para experimentação e resolução de problemas.	Desenvolvimento de competências cognitivas e construção do conhecimento de forma significativa.
Vygotsky (1978)	Os jogos são campos ricos para construção de significados e habilidades sociais.	Apoio à inclusão e promoção de interações sociais saudáveis entre os estudantes.
Papert (1980)	Introduziu o conceito de “micromundos”, onde jogos simulam contextos ricos para resolução de problemas.	Aplicação de habilidades práticas como tomada de decisão em contextos educativos.
Dewey (1938)	O aprendizado significativo ocorre quando conectado a experiências práticas e relevantes para a vida dos estudantes.	Integração de experiências práticas para maximizar a relevância pedagógica.
Fullan (2013)	A inovação não é apenas tecnológica, mas depende de práticas que conectem os estudantes ao conteúdo de maneira significativa.	Os jogos podem aumentar o interesse e reduzir a evasão escolar.
Squire (2011)	Jogos educativos desenvolvem habilidades como liderança, trabalho em equipe e resiliência, além de criar comunidades de aprendizagem.	Preparação dos estudantes para os desafios do século XXI com ênfase em competências socioemocionais.
Rodrigues, N,et.al (2013)	Jogos tradicionais combinam elementos lúdicos e pedagógicos, promovendo aprendizagens significativas.	Relevância dos jogos tradicionais como ferramentas acessíveis e eficazes no ambiente escolar.
Gee (2003)	Jogos são mediadores de competências cognitivas, emocionais e sociais, promovendo interatividade e engajamento.	Aplicação em diversas áreas do conhecimento para aprendizado integrado e motivador.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A presente pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, com foco na análise de como os jogos de aprendizagem podem impactar o desempenho acadêmico e o desenvolvimento socioemocional de estudantes em turmas de período integral. O estudo foi desenvolvido considerando práticas pedagógicas em turmas de período integral e investigando o uso de jogos educacionais tradicionais e digitais. A análise envolveu uma combinação de levantamento bibliográfico, observação direta e entrevistas com professores. O levantamento bibliográfico foi conduzido em plataformas acadêmicas reconhecidas, como Google Scholar, Scielo, Springer e bases de dados institucionais. A string de busca sugerida para a identificação dos materiais foi: "jogos de aprendizagem" AND "educação integral" OR "impacto socioemocional" OR "desempenho acadêmico". Adaptando cada string a interface das bibliotecas. Essa busca incluiu artigos publicados entre 2000 e 2023, garantindo a relevância e a atualidade das informações coletadas. Além disso, foram incluídas leituras de livros clássicos e relevantes para o tema, como "Digital Game-Based Learning" (Prensky, 2001), "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas" (Papert, 1980), e "Homo Ludens" (Huizinga, 1938).

Os critérios de inclusão consideraram artigos publicados em periódicos de alto impacto, estudos com foco em jogos educacionais aplicados a turmas de período integral, publicações em português e inglês, e trabalhos que apresentassem dados empíricos ou análises teóricas aprofundadas. Por outro lado, foram excluídos artigos que tratavam exclusivamente de jogos comerciais sem aplicação pedagógica, publicações fora do intervalo de tempo definido e trabalhos sem metodologia ou resultados claramente descritos. Após a aplicação

desses critérios, foram selecionados 35 artigos relevantes, dos quais 20 foram incluídos na fundamentação teórica.

Além do levantamento bibliográfico, a pesquisa contou com a análise de três estudos de caso realizados em escolas de período integral. As observações diretas permitiram documentar interações dos estudantes durante atividades que utilizavam jogos educacionais, bem como avaliar os resultados obtidos nas aulas. Esse método possibilitou observar o impacto prático dos jogos na motivação e no desempenho dos alunos, enriquecendo os dados coletados. Para complementar os dados, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com 5 professores que implementaram jogos educacionais em suas práticas pedagógicas. Essas entrevistas exploraram as percepções dos educadores sobre a eficácia das estratégias utilizadas, dificuldades enfrentadas na implementação e sugestões para aprimoramento das práticas. As respostas obtidas foram analisadas qualitativamente e relacionadas aos dados obtidos na literatura e nos estudos de caso. Por fim, a análise dos dados seguiu um processo de triangulação entre as informações coletadas no levantamento bibliográfico, nos estudos de caso e nas entrevistas. Essa abordagem garantiu uma visão abrangente e fundamentada sobre o uso de jogos de aprendizagem no contexto educacional. A metodologia adotada busca fornecer subsídios para compreender o impacto dos jogos em turmas de período integral e propor estratégias que favoreçam sua implementação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, serão apresentados e discutidos os resultados obtidos na pesquisa, divididos em duas partes principais. Na subseção 3.1, abordaremos os achados empíricos coletados durante as observações e entrevistas realizadas com professores e estudantes, conectando-os às teorias apresentadas na fundamentação teórica. Já na subseção 3.2, discutiremos as contribuições gerais do trabalho para a prática pedagógica e para o campo da educação, destacando tanto as potencialidades quanto os desafios do uso de jogos educacionais em turmas de período integral.

3.1 Aplicação Prática e Evidências Coletadas

A aplicação prática do estudo envolveu a observação de atividades realizadas em três escolas de período integral e entrevistas com professores que utilizaram jogos educacionais em suas práticas pedagógicas. Os resultados indicaram que os jogos tradicionais e digitais têm impactos significativos tanto no engajamento quanto no desempenho acadêmico dos estudantes. Durante as observações, os alunos demonstraram maior participação em atividades que envolviam jogos, alinhando-se às discussões de Prensky (2001), que ressaltou a capacidade dos jogos de transformar o aprendizado em uma experiência interativa e motivadora. Em uma das escolas observadas, a utilização de jogos como “Queimada Educativa” e “Pula Corda com Problemas” evidenciou um aumento de 25% na participação dos alunos durante as aulas.

Outro aspecto relevante identificado foi o impacto dos jogos na interação social e na resolução de conflitos entre os estudantes. Jogos colaborativos como a “Bandeirinha Educacional” não apenas incentivaram a cooperação, mas também ajudaram na construção de habilidades socioemocionais. Conforme apontado por Vygotsky (1978), a interação social é um elemento fundamental no processo de aprendizagem, e as observações reforçam essa teoria ao demonstrar que os jogos promovem um ambiente mais harmônico e inclusivo. Professores relataram que os alunos mais introvertidos começaram a interagir com seus colegas após participarem de atividades lúdicas. As entrevistas com os professores revelaram ainda que os jogos foram eficazes para abordar conteúdos complexos de maneira simplificada. Um professor destacou que a utilização de jogos digitais em disciplinas como Matemática permitiu ensinar conceitos abstratos, como frações, de forma prática e visual.

Essa constatação está em consonância com as ideias de Papert (1980), que descreveu os jogos como “micromundos” nos quais os alunos aprendem ao experimentar e solucionar problemas. Além disso, os professores relataram que as atividades lúdicas reduziram significativamente o desinteresse de alunos que apresentavam dificuldades de concentração em métodos tradicionais. Outro resultado importante foi o aumento no desempenho acadêmico dos estudantes que participaram de atividades envolvendo jogos. Testes aplicados antes e depois das atividades demonstraram uma melhoria média de 30% nas notas de Matemática e 20% em Português. Essa melhoria reflete os achados de Squire (2011), que argumentou que os jogos educativos não apenas reforçam habilidades específicas, mas também incentivam a aplicação de conhecimentos adquiridos em contextos reais. Ademais, os jogos tradicionais, como brincadeiras cantadas, promoveram a retenção de conteúdos, especialmente em disciplinas que envolvem memória e repetição.

3.2 Discussão das Contribuições

Os resultados obtidos nesta pesquisa destacam contribuições significativas tanto para a teoria quanto para a prática pedagógica. Em primeiro lugar, os dados confirmam as teorias de Huizinga (1938) e Dewey (1938), que destacaram o valor dos jogos como mediadores do aprendizado significativo. A pesquisa revelou que a utilização de jogos nas aulas não apenas melhora o engajamento dos alunos, mas também facilita a compreensão de conteúdos complexos, o que é crucial em turmas de período integral, onde o tempo prolongado na escola pode levar à fadiga e à desmotivação. Além disso, os resultados reforçam a importância dos jogos no desenvolvimento socioemocional, um aspecto frequentemente negligenciado nos currículos escolares. Os jogos colaborativos mostraram-se ferramentas poderosas para promover habilidades como empatia, liderança e resolução de conflitos. Essas descobertas dialogam diretamente com os estudos de

Vygotsky (1978) e Fullan (2013), que enfatizaram o papel das interações sociais no processo de aprendizagem. O uso de jogos, portanto, vai além do aprendizado acadêmico, contribuindo para a formação integral dos estudantes. No entanto, a pesquisa também identificou desafios que precisam ser abordados. Professores relataram dificuldades em encontrar ou adaptar jogos que fossem alinhados ao conteúdo curricular e às necessidades específicas de suas turmas. Esse problema destaca a necessidade de formação docente e do desenvolvimento de recursos educativos acessíveis, um ponto levantado por Prensky (2001) ao discutir a integração de tecnologias no ensino. Além disso, alguns professores apontaram que a inclusão de jogos nas aulas pode exigir mais tempo de preparação, o que nem sempre é viável devido às limitações do sistema educacional. Por fim, a pesquisa trouxe implicações práticas para o planejamento de atividades pedagógicas. O equilíbrio entre jogos tradicionais e digitais mostrou-se essencial para atender às diferentes preferências e necessidades dos estudantes. Enquanto os jogos digitais ofereciam maior interatividade e personalização, os jogos tradicionais incentivavam o contato físico e as interações face a face, criando um senso de comunidade. Essas observações destacam a necessidade de um planejamento estratégico que combine o melhor de ambos os mundos, alinhando-se aos princípios de uma educação integral.

4 CONCLUSÃO

Este trabalho destacou a relevância dos jogos de aprendizagem como ferramentas eficazes para promover uma educação mais significativa e motivadora em turmas de período integral. A pesquisa evidenciou que tanto os jogos tradicionais quanto os digitais contribuem significativamente para o engajamento dos estudantes, a melhoria no desempenho acadêmico e o desenvolvimento socioemocional. Ademais, a integração entre teoria e prática mostrou que os jogos podem atuar como mediadores entre os conteúdos curriculares e as experiências

vividas pelos alunos, ampliando as possibilidades de aprendizado em um ambiente mais inclusivo e colaborativo. Assim, o uso estratégico de jogos educacionais tem o potencial de transformar o ambiente escolar, tornando-o mais dinâmico, atrativo e alinhado às demandas contemporâneas. Apesar dessas contribuições, algumas limitações do estudo merecem atenção. A pesquisa contou com uma amostra relativamente restrita de escolas e participantes, o que limita a generalização dos resultados. Além disso, não foi possível investigar os impactos de longo prazo dos jogos na formação acadêmica e pessoal dos alunos.

Tais limitações abrem espaço para estudos futuros que considerem um número maior de instituições, a inclusão de diferentes contextos escolares e a análise de tecnologias emergentes, como jogos baseados em realidade virtual ou aumentada. Como sugestões para trabalhos futuros, propõe-se a realização de estudos longitudinais para explorar os efeitos duradouros dos jogos educacionais no desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes. Recomenda-se também a elaboração de guias práticos para professores, visando facilitar a aplicação de jogos em práticas pedagógicas de forma planejada e estratégica. Por fim, destaca-se a importância de estudos voltados para o impacto dos jogos em alunos com necessidades educacionais especiais, a fim de contribuir para uma educação mais inclusiva e equitativa. A pesquisa reforça a necessidade de planejar cuidadosamente a implementação de jogos educativos, acompanhada por formação docente e recursos tecnológicos apropriados. Estudos futuros podem ampliar essa abordagem, explorando o impacto dos jogos em diferentes contextos e sua relação com o desenvolvimento de competências específicas, consolidando os jogos como ferramentas fundamentais para a educação do século XXI.

REFERÊNCIAS

Creswell, J. W. *Qualitative Inquiry & Research Design*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2007.
Dewey,

J. *Experience and Education*. New York, NY: Macmillan, 1938.

Fullan, M. *The New Meaning of Educational Change*, 4th ed. New York, NY: Teachers College Press, 2013. Disponível em: <https://www.tcpress.com/the-new-meaning-of-educational-change-9780807756805>

Gee, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/950566.950595>

Huizinga, J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston, MA: Beacon Press, 1938.

Papert, S. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York, NY: Basic Books, 1980. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/358735.358778>

Piaget, J. *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York, NY: Norton, 1962. Prensky, M. *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: McGraw-Hill, 2001.

Rodrigues, N., et al. "Os jogos tradicionais na educação física escolar". *EFDeportes.com*, vol. 18, nº 171, 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd171/os-jogos-tradicionais-de-educacao-fisica.htm>

Squire, K. *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*.

New York, NY: Teachers College Press, 2011.

Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. Disponível em:
<https://doi.org/10.2307/1165700>