



Ensino & Pesquisa

Ensino & Pesquisa magazine is an interdisciplinary journal of the State University of Paraná (UNESPAR), Center for Humanities and Education. Its objective is to publish scientific articles focused on undergraduate and teacher education. Quadrennial Classification 2013-2016 - Teaching B1. (Preprints Policy-AUTHOREA Platform) ISSN: 2359-4381

Quando jogar é aprender: um estudo das percepções discentes frente ao ensino com jogos sociológicos

Vergas Vitória Andrade Silva. Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Professora da Educação Básica na Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará, vergasvitoria@yahoo.com.br

Resumo: O artigo investiga a aplicabilidade dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em sociologia. Para isso, recorre às experiências vivenciadas por discentes do 1º ano do ensino médio da Escola de Aplicação/UFGA, envolvidos no projeto de ensino “Quando jogar é aprender”, como objeto de estudo do presente estudo. Mais detidamente, o foco da análise recai sobre a percepção desses discentes diante das ações do projeto, cujo escopo foi empregar os jogos como recurso didático e suporte para a compreensão de conteúdos sociológicos. Para dar conta do propósito desse artigo, lançamos o seguinte problema de pesquisa: quais são as percepções dos discentes frente às estratégias de ensino com jogos sociológicos? Nossa hipótese central reitera a asserção segundo a qual o uso dos jogos nas aulas de sociologia põe em movimento um conjunto diverso de aprendizados, dado a dinamicidade que essa estratégia de ensino detém de mobilizar conteúdos e conceitos de forma lúdica e descontraída. Em termos metodológicos, produzimos uma análise cuja abordagem pretendeu-se quanti-qualitativa. O enfoque de nossa investigação empírica sustentou-se na análise das percepções dos discentes obtidas por intermédio de respostas a um questionário, composto por questões fechadas categóricas e escalares. Do ponto de vista da abordagem teórica, este estudo fundamenta sua análise à luz da perspectiva que considera o jogo um recurso profícuo ao processo e ensino-aprendizagem no qual se cria um clima propício ao desenvolvimento e à aprendizagem, pois motiva os estudantes na superação de obstáculos cognitivos e emocionais, desperta o interesse, estimula a reflexão, a descoberta, a assimilação e possibilita uma melhor integração nas relações sociais. Os resultados deste estudo demonstraram que os jogos apresentaram, nas vivências em sala de aula, um caráter formativo diante das possibilidades que se abriram ao ato de jogar. Foram atividades prestadas à múltiplas formas de expressão e, ao mesmo tempo, possibilitaram a construção de conhecimentos significativos, cujo uso se deu também no cotidiano dos(as) estudantes.

Palavras-chave: Jogos didáticos. processo de ensino-aprendizagem. percepções.

When to play is to learn: a study of student perceptions regarding teaching with sociological games

Abstract: The article investigates the applicability of didactic games in the teaching-learning process in sociology. To this end, it draws on the experiences of students in the 1st year of high school at the Escola de Aplicação / UFGA, involved in the teaching project When to play is to learn, as the object of study in this study. More particularly, the focus of the analysis falls on the perception of these students regarding the actions of the project, whose scope was to use games as a didactic resource and support for the understanding of sociological content. To realize the purpose of this article, we launched the following research problem: what are the students' perceptions regarding teaching strategies with sociological games? Our central hypothesis reiterates the assertion that the use of games in sociology classes sets in motion a diverse set of learnings, given the dynamism that this

teaching strategy has in mobilizing content and concepts in a playful and relaxed way. In methodological terms, we produced an analysis whose approach was intended to be quanti-qualitative. The focus of our empirical investigation was based on the analysis of the students' perceptions obtained through responses to a questionnaire, composed of categorical and scaled closed questions. From the point of view of the theoretical approach, this study bases its analysis in the light of the perspective that considers the game a useful resource to the process and teaching-learning in which it creates a climate conducive to development and learning, as it motivates students to overcome cognitive and emotional obstacles, arouses interest, stimulates reflection, discovery, assimilation and enables better integration in social relationships. The results of this study demonstrated that the games presented, in the classroom experiences, a formative character in face of the possibilities that opened up to the act of playing. These were activities provided for multiple forms of expression and, at the same time, made it possible to build meaningful knowledge, which was also used in the students' daily lives.

Keywords: Didactic games. teaching-learning process. Perceptions.

Submissão: 2020-04-06/Publicação: 2020-07-27

Introdução

Este artigo é resultado do projeto de ensino Quando Jogar é Aprender, realizado em parceria com o Programa Residência Pedagógica (Sociologia) na Escola de Aplicação da UFPA¹, cujo escopo foi empregar os jogos como recurso didático e suporte para a compreensão de conteúdos sociológicos. A proposta desse projeto surgiu respaldada pelas dificuldades de aprendizagem encontradas nas turmas de 1º ano do ensino médio da EA/UFPA e pela necessidade de buscar estratégias metodológicas diversificadas que despertassem o interesse dos estudantes para a disciplina². O Quando jogar é aprender foi viabilizado através da realização de oficinas de construção de jogos concretos³ e virtuais⁴, idealizadas, organizadas e ministradas pelos bolsistas residentes do Programa Residência Pedagógica (PRP). Ao cabo,

¹Realizado entre os meses de agosto e novembro de 2019.

²As principais dificuldades enfrentadas pelos estudantes na disciplina referem-se, sobretudo, à problemas de compreensão de conceitos considerados por eles “abstratos”, dificuldades para desenvolver um pensamento crítico, formular questões sociológicas sobre a vida em sociedade e refletir de forma mais elaborada sobre fenômenos sociais contemporâneos. Diante dessa problemática, o projeto levantou uma questão trivial: como minimizar as dificuldades de aprendizagem em sociologia? Para dar respostas a essa pergunta de partida, o projeto buscou criar situações didáticas, dinâmicas e diferenciadas, que levassem o aluno a reconhecer e utilizar conceitos sociológicos em seu cotidiano. Neste contexto, os jogos surgiram como uma estratégia de ensino.

³Exemplo de alguns jogos concretos produzidos durante a realização das oficinas: 1. *Jogo de tabuleiro – a diversidade cultural*; 2. *Monopoly – respeitando a diversidade*; 3. *Jogo da Vida – cultura, evolucionismo e diferença*; 4. *RPG (Role Play Game) – cultura, etnocentrismo e relativismo*; 5. *Tabuleiro – A teoria do evolucionismo*; 6. *Cara a cara do respeito às diferenças*; 7. *Twister – Civilizados e selvagens*; 8. *Jogo da Memória – Padrões, normas e cultura*; 9. *Gartic – cultura e diversidade*; 10. *Show do milhão e os conceitos de cultura*.

⁴Exemplo de alguns jogos virtuais produzidos durante a realização das oficinas 1. *Quebra-cabeça da Sociologia Clássica*. Link de acesso de acesso: <https://learningapps.org/display?v=p3rp0ua3t192>. *Jogo da associação - cultura: senso comum x sentido antropológico* Link de acesso de acesso: <https://learningapps.org/display?v=pfzxecbjn193>. *Ligando conceitos – Max Weber e os tipos de ação social* Link de acesso de acesso: <https://learningapps.org/watch?v=pggpwwwi5194>. *Cruzadinha – O surgimento da sociologia e os conceitos sociológicos clássicos* Link de acesso de acesso: <https://learningapps.org/watch?v=pbcoedphj19>

esse projeto buscou formular estratégias metodológicas diferenciadas com o propósito de otimizar o processo de ensino-aprendizagem em sociologia.

Para a realização do projeto Quando jogar é aprender, partimos de um pressuposto teórico basilar, qual seja: “os jogos podem ser empregados para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências” (SILVEIRA & BARONE, 1998, p. 02). Tomando essa perspectiva como referência, recorreremos às experiências vivenciadas pelos discentes, envolvidos no projeto, como objeto de estudo do presente artigo. O objetivo geral desse estudo é compreender o papel dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em sociologia. Mais detidamente, nosso foco de análise recai sobre a percepção do discente diante das ações do Quando jogar é aprender. Para dar conta desse propósito, lançamos o seguinte problema de pesquisa: quais são as percepções dos discentes frente às estratégias de ensino com jogos sociológicos? Nossa hipótese central reitera a asserção segundo a qual o uso dos jogos nas aulas de sociologia põe em movimento um conjunto diverso de aprendizados, dado a dinamicidade que essa estratégia de ensino detém de mobilizar conteúdos e conceitos de forma lúdica e descontraída. No decorrer deste artigo, demonstraremos que a análise das percepções dos discentes tende a corroborar com essa hipótese.

Em termos metodológicos, produzimos uma análise cuja abordagem pretendeu-se quanti-qualitativa. Isto é, para atender aos interesses desta pesquisa, corroboramos com a assertiva cuja ótica endossa que essas “duas abordagens são complementares e aportam um duplo esclarecimento ao objeto de pesquisa, permitindo compreender melhor a complexidade dos fenômenos estudados” (DIETRICH; LOISON; ROUPNEL, 2015, p. 182). Partindo daí, entendemos, tal qual os autores Dietrich, Loison e Roupnel (2015, p. 182), que “a articulação entre o método qualitativo e o método quantitativo apresenta inúmeras vantagens e um interesse epistemológico garantido”. É neste sentido que justificamos o emprego desses métodos de pesquisa. Nosso interesse epistemológico repousa, reiteradamente, sobre as percepções dos discentes frente as ações do projeto Quando jogar é aprender e a conjugação das abordagens quantitativa e qualitativa ampliou as possibilidades de compreensão desse objeto de estudo.

Ainda sobre a metodologia, reforçamos que o enfoque de nossa investigação empírica se sustentou na análise das percepções dos discentes obtidas por intermédio de respostas a um questionário, composto por questões fechadas categóricas e escalares. A opção de recorrer a esse expediente justifica-se na medida em que foi possível “reunir uma grande quantidade de informações, tanto factuais quanto subjetivas, junto a um número importante de indivíduos” (PARIZOT, 2015, p. 85). Neste contexto, obtivemos informações de um número significativo

de alunos(as). Foram 120 discentes, distribuídos em quatro turmas do 1º ano do ensino médio da EA/UFPA. Partindo daí, corroboramos com a assertiva do Parizot (2015, p. 85) quando afirma que o uso do questionário se presta a “medir a frequência de características (situações, comportamentos, opiniões ou atitudes...) em uma dada população”. Baseando-nos nessa referência, inferimos que o emprego dessa técnica de pesquisa foi central para ‘medir’ as características dos discentes do 1º ano da EA/UFPA e atingir duas metas caras aos desígnios deste estudo, quais sejam: 1) verificar os aprendizados dos conteúdos específicos do 3º bimestre, averiguados mediante estratégias de ensino com jogos e 2) examinar o nível de *dificuldade, interesse e satisfação*, demonstrado pelos discentes, mediante estratégias de ensino com jogos.

Do ponto de vista da abordagem teórica, este estudo fundamentou sua análise à luz da perspectiva que considera o jogo, reiteradamente, um recurso profícuo ao processo e ensino-aprendizagem. Respaldamos nosso estudo na concepção sintetizada pela Kishimoto (1997) quando argumenta que os jogos criam um clima propício ao desenvolvimento e à aprendizagem, pois motiva os estudantes na superação de obstáculos cognitivos e emocionais, desperta o interesse, estimula a reflexão, a descoberta, a assimilação e possibilita uma melhor integração nas relações sociais. Partindo deste ponto de vista, afirmamos que nosso estudo é tributário dessa abordagem. A expectativa é perceber como os jogos sociológicos, produzidos no projeto de ensino Quando jogar é aprender, podem atingir, em alguma medida, os benefícios educacionais, os quais são defendidos pela perspectiva teórica acima. Portanto, seguindo de perto as diretrizes postas por essa concepção, vale ressaltar, por fim, que os resultados de nossa pesquisa nos levam a afirmar que os jogos apresentaram, nas nossas vivências em sala de aula, um caráter formativo diante das possibilidades que se abriram ao ato de jogar. Foram atividades prestadas à múltiplas formas de expressão e, ao mesmo tempo, possibilitaram a construção de conhecimentos significativos, cujo uso se deu também no cotidiano dos(as) estudantes.

Percepções sobre ‘jogar e aprender’: dificuldade, interesse e satisfação

Para compreender as percepções dos discentes frente aos aprendizados com jogos sociológicos e o nível de dificuldade, interesse e satisfação demonstrados no ato de jogar e aprender, alinhamo-nos teoricamente ao conceito de *percepção* discutido pela Chauí (2012) em seus estudos sobre a construção do conhecimento. Segundo essa autora,

percepção é, assim, uma relação do sujeito com o mundo exterior [...] É sempre uma experiência dotada de significação, isto é, o percebido é *dotado* de sentido e tem sentido em nossa história de vida, fazendo parte de nosso mundo e de nossas vivências (CHAUÍ, 2012, p. 175).

Como se pode depreender, interessa-nos, particularmente, a perspectiva que toma o termo *percepção* enquanto o processo pelo qual selecionamos, organizamos e interpretamos estímulos exteriores, traduzindo-os em uma imagem significativa e coerente. Em suma, o termo *percepção* será comumente utilizado nesse estudo para referir-se a forma como os discentes enxergam seus aprendizados e atribuem significados diversos a eles. Mais detidamente, focamos nossa análise sobre as maneiras pelas quais os(as) alunos(as) percebem seus próprios aprendizados por meio dos jogos sociológicos.

Para tanto, obtivemos dados cujo escopo foi responder a duas demandas centrais para os propósitos desse estudo: 1) Qual recurso mais auxiliou o discente na aprendizagem de conteúdos sociológicos?⁵ e 2) Qual nível de dificuldade⁶, interesse⁷ e satisfação⁸, demonstrado pelos discentes, na produção e no ato de jogar jogos concretos e virtuais no projeto de ensino Quando jogar é aprender?. A respeito da primeira demanda, podemos inferir que, conforme os resultados de nossas análises, os jogos ocuparam um lugar de destaque na aprendizagem de sociologia. Os dados revelaram que uma parte relevante dos discentes envolvidos no projeto de ensino afirmaram ter “aprendido” quando experienciaram os jogos nas aulas. A este respeito, é importante evidenciar que o conceito de aprendizagem que subsidia esse estudo é aquele definido por Libâneo (2013, p. 87) como “um processo de assimilação de determinados conhecimentos e modos de ação física e mental, organizados e orientados no processo de ensino”.

⁵Os conteúdos sociológicos averiguados foram Evolucionismo e diferença, Etnocentrismo x relativismo e Cultura como representação da realidade. A questão foi posta desta maneira: Em relação às discussões em sala de aula sobre o tema “x”, na sua opinião, qual dos recursos abaixo foi central para o aprendizado desse conteúdo? (escolha apenas uma opção). A questão direcionava o discente a fazer apenas uma escolha entre as seguintes opções: 1) A aula expositiva ministrada pela professora/residentes estagiários; 2) Construindo/jogando jogos (virtuais e concretos) por meio do Projeto de Ensino Quando jogar é aprender; 3) Consulta à Internet; 4) Leitura do texto base; 5) Fichamento do texto base; 6) Slides da aula e 7) Não houve aprendizado deste conteúdo.

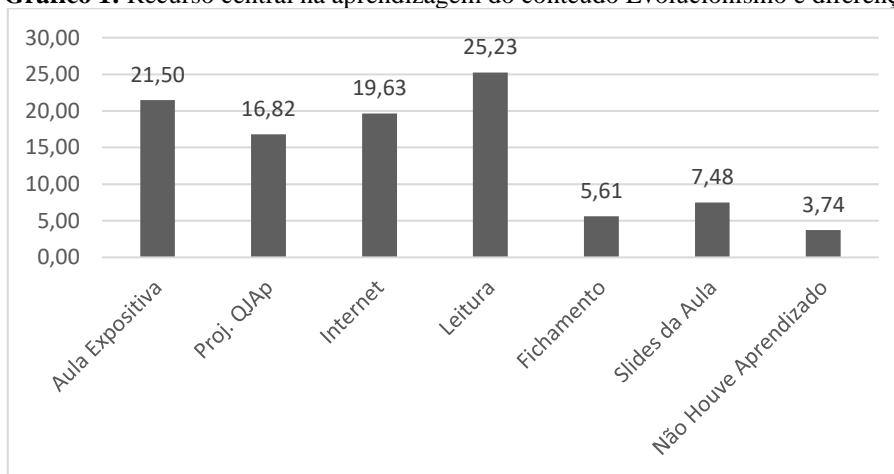
⁶A questão foi posta dessa maneira aos discentes: Sobre o nível de dificuldade em produzir/jogar os jogos concretos e virtuais por meio do Projeto de Ensino Quando jogar é aprender, numa escala de 0 (nenhuma dificuldade) a 5 (muita dificuldade), como você se posicionaria?

⁷A questão foi posta dessa maneira aos discentes: Sobre o nível de satisfação em produzir/jogar os jogos concretos e virtuais por meio do Projeto de Ensino Quando jogar é aprender o projeto, numa escala de 0 (nenhuma satisfação) a 5 (muita satisfação), como você se posicionaria?

⁸A questão foi posta dessa maneira aos discentes: Sobre o nível de interesse em produzir/jogar os jogos concretos e virtuais por meio do Projeto de Ensino Quando jogar é aprender, numa escala de 0 (nenhum interesse) a 5 (muito interesse), como você se posicionaria?

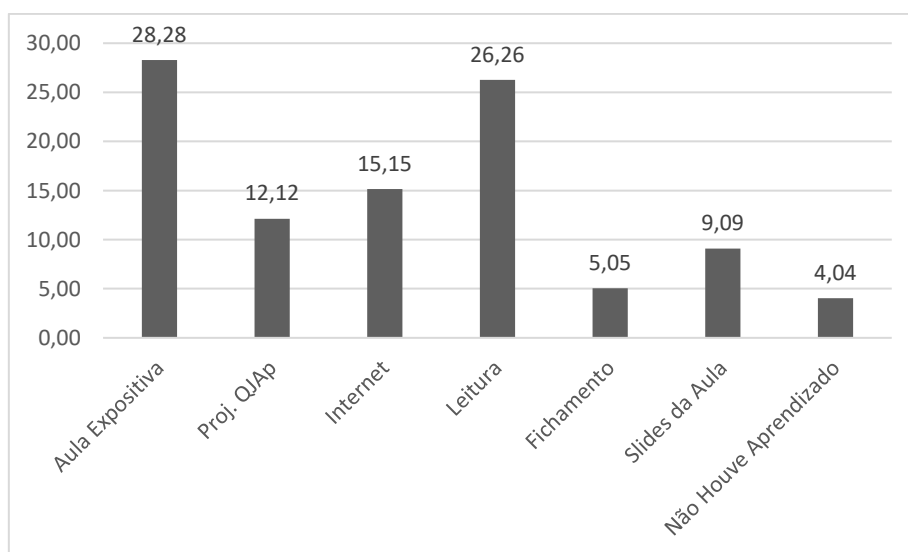
Como se pode verificar nos gráficos 1, 2 e 3, uma parcela significativa dos(as) alunos(as) afirmaram que o recurso que mais auxiliou na sua aprendizagem foi: Construindo/jogando jogos (virtuais e concretos) por meio do Projeto de Ensino Quando jogar é aprender. A respeito do conteúdo Evolucionismo e diferença, como é possível verificar abaixo, quase 17% dos alunos(as) afirmaram que os jogos ocuparam um lugar de destaque em seu aprendizado. Já o conteúdo Etnocentrismo x relativismo a porcentagem chega a 12% e, por fim, o conteúdo Cultura como representação da realidade alcança 13%.

Gráfico 1: Recurso central na aprendizagem do conteúdo Evolucionismo e diferença



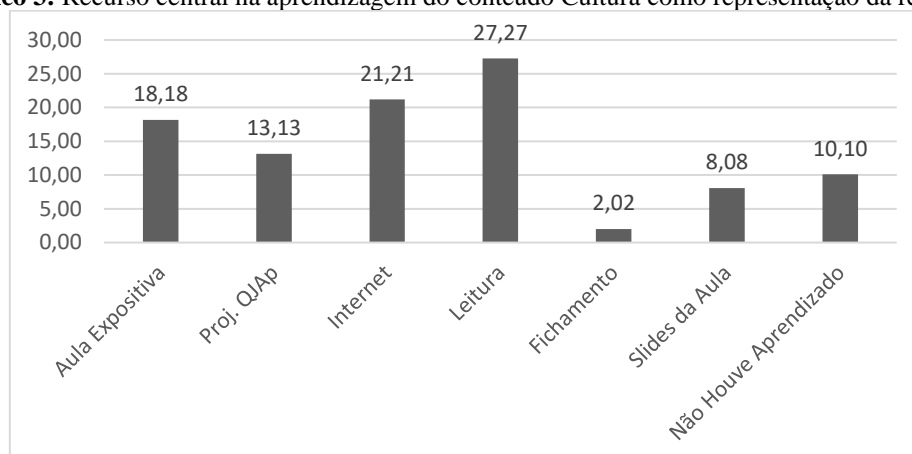
Fonte: Elaboração própria

Gráfico 2: Recurso central na aprendizagem do conteúdo Etnocentrismo e relativismo



Fonte: Elaboração própria

Gráfico 3: Recurso central na aprendizagem do conteúdo Cultura como representação da realidade



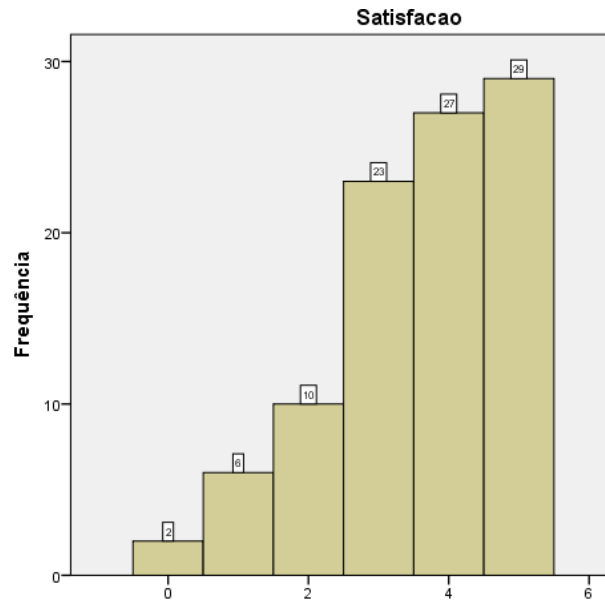
Fonte: Elaboração própria

Os dados acima traduzem as percepções dos discentes frente aos seus aprendizados e, conforme nossa análise, reforçam a perspectiva, segundo a qual os jogos educativos podem promover a aprendizagem de conteúdos específicos. É importante ressaltar que o conceito de conteúdo a que esse estudo se refere é aquele que compreende “as matérias nas quais são sistematizados os conhecimentos, formando a base para a concretização de objetivos” (LIBÂNEO, 2013, p. 99). Os dados sobre as percepções dos(as) alunos(as) frente aos aprendizados com jogos reforçam estudos tais quais os de Kishimoto (1997), Chateau (1987) e Marega (2010), quando asseguram que o jogo apresenta condições facilitadoras de aprendizagem, abrangendo os níveis: cognitivo, perceptivo, motor, social e afetivo. Nessa mesma linha de argumentação, os resultados a que chegamos dialogam também com as discussões de Silveira & Barrone (1998). Esses autores ressaltam que os jogos educativos com finalidades pedagógicas promovem situações de ensino e de aprendizagem favorecendo a construção do conhecimento. Por isso, “os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. [...] é um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido” (SILVEIRA & BARONE, 1998, p. 02).

Quanto à segunda demanda, os resultados desvelaram que o nível de satisfação e interesse, demonstrado pelos alunos na realização dos jogos, é considerada alta quando se compara com o nível de dificuldade em utilizar os mesmos. Os gráficos 4, 5 e 6 demonstram, respectivamente, que 29% dos discentes afirmaram ter muita satisfação no momento de produzir e jogar os jogos sociológicos nas aulas. Contra apenas 2% que responderam não ter satisfação alguma. Já 32% deles asseguraram ter muito interesse nos jogos, contra 2% que

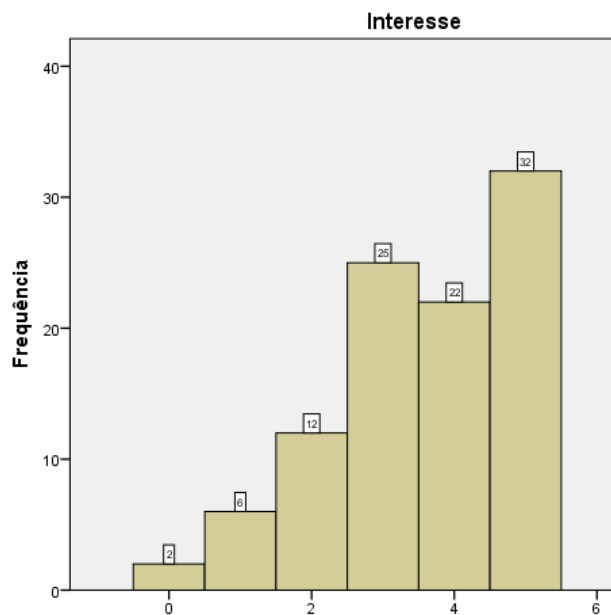
afirmaram não ter interesse. Por fim, 28% responderam não ter tido dificuldade alguma com o emprego dos jogos ao longo do 3º bimestre e apenas 1% respondeu ter tido dificuldades.

Gráfico 4: Nível de satisfação mediante estratégia de ensino com jogos



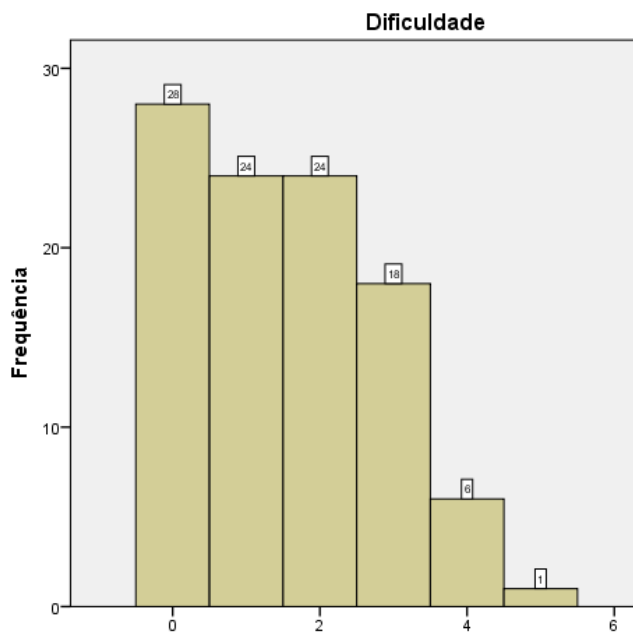
Fonte: Elaboração própria

Gráfico 5: Nível de interesse mediante estratégia de ensino com jogos



Fonte: Elaboração própria

Gráfico 6: Nível de dificuldade mediante estratégia de ensino com jogos



Fonte: Elaboração própria

As percepções dos discentes, apresentadas nas respostas que revelam muita satisfação, muito interesse e pouca dificuldade com o emprego das estratégias de ensino com jogos no projeto Quando jogar é aprender, corroboram, em alguma medida, com a abordagem teórica adotada por nosso estudo. Dialogando com tais percepções, Condessa (2009) ressalta que a existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que os estudantes obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens, demonstrando entusiasmo e contentamento. Segundo essa autora, investigações têm demonstrado que estudantes estimulados a partir de contextos lúdicos obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objetivos pedagógicos desejados. Condessa (2009) defende a perspectiva, segundo a qual as atividades e materiais lúdicos, para além de serem um meio atrativo para os estudantes, são também um auxílio fundamental para os ajudar a pensar de maneira descontraída. Desse modo, parece não haver dúvidas sobre o caráter lúdico e prazeroso dos jogos. A este ponto, interessa reter que os dados de nosso estudo demonstraram que a intenção do jogo em sala de aula pode ter proporcionado aos alunos a oportunidade de aprender enquanto se envolvia numa atividade prazerosa e divertida, por isso que o nível de satisfação e interesse saltaram aos olhos.

Em síntese, as percepções dos discentes frente a seus aprendizados e o nível de dificuldade, interesse e satisfação, demonstrado no ato de construir/jogar jogos sociológicos, reforçam pontos de vista tais quais os de Viana, Teixeira & Vieira (1989, p. 42) quando reiteram que “o jogo é uma atividade que agrada e entusiasma quase toda a gente. [...] Sendo assim, parece-nos importante que se jogue inclusive nas aulas. Uma aula onde se joga é uma aula animada, divertida e participativa”. Segundo os autores, o jogo pode ser visto como algo capaz de desenvolver a memória, a atenção, o raciocínio e a desinibição, podendo contribuir, de forma favorável, para que o estudante ganhe autoconfiança e esteja motivado para a aprendizagem. Segundo a perspectiva desses autores, o ato de jogar pode melhorar a forma como os alunos aprendem, interagem e estabelecem a relação com o conteúdo de uma aula, proporcionando assim uma aprendizagem para além do currículo. Por fim, a perspectiva do jogar, a partir da qual analisamos neste trabalho, relaciona-se com a apropriação das implicações e tematizações sociológicas. Logo, não é somente jogar que importa (embora seja fundamental), mas refletir sobre as decorrências da ação de jogar, para fazer do jogo um recurso pedagógico que permita a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem em sociologia.

Conclusões

A análise das percepções dos discentes sobre seus próprios aprendizados confirmou a tese corrente sobre os jogos enquanto instrumentos mediadores no processo de ensino aprendizagem. Quando situados num contexto educacional, norteado por uma proposta pedagógica definida com propósitos e objetivos delineados, os jogos podem representar maneiras pelas quais os alunos encontram, se expressam, aprendem, se relacionam e interagem consigo e com os outros, estabelecendo relações entre as experiências vivenciadas no projeto. Quando jogar é aprender e as possibilidades de novas aprendizagens. Com base nas reflexões suscitadas a partir da análise das percepções dos discentes, foi possível perceber que o ato de jogar funcionou como um facilitador no processo de construção do conhecimento, sendo apreendido por nós como uma atividade essencial e potencializadora do desenvolvimento dos(as) alunos(as), proporcionando aos discentes a capacidade de ler o mundo de maneira mais crítica e reflexiva.

O jogo, tal qual fomentado pelas ações do PRP no projeto de ensino Quando jogar é aprender e analisado por nós neste artigo, apresenta duplo mérito. Conforme nosso entendimento, o jogo emerge no ambiente escolar enquanto uma prática cultural de interação

social e uma importante ferramenta de ensino e aprendizagem em sociologia. Como foi possível perceber ao longo deste artigo, esse duplo mérito se apoia, empiricamente, nos resultados de nossa pesquisa. Os jogos proporcionaram a constituição de um ambiente propício ao lúdico, movimentando a construção de conhecimentos fundamentais para a formação dos discentes. Com base na análise de nossos dados, podemos inferir, reiteradamente, que o jogo ofereceu aos discentes, envolvidos na aprendizagem com jogos, a oportunidade de explorar, aprender e resolver problemas ligados a um valioso repertório de imagens sociais e culturais. Ademais, o emprego dos jogos nas aulas de sociologia representou uma forma de violar a rigidez dos padrões de comportamentos sociais esperados em aulas consideradas mais tradicionais. Com aulas tradicionais nos referimos aquelas aulas em que o professor é considerado o guia do processo educativo e exerce uma espécie de poder, tendo como papel transmitir conhecimento e informações. Mantém certa distância dos alunos, que são elementos passivos, em sala de aula.

Por fim, os resultados de nossa pesquisa empírica nos levam a depreender que o jogo funcionou como uma espécie de suporte para a aprendizagem de conteúdos considerados formais da sociologia, mas não somente isso. Conforme nosso ponto de vista, o emprego dos jogos permitiu desenvolver competências, a princípio, não previstas por nós, tais quais: 1) competências de socialização, quando do momento do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, cooperação e participação efetiva nas aulas; 2) competências disciplinares, pedagógicas e didáticas e, por fim, 3) competências e capacidades, tais como: memorização, criatividade, imaginação, concentração, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização, comunicação, confrontação de pontos de vista, habilidade motora, dentre outras. Em suma, as fontes analisadas reforçam que a atividade lúdica e suas múltiplas possibilidades podem e devem ser utilizada como recurso de aprendizagem e desenvolvimento da formação dos discentes. Doravante, pode ser essencial desenvolver novos estudos que dessem conta de analisar competências não previstas no emprego dos jogos na sala de aula.

Referências

- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus Editorial, 1987.
CHAUI, Marilena. *Convite à filosofia*, São Paulo Ática, 2012.
CONDESSA, I. C. *(Re) aprender a brincar*. Ponta delgada: Nova gráfica, 2009.
DIETRICH, Pascale; LOISON, Marie; ROUPNEL, Manuella. *Articular as abordagens quantitativa e qualitativa. A pesquisa sociológica*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

- FIALHO, N, N. *Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino*. 2008. www.moodle.ufba.br/file.php/8823/moddata/.../jogos_didaticos.pdf. acesso em: 05.02.2019
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 2013.
- MAREGA, Ágatha Marine Pontes. *A criança de seis anos na escola: transição da atividade lúdica para a atividade de estudo*. UEM. Maringá, 2010. Disponível em: <http://www.ppe.uem.br/dissertacoes/2010_agatha.pdf. Acesso em: 20.12.2019.
- PARIZOT, Isabelle. A pesquisa por questionário. In.: PAUGAM, Serge. *A pesquisa sociológica*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2015.
- SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. *Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.
- VIANA, J. P., TEIXEIRA, P., & VIEIRA, R. Educação e Matemática. *Revista da associação de professores de matemática*, 1989.