RESUMO
Este artigo discute a importância dos jogos como ferramenta pedagógica para estimular a interação social no ambiente escolar. Por meio de uma revisão da literatura, foram analisadas as contribuições dos jogos para o desenvolvimento social e cognitivo dos estudantes. A metodologia utilizada neste artigo foi uma revisão da literatura, com análise de estudos e teorias sobre o uso de jogos no ambiente escolar. Em conclusão, os jogos podem ser uma ferramenta importante para estimular a interação social no ambiente escolar. Os educadores podem utilizar os jogos como uma estratégia pedagógica para promover o desenvolvimento social e cognitivo dos estudantes. Além disso, é fundamental que os educadores sejam conscientes das necessidades e habilidades de cada estudante, para que possam criar um ambiente de aprendizagem inclusivo e eficaz. Portanto, os jogos podem ser uma ferramenta valiosa para melhorar a qualidade da educação e promover o desenvolvimento integral dos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos, interação social e educação.

ABSTRACT
This article discusses the importance of games as a pedagogical tool to stimulate social interaction in the school environment. Through a literature review, the contributions of games to the social and cognitive development of students were analyzed. The methodology used in this article was a literature review, with an analysis of studies and theories on the use of games in the school environment. In conclusion, games can be an important tool to stimulate social interaction in the school environment. Educators can use games as a pedagogical strategy to promote the social and cognitive development of students. In addition, it is essential that educators are aware of the needs and abilities of each student, so that they can create an inclusive and effective learning environment. Therefore, games can be a valuable tool to improve the quality of education and promote the integral development of students.

KEY-WORDS: Games, social interaction, and educat.

INTRODUÇÃO

Desde os primeiros anos de vida, o ser humano se expressa, aprende e interage por meio dos jogos. A ludicidade, como linguagem simbólica, permite à criança vivenciar experiências, explorar o mundo, desenvolver habilidades cognitivas, afetivas e sociais. Na escola, o uso pedagógico dos jogos favorece uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. O educador, ao assumir o papel de mediador, tem a responsabilidade de planejar e direcionar atividades lúdicas de forma que contemplem os objetivos educacionais e as necessidades dos estudantes.
Os jogos têm sido uma ferramenta importante na vida do ser humano, principalmente durante a infância. Por meio dos jogos, a criança se relaciona com o mundo que a cerca e aprende de forma mais significativa e prazerosa (Vygotsky, 1978, p. 12). Nesse sentido, o professor pode utilizar os jogos como instrumento no processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais interessantes e atrativas e mais próximas do cotidiano dos estudantes.
Este artigo tem como objetivo discutir como os jogos podem ser utilizados no ambiente escolar para estimular a interação social entre os estudantes, destacando o papel do educador como mediador da aprendizagem lúdica. A análise se baseia em referenciais teóricos contemporâneos, além de diretrizes da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e documentos da UNESCO sobre educação para a paz e cooperação.

O uso de jogos para estimular a interação social no ambiente escolar é uma estratégia valiosa para promover o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. De acordo com Vygotsky (1978), o desenvolvimento cogni-

tivo e social das crianças ocorre por meio da interação com o ambiente e com outras pessoas, destacando a importância da mediação social no processo de aprendizado. Nesse sentido, os jogos cooperativos podem ser uma ferramenta eficaz para promover a interação social e a colaboração entre os alunos. Segundo Araújo e Silva (2022), os jogos cooperativos são uma ferramenta valiosa para promover a interação social e a colaboração entre os indivíduos, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades sociais importantes. Além disso, Kishimoto (1998, p. [número da página]) destaca que "brincar é uma atividade que tem significado para a criança, pois ela o faz com prazer, espontaneidade e liberdade".

Passos (2005, p. [número da página]) afirma que:

“Os jogos lúdicos são uma forma de estimular a criatividade, a imaginação e a curiosidade das crianças, permitindo que elas se desenvolvam de forma integral e harmoniosa. Além disso, os jogos lúdicos também contribuem para a formação de habilidades sociais, como a cooperação, a comunicação e a resolução de conflitos. É importante que os professores utilizem os jogos lúdicos de forma consciente e planejada, para que possam aproveitar ao máximo os benefícios que eles oferecem”.

Ao incluir jogos cooperativos e lúdicos no currículo escolar, os professores podem criar um ambiente de aprendizado mais interativo e colaborativo, beneficiando o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos.

DESENVOLVIMENTO

A utilização de jogos no ambiente escolar é uma prática pedagógica que pode estimular a interação social entre os estudantes. Segundo Piaget (1967, p. 15), "o jogo é uma atividade que permite à criança desenvolver suas capacidades motoras, intelectuais e sociais". Além disso, os jogos podem ser utilizados para desenvolver habilidades importantes, como a cooperação, a comunicação e a resolução de problemas.

Os jogos corporativos, em particular, podem ser uma ferramenta valiosa para estimular a interação social no ambiente escolar. Eles permitem que os estudantes trabalhem em equipe, desenvolvam habilidades sociais e aprendam a lidar com situações desafiadoras (Freire, 2002, p. 25). Além disso, os jogos corporativos podem ser utilizados para promover a inclusão e a diversidade, permitindo que os estudantes com diferentes habilidades e necessidades sejam incluídos no processo de aprendizagem.

A Importância do Educador como Mediador

O educador desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, atuando como mediador entre o estudante e o conhecimento. Segundo Vygotsky (1978, p. 20), "o educador deve criar um ambiente que permita ao estudante desenvolver suas capacidades e habilidades". Nesse sentido, o educador deve conhecer cada estudante para entender suas necessidades e elaborar uma prática pedagógica que atenda às suas necessidades.

O jogo é uma atividade espontânea e natural no desenvolvimento infantil. De acordo com Awad (2004), “o jogo é uma atividade natural do homem, essencial para o desenvolvimento infantil. É através do jogo que a criança aprende a relacionar-se com o mundo” (p. 13). A brincadeira, nesse sentido, é compreendida como uma forma primordial de interação com a realidade.

Obra: “Os jogadores de xadrez”, pintor Irlandês John Lavery (1856 - 1941)



https://deniseludwig.blogspot.com/2013/07/arte-em-pinturas-de-jogadores-de-xadrez.html

Macedo (2008) distingue jogo e brincadeira da seguinte maneira: "Jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis

e posições demarcadas [...] A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial". Assim, o jogo pode ser entendido como um elemento estruturado que surge da brincadeira e que carrega consigo potencialidades educativas.
Macedo (2005) ressalta que é preciso (...) cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem (p.15).
Refere-se à importância de tornar as tarefas escolares mais divertidas e prazerosas para as crianças. Isso pode incluir atividades que promovam a criatividade, a imaginação e o jogo.
Sendo assim, dar às crianças a oportunidade de serem responsáveis por suas ações e decisões, dentro dos limites de suas capacidades e recursos disponíveis. Isso ajuda a desenvolver a autonomia, a confiança e a responsabilidade.
Obra: "Dois meninos jogando bilboquê", de Belmiro de Almeida (Sem data)



https://masp.org.br/acervo/obra/dois-meninos-jogando-bilboque
Ao cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e promover o protagonismo infantil, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem mais eficaz e agradável para as crianças. Isso pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como a resolução de problemas, a criatividade e a colaboração.

"O educador, ao assumir o papel de mediador da aprendizagem lúdica, deve criar situações que favoreçam a construção do conhecimento por meio do brincar, respeitando os interesses, os tempos e os modos de aprender de cada criança" (KISHIMOTO, 2011, p. 30).

Segundo Kishimoto (2011), cabe ao educador atuar como mediador nas experiências lúdicas, promovendo aprendizagens significativas através do brincar, valorizando a participação ativa da criança nesse processo.
Kishimoto (2015), ao tratar do jogo educativo, apresenta duas funções centrais: a lúdica e a educativa. A primeira refere-se ao prazer e à liberdade presentes no ato de jogar; a segunda relaciona-se às aprendizagens que se produzem durante a atividade. O ponto de equilíbrio entre essas funções é fundamental: quando a função educativa sobrepõe a lúdica, corre-se o risco de tornar a atividade mecânica, esvaziando o prazer da brincadeira. Por outro lado, uma prática exclusivamente lúdica pode deixar de atingir os objetivos pedagógicos.

A função lúdica se refere ao aspecto divertido e prazeroso do jogo. É o que torna o jogo atraente e motivador para as crianças. Quando as crianças jogam, elas se sentem livres para explorar, criar e experimentar, o que é essencial para o desenvolvimento cognitivo e emocional.
A função educativa se refere às aprendizagens que as crianças adquirem durante o jogo. Isso pode incluir habilidades cognitivas, sociais, motoras e emocionais. A função educativa é importante porque ajuda as crianças a desenvolver competências e conhecimentos que são essenciais para o seu desenvolvimento.
O equilíbrio entre as funções lúdica e educativa é fundamental porque, se um aspecto sobrepõe o outro, o jogo pode perder sua eficácia. Se a função educativa sobrepõe a lúdica, o jogo pode se tornar maçante e perder o interesse das crianças. Por outro lado,

se a prática é exclusivamente lúdica, pode não atingir os objetivos pedagógicos e não proporcionar às crianças as aprendizagens necessárias.

O equilíbrio entre as funções lúdica e educativa é importante porque permite que as crianças aprendam de forma divertida e eficaz. Quando as crianças se divertem enquanto aprendem, elas estão mais motivadas e engajadas, o que pode levar a uma aprendizagem mais profunda e duradoura.

A brincadeira coletiva é uma estratégia essencial para socialização, sendo uma ótima maneira de aprender a interagir com os colegas e respeitar a vez do outro. O professor como mediador deve resolver conflitos e manter relacionamentos positivos, dessa forma influencia no comportamento da vida adulta.

O papel do educador na mediação lúdica

O professor, na contemporaneidade, assume um papel mais ativo e reflexivo diante das interações escolares. Nas atividades com jogos, sua atuação vai além de organizar e aplicar as atividades: é preciso observar, compreender e intervir de maneira responsiva e sensível.

Araújo et al. (2022) descrevem três posições que o educador pode ocupar durante os jogos:

Facilitador: propõe desafios, guia com perguntas e estimula a busca coletiva de soluções;

Observador: registra comportamentos, identifica dificuldades, observa interações e exclusões;

Brincante: participa das atividades, fortalecendo o vínculo afetivo e compreendendo melhor a dinâmica do grupo.

Essas posturas permitem ao professor perceber situações de desequilíbrio (excesso de competição, exclusões, lideranças impositivas) e intervir promovendo valores como empatia, escuta ativa, respeito às diferenças e cooperação.

Jogos cooperativos e a cultura da paz na escola

Ao promover jogos cooperativos no ambiente escolar, o educador estimula a formação de uma cultura de paz, pautada em valores de respeito mútuo e solidariedade. A cooperação é um dos pilares da convivência escolar e deve ser cultivada desde os primeiros anos de escolarização.

O jogo é o lugar de adquirir afinidade e valorização do outro, da aceitação de um indivíduo e do coletivo, sendo assim o jogar é um instrumento importantíssimo para o convívio social, sendo grande aliado no desenvolvimento de habilidades, na concentração, no planejamento, memória e tomadas de decisões. Dessa maneira, trazer autonomia e da identificação, para incentivar relacionamento saudável e respeitoso por meio de combinados e regras entre os pares, em busca de uma sociedade integra, responsável e inclusiva.

Os jogos cooperativos são práticas pedagógicas que vão além da simples diversão. Diferentemente dos jogos competitivos, que valorizam a vitória individual ou de um grupo em detrimento de outro, os jogos cooperativos priorizam o trabalho em equipe, a solidariedade e o respeito mútuo. Eles têm como foco a conquista coletiva, onde o objetivo é o sucesso de todos, e não de apenas um.

Segundo Kishimoto (1998), os jogos cooperativos favorecem o desenvolvimento de atitudes sociais positivas, estimulando o trabalho em grupo e o respeito às diferenças. Esses aspectos são fundamentais no ambiente escolar, onde a convivência com a diversidade é constante. Por meio dessas atividades lúdicas, as crianças aprendem a lidar com conflitos de maneira pacífica, a escutar o outro e a tomar decisões em conjunto.

Betti (2001) afirma que esses jogos são importantes instrumentos para a construção da cultura de paz, pois substituem a lógica da competição pela cooperação. Isso significa criar um ambiente onde os estudantes desenvolvem empatia, compreendem o valor do diálogo e passam a enxergar o colega como parceiro e não como adversário.

Já Negrine (2002) destaca que, nos jogos cooperativos, os alunos vivenciam concretamente situações de convivência e resolução de conflitos, aprendendo a agir com responsabilidade e respeito. Essas experiências são essenciais para a formação de uma postura ética e cidadã, reforçando os valores de justiça, solidariedade e igualdade.

Portanto, os jogos cooperativos não apenas contribuem para a aprendizagem, mas tam-

bém são ferramentas educativas potentes na formação de sujeitos conscientes e comprometidos com uma cultura de paz. Eles promovem a inclusão, fortalecem os vínculos entre os alunos e ajudam a construir um ambiente escolar mais acolhedor, democrático e humano.

Obra: “Futebol em Brodósqui” de Cândido Portinari (1935)



https://artsandculture.google.com/asset/futebol/twECg4xY-DFMDw?hl=pt-BR

Maria Montessori (apud UNESCO, 2008) afirmou: "A primeira ideia que uma criança precisa ter é a da diferença entre o bem e o mal. E a principal função do educador é cuidar para que ela não confunda o bem com a passividade e o mal com a atividade". Isso exige uma prática intencional, que valorize atitudes positivas, como ajudar o colega, partilhar materiais, ouvir o outro.
Obra: “Jogando peteca” de Heitor dos Prazeres (1983)



https://virusdaarte.net/heitor-dos-prazeres-roda-de-peteca

A BNCC (2018) contempla entre suas competências gerais o desenvolvimento de habilidades como empatia, cooperação, responsabilidade e cidadania. Jogos como "Estoura-balão cooperativo", "Corrida de três pernas" ou "Missão Impossível" são exemplos que demandam colaboração e planejamento conjunto.
Segundo a UNESCO (2022), "a pedagogia deve ser organizada com base nos princípios de cooperação, colaboração e solidariedade" (p. 14). O documento destaca que a educação contemporânea precisa promover não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também as competências sociais e morais dos estudantes.
CONSIDERAÇÕES FINAIS
Os jogos são uma ferramenta importante para estimular a interação social no ambiente escolar. Eles permitem que os estudantes desenvolvam habilidades sociais, trabalhem em equipe e aprendam de forma mais significativa e prazerosa. O educador desempenha um papel fundamental nesse processo, atuando como mediador entre o estudante e o conhecimento. Portanto, é importante que os educadores utilizem os jogos como ferramenta pedagógica para promover a interação social e o desenvolvimento dos estudantes.
O uso de jogos no ambiente escolar, quando conduzido de forma planejada e intencional, constitui uma poderosa ferramenta pedagógica para estimular a interação social, o desenvolvimento integral e a formação de valores. O professor, como mediador da aprendizagem lúdica, é protagonista nesse processo, sendo responsável por criar espaços significativos de vivência, escuta e cooperação.
Conclui-se que o jogo, longe de ser apenas entretenimento, pode ser um dispositivo educativo potente, desde que haja equilíbrio entre suas dimensões lúdica e educativa. Ao promover atividades lúdicas cooperativas, o educador contribui para a formação de uma escola mais humanizada, inclusiva e capaz de preparar para a convivência cidadã.

REFERÊNCIAS:

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

PIAGET, J. A psicologia da inteligência. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1967.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

ARAÚJO, C. S.; SILVA, T. A. da C. Jogos cooperativos: contemplando a sociedade do século XXI. Rio de Janeiro: WAK, 2022.

AWAD, Hani. Brinque, jogue, cante e encante com a recreação. Jundiaí: Fontoura, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.
KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

MACEDO, L. Brincar de jogar: o jogo e a educação infantil. In: MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MONTESSORI, Maria. Pedagogia científica. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BETTI, Mauro. Educação física e valores: construindo a cultura de paz na escola. Campinas: Papirus, 2001.

NEGRINE, Airton. Educação física: cultura corporal e educação em valores. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002.

UNESCO. Paz, como se faz? Semeando cultura de paz nas escolas. 4. ed. Brasília: UNESCO, 2008.

_____. Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação. Brasília: UNESCO, 2022.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br.