



## O USO DE JOGOS INTERATIVOS EM SALA DE AULA PARA RESGATAR A INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL EM UM AMBIENTE TECNOLÓGICO

Magda Chaves

*Linha temática – Propostas de formação para o desenvolvimento da inteligência humana integral nos ambientes sociais: espaços educativos, de trabalho e sociais. Como formar pessoas para serem a si mesmas em um contexto tecnológico?*

**Resumo:** Este artigo explora o impacto do uso de jogos interativos em sala de aula no desenvolvimento humano, destacando como esta abordagem pedagógica promove não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o aprimoramento de habilidades socioemocionais essenciais. Ao engajar os alunos em atividades lúdicas, os jogos interativos facilitam o desenvolvimento de competências como empatia, resiliência, autocontrole, trabalho em equipe, prática de tomada de decisões, capacidade de uma comunicação mais clara e objetiva, autoconfiança, pensamento crítico e resolução de problemas, gestão de tempo, responsabilidade, entre outras. A integração dessa ferramenta no ambiente educacional contribui para a formação de indivíduos mais equilibrados emocionalmente e preparados para os desafios do mundo tecnológico contemporâneo. O artigo conclui que os jogos interativos são uma poderosa estratégia educacional para promover um aprendizado dinâmico e o desenvolvimento integral dos educandos.

**Palavras-chave:** Jogos interativos, inteligência socioemocional, sala de aula, competências, habilidades.

### 1. INTRODUÇÃO (contextualização e objetivos)

No contexto educacional contemporâneo, a integração de tecnologias digitais em sala de aula está se tornando cada vez mais predominante. O uso excessivo de telas pode impactar negativamente a capacidade cognitiva das crianças, afetando o desenvolvimento de habilidades essenciais. “os conteúdos ‘estimulantes’, em especial, esgotam de forma duradoura as capacidades cognitivas da criança” (DESMURGET, 2023, p.279). Neste contexto, os jogos interativos emergem como ferramentas potentes para potencializar o aprendizado, regatando e estimulando a inteligência humana em meio a um ambiente tecnológico. A transformação digital no ensino instiga novos métodos pedagógicos que vão além das práticas tradicionais, engajando os alunos de maneira inovadora e eficaz. A utilização de jogos interativos não apenas torna o aprendizado mais dinâmico e envolvente, mas também facilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais fundamentais para o século XXI.

Sabemos que os alunos estão em contato constante com o desenvolvimento tecnológico e recebem informações em excesso e com uma velocidade jamais vista, necessitamos de um ambiente propício ao desenvolvimento de sua criatividade para que a aprendizagem ocorra com mais facilidade e torne-se prazerosa. Para tanto, se faz necessário que os professores se envolvam proporcionando práticas diferenciadas de trabalhar os conteúdos e desenvolver as competências e as habilidades presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) com o objetivo do desenvolvimento pleno e integral de todos os estudantes. Desmurget traz que “a educação de ontem não permitirá a formação dos talentos de amanhã” (DESMURGET, 2023, p. 20).

Para tanto, o uso de jogos em sala de aula oferece uma abordagem lúdica e ao mesmo tempo desafiadora através da resolução de problemas, desenvolvimento do pensamento crítico, da colaboração e da criatividade. Além disso, proporcionam um ambiente seguro para que os alunos possam experimentar, errar e aprender com os próprios erros, sem medo de julgamentos negativos. Essa

metodologia é particularmente eficaz para captar o interesse dos alunos e manter a sua atenção, combatendo a dispersão causada pelo excesso de estímulos tecnológicos extensos. Os jogos, quando utilizados de forma estratégica e consciente, podem atuar como um aliado no resgate e aprimoramento da inteligência humana em sala de aula por meio de um ensino mais personalizado preparando os alunos para um futuro onde a capacidade de adaptação e inovação serão essenciais. Meneghetti acrescenta que “somente a atividade lúdica é uma atividade de descarga, de crescimento, de satisfação, de introjeção do real e também de individuação de si diante de si mesmo e do mundo externo. (...) *À seriedade do jogo está confiada a futura criatividade do adulto*” (2014, p.183).

## 2. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA ENCONTRADO

A escola é um espaço essencial para o desenvolvimento integral dos indivíduos, desempenhando um papel fundamental na formação de inteligência humana. Em um mundo cada vez mais tecnológico e acelerado, a importância de resgatar e promover valores e a inteligência humana se torna ainda mais urgente. O ambiente escolar, com suas interações diárias e atividades estruturadas, oferece uma oportunidade única para cultivar estes valores e inteligência, preparando o aluno não apenas para o sucesso na sua formação curricular mas também para serem cidadãos conscientes e éticos. Sobre esse desafio, Meneghetti salienta que:

“É sempre mais evidente, nas crianças e adolescentes de todo o mundo, um enorme déficit de atenção que os faz perder aquela inteligência ou aquela vontade no seguir os empenhos de crescimento e os empenhos sociais: não têm mais interesse pela escola, pelo esporte e por tudo aquilo que é educação à civilidade. Nota-se neles uma constante hiperatividade, quase histérica, ao movimento” (2014, p. 216).

O resgate dos valores e a inteligência humana na escola começa pela criação de um ambiente inclusivo e acolhedor. Além disso, a escola deve incorporar práticas pedagógicas que fomentem a cooperação e o trabalho em equipe incentivando os alunos a pensar criticamente sobre o impacto de suas ações no mundo ao seu redor. Essas experiências ajudam os estudantes a desenvolver uma consciência social e um senso de responsabilidade coletiva, fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa e humana.

Outro aspecto crucial para as escolas é a integração das habilidades socioemocionais no currículo escolar. O ensino explícito de habilidades como a autorregulação, a comunicação eficaz e a resolução de conflitos prepara os alunos para lidar com os desafios emocionais e relacionais da vida cotidiana. Goleman traz que “a forma como as pessoas expressam seus sentimentos constitui-se numa competência social muito importante” (2012, p.134). Quando os alunos são capazes de entender e gerenciar suas próprias emoções, bem como de se colocar no lugar do outro, eles estão mais bem equipados para construir relacionamentos saudáveis e para agir de maneira compassiva em suas comunidades. Goleman acrescenta que “a empatia é alimentada pelo autoconhecimento; quanto mais consciente estivermos de nossas próprias emoções, mais facilmente poderemos entender o sentimento alheio” (2012, p.118).

O desenvolvimento socioemocional é fundamental para facilitar a aprendizagem, pois abrange competências essenciais que ajudam os alunos a gerenciar suas emoções, construir relacionamentos saudáveis e tomar decisões responsáveis. Essas habilidades melhoram o desempenho dos alunos pois promove o bem-estar geral dos estudantes, criando um ambiente de aprendizado mais eficaz e acolhedor. A capacidade de lidar com o estresse e a ansiedade é crucial para manter o foco e a concentração nas atividades escolares, isso reduz comportamentos disruptivos e cria uma atmosfera de sala de aula mais tranquila e propícia à aprendizagem. Sobre isso, Goleman enfatiza que:

“A sala de aula, claro, é ao mesmo tempo um espaço de interação social e de desempenho acadêmico; uma criança socialmente desajeitada vai entender ou responder errado a um professor e a uma outra criança. A ansiedade e perplexidade resultantes podem, por si mesmas, interferir em sua capacidade de aprender eficazmente. Na verdade, como têm mostrado testes de sensibilidade não verbal em crianças, as que interpretam mal os sinais emocionais tendem a ter um mau desempenho escolar, se comparadas com o seu potencial acadêmico refletido nos testes de QI” (2012, p. 143).

A escola é um ambiente social onde a interação com colegas e professores é constante e a dinâmica de cooperação não só melhora o clima escolar, mas também promove a aprendizagem colaborativa, onde os alunos aprendem uns com os outros e desenvolvem habilidades de trabalho em grupo.

Assim sendo, os trabalhos desenvolvidos com os educandos terão maior proveito e a aprendizagem ocorrerá mais naturalmente através do interesse e motivação deles pelos assuntos escolares proporcionando para os jovens educação para viver e praticar a verdadeira cidadania, capazes de exercer seus papéis com responsabilidade e respeito. A respeito disso CASTROGIOVANNI (2009, p.13) diz que:

“Existe ainda pouca aproximação da escola com a vida, com o cotidiano dos alunos. A escola não se manifesta atraente frente ao mundo contemporâneo, pois não dá conta de explicar e textualizar as novas leituras de vida. A vida fora da escola é cheia de mistérios, emoções, desejos e fantasias, como tendem a ser as ciências. A escola parece ser homogênea, transparente e sem brilho no que se refere a tais características. É urgente teorizar a vida, para que o aluno possa compreendê-la e representá-la melhor e, portanto, viver em busca de seus interesses.

Motivar para a aprendizagem escolar não é uma tarefa fácil, pois percebe-se que os alunos não encontram razões para aprender. Se o aluno não encontra significado no trabalho que tem que realizar, se não vê perspectiva futura nesta aprendizagem, provavelmente não terá interesse em aprender. FONTANA (1998, p. 157) destaca que:

“O aprendizado consiste em uma mudança relativamente persistente no comportamento do indivíduo devido à experiência. Esta abordagem, portanto, enfatiza de modo particular a maneira como cada indivíduo interpreta e tenta entender o que acontece. O indivíduo não é um produto relativamente mecânico do ambiente, mas um agente ativo no processo de aprendizagem, que procura de forma deliberada processar e categorizar o fluxo de informações recebido do mundo exterior”.

Um ambiente escolar com respeito não acontece somente com um conjunto de regras e proibições rotineiras pelas quais se controla o comportamento, as regras são fundamentais para a boa convivência mas o convívio saudável é aquele que permite a atuação dos alunos através de uma escolha pessoal, desenvolvendo atividades ajustadas, na medida do possível, às suas necessidades fundamentais favorecendo a autorrealização. Sobre isso, Meneghetti enfatiza que:

“Somente indivíduos autorrealizados, que sabem suprir a todas as suas necessidades e sabem formar o seu grupo de referência com valores de crescimento pessoal, indivíduos que, postos diante de qualquer problema, sabem atuar a continuidade do aprender ex novo, não confiando apenas na experiência, mas sabendo colocar junto experiência e inovação, de solução no contexto problemático; (...) Esses indivíduos podem ser a garantia tanto das pessoas como da sociedade, das leis e de toda aquela inevitável ordem que é função ao humano” (2014, p.166).

### 3. APRESENTAÇÃO DA METODOLOGIA UTILIZADA NO PROJETO

A proposta em questão foi desenvolvido na Escola Municipal de Ensino Fundamental Aldo Rohde, em Rincão da Boa Vista - Paraíso do Sul/RS com os alunos dos anos finais do ensino fundamental. A escola funciona em dois turnos, recebendo os alunos do 8º e 9º anos no turno da manhã e 6º e 7º anos no turno da tarde. A metodologia do uso de jogos interativos em sala de aula se mostrou uma abordagem inovadora e eficaz para promover o engajamento dos alunos e facilitar a aprendizagem. Envolve o uso estratégico de elementos lúdicos (jogos interativos) para ensinar conteúdos curriculares, desenvolvendo habilidades socioemocionais e incentivando o pensamento crítico. Essa metodologia pode ser adaptada a diferentes disciplinas e níveis de ensino, além de proporcionar aprendizagens interdisciplinares. A primeira etapa consistiu na escolha, compra ou confecção dos jogos bem como à sua integração ao currículo das aulas de Geografia de forma a complementar e enriquecer o estudo de determinados conteúdos. Os jogos escolhidos foram: bingo dos estados brasileiros, bingo de pontos turísticos dos continentes - Europa/América/Ásia, Gincana do Desafio do Saber (confeccionados/elaborados/coordenados pela professora), Mochilão pelo Brasil, Racha- Cuca e Geomundo (adquiridos através do 3º edital de projetos da Fundação Antonio Meneghetti – Recanto Maestro/RS). Através do uso de jogos interativos em sala de aula pretende-se desenvolver nos alunos aspectos como empatia, resiliência, autocontrole, trabalho em equipe, prática de tomada de decisões, capacidade de uma comunicação mais clara e objetiva, autoconfiança, pensamento crítico e resolução de problemas, gestão de tempo, responsabilidade, entre outros. O uso de jogos durante as aulas, portanto, não só engaja os alunos, mas também promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais para o sucesso na vida pessoal e profissional.

### 4. RESULTADOS ALCANÇADOS

Durante o desenvolvimento das atividades, observou-se que o uso de jogos nas aulas de geografia teve uma excelente aceitação e participação dos alunos, estes demonstraram grande interesse na atividade. Verificou-se também, que este recurso didático é muito importante, pois auxilia na compreensão de temas geográficos, possibilitando que todos os alunos se sintam incluídos na atividade. Durante as atividades de uso de jogos interativos em sala de aula, os alunos portadores de necessidades especiais ou com alguma dificuldade de aprendizagem, se tornaram alunos ativos e participantes.

Essa atividade também auxilia na mudança da visão que os alunos têm em relação ao ensino de geografia nas escolas que deve ir além da memorização de conteúdos, uma vez que os alunos podem participar do processo ensino-aprendizagem e auxiliar seus colegas na compreensão dos conteúdos.

Percebeu-se que os educandos são muito receptivos a diferentes linguagens e metodologias para abordar os assuntos geográficos e que quanto mais diversificada a proposta, maior é a vontade e o prazer em aprender.

Os jogos interativos foram selecionados e cumpriram seu objetivo ao desafiar os alunos a resolver problemas, tomar decisões e pensar criticamente. Estimularam o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de análise, habilidades essenciais no mundo tecnológico. Ao envolver os alunos em atividades mais desafiadoras, o feedback foi imediato através do desempenho e participação deles. Os jogos também permitiram que os alunos explorassem, experimentassem e aprendessem de forma independente. Isso promove a autorregulação, uma habilidade que envolve o gerenciamento de tempo, a definição de metas e planejamento de estratégias. Em um mundo onde a autogestão e a adaptabilidade são cruciais, essas competências são particularmente valiosas.

“Não é preciso poupar a dor das consequências, sobretudo nos jogos. Os jogos de equipe e de grupo favorecem confiança e competência com a socialidade. (...) é escola para a sua vida” (MENEGETTI, 2014, p.210). Esta metodologia requer, também colaboração e comunicação eficazes. Os alunos aprenderam a trabalhar em equipe, a compartilhar responsabilidades e resolver

conflitos de maneira construtiva, desenvolvendo empatia, colaboração e resiliência, habilidades essenciais para uma convivência harmoniosa e produtiva na sociedade. Uma vez que, futuramente, serão inseridos no mercado de trabalho, Goleman afirma que “melhorar a maneira como as pessoas trabalham em equipe será uma grande forma de influenciar o capital intelectual, o que faz uma crítica diferença competitiva. Para prosperar, senão para sobreviver, as empresas deveriam desenvolver sua inteligência emocional coletiva” (2012, p.182).

A motivação intrínseca gerada por jogos interativos instigou uma curiosidade contínua e um desejo de explorar novos conhecimentos e habilidades. Meneghetti traz que “a característica de cada criança é esta: capacidade, vontade de ajudar, de dar, de ser alguém de modo superior, por necessidade de vida. (...) Nenhuma criança quer ser pequena: todos mais, como a vida é mais” (2014, p.197). Frequentemente, os alunos se encontraram em situações que demandavam tomada de decisões rápidas. Eles aprenderam a analisar informações, ponderar diferentes opções e considerar as consequências de suas escolhas. Essa prática constante de tomada de decisões é vital no atual contexto tecnológico, onde as pessoas precisam frequentemente avaliar e adaptar-se a novas situações e informações.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos interativos em sala de aula emerge como uma estratégia pedagógica inovadora que transcende a mera aquisição de conhecimentos curriculares, promovendo um desenvolvimento humano integral. Meneghetti acrescenta que “pedagogia significa como contribuir ao processo de consciência do indivíduo em vantagem de si e do ecossistema (ambiente e sociedade) de referência. (...) Pedagogia é a arte de formar o homem-pessoa na função social” (2014, p.195). Ao engajar os alunos de forma lúdica e interativa, esses jogos facilitam o aprimoramento de habilidades socioemocionais essenciais. Além de enriquecer o processo de aprendizagem, os jogos interativos fomentam um ambiente colaborativo, onde a comunicação eficaz e a tomada de decisão são incentivadas. Assim, ao integrar jogos na prática educativa, os educadores não só tornam o aprendizado mais dinâmico e envolvente, mas também contribuem significativamente para a formação de indivíduos mais equilibrados emocionalmente e preparados para enfrentar os desafios do mundo tecnológico contemporâneo.

## REFERÊNCIAS

CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos (Org). **Ensino de geografia: práticas e contextualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2009.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para as nossas crianças**. São Paulo: Vestígio, 2023.

FONTANA, D. **Psicologia para professores**. São Paulo: Loyola, 1998.

GOLEMAN, Daniel, ph.D. **Inteligência emocional: a teria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

MENEGHETTI, Antonio. **Pedagogia Ontopsicológica**. 3ª ed. Recanto Maestro, RS: Ontopsicológica Editora Universitária, 2014.