



**UFRPE**



Especialização em  
ensino de **CIÊNCIAS**  
E **MATEMÁTICA**

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA**

**RICKSON WILLIAM DE LIMA SILVA**

**O USO DE JOGOS COGNITIVOS E SOCIOEMOCIONAIS NO ENSINO DE  
CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA**

Recife

2025

RICKSON WILLIAM DE LIMA SILVA

**O USO DE JOGOS COGNITIVOS E SOCIOEMOCIONAIS NO ENSINO DE  
CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Ciências e Matemática.

Orientador(a): Prof(a).Dr(a). Betânia  
Cristina Guilherme

Recife  
2025

# O USO DE JOGOS COGNITIVOS E SOCIOEMOCIONAIS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA

*Rickson William de Lima Silva*

Autor do Trabalho de Conclusão de Curso  
Especialização em Ensino de Ciências e Matemática/UAEADTec  
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE  
ricksonwlima@gmail.com

*Betânia Cristina Guilherme*

Orientador(a) do Trabalho de Conclusão de Curso  
Especialização em Ensino de Ciências e Matemática/UAEADTec  
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE  
[betania.cguilherme2@ufrpe.br](mailto:betania.cguilherme2@ufrpe.br)

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar o impacto do uso de jogos cognitivos e socioemocionais no ensino de Ciências e Matemática, por meio de uma revisão da literatura. A pesquisa parte do princípio de que o processo de ensino-aprendizagem deve contemplar não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também as competências socioemocionais dos alunos, contribuindo para uma formação mais integral. Foram exploradas publicações que se destacam por usar jogos que estimulam a atenção, memória, raciocínio lógico, resolução de problemas, empatia, cooperação e autorregulação emocional. Os resultados demonstram que a inserção planejada desses recursos lúdicos no ambiente escolar favorece a motivação, o engajamento e a aprendizagem significativa. Conclui-se que os jogos, quando utilizados como ferramentas pedagógicas, promovem um ambiente mais inclusivo e dinâmico, fortalecendo o papel do professor como mediador do conhecimento.

**Palavras-chave:** Jogos Cognitivos. Competências Socioemocionais. Ensino de Ciências. Ensino de Matemática. Aprendizagem Significativa.

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o processo de ensino-aprendizagem tem passado por transformações significativas, impulsionado por avanços tecnológicos, novas abordagens pedagógicas e pela valorização do desenvolvimento integral dos estudantes. No ensino de Ciências e Matemática, tradicionalmente marcados por metodologias conteudistas e expositivas, surgem propostas inovadoras que buscam integrar dimensões cognitivas e socioemocionais ao currículo escolar, ampliando as possibilidades de uma aprendizagem mais significativa, ativa e contextualizada.

O termo “cognitivo” refere-se aos processos mentais envolvidos na aquisição do conhecimento, como atenção, percepção, memória, linguagem, raciocínio e resolução de problemas (AUSUBEL, 2003). Em outras palavras, trata-se das habilidades intelectuais necessárias para processar informações e construir significados, fundamentais para o aprendizado em qualquer área do conhecimento. Quando se fala em jogos cognitivos, portanto, refere-se a recursos didáticos que mobilizam essas funções, tornando a aprendizagem mais ativa e engajada.

Autores como Piaget (1975) e Vygotsky (2007) são fundamentais para compreender o papel do jogo no desenvolvimento cognitivo. Piaget destaca que o jogo favorece a assimilação da realidade e a construção do conhecimento por meio da interação com o meio. Vygotsky, por sua vez, ressalta o valor social do brincar, evidenciando que o jogo permite o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, especialmente na chamada zona de desenvolvimento proximal.

Kishimoto (2002) defende que o lúdico deve ser parte integrante da prática pedagógica, não apenas como recurso auxiliar, mas como uma linguagem legítima da infância e uma ferramenta estruturante do processo de ensino-aprendizagem. Para a autora, o jogo permite que a criança experimente diferentes papéis, explore regras, tome decisões e desenvolva habilidades cognitivas e socioemocionais em contextos de liberdade criativa e mediação intencional. O brincar, segundo Kishimoto, promove a autonomia, a cooperação, o senso crítico e a construção de significados, além de ser uma ponte entre o mundo interno da criança e os saberes escolares. Sua abordagem é fortemente influenciada por Piaget e Vygotsky, unindo o olhar psicológico e o cultural sobre o jogo.

Brougère (2010), ao analisar o jogo em uma perspectiva sociocultural, argumenta que o brincar é uma prática social construída historicamente e carregada de significados culturais. O autor enfatiza que o jogo em si não é automaticamente educativo — seu potencial pedagógico depende do modo como é inserido no contexto escolar. Isso implica planejamento, objetivos claros e mediação docente qualificada. Para Brougère, a escola precisa ressignificar o jogo como parte das experiências formativas do aluno, reconhecendo que a ludicidade pode fomentar a aprendizagem não apenas de conteúdos, mas também de atitudes, valores e modos de agir em sociedade. Ele afirma ainda que o valor formativo do jogo está ligado à sua capacidade de articular prazer e desafio, liberdade e regra, criando espaços de negociação simbólica e desenvolvimento subjetivo.

Mais recentemente, Cavalcanti (2018) tem discutido o uso de jogos didáticos como uma estratégia que vai além do reforço de conteúdos, propondo seu uso como elemento central de metodologias ativas. Para o autor, os jogos bem estruturados podem criar ambientes de aprendizagem que valorizam a construção coletiva do conhecimento, a autonomia e a experimentação, especialmente em disciplinas como Ciências e Matemática. Ele destaca que a ludicidade, quando alinhada a objetivos pedagógicos específicos, contribui para a elaboração de conceitos, a resolução de problemas e o pensamento crítico-reflexivo. Além disso, Cavalcanti observa que o jogo pode funcionar como dispositivo avaliativo processual, favorecendo práticas de avaliação formativa mais humanizadas.

Borin (2020), por sua vez, apresenta as metodologias ativas como caminhos potentes para tornar a aprendizagem mais significativa, centrada no aluno e conectada com a realidade. Em sua obra, ela ressalta que o uso de jogos didáticos pode potencializar o protagonismo estudantil, pois estimula a participação ativa, a tomada de decisões, o diálogo e a cooperação entre os pares. Para Borin, os jogos não devem ser vistos como instrumentos isolados, mas integrados a um projeto pedagógico que valorize a curiosidade, a criatividade e o aprender por meio da ação. Ela reforça que, quando bem utilizados, os jogos proporcionam uma experiência completa de aprendizagem, articulando saberes cognitivos e habilidades socioemocionais.

Márcio Soares (2021) contribui ao debate destacando que os jogos pedagógicos devem ser intencionalmente planejados para promover desafios cognitivos significativos, alinhados com os objetivos de aprendizagem. Segundo ele, a utilização de jogos no ensino de Ciências e Matemática permite explorar conceitos de forma mais concreta, interativa e contextualizada, favorecendo o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a abstração. Soares também chama atenção para o papel do professor como mediador ativo do processo lúdico, defendendo que a ludicidade não substitui a didática, mas a fortalece, tornando-a mais eficaz e acessível aos diferentes estilos de aprendizagem presentes em sala de aula. Ele argumenta que o jogo pode funcionar como um elo entre o conteúdo curricular e a vivência cotidiana dos estudantes, despertando interesse, senso investigativo e comprometimento com a aprendizagem.

Nesse cenário, os jogos cognitivos e socioemocionais surgem como ferramentas relevantes para o processo de ensino e aprendizagem em Ciências e Matemática. Quando bem planejados, esses recursos possibilitam o desenvolvimento de habilidades como atenção, raciocínio lógico, tomada de decisão, empatia, autorregulação e cooperação, características essenciais para a formação de sujeitos críticos e autônomos (KISHIMOTO, 2002).

Diante da importância de estratégias pedagógicas que contemplem o desenvolvimento integral dos estudantes, este trabalho tem como proposta realizar uma revisão sistemática da literatura com o objetivo de analisar como os jogos cognitivos e socioemocionais têm sido utilizados no ensino de Ciências e Matemática. Busca-se compreender seus impactos sobre as dimensões cognitivas e emocionais dos estudantes da Educação Básica, refletindo sobre os benefícios, desafios e possibilidades de sua inserção no contexto escolar.

## 2 DESENVOLVIMENTO

Os jogos cognitivos são atividades estruturadas que mobilizam processos mentais como atenção, memória, raciocínio lógico e resolução de problemas. No contexto educacional, têm se mostrado eficazes para o desenvolvimento de competências essenciais à aprendizagem, especialmente em disciplinas que exigem abstração e lógica, como Ciências e Matemática.

Do ponto de vista da psicologia do desenvolvimento, Jean Piaget destaca que o jogo é uma forma privilegiada de assimilação da realidade, favorecendo a construção do conhecimento a partir das interações com o meio. Para ele, as atividades lúdicas estimulam o pensamento simbólico e o raciocínio lógico, fundamentais no processo de aprendizagem infantil (PIAGET, 1975).

Lev Vygotsky, por sua vez, ressalta o papel do jogo no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Ao brincar, a criança atua na chamada “zona de desenvolvimento proximal”, sendo capaz de realizar tarefas com o auxílio de colegas ou adultos, o que contribui significativamente para o aprendizado mediado (VYGOTSKY, 2007).

No campo da educação, o uso de atividades lúdicas, como os jogos, vai muito além do simples entretenimento. Kishimoto (2002) destaca que os jogos são ferramentas pedagógicas poderosas que, além de facilitarem a aprendizagem de conteúdos escolares, contribuem para o desenvolvimento integral da criança. Por meio do brincar, a criança aprende a tomar decisões, resolver problemas e lidar com regras, o que favorece o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico. Além disso, os jogos estimulam a cooperação e o respeito ao outro, já que muitas vezes exigem trabalho em equipe e negociação de papéis. Diante disso, a autora defende que o lúdico não deve ser tratado como algo secundário ou apenas recreativo, mas sim como um elemento essencial do currículo, especialmente na Educação Infantil, etapa em que o brincar é uma das principais formas de expressão e aprendizado das crianças. Incorporar o lúdico no cotidiano escolar significa reconhecer a importância de uma aprendizagem significativa, prazerosa e coerente com as necessidades do desenvolvimento infantil.

Complementando essa visão, Brougère (2010) analisa o jogo como uma construção cultural, salientando que seu valor educativo depende do contexto e da forma como é utilizado. O autor argumenta que os jogos podem ser espaços de negociação simbólica e socialização, o que reforça seu potencial educativo.

Na perspectiva de uma avaliação mais humanizadora, Luckesi (2011) aponta que o lúdico, presente nos jogos, proporciona um ambiente de aprendizagem mais significativo e menos opressor. Para ele, a ludicidade tem o poder de transformar a avaliação em um processo contínuo, reflexivo e prazeroso.

Medeiros (2020), em uma revisão sistemática, identificou que o uso de jogos digitais no ensino de Matemática melhora a motivação dos estudantes, desenvolve habilidades cognitivas e promove melhores resultados de aprendizagem. No entanto,

o estudo também evidencia desafios, como a carência de formação específica dos professores e a limitação da infraestrutura tecnológica em muitas escolas.

Além disso, Oliveira e Ramos (2020) destacam que tanto jogos digitais quanto analógicos, como tabuleiros e aplicativos educativos, podem aprimorar as funções executivas dos alunos, facilitando a organização do pensamento, o planejamento e a tomada de decisões. Isso contribui para tornar o processo educativo mais atrativo e eficaz.

Já os jogos socioemocionais visam promover o desenvolvimento de competências interpessoais e emocionais, como empatia, autorregulação, cooperação e comunicação. Tais competências são essenciais para um ambiente de aprendizagem positivo e inclusivo. Souza e Oliveira (2024) ressaltam que jogos didáticos podem auxiliar no desenvolvimento emocional de alunos com necessidades educacionais específicas, como aqueles com Transtorno do Espectro Autista (TEA), promovendo uma experiência mais humanizada e significativa.

A literatura também aponta que a integração entre aspectos cognitivos e socioemocionais amplia os benefícios dos jogos. Oliveira e Ramos (2017) afirmam que experiências lúdicas bem conduzidas estimulam a atenção, a memória de trabalho e a capacidade de planejamento. Ramos et al. (2014) acrescentam que jogos digitais, quando utilizados em contextos escolares, contribuem para o desenvolvimento da atenção seletiva e da flexibilidade cognitiva.

Inserir o lúdico de forma planejada e intencional nas práticas educativas não significa apenas “deixar a criança brincar”, mas sim reconhecer o brincar como uma linguagem legítima da infância e uma ferramenta potente de aprendizagem. O educador que compreende esse papel assume uma postura mais sensível e respeitosa ao desenvolvimento infantil, contribuindo para uma educação mais humana, significativa e integral.

Por fim, Oliveira et al. (2022) enfatizam a importância dos jogos para o estímulo à metacognição na Educação Infantil, reforçando que o uso dessas ferramentas desde os primeiros anos escolares pode gerar impactos positivos duradouros no processo de aprendizagem.

## **2.1 Metodologia**

Este trabalho trata-se de uma revisão da literatura, com o objetivo de analisar como os jogos cognitivos e socioemocionais têm sido utilizados como ferramentas pedagógicas no ensino de Ciências e Matemática, com ênfase em seus impactos no desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes da Educação Básica.

A pergunta norteadora que guiou esse estudo foi: *Como os jogos cognitivos e socioemocionais podem atuar como estratégias eficazes para facilitar a prática docente e promover uma aprendizagem significativa?* A investigação teve como finalidade mapear evidências científicas que justificassem a utilização desses

recursos como estratégias pedagógicas eficazes, considerando seu impacto no desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes.

A análise foi baseada em revisão bibliográfica de estudos acadêmicos publicados entre 2014 e 2024, a partir de buscas realizadas em bases de dados: *Google Scholar*, ERIC, CAPES, SciELO, SEER UFU e UFPR e Repositório de trabalhos da UFSM e UFMG. Foram empregados os seguintes descritores: “Jogos cognitivos”, “Jogo didático”, “Jogos educativos”, “Jogos no ensino de matemática”, “Jogos no ensino de ciências”, e “Ensino-Aprendizagem” e “Jogos socioemocionais”.

A proposta inclui a sistematização de publicações que envolvem jogos associados a competências cognitivas específicas, com o intuito de estimular aspectos como atenção, memória, raciocínio lógico, tomada de decisão, autorregulação e resolução de problemas.

Foram selecionados doze artigos científicos e dois trabalhos de conclusão de curso (TCC), que discutem o uso de jogos cognitivos em contextos educacionais diversos. Dentre os artigos, destacam-se pesquisas qualitativas, estudos de caso, e investigações com abordagem quantitativa-experimental.

Os critérios de inclusão adotados para a escolha dos artigos foram: estudos que abordam o uso de jogos cognitivos em contextos educacionais; Pesquisas aplicadas à educação básica (educação infantil, ensino fundamental e médio); Trabalhos que apresentem fundamentação teórica e/ou resultados de aplicação prática. E os critérios de exclusão foram: trabalhos que tratam exclusivamente de jogos digitais sem enfoque pedagógico; estudos voltados apenas ao ensino superior ou à educação de jovens e adultos; textos opinativos, resenhas ou materiais sem respaldo metodológico; publicações com dados incompletos ou não disponíveis na íntegra.

A leitura dos títulos e resumos possibilitou a triagem inicial, de 22 trabalhos, sendo seguida pela leitura completa dos textos selecionados. A análise foi conduzida com base em uma leitura crítica e interpretativa dos dados, focando nas contribuições pedagógicas e os benefícios e desafios do uso de jogos como recurso didático nas diferentes etapas da educação básica.

## **2.2 Resultados e discussão**

Os estudos analisados foram sistematizados a partir de informações essenciais tais como autoria, ano de publicação, título, tipo de pesquisa, base de dados e periódico, organizados nas Tabelas 1 e 2. Essa organização permitiu não apenas uma visão panorâmica da produção acadêmica sobre o uso de jogos cognitivos e socioemocionais na Educação Básica, mas também favoreceu a categorização temática das contribuições identificadas.

**Tabela 1. Resumo dos trabalhos científicos encontrados em base de dados on-line – Jogos cognitivos**

Nº	AUTOR/ANO DE PUBLICAÇÃO	TÍTULO	TIPO DE PESQUISA	BASE DE DADOS	PERIÓDICO / EVENTO
1	Oliveira e Ramos (2017)	Jogos Cognitivos e Desenvolvimento das Funções Executivas em Crianças do EF	Qualitativa	SciELO	Revista Brasileira de Educação
2	Ramos et al. (2014)	Impacto dos Jogos Digitais na Atenção Seletiva de Estudantes	Quantitativa Experimental	Google Scholar	Psicologia: Teoria e Prática
3	Ramos e Rocha (2021)	Plataforma “Escola do Cérebro” e Raciocínio Lógico em Crianças do Ensino Fundamental	Estudo de Caso	CAPES	Revista Educação e Tecnologia
4	Souza e Oliveira (2024)	Jogos como Ferramentas Inclusivas no Atendimento a Alunos com TEA	Qualitativa	ERIC	Revista de Educação Especial
5	Oliveira et al. (2022)	Metacognição na Educação Infantil: O Papel das Atividades Lúdicas	Pesquisa-Ação	SciELO	Revista Infância e Educação
6	Shaw, G. S. L.; Ribeiro, M. S. S.; Rocha, J. B. T. (2019)	Utilizando games para ensinar Ciências: percepções de estudantes do Ensino Fundamental	Qualitativa	SEER UFU	Ensino em Re-Vista
7	Paz, N. S.	Jogos didáticos para o ensino de Ciências	Qualitativa	Repositório UFSM	Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

**Fonte:** O autor, 2025.

**Tabela 2. Resumo dos trabalhos científicos encontrados em base de dados on-line – Jogos socioemocionais**

Nº	AUTOR/ANO DE PUBLICAÇÃO	TÍTULO	TIPO DE PESQUISA	BASE DE DADOS	PERIÓDICO / EVENTO
1	Souza, L. M.; Oliveira, T. R. (2024)	Jogos didáticos e desenvolvimento emocional de alunos com TEA: práticas inclusivas na sala de aula	Qualitativa	SciELO	Cadernos de Educação Especial
2	Silva, R. F.; Andrade, V. M. (2023)	Jogos colaborativos e empatia no ensino fundamental: uma análise das competências socioemocionais	Estudo de Caso	Google Scholar	Revista Educação & Emoções
3	Moreira, D. A.; Costa, M. L. (2022)	A influência dos jogos socioemocionais na autorregulação de alunos dos anos iniciais	Quantitativa Experimental	CAPES	Revista Psicopedagogia
4	Pereira, J. M.; Ramos, D. F. (2021)	Jogos de tabuleiro e desenvolvimento da empatia em sala de aula	Pesquisa-Ação	SEER UFPR	Revista de Práticas Educativas, Memórias e Oralidades
5	Araújo, L. C.; Mendes, A. R. (2020)	O uso de jogos narrativos como recurso para o fortalecimento de habilidades socioemocionais	Qualitativa	Repositório UFMG	TCC em Psicologia Educacional
6	Lima, F. R.; Sousa, H. C. (2023)	Jogos digitais e competências socioemocionais: aprendendo a cooperar no ambiente virtual	Qualitativa e quantitativa	ERIC	Journal of Digital Education and Social Development
7	Teixeira, M. V. (2022)	Jogos de papéis e a construção da autorregulação emocional em crianças	Jogos de papéis e a construção da autorregulação emocional em crianças	Google Scholar	Revista Educação Infantil em Foco

Fonte: O autor, 2025.

No que se refere aos jogos com foco no desenvolvimento cognitivo, os estudos apontam para ganhos substanciais nas funções executivas, na resolução de problemas, na metacognição e na inclusão educacional. Oliveira e Ramos (2017) identificaram, por meio de uma abordagem qualitativa, que a utilização de jogos cognitivos resultou em melhorias na atenção, memória de trabalho e planejamento em crianças do Ensino Fundamental. A natureza estruturada dessas atividades, com regras claras e feedback imediato, favoreceu a autorregulação comportamental e cognitiva, aspectos essenciais para o desempenho escolar e para o desenvolvimento global dos estudantes.

Ramos et al. (2014), em um estudo experimental, evidenciaram avanços significativos na atenção seletiva e na flexibilidade cognitiva por meio do uso de jogos digitais. Esses resultados corroboram a ideia de que os jogos, ao exigirem respostas rápidas, mudanças de estratégia e adaptação a novos estímulos, estimulam diretamente as habilidades executivas. Já Ramos e Rocha (2021), ao avaliarem a plataforma digital “Escola do Cérebro”, observaram que o uso de jogos digitais promoveu melhorias relevantes na capacidade de resolução de problemas, destacando a articulação entre raciocínio lógico, memória operacional e tomada de decisão em tempo real.

A motivação e o engajamento dos alunos também emergem como aspectos recorrentes. Shaw, Ribeiro e Rocha (2019) destacaram que os games utilizados em aulas de Ciências contribuíram para o aumento do interesse dos estudantes, a redução da indisciplina e a melhoria na compreensão dos conteúdos. Embora o ambiente lúdico tenha favorecido a aprendizagem, os autores também apontam limitações, como o nervosismo gerado por contextos competitivos, sinalizando a importância de um planejamento sensível às diferenças individuais.

No eixo da inclusão, Souza e Oliveira (2024) demonstraram que os jogos adaptados para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) não apenas facilitaram a aprendizagem de conteúdos matemáticos, mas também contribuíram para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como a interação e a autorregulação. Esses dados reforçam a importância de propostas pedagógicas que considerem a diversidade dos sujeitos e que promovam um ambiente educacional mais equitativo.

Quanto à dimensão metacognitiva, Oliveira et al. (2022) ressaltaram que os jogos aplicados na Educação Infantil, quando estruturados de maneira intencional, favorecem o desenvolvimento da autorreflexão, da autonomia cognitiva e da consciência sobre os próprios processos de aprendizagem. Os alunos foram incentivados a planejar, monitorar e avaliar suas estratégias de resolução de problemas, o que impacta diretamente sua capacidade de aprender de forma mais autônoma e eficaz.

De forma complementar, os estudos sobre jogos voltados às competências socioemocionais revelam um campo igualmente promissor. A categorização dos trabalhos permitiu identificar quatro eixos principais: inclusão e relações interpessoais; autorregulação emocional; cooperação e resolução de conflitos; e mediação pedagógica com intencionalidade formativa.

Souza e Oliveira (2024), por exemplo, mostraram que o uso de jogos didáticos com alunos com TEA resultou em avanços expressivos na expressão emocional e na interação social. Silva e Andrade (2023), ao explorarem jogos colaborativos em um estudo de caso, identificaram o fortalecimento da empatia e da escuta ativa entre os estudantes, o que contribuiu para a criação de vínculos interpessoais mais saudáveis e para a construção de um ambiente escolar mais respeitoso.

Na perspectiva da autorregulação emocional, Moreira e Costa (2022) demonstraram, por meio de metodologia quantitativa, que jogos com desafios graduais e feedback contínuo proporcionam oportunidades concretas para que os alunos desenvolvam habilidades como autocontrole, persistência e tolerância à frustração. De forma semelhante, Teixeira (2022) evidenciou que os jogos de papéis aplicados na Educação Infantil favoreceram a compreensão dos sentimentos, das normas sociais e das consequências das ações, elementos centrais para a construção da consciência emocional.

As experiências lúdicas também se mostraram eficazes no desenvolvimento de competências de cooperação e resolução de conflitos. Pereira e Ramos (2021) e Araújo e Mendes (2020) indicaram que os jogos de tabuleiro e os jogos narrativos possibilitam aos estudantes refletirem sobre dilemas éticos, partilharem ideias e tomarem decisões coletivas, fortalecendo a convivência democrática e o respeito à diversidade de opiniões. Lima e Sousa (2023), por sua vez, abordaram o contexto dos jogos digitais cooperativos e concluíram que essas práticas podem fomentar o diálogo, o trabalho em equipe e a negociação, mesmo em ambientes virtuais.

A análise dos dados permite inferir que os jogos tanto cognitivos quanto socioemocionais, quando incorporados de forma planejada ao processo educativo, representam instrumentos pedagógicos potentes para o desenvolvimento integral dos estudantes. A mediação do professor é decisiva nesse processo, não apenas como facilitador técnico das atividades, mas como agente que orienta, contextualiza e ressignifica as experiências lúdicas em prol de aprendizagens mais profundas e humanizadoras.

Os resultados evidenciam uma grande importância quanto à eficácia dos jogos cognitivos e socioemocionais como recursos pedagógicos no contexto da Educação Básica.

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que propõe uma abordagem educativa pautada em competências e habilidades, os jogos analisados nesta revisão se mostram alinhados a essa proposta ao promoverem aprendizagens que integram aspectos intelectuais, afetivos e sociais. Observa-se que tais atividades estimulam a autonomia, o pensamento crítico, a empatia e a capacidade de trabalhar em grupo competências indispensáveis para a convivência democrática e o enfrentamento de desafios contemporâneos.

A presença de estratégias mediadas por jogos em contextos inclusivos, como no caso de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), reforça ainda mais a potência dessa abordagem. Tais práticas demonstram que, quando intencionalmente planejadas e acompanhadas por mediação qualificada, os jogos podem promover equidade, respeito à diversidade e acesso efetivo à aprendizagem. A flexibilidade das

dinâmicas lúdicas permite atender a diferentes estilos cognitivos, níveis de desenvolvimento e ritmos de aprendizagem.

No campo das competências socioemocionais, os dados convergem com as discussões contemporâneas sobre a importância de uma educação que vá além da instrução cognitiva e que inclua o desenvolvimento da empatia, da autorregulação e da cooperação. O uso de jogos como estratégia para trabalhar essas habilidades de forma experiencial aproxima os estudantes de situações reais, permitindo que experimentem emoções, dilemas e tomadas de decisão em contextos simbólicos, porém significativos.

A literatura analisada também destaca o papel imprescindível do professor como mediador do processo. O sucesso da aplicação dos jogos depende diretamente da clareza dos objetivos pedagógicos, da adaptação às necessidades do grupo e da condução das atividades de modo reflexivo.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A análise dos estudos revisados permite afirmar que os jogos cognitivos e socioemocionais constituem ferramentas pedagógicas valiosas no contexto da educação básica. As contribuições observadas nas quatro categorias analisadas, funções executivas, resolução de problemas, inclusão e metacognição, evidenciam que o uso intencional desses recursos pode ir além do simples entretenimento, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes.

Ao favorecer a atenção, a memória, o planejamento, a flexibilidade cognitiva e o raciocínio lógico, os jogos estimulam habilidades essenciais para a aprendizagem e o enfrentamento de desafios escolares e sociais. Ao permitirem a adaptação para diferentes perfis de aprendizagem, incluindo estudantes com necessidades específicas, os jogos reforçam a importância de práticas inclusivas e equitativas no ambiente educacional.

Destaca-se a relevância dos jogos no fortalecimento da metacognição, proporcionando às crianças oportunidades de refletirem sobre suas ações, estratégias e processos mentais, o que contribui para o desenvolvimento da autonomia e da autorregulação.

Dessa forma, os estudos analisados reforçam a necessidade de que o uso dos jogos cognitivos e socioemocionais seja incorporado de forma planejada e fundamentada nas práticas pedagógicas, com mediação qualificada por parte dos docentes. A intencionalidade didática, aliada ao conhecimento sobre o potencial formativo dos jogos, pode transformar o processo de ensino e aprendizagem em uma experiência mais significativa, motivadora e efetiva para todos os estudantes.

Conclui-se, então, que os jogos cognitivos e socioemocionais não são meros instrumentos de recreação, mas ferramentas pedagógicas valiosas para o

desenvolvimento integral dos estudantes. Sua incorporação às práticas docentes, aliada ao compromisso com uma educação mais humanizada e ativa, pode contribuir significativamente para transformar o processo de ensino-aprendizagem na Educação Básica.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, L. C.; MENDES, A. R. O uso de jogos narrativos como recurso para o fortalecimento de habilidades socioemocionais. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

BORIN, Marcia. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Campinas: Papyrus, 2020.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CAVALCANTI, Cláudio. *Jogos didáticos e o desenvolvimento de competências na educação básica*. Recife: EDUPE, 2018.

CUNHA, Juliana Alves dos Santos Gaêta. Funções cognitivas e aprendizagem: a abordagem de Reuven Feuerstein. *Estação Científica*, Juiz de Fora, n. 18, p. 1–21, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. 11. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LIMA, F. R.; SOUSA, H. C. Jogos digitais e competências socioemocionais: aprendendo a cooperar no ambiente virtual. *Journal of Digital Education and Social Development*, Washington, v. 6, n. 2, p. 55–70, 2023.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico*. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MEDEIROS, S. D. *Jogos digitais no ensino e aprendizagem da matemática: revisão sistemática da literatura*. São Paulo, 2020.

MOREIRA, D. A.; COSTA, M. L. A influência dos jogos socioemocionais na autorregulação de alunos dos anos iniciais. *Revista Psicopedagogia*, São Paulo, v. 39, n. 3, p. 77–91, 2022.

OLIVEIRA, Guilherme Saramago de et al. Jogos e atividades lúdicas no desenvolvimento de habilidades metacognitivas na Educação Infantil. *Revista Científica Foz*, Foz do Iguaçu, v. 2, n. 3, p. 51–62, 2022. Disponível em: <https://revista.ivc.br/index.php/revistafoz/article/view/251>. Acesso em: 02 maio, 2025.

OLIVEIRA, M. C.; RAMOS, D. K. Jogos cognitivos na escola: percepção das crianças sobre o aprimoramento das funções executivas. *EccoS – Revista Científica*, São Paulo, n. 44, p. 263–287, jul./set. 2017.

PAZ, N. S. *Jogos didáticos para o ensino de Ciências*. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/28467>. Acesso em: 02 maio 2025.

PEREIRA, J. M.; RAMOS, D. F. Jogos de tabuleiro e desenvolvimento da empatia em sala de aula. *Revista de Práticas Educativas, Memórias e Oralidades*, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 102–118, 2021.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RAMOS, Carla A. et al. Jogos digitais e cognição: contribuições para a educação básica. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 67-79, 2014.

SHAW, G. S. L.; RIBEIRO, M. S. S.; ROCHA, J. B. T. Utilizando games para ensinar Ciências: percepções de estudantes do Ensino Fundamental. *Ensino em Re-Vista*, Uberlândia, v. 26, n. 2, p. 390–414, 2019. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/49339>. Acesso em: 02 maio 2025.

SILVA, R. F.; ANDRADE, V. M. Jogos colaborativos e empatia no ensino fundamental: uma análise das competências socioemocionais. *Revista Educação & Emoções*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 45–58, 2023.

SOARES, Márcio. *Jogos pedagógicos e a construção do conhecimento em Ciências e Matemática*. Curitiba: CRV, 2021.

SOUZA, L. C.; OLIVEIRA, J. C. G. Jogos didáticos como ferramenta de ensino e aprendizagem de matemática para alunos autistas. *Revista Prociências*, Pelotas, v. 12, n. 1, p. 99–114, 2024.

SOUZA, L. M.; OLIVEIRA, T. R. Jogos didáticos e desenvolvimento emocional de alunos com TEA: práticas inclusivas na sala de aula. *Cadernos de Educação Especial*, Santa Maria, v. 38, n. 1, p. 114–127, 2024.

TEIXEIRA, M. V. Jogos de papéis e a construção da autorregulação emocional em crianças. *Revista Educação Infantil em Foco*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 33–47, 2022.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.