

A importância do jogo/lúdico no processo de ensino-aprendizagem

The importance of games/playfulness in the teaching-learning process

Dayane Flávia de Castro

Bacharel em Psicologia (UNIPAM).

Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional (UNIPAM).

E-mail: dayanefc20@hotmail.com

Adriana Lanna de Malta Tredezini

Mestre em Educação.

Professora de Tecnologia Aplicada à Educação (UNIPAM).

E-mail: adriana@unipam.edu.br

Resumo: O presente estudo trata, em linhas gerais, da importância do jogo/lúdico no processo de aprendizagem. São destacados como objetivos principais identificar as formas de intervenção das professoras em trabalhos com jogos, verificar as dificuldades encontradas por elas no momento das atividades e descobrir, ainda, se são oferecidos recursos para que se trabalhe com jogos. Para alcance de tais objetivos, utilizou-se a entrevista semiestruturada. Como referencial teórico, foram escolhidos dois autores, Piaget e Vygotsky, que explicitam claramente em suas temáticas o jogo e a aprendizagem. Os resultados apontam para a eficácia dos jogos e do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo. Aprendizagem. Piaget. Vygotsky.

Abstract: The present study deals, in general, with the importance of games/ playfulness in the learning process. It was highlighted as main objectives for this study to identify the forms of teachers' intervention in works with games, to check the difficulties encountered by them at the time of the activities and even discover if resources are offered to work with games. To reach these objectives, it was used a semi-structured interview. As theoretical approach we chose two authors, Piaget and Vygotsky, which explain clearly in their thematic, the games and the learning. The results point to the effectiveness of games and playfulness in learning development.

Keywords: Games. Learning. Piaget. Vygotsky.

1 INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, permaneceu o paradigma que confundia "ensinar" com "transmitir", contexto em que o aluno se encontrava como um agente passivo da aprendizagem e o professor como um mero transmissor.

A partir do momento em que surgiu o interesse do aluno pelo estudo, acabou transformando-se o sentido do que se entendia por material pedagógico.

Esse interesse passou a ser a força condutora de um processo de aprendizagem em que há troca de experiências e de descobertas, sendo esse o motor de seu progresso. Nesse contexto, o professor passou a ser um condutor de situações estimuladoras e eficazes.

Com a utilização de recursos informatizados, pôde-se potencializar o desenvolvimento dessas diversas competências, possibilitando uma reestruturação do modo de relacionamento entre aluno/professor, passando o processo de desenvolvimento a atender aos vários interesses individuais e coletivos, dentro de uma sala de aula.

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como instrumento ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza uma ferramenta pedagógica que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Atualmente, o jogo ganha um novo enfoque, pois está sendo integrado aos currículos escolares, deixando de ser atividade secundária e passando a ser aceito como parte dos conteúdos pedagógicos escolares.

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento coletivo e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, social e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, da criatividade, da responsabilidade e da cooperação dos alunos.

Interessa ao professor conhecer seus alunos, com relação a seu desempenho no sentido de cumprir os objetivos propostos para determinado curso, matéria e série escolar. O conhecimento genérico das crianças, adolescentes ou jovens que a psicologia do desenvolvimento ou da personalidade oferece terá significado na medida em que possa esclarecer o professor sobre a normalidade do comportamento dos discentes ou ajudá-lo a propor experiências de aprendizagem possivelmente adequadas para determinado grupo de alunos (CASTRO, 1974).

A aprendizagem é um processo cuja matriz é vincular e lúdica e sua raiz corporal; seu desdobramento criativo põe-se em jogo através da articulação inteligência-desejo e do equilíbrio assimilação-acomodação. No humano, a aprendizagem funciona como equivalente funcional do instinto. Para dar conta das fraturas do aprender, necessitamos atender processos (a dinâmica, o movimento, as tendências) e não aos resultados ou aos rendimentos (sejam escolares ou psicométricos) (FERNÁNDEZ, 1991).

O brincar, marca característica da infância, traz inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento futuro e suas relações interpessoais.

Na brincadeira, a criança encontra auxílio para seu desenvolvimento físico, intelectual e social, pois, por meio das atividades lúdicas, ela começa a formar seus conceitos, relacionar ideias, estabelecer afinidade, desenvolvendo ainda sua expressão corporal, habilidades sociais, aprimorando o seu processo de conhecimento.

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos,

desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo (DALLABONA, 2004).

O propósito de incentivar a atividade lúdica no âmbito escolar está no desenvolvimento do aprender brincando, em que a educação realizada por meios lúdicos pode ser compreendida como um instrumento no processo de ensino.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

São muitos os autores que defendem a questão da utilização do jogo no processo de aprendizagem. Nesta pesquisa, foram escolhidos apenas dois para serem citados: Piaget e Vygotsky. Ambos afirmam que o jogo estimula muito a criança no desenvolvimento da aprendizagem.

Primeiramente, será abordado o aspecto de aprendizagem descrito por cada autor. Em seguida, será descrito o que cada um apresenta sobre a questão do jogo. A revisão teórica será iniciada com o conceito de aprendizagem proposto por Piaget, citados por outros autores. Logo após, passa-se a palavra para Vygotsky.

2.1 Aprendizagem na visão de Piaget

A aprendizagem para Piaget está representada por um duplo processo: o de assimilação e o de acomodação. A inteligência sensório-motora aparece como desenvolvimento de uma atividade assimiladora que tende a incorporar e a acomodar os objetos exteriores a seus esquemas, na medida em que se dá um equilíbrio estável entre a assimilação e a acomodação (NEGRINE, 1994).

Piaget explica que o conhecimento é construído de forma contínua e progressiva, através da interação do indivíduo com o meio. Ressalta que essas interações são ativas e dinâmicas, pois o ser não só age e reage sobre o meio como também sofre e exerce pressão sobre o sujeito, constituindo um equilíbrio entre tais trocas (ALMEIDA, 2009).

[...] a aprendizagem não se confunde necessariamente com o desenvolvimento, e que, mesmo da hipótese segundo a qual as estruturas lógicas não resultam da maturação de mecanismos inatos somente, o problema subsiste em estabelecer se sua formação se reduz a uma aprendizagem propriamente dita ou depende de processos de significação ultrapassando o quadro do que designamos habitualmente sob este nome (PIAGET, 1974, p. 34 *apud* MARTIN, 2007, p. 14).

Segundo Piaget, o conhecimento não está no sujeito-organismo, tampouco no objeto-meio, mas é decorrente das contínuas interações entre os dois. Para ele, a inteligência é relacionada à aquisição de conhecimento na medida em que sua função é estruturar as interações sujeito-objeto. Assim, para Piaget, todo o pensamento se origina na ação, e, para se conhecer a gênese das operações intelectuais, é

imprescindível a observação da experiência do sujeito com o objeto (FERRACIOLI, 1999).

Para Piaget, em cada momento e em todo o decorrer da vida humana, o processo adaptativo tem funcionamento idêntico, procedendo por dois mecanismos indissoluvelmente ligados, assimilação e acomodação (CASTRO, 1974).

A assimilação é definida por Piaget como uma forma de adaptação do sujeito ao meio. Ocorre assimilação quando o sujeito incorpora os dados externos aos esquemas que possui. A acomodação é a modificação necessária dos esquemas para poder incorporar esses dados externos (PIAGET, 1973 *apud* MARTIN, 2007).

Piaget entende que o desenvolvimento é o processo essencial que dá suporte para cada nova experiência de aprendizagem, isto é, cada aprendizagem ocorre como função do desenvolvimento total, e não como um fator que o explica. Ele restringe a noção de aprendizagem à aquisição de um conhecimento novo e específico derivado do meio, diferenciando-a do desenvolvimento da inteligência, que corresponderia à totalidade das estruturas do conhecimento construídas (FERRACIOLI, 1999).

Uma aprendizagem compreensiva requer que o professor conheça o processo de pensamento do aprendiz, apresente problemas e situações que lhe pareçam interessantes e para os quais possa oferecer respostas. Isto significa, em outras palavras, que o professor precisa sondar a prontidão da criança antes de planejar o ensino (GOULART, 1989).

Ferracioli (1999) ressalta que, para Piaget, o conceito de aprendizagem é muito mais abrangente do que o significado com que é normalmente utilizado. Ela não se esgota no sentido da experiência mediata, mas, juntamente com o processo de equilíbrio, assume a dimensão do próprio desenvolvimento da estrutura cognitiva, o que significa crescimento biológico e intelectual do indivíduo.

2.2 Aprendizagem na visão de Vygotsky

A aprendizagem é um processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores etc., a partir do seu contato com a realidade, com o meio ambiente, com as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo) (OLIVEIRA, 1995).

O aprendizado é mais do que a aquisição de capacidade para pensar; é a aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas. O aprendizado não altera nossa capacidade global de focalizar a atenção; ao invés disso, no entanto, desenvolve várias capacidades de focalizar a atenção sobre várias coisas (VYGOTSKY, 1998).

Para Vygotsky, desde o nascimento da criança, o aprendizado está relacionado ao desenvolvimento e é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (OLIVEIRA, 1995).

O brincar se relaciona com a aprendizagem. Brincar é aprender. Na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens

mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem (ROLIM, GUERRA & TASSIGNY, 2008).

Durante o processo de educação escolar, a criança parte de suas próprias generalizações e significados; na verdade, ela não sai de seus conceitos, mas entra num novo caminho acompanhada deles; entra no caminho da análise intelectual, da comparação, da unificação e do estabelecimento de relações lógicas. A criança raciocina, seguindo as explicações recebidas, e então reproduz operações lógicas, novas para ela, de transição de uma generalização para outras generalizações (VYGOTSKY, 1998).

O processo de ensino-aprendizado na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança – num dado momento e com relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido – e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimento e habilidades de cada grupo de crianças (OLIVEIRA, 1995).

Vygotsky (1998) desenvolve sua teoria e afirma que a aprendizagem acontece em dois níveis: nível de desenvolvimento real (o que a criança já é capaz de realizar por si própria, sem ajuda do outro) e o nível de desenvolvimento potencial (aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa).

2.3 O jogo para Piaget

Para Piaget (1994 *apud* GIOCA, 2001), os jogos tornam-se mais significativos na medida em que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Para Piaget, essa adaptação que deve ser realizada na infância consiste em uma síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho afetivo.

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas, gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança (PIAGET *apud* MORATORI, 2003).

O jogo é a atividade mais importante na primeira etapa da escolaridade da criança, partindo-se da afirmação do valor da brincadeira infantil como meio de desenvolvimento (CASTRO, 1974).

Segundo Mattos & Faria (2011), Piaget propõe uma classificação dos jogos baseados na evolução das estruturas mentais, classificada por três tipos de categorias: a) Jogos de exercícios – 0 a 1 ano; b) Jogos simbólicos – 2 a 7 anos; c) Jogos de regras – ápice aos 7 anos.

a) Jogos do Exercício

Os jogos de exercício, primeiros a aparecerem na vida da criança, não incluem intervenção de símbolos ou ficções e nem de regras; a criança executa simplesmente pelo prazer que encontra na própria atividade, e não com o objetivo de adaptação. A principal característica do jogo nesta fase é o seu aspecto prazeroso. É agir para satisfazer-se. O prazer é o que traz significado para a ação: o bebê mama não para sobreviver, mas pelo prazer que o mamar traz, à medida que alivia um desconforto, um desprazer. Ao descrever a classificação e a evolução dos jogos de exercícios, Piaget divide-os em duas categorias: jogos de exercícios sensório-motores e jogos de pensamento.

Para os jogos de pensamento, podemos apontar as mesmas classes discutidas anteriormente. E, dentre elas, encontramos todas as passagens entre o exercício sensório-motor, o da inteligência prática e o da inteligência verbal.

Piaget exemplifica dizendo que uma criança, tendo aprendido a formular perguntas, poderá se divertir pelo simples prazer de perguntar (exercício simples). Por outro lado, poderá relatar algo que não existe pelo prazer de combinar as palavras sem finalidade (combinações sem finalidade). Ou, ainda, pode inventar palavras ou descrições pelo simples prazer que encontra ao inventar (combinações lúdicas de pensamento com finalidade).

b) Jogos Simbólicos

São jogos que implicam a representação, isto é, a diferenciação entre significantes e significados. No jogo simbólico, há o prazer, a descoberta do significado, como no jogo de exercício, mas com acréscimo do símbolo. A criança demonstra seu funcionamento simbólico por meio de alguns comportamentos:

- Quando imita uma determinada situação, que presenciou em outro momento, demonstra uma representação interna desse acontecimento;
- Quando brinca de faz-de-conta, transformando um objeto em outro, uma vassoura pode vir a ser, nas mãos de uma criança, um cavalo, um lápis pode se tornar um avião;
- No jogo, quando apresenta uma interpretação própria dos acontecimentos que fazem parte do seu dia-a-dia;
- Quando começa a usar a linguagem para se expressar e se comunicar com os outros;
- Quando desenha, pinta, modela, a criança expressa aquilo que conhece e tem significado para ela.

É construindo representações que a criança registra, pensa, lê o mundo por meio do jogo simbólico, do faz-de-conta. A criança assimila a realidade externa adulta à sua realidade interna. A hora do jogo é um momento carregado de significações. A criança tem necessidade de vivenciar o jogo simbólico: quando a criança brinca, joga ou desenha, está desenvolvendo a capacidade de representar, de simbolizar. Está interagindo com o mundo. Está recebendo, internalizando ideias e sentimentos. E está dando sua resposta criativa.

O jogo simbólico constitui uma atividade real essencialmente egocêntrica e sua função consiste em atender o eu por meio de uma transformação do real em função de sua própria satisfação. Conforme Piaget (1971) *apud* Martin (2007), o jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas sim uma assimilação deformada da realidade do eu.

Enquanto no jogo de exercício não há estrutura representativa especificamente lúdica, no jogo simbólico a representação está presente, havendo, portanto, uma dissociação entre o significante e o significado.

c) Jogo de Regra

Os jogos com regras aparecem numa etapa posterior aos jogos de símbolos. Para uma criança de 2 ou 3 anos, o simples fato de subir os degraus de uma escada já é uma satisfação. Ao passo que, para uma criança de 6 anos, por exemplo, essa atividade só será atraente se envolver algumas regras determinando o procedimento: subir com um pé só, de dois em dois degraus, pulando etc. São as regras que irão impor necessidades de maior ou menor atenção e regular o comportamento da criança. Se, nas primeiras brincadeiras infantis e naquelas que envolvem situações imaginárias, o prazer está no processo; nos jogos com regras, o prazer é obtido no resultado alcançado e no cumprimento das normas. São jogos que permitem a criança autorregular-se. E não em menor medida, autoavaliar-se, uma vez que as regras são estabelecidas *a priori*, e estão à disposição para que todos os participantes as conheçam, mesmo sendo uma atividade lúdica da criança socializada, o jogo de regra se desenvolve continuamente durante toda a vida. Por isso, seu aparecimento é mais tardio, só se constitui entre os quatro e os sete anos, intensificando-se na idade de sete a onze anos.

Resumindo, os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais, com competição entre os indivíduos, fazendo com que a regra seja necessária. Nessa categoria de jogo, as regras podem ser transmitidas por gerações passadas ou podem ser estabelecidas por acordo entre os participantes no momento em que jogam. Ao discutir ainda as categorias dos jogos, Piaget diz que os jogos de construção não constituem uma categoria como os outros jogos descritos, mas eles são construídos pelo exercício, o símbolo e a regra.

2.4 O jogo para Vygotsky

Segundo Vygotsky, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (VYGOTSKY, 1989 *apud* MORATORI, 2003).

Vygotsky (1992 *apud* MATTOS & FARIA, 2011) faz afirma que, inicialmente, as primeiras ações lúdicas surgem com base na necessidade crescente da criança de dominar o mundo dos adultos. Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a autoexpressão; encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção e, também, pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação;

e pelo estímulo à imaginação. Todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação que a criança faz através do jogo. Em várias pesquisas que investigaram o desenvolvimento infantil nas áreas psicológicas ou a psicanálise na educação ou em outra área, foi necessário abordar a relação da criança com o brinquedo, o jogo e as artes. Esses são alguns dos aliados na tarefa de desenvolver a criatividade e a independência das crianças.

Vygotsky (1984 *apud* NEGRINE, 1994), em sua obra, nos afirma que é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das maturações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. Isso significa que a criança começa a lidar com o significado das coisas, projetando nos objetos sua fantasia criativa. Por exemplo, uma panela pode se tornar um tamborim, um lenço comprido amarrado à cabeça se torna rapidamente em um cabelo comprido.

Vygotsky (1998) estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que possamos melhor compreender essa importância, é necessário que recordemos algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regulares. Convém lembrar, também, que o principal conceito da teoria de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós.

Vygotsky fala que o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança, com o seu evoluir, passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia (ROLIM, GUERRA & TASSIGNY, 2008).

Vygotsky considera o brinquedo uma importante fonte de promoção do desenvolvimento e dedica-se mais especialmente à brincadeira de faz-de-conta. Através do brinquedo, a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Sendo assim, a criança passa a criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. Através do brinquedo, ela projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos (CARDOSO & LIMA, 2008).

No brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas e de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim, o brinquedo antecipa o desenvolvimento. Com ele a criança começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias a sua participação social, a qual só pode ser completamente atingida com a assistência de seus companheiros da mesma idade e também com outros mais velhos (VYGOTSKY, 1998).

O brincar prepara a criança para futuras atividades de trabalho: evoca atenção e concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros. Colabora para que trabalhe sua relação com o mundo, dividindo espaços e experiências com outras pessoas (ROLIM, GUERRA & TASSIGNY, 2008).

Piaget e Vygotsky abordam de forma clara seus conceitos sobre aprendizagem e a importância do jogo para o seu desenvolvimento. Diante disso, fica evidente que o jogo é um recurso muito útil para ajudar as crianças a se desenvolverem no processo de aprendizagem.

3 MÉTODO

Para atingir os objetivos propostos, utilizaram-se a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo.

A pesquisa bibliográfica pode ser considerada um procedimento formal com método de pensamento reflexivo que requer um tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais. Significa muito mais do que apenas procurar a verdade: é encontrar respostas para questões propostas, utilizando métodos científicos. Especificamente é “um procedimento reflexivo sistemático, controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo de conhecimento” (ANDER-EGG, 1978 *apud* LAKATOS & MARCONI, 1992).

A pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se preocupa uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre eles. (LAKATOS & MARCONI, 2003)

Dentre as principais técnicas utilizadas em pesquisa de campo, destacam-se a entrevista, o questionário, o formulário, o teste etc. Para este trabalho, fez-se a opção pela entrevista semiestruturada, que foi aplicada com professores de duas escolas públicas que utilizam o jogo como método de ensino.

A entrevista é um excelente instrumento de pesquisa por permitir a interação entre pesquisador (a) e entrevistado (a) e a obtenção de descrições detalhadas sobre o que se está pesquisando (OLIVEIRA, 2005).

O presente tema da pesquisa foi abordado mediante os materiais encontrados na obra de dois autores que discorrem sobre o assunto, Piaget e Vygotsky, ambos da área da Educação.

A pesquisa de campo foi realizada em duas escolas estaduais, uma de Educação Infantil e outra de Ensino Fundamental I. A entrevista foi aplicada a vinte professoras, com a finalidade de investigar a importância do jogo no processo de aprendizagem.

Primeiramente, a pesquisadora entrou em contato com as diretoras das escolas, explicando o tema da pesquisa e qual o intuito da investigação, sendo este para um trabalho de conclusão de curso de Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional, pelo Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM.

Ao receber o consentimento das diretoras, foi marcado um encontro com as professoras, o qual teve início com a apresentação da entrevistadora. Logo após, apresentou-se a explicação do tema e do intuito da pesquisa e, em seguida, agendou com cada professora, de acordo com suas disponibilidades de locais e horários, data para aplicação da entrevista semiestruturada. Ao final, a entrevistadora agradeceu pela colaboração e pelas informações cedidas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A fim de investigar a importância do jogo no processo de aprendizagem, procurou-se identificar as formas de intervenção dos professores em trabalho com jogos, verificar as dificuldades encontradas por elas no momento da atividade e descobrir, ainda, se são oferecidos recursos para que se trabalhe com jogos.

Com a aplicação das entrevistas, descobriu-se que o tempo que as professoras entrevistadas ministram aula nas escolas varia de um ano a trinta anos.

A partir das entrevistas, averiguou-se que todas as professoras entrevistadas fazem uso de jogos, no momento da explicação dos conteúdos, dizendo ser este um recurso a mais a ser utilizado na ministração dos conteúdos.

Entende-se que o professor é o principal colaborador para mediar a ação lúdica da criança em uma significativa situação de aprendizagem, na qual a relação da criança com a brincadeira espontânea realizada seja apenas o eixo norteador para o seu trabalho pedagógico (SANCHES, 2007).

Sanches (2007) cita ainda que, nesse sentido, é preciso que o professor tenha clareza e conhecimento sobre as características e particularidades das diferentes faixas etárias, ampliando o que entenda por ensinar, reconhecendo, ainda, que a motivação (inerente a cada indivíduo, motivos e interesses internos), juntamente com a maturação das necessidades, desempenha caráter especial no desenvolvimento da criança, em relação à singularidade do brinquedo/jogo.

Ao falar do modo de intervenção, as professoras entrevistadas afirmam que, com a aplicação dos jogos, procuram levar os alunos a construir conhecimento através da brincadeira proposta.

O jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento, com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições (MORATORI, 2003).

Logo, ao usar o lúdico como estratégia de ensino, contribui-se efetivamente para o desenvolvimento do pensamento analítico-sintético do aluno, bem como para sua participação ativa na aprendizagem, possibilitando avançar na construção do conhecimento e na consolidação das habilidades. Deve-se, assim, facilitar esta construção através do respeito à liberdade de pensar, do incentivo à descoberta e do encorajamento à criatividade (ARAÚJO, 2000).

As professoras ressaltam, ainda, utilizar jogos em todas as disciplinas, sendo este um recurso indispensável no processo de aprendizagem dos alunos.

O jogo é construtivo, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, motivando e possibilitando a criação de novas ações. Desenvolve sua imaginação, levando-o a compreender o mundo que o cerca. Por esta razão, a escola o utiliza no processo de ensino-aprendizagem (ARAÚJO, 2000).

Araújo (2000) comenta ainda que a aula desenvolvida com jogos deve estimular a atividade criativa, a iniciativa e o raciocínio do aluno. Deve levar o aluno a compartilhar o trabalho com os colegas através de questões problematizadas e vivências práticas. Toda criança é curiosa e o lúdico desperta nela esta curiosidade e a vontade de aprender. Assim, a aprendizagem ocorre num contexto de desafio, de espírito lúdico.

Quando o conteúdo é ministrado com jogos, as professoras relatam que é nítido o interesse e participação dos alunos durante a sua apresentação.

O jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim, também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado prazerosamente. A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados (DALLABONA, 2004).

Dessa forma, por meio do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no jogar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo (ALVES & BIANCHIN, 2010).

Descobriu-se, ainda, que todas as professoras recebem apoio e recursos necessários da escola para utilizarem jogos no ensino de conteúdos, sendo isso de extrema importância para a aprendizagem.

Com a utilização de jogos em sala de aula, a escola garante um clima de prazer, fundamental tanto para aquele que aprende bem como para aquele que ensina, ou seja, um espaço de inclusão, de trabalho mútuo (ARAÚJO, 2000).

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (DALLABONA, 2004).

As entrevistadas dizem, ainda, que, em uma das escolas, as famílias não dão nenhum tipo de suporte para os professores utilizarem este recurso, já na outra, os professores recebem total apoio dos pais, trazendo, assim, muitos progressos na aprendizagem dos alunos.

A família e a escola emergem como duas instituições fundamentais para desencadear os processos evolutivos das pessoas, atuando como propulsores ou inibidores do seu crescimento físico, intelectual e social (POLONIA & DESSEN, 2005).

As relações entre a família e a escola apresentam padrões e formas de interação bem peculiares que precisam ser identificadas, apreendidas e analisadas com o intuito de propiciar uma melhor compreensão não só dos aspectos gerais da integração entre ambos como também daqueles mais peculiares a cada ambiente (POLONIA & DESSEN, 2005).

As professoras investigadas disseram que o comportamento dos alunos é bastante participativo, ativo e de muita cooperação no momento da interação com os jogos.

O jogo passou a ser uma espécie de metáfora científica para situações de interação de indivíduos, na qual o resultado de suas decisões depende

fundamentalmente das decisões de outros indivíduos envolvidos na mesma situação (SIMONSEN, 1997 *apud* ANDRADE, 2002).

Moratori (2003) destaca que, quando são propostas atividades com jogos para alunos, a reação mais comum é de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolve o aluno, estimulando-o à ação.

Em relação à interação dos alunos, é bastante positiva, pois sempre o aluno que possui mais facilidade auxilia o que tem mais dificuldade, e isso faz com que eles sejam sempre unidos.

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos (DALLABONA, 2004).

O jogo passou a ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI, 2003).

Algumas professoras apontaram a questão da dificuldade de alguns alunos, quando perdem no jogo, mesmo sendo este apenas para aprendizado dos conteúdos, relatam sempre trabalhar a aceitação, aprender a perder e a ganhar em momentos de competição.

Moratori (2003) ressalta que é na ação do jogo que o sujeito, mesmo que venha a ser derrotado, pode conhecer-se, estabelecer o limite de sua competência enquanto jogador e reavaliar o que precisa ser trabalhado, desenvolvendo suas potencialidades, para evitar uma próxima derrota.

O mesmo autor ressalva, ainda, que a competição inerente aos jogos garante-lhes o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e um envolvimento naturais dos alunos e contribuindo para o seu desenvolvimento social, intelectual e afetivo.

Já os alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem, com o uso deste recurso, tem propiciada uma interação e socialização, o que faz com que aprendam com seus pares, ocorrendo, assim, uma aprendizagem com mais facilidade.

Considera-se que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo (CAMPOS, FELÍCIO & BORTOLOTO, 2003).

Os autores supracitados ressaltam, ainda, neste sentido, o jogo como um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Ele pode ser utilizado como promotor de

aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento.

A utilização dos jogos no processo de aprendizagem é muito eficaz para ajudar o aluno na memorização dos conteúdos, pois, quando os alunos aprendem brincando, eles desenvolvem melhor sua atenção e concentração, no momento da explicação das matérias.

Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais (TAROUÇO *et al.*, 2004).

Tarouco *et al.* (2004) citam, ainda, que a utilização desses novos recursos modifica a dinâmica do ensino, as estratégias de alunos e de professores. Com esses novos recursos e ferramentas, a educação pode ensejar uma aprendizagem significativa, proporcionando que o aluno aprenda de forma dinâmica e motivadora.

As professoras disseram ser o jogo um recurso indispensável no processo de aprendizagem dos alunos, pois através dele os alunos demonstram mais interesse e se esforçam mais para a aprendizagem.

Dallabona (2004) afirma que o brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação nas suas várias formas, facilitando a autoexpressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação que a criança faz através do jogo (GIOCA, 2001).

Diante da aplicação das entrevistas, percebeu-se que o uso do jogo no processo de aprendizagem é um recurso a mais a ser utilizado e, ao mesmo tempo, de grande ajuda, pois auxilia os alunos no processo de memorização, saindo da rotina do método tradicional e estimulando a criança no interesse pelos estudos e aprendizado dos conteúdos.

É relevante ressaltar, ainda, que as professoras entrevistadas acreditam que o uso do jogo é um recurso indispensável para o processo de aprendizagem do aluno, pois esse momento passa a se tornar significativo na vida da criança, porque ela desenvolve o aprendizado de forma divertida e se socializa com os colegas.

5 CONCLUSÃO

Os motivos pelos quais foi escolhido este tema foi o de tentar descobrir se, quando o professor utiliza o recurso do jogo no momento de ensino ao aluno, ele apresenta uma aprendizagem significativa, e qual o tipo de apoio que os professores recebem dos pais e da escola para introduzir o conteúdo com o jogo.

A escola desempenha um papel de grande importância no desenvolvimento social de crianças e adolescentes e não pode ser considerada apenas como um espaço destinado à aprendizagem formal ou ao desenvolvimento cognitivo. Portanto, a escola

precisa se transformar, adaptar-se à realidade e às demandas culturais atuais e atuar no sentido de estimular as crianças no processo de aprendizagem, de forma divertida para elas, e não como uma mera obrigação.

A escola é ainda o espaço onde a criança passa a compartilhar experiências, adquire aprendizagem e estabelece relações de amizade com seus colegas e professores.

A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais como respeito, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. O ensino por meios lúdicos permite criar ambientes gratificantes e atraentes, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral dos usuários.

Diante disso, percebe-se o quanto é importante manter um acompanhamento com esta criança no seu processo de aprendizagem, levando em consideração todos os aspectos de sua vida, os ambientes onde se insere, a relação que ela estabelece com os outros e com o seu aprendizado em questão.

Trabalhos sobre esses assuntos são de grande contribuição para o universo da educação, pois, através deles, as escolas começarão a pensar em estratégias de trabalho com jogos, com os alunos que apresentam, ou não, dificuldade de aprendizagem. O jogo como recurso de aprendizagem é muito indicado para qualquer faixa etária; durante a sua realização, os alunos poderão apresentar suas habilidades, cooperação com grupo e criatividade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, E. S. de. *O brincar e a criança: implicações da teoria de Jean Piaget*. 2009. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo>>. Acesso em: 19 de dez. 2012.
- ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*. [online]. v.27, n.83, pp. 282-287. 2010. Disponível em: <<http://www.pepsic.bvsalud.org/scielo>> Acesso em: 12 de dez. 2012.
- ANDRADE, J. C. S. Formação de estratégias socioambientais corporativas: os jogos Aracruz Celulose-partes interessadas. *Revista Administração. Contemporânea*. [online]. v.6, n.2, pp. 75-97. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em: 05 de jan. 2013.
- ARAÚJO, I. R. O. *A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática*. 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2000.
- CAMPOS, L. M. L.; FELÍCIO, A. K. C.; BORTOLOTO, T. M. *A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem*. Departamento de Educação – Instituto de Biociências da Unesp – Campus de Botucatu. 2003.

CARDOSO, N. P. A.; LIMA, L. A. G. *O jogo simbólico em Vygotsky e Freud*. Tese de Monografia em Pedagogia – Instituto Superior de Educação Vera Cruz. 19 f. 2008.

CASTRO, A. D. de. *Piaget e a didática: ensaios*. São Paulo: Saraiva, 1974.

DALLABONA, S. R. *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Curso de Especialização em Psicopedagogia - Instituto Catarinense de Pós-Graduação ICPG. 13 f. 2004.

FERNÁNDEZ, A. *A inteligência aprisionada*. Trad. Iara Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FERRACIOLI, L. Aspectos da construção do conhecimento e da aprendizagem na obra de Piaget. *Caderno Catarinense Ensino Física.*, v. 16, n. 2: p. 180-194, ago. 1999. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/6808/6292>>. Acesso em: 01 de fev. 2013.

GIOCA, M. I. *O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos*. Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia - Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. 69 f. Belém do Pará. 2001.

GOULART, I. B. *Piaget: experiências básicas para utilização pelo professor*. Petrópolis: Vozes, 1989.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 5. ed. 2003.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos*. São Paulo: Atlas, 4. ed. 1992.

MARTIN, D. F. *A aprendizagem em Paulo Freire e Piaget*. Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia. Faculdade de Ciências Unesp - Campus de Bauru. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. 53 f. 2007.

MATTOS, R. C. F.; FARIA de M. A. Jogos e aprendizagem. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*. v. 2 nº 1 . 2011. Disponível em: <<http://www.facsaooroque.br/novo/publicacoes/pdf/v2-n1-2011>>. Acesso em: 29 de nov. 2012.

MORATORI, P. B. *Porque utilizar jogos no processo de ensino aprendizagem?* Trabalho de Conclusão de Disciplina de Introdução a Informática na Educação – Universidade Federal do Rio de Janeiro. 33 f. Dez. 2003.

NEGRINE, A. *Aprendizagem e Desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo*. Porto Alegre: Prodil. p. 32 a 45, 1994.

OLIVEIRA, M. K de. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico*. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

OLIVEIRA, M. M. de. *Como fazer pesquisa qualitativa*. Recife: Bagaço, 2005.

POLONIA, A. C.; DESSEN, M. A. Em busca de uma compreensão das relações entre família e escola. *Revista Psicologia Escolar e Educacional*, Brasília – DF, v. 9, n. 9, Set. pp. 303-312. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v9n2/v9n2a12.pdf>>. Acesso em: 15 de dez. 2012.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Revista Humanidades Fortaleza*, v. 23. n. 2. P. 176-180, Jul/ Dez. 2008. Disponível em: <<http://www.ojs.unifor.br/index.php/rh/article/view/440>>. Acesso em: 01 de abr. 2013.

SANCHES, M. *A importância do jogo simbólico na intervenção pedagógica como forma de enriquecimento no processo de ensino-aprendizagem*. Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia. Faculdade de Ciências Unesp - Campus de Bauru. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. 53 f. 2007.

TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, M. C. J. M.; KONRATH, M. L. P. Jogos educacionais. *Revista Novas Tecnologias na Educação – CINTED/UFRGS*. v. 2. n. 1, Março. 2004. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/Jogos_Educacionais.pdf>. Acesso em: 05 de jan. 2013.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.