



## O jogo como recurso lúdico e motivacional para a aprendizagem

*Rodolfo Alves de Macedo<sup>1</sup>*

**Resumo:** Partindo do pressuposto de que os jogos são muitas vezes ignorados e deixados em segundo plano como recurso pedagógico por professores, almeja-se discorrer sobre a importância do jogo e do lúdico como ferramentas de desenvolvimento cognitivo e emocional. Procuramos demonstrar, através de revisão bibliográfica, que os jogos têm seu potencial de desenvolvimento, sendo recursos facilitadores de uma aprendizagem significativa dos conteúdos escolares e para a socialização da criança, pois, por meio do lúdico, esta explora, levanta hipóteses, questiona, dialoga com o outro e compartilha ideias. Objetiva-se evidenciar o papel do jogo na construção do conhecimento, com o intuito de encorajar a reflexão dos docentes para uma concepção construtivista.

**Palavras-chave:** Jogo; Lúdico; Motivação; Aprendizagem.

## The game as a playful and motivational resource for learning

**Abstract:** Based on the assumption that games are often ignored and left in the background as a pedagogical resource by teachers, it is hoped to discuss the importance of games and ludic as tools for cognitive and emotional development. We try to demonstrate, through a bibliographical review, that the games have their development potential, being resources that facilitate a meaningful learning of the school contents and to the socialization of the child, because, through the playful one, it explores, raises hypotheses, questions, dialogues with each other and share ideas. The purpose of this paper is to highlight the role of the game in the construction of knowledge, in order to encourage teachers' reflection towards a constructivist conception.

**Keywords:** Game; Ludic; Motivation; Learning.

### Introdução

Em encontros de professores comumente ouvimos queixas em relação aos alunos, evidenciando dificuldades de aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, problemas de comportamento, desmotivação, entre outros.

<sup>1</sup> Especialista em Psicopedagogia Educacional pela Universidade Anhembi Morumbi e Sociologia e Ensino de Sociologia pelo Claretiano Centro Universitário. Graduado em Pedagogia pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Contato: rodolfo.macedo95@gmail.com.

Não obstante, os educadores ainda têm um papel fundamental na relação com os alunos, pois, quando comprometidos com o trabalho pedagógico, procuram alternativas como formação continuada, pesquisa, atualização em relação a metodologias de ensino etc., para auxiliá-los nas suas dificuldades para, assim, melhorar seu desempenho acadêmico, apesar de sua situação desfavorável para a aprendizagem.

Nesse sentido, os jogos – ora completamente ignorados pelo corpo docente e pela gestão escolar por serem vistos como um “passatempo”, ora utilizados como segunda ou terceira alternativa metodológica – podem contribuir significativamente para esse processo de aprendizagem e de desenvolvimento cognitivo, alcançando o sucesso escolar.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005, p. 16), “valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o lúdico faz sentido”. Assim, surge o aluno como agente ativo no seu processo de aprendizagem.

Porém, como os jogos podem auxiliar nesse desenvolvimento? Quais são as habilidades que os jogos podem proporcionar às crianças? Estes são questionamentos que tomamos como objetivos específicos do nosso levantamento bibliográfico, embasado na literatura já produzida nas áreas de Psicologia da Educação e Psicopedagogia, como Bossa (2002; 2011), Macedo, Petty e Passos (2005), Paín (1985), Piaget (2017; 1999; 1972), Piletti e Rossato (2017) e Vigotski (2007; 2000).

### **Breves considerações sobre o fracasso escolar**

Na literatura existente sobre o tema “fracasso escolar” encontramos explicativas que perpassam os campos da Psicologia da Educação e Sociologia da Educação, e, portanto, têm gerado discussões no meio acadêmico, podendo ser justificadas pelo fato de trazer prejuízos ao país, sofrimento e exclusão àqueles cujo nível de escolaridade está fora dos padrões de exigência da sociedade moderna. Segundo Bossa (2002, p. 22),

Consultando a literatura sobre o fracasso escolar, constatamos que o campo das dificuldades escolares é marcado por concepções que sempre privilegiaram um aspecto do ser humano, desconsiderando a complexidade de que a questão impõe. Verificamos que, em momentos distintos, prevaleceram concepções médicas, psicométricas e sociopolíticas.

O vocábulo “sucesso” é definido como “bom êxito; bom resultado” (AMORA, 2014, p. 846), enquanto “fracasso” é definido como “ruína, desastre, malogro, insucesso” (*ibid.*, p. 379).

Dessa forma, pode-se dizer que todas as pessoas podem oferecer respostas subjetivas em relação a essas definições, ligadas às suas trajetórias, crenças, valores e visão de mundo, gerando respostas plurais entre si. Portanto, sujeitos com diferentes aspirações e critérios de nível de excelência podem se contentar igualmente, mesmo com suas diferenças.

Para Ireland et.al. (2007, p. 23), “o fracasso escolar sempre existiu, uma vez que o ser humano não pode viver sem aprender e, quando aprende, às vezes fracassa”. No campo educacional, fracasso escolar pode ser significado por rendimento insuficiente em avaliações, evasão escolar e repetências, em relação às normas escolares em vigor, deixando os indivíduos em situação de maior desigualdade escolar. Dessa forma, o fracasso escolar, por vezes, se mostra como uma “falha” no processo de aprendizagem de determinados conteúdos escolares.

Sendo assim, quais práticas os docentes podem executar em sala de aula para potencializar a aprendizagem e evitar o fracasso escolar?

## **Desenvolvimento e Aprendizagem: contribuições de Jean Piaget e Lev S. Vygotsky**

Ao longo da história da Psicologia da Educação, autores como Jean Piaget (1896-1980) e Lev S. Vygotsky (1896-1934) fizeram grandes contribuições e influenciaram (e ainda influenciam) diversos pesquisadores e professores. Sem querer incorrer no erro de reduzir e simplificar a extensa obra desses autores e tendo em vista o objetivo do presente trabalho, abordaremos suas teorias em forma de síntese.

Piaget, biólogo por formação, tem na Psicologia a fundamentação de sua Teoria, chamada Epistemologia Genética, dedicando suas pesquisas ao desenvolvimento cognitivo. De acordo com Piletti e Rossato (2017, p. 65),

Em seus estudos, Piaget envereda pelo caminho interacionista, buscando demonstrar que o desenvolvimento resulta da interação entre os dois grupos de fatores e que tanto as ações externas como os processos de pensamento envolvem uma organização lógica.

Os estudos de Piaget visavam a compreensão de como se passa de um pensamento mais elementar para um pensamento mais complexo. Portanto, “Piaget busca desvendar os processos de conhecimento em sua evolução, pois é na passagem de um estado de conhecimento maior (processo de adaptação) que se efetiva o desenvolvimento do indivíduo” (Piletti e Rossato, 2017, p. 67).

Continuam os autores (2017, p. 67):

Piaget compreende o desenvolvimento cognitivo como algo que contém uma dinamicidade; a inteligência existe na ação, modifica-se numa sucessão de estágios, que compreendem uma gênese, uma estrutura e a mudança destas.

Toda gênese parte de uma estrutura e chega a outra estrutura, e esta é preparada por estruturas mais elementares, que apresentam características diferentes da estrutura total, ou seja, características parciais que se sintetizarão numa estrutura final. Toda estrutura tem uma gênese, ou seja, é construída pouco a pouco.

Assim, a questão central da Epistemologia Genética é a relação entre o sujeito e objeto; o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre fatores internos do sujeito (biológicos e hereditários) e fatores externos (meio envolvente), sendo o primeiro conjunto de fatores determinante no processo de construção do conhecimento desde suas formas mais elementares até os níveis superiores. A ênfase é dada por ele ao componente biológico, visto que acredita que o amadurecimento do organismo (maturação neurológica, muscular e hormonal) permite uma interação cada vez mais complexa com o meio envolvente, e, por conseguinte, uma adaptação mais ajustada à realidade. Segundo La Taille (1992, p. 11),

Piaget costuma ser criticado justamente por ‘desprezar’ o papel dos fatores sociais no desenvolvimento humano. Todavia, nada seria mais injusto do que acreditar que tal desprezo realmente existiu. O máximo que se pode dizer é que, de fato, Piaget não se deteve longamente sobre a questão, contentando-se em situar as influências e determinações da interação social sobre o desenvolvimento da inteligência.

Lev S. Vygotsky também se mostra de extrema importância e contribuiu muito para as teorias de aprendizagem. Considerando o tempo-espaço em que o autor se situava, é influenciado pelo método materialista histórico e dialético desenvolvido por Marx e Engels, estruturando assim a Psicologia Histórico-Cultural.

Vygotsky, assim como Piaget, era construtivista. Ambos compreendiam o desenvolvimento e a aprendizagem fruto da interação entre indivíduo e meio. Porém, Vygotsky priorizou os aspectos sociais, o que o tornou sociointeracionista. Segundo esse autor, quer a aprendizagem, quer o desenvolvimento cognitivo, dependem do meio social. A aprendizagem desenvolve-se por um processo de mediação, em que o adulto assume o papel de facilitador; e o desenvolvimento cognitivo realiza-se através das interações sociais e dos instrumentos utilizados, com o intuito de construir uma representação da realidade.

Ao longo da história os seres humanos têm se adaptado, usado objetos e criado instrumentos facilitadores. E, para Piletti e Rossato (2017, p. 83),

Assim, ao criar a cultura humana criamos o conjunto das características e das qualidades humanas expressas pelas habilidades, capacidades e aptidões que foram se formando ao longo da história por meio da própria atividade humana.

Tais qualidades, por sua vez, não são adquiridas sob a forma de herança genética e, sim, por meio da cultura material e intelectual repassada de geração a geração, que nos indica o que devemos aprender ou rechaçar.

Para tanto, é necessário que as novas gerações aprendam a utilizar objetos da cultura deixados pela geração precedente, de acordo com a função social para a qual foram criados, levando adiante o processo de desenvolvimento da humanidade. Desse modo, ao apropriar-se dos instrumentos culturais, como o computador ou a linguagem escrita, por exemplo, faz-se necessária a mediação, motivo pelo qual uma criança, ainda que nasça com o aporte biológico necessário ao seu desenvolvimento, necessita relacionar-se com os outros para humanizar-se.

Portanto, percebe-se a importância e necessidade de proporcionar às crianças oportunidades de aprendizagem ricas e estimulantes. Devido à situação socioeconômica e cultural, muitas crianças podem não ter acesso a essa educação, mas será na escola (entendida como uma instituição cultural e de socialização da cultura), talvez, a sua única oportunidade de se apropriar de elementos da cultura e saberes historicamente produzidos.

O saber escolar se mostra então de extrema importância de desenvolvimento desses indivíduos. Mas para isso é necessário que haja um mediador dos conteúdos elaborados: o professor, propiciando “a formação e transformação das funções psíquicas superiores (atenção voluntária, imaginação, pensamento, linguagem etc.), por meio da apropriação dos conhecimentos e provocando neles a necessidade de apropriação permanente de novos conhecimentos” (PILETTI e ROSSATO, 2017, p. 85).

E como Freire (2015, p. 24) postula, “ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”.

## O jogo e a aprendizagem

No que se refere à democratização do ensino, o Brasil tem tido avanços significativos. Porém, a melhoria qualitativa ainda se mostra longe de ser atingida.

No tocante à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei 9.394/96 (BRASIL, 1996), encontramos no artigo 2º que “A Educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Com essa afirmação, inferimos que a garantia de uma educação básica de

qualidade se mostra como um objetivo a ser atingido, não cabendo, como citado, somente ao poder público.

A partir das contribuições teóricas já referidas no presente trabalho, devemos considerar as múltiplas dimensões que influenciam no processo de aprendizagem do sujeito, considerando-o como um ser biopsicossocial e afetivo. Conforme Paín (1985, p. 15-18), essas dimensões são: a *dimensão biológica*; a *dimensão cognitiva*; e a *dimensão social*. Corroborar também Bossa (2011, p. 34):

Atualmente, a Psicopedagogia trabalha com uma concepção de aprendizagem segundo a qual participa desse processo um equipamento biológico com disposições afetivas e intelectuais que interferem na forma de relação do sujeito com o meio, sendo que essas disposições influenciam e são influenciadas pelas condições socioculturais do sujeito e do seu meio.

Sendo assim, e enquanto professores (mediadores), a prática docente pode ser mais eficaz se mais estimulante, mais provocativa. Nesse sentido, o uso de jogos se mostra como um importante instrumento da cultura, pois, enquanto atividade de dimensão lúdica, é divertida e agradável aos envolvidos. Para Macedo, Petty e Passos (2005, p. 24), “O ponto de partida é o jogo em si e a meta é melhorar o desempenho escolar em termos de notas, produção e compreensão de conteúdos”.

De acordo com Paín (1985, p. 51),

O jogo propriamente dito é uma atividade predominantemente assimilativa, através da qual o sujeito alude a um objeto, propriedade ou ação ausente por meio de um objeto presente que constitui o símbolo do primeiro e guarda com ele uma relação motivada.

[...]

Com o jogo, a criança combina propriedades em uma alquimia peculiar na qual o impossível pode ser experimentado. O jogo põe em marcha uma série de possibilidades, dentre as quais as mais equilibradas são conservadas, isto é, aquelas onde a regulação estabelece um nível suficiente de coerência. Desta maneira, só o plausível é integrado.

Portanto, com essa afirmação, conclui-se que o jogo vai além do caráter lúdico, mas também de desenvolvimento cognitivo, afetivo/emocional e social; cognitivo pois possibilita à criança colocar em ação seus esquemas anteriores para resolver as questões colocadas pelo jogo, utilizando habilidades de raciocínio, concentração, administração etc.; além disso,

O jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, realizando um intercâmbio entre a zona de desenvolvimento real, a qual abrange as aprendizagens já consolidadas, à zona de desenvolvimento potencial, que representa as aprendizagens que ainda vão se

consolidar. Nesta perspectiva, o jogo é fundamental para que os processos de desenvolvimento se efetivem, resultando em saltos nos processos de aprendizagem e desenvolvimento, pois um está relacionado e articulado ao outro (TEZANI, 2006, p. 10).

afetivo/emocional pois, desenvolve a competitividade e possibilita a vivência de uma situação de derrota e frustração, inerentes a muitos jogos e presentes em situações da vida, ajudando a lidar melhor com essas situações, ou seja, promove o “saber ganhar” e o “saber perder”; e social, pois, dependendo do jogo, possibilita o diálogo com o outro ou com um grupo, estimulando o respeito ao outro e ao pensar diferente. Nele a criança pode experimentar, criar hipóteses, estimular a imaginação, vivenciar situações mágicas e impossíveis. Para Alves e Bianchin (2010, p. 284),

Isso acontece porque a criança, em início de desenvolvimento, vive em um meio ambiente em constante mudança e com uma imensa quantidade de objetos que ela não conhece e domina. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o 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.

Considerando as contribuições de Vygotsky, o jogo proporciona situações que agem na zona de desenvolvimento proximal (ZDP), assim, alunos com dificuldades de aprendizagem podem ser beneficiados, visto que eles se tornam protagonistas e ativos no seu processo de aprendizagem.

Tendo em vista os inúmeros benefícios de uma prática pedagógica construtivista com jogos, estes devem ter um espaço privilegiado nas aulas, não apenas como uma alternativa à aula tradicional expositiva. Porém, é necessário para o professor analisar e planejar com antecedência quais jogos podem ser utilizados, quais habilidades podem proporcionar e quem são os sujeitos da aprendizagem, fundamentando, assim, um trabalho psicopedagógico de orientação preventiva, pois direcionando melhor sua prática previne que problemas de aprendizagem apareçam decorrentes daquele conteúdo trabalhado. Conforme Tezani (2006, p. 11), “Para trabalhar com os jogos em todas as suas dimensões, tanto cognitivas quanto afetivas, é preciso traçar e definir os objetivos que se quer alcançar, para aqueles não se constituam em um momento solto e sem significado dentro da sala de aula”. Ou seja, para que sejam realmente significativos, devem ser estabelecidos objetivos claros em relação aos conteúdos pedagógicos que se pretende atingir, atentando-se ao espaço que será realizado o jogo, aos sujeitos a quem será destinada a ação pedagógica, à formação de grupos etc., e é “fundamental um trabalho de

intervenção por parte do profissional que acompanha as partidas, propõe desafios, pede análises, enfim, instiga à reflexão e também ajuda os alunos a perceberem semelhanças entre os contextos do jogo e da escola” (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 25).

Além da intervenção do professor, a observação e avaliação se fazem presentes em todo momento, pois, como complementam ainda Alves e Bianchin (2010, p. 384),

Por meio da observação do desempenho das crianças com seus jogos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os “nutrientes” do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras (ALVES e BIANCHIN, 2010, p. 384).

Pois, pelo contrário, resultaria em uma prática pouco significativa e com objetivos aleatórios, como perceber o jogo e a brincadeira como um “gasto de energia em excesso” e “passatempo”.

### **Considerações finais**

É necessário ressaltar que a profissão docente requer formação continuada e uma constante inovação por parte dos docentes no que tange o aperfeiçoamento de práticas pedagógicas, buscando a diversificação na metodologia utilizada visando estimular a aprendizagem de todos os seus alunos. Este trabalho objetivou contribuir para o engajamento dos professores para práticas mais modernas e construtivistas (retomando em forma de síntese as teorias de Piaget e Vygotsky), argumentando sobre a importância e potencialidade dos jogos para o desenvolvimento e aprendizagem, servindo como um instrumento de mediação.

Com eles, diversas habilidades podem ser estimuladas, tanto em âmbito cognitivo, como social e afetivo/emocional, pois, ao agir na zona de desenvolvimento proximal do aluno, o instiga a resolver a problemática de forma prazerosa. A partir do referencial teórico, os docentes que se encontram em atuação na educação básica e aqueles que estão em cursos de formação de professores têm uma ferramenta teórica para trilhar na pesquisa de novas metodologias de ensino, visto que o mundo contemporâneo se encontra em constantes mudanças, e muitos são os desafios das escolas do século XXI, que, se não se adaptarem, correrão o risco de ficarem para trás.

Citamos no corpo do trabalho a obra *Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar* (2005), em que os autores discorrem sobre jogos utilizados por eles na prática psicopedagógica e que contribuem para a aprendizagem. Portanto, faz-se necessário verificar qual o potencial e habilidades podem ser desenvolvidos com outros jogos específicos, estabelecendo assim, múltiplas de formas de organização do trabalho pedagógico.

## Referências

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. *Rev. Psicopedagogia*, São Paulo, 2010, v. 83, p. 282-287.

AMORA, Antônio Soares. *Minidicionário Soares Amora da língua portuguesa*. 20. ed. São Paulo: Saraiva, 2014.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, LDBEN n. 9.394, sancionada em 20 dez. 1996.

BOSSA, N. A. *Fracasso Escolar: um olhar psicopedagógico*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BOSSA, N. A. *A Psicopedagogia no Brasil: considerações a partir da prática*. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 51. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

IRELAND, V. E., et al. *Repensando a escola: um estudo dos desafios de aprender, ler e escrever*. 1. ed. Brasília-DF: UNESCO, MEC/INEP, 2007. v. 1. 351p.

LA TAILLE, Y. O Lugar da Interação Social na Concepção de Jean Piaget. In: LA TAILLE, Y., OLIVEIRA, M. K., DANTAS, H. *Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. 25. ed. São Paulo: Summus, 1992.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. M. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017.

PIAGET, J. *Seis lições de psicologia*. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

PIAGET, J. A *Epistemologia Genética*. Petrópolis: Vozes, 1972.

PILETTI, N.; ROSSATO, S. M. *Psicologia da Aprendizagem: da teoria do condicionamento ao construtivismo*. São Paulo: Contexto, 2017.

PAÍN, S. *Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 1985.

TEZANI, T. C. R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. *Educação em Revista*, Marília, 2006, v. 7, n. 1/2, p. 1-16.

VIGOTSKI, L. S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VIGOTSKI, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



**Como citar este artigo (Formato ABNT):**

MACEDO, Rodolfo Alves de. O jogo como recurso lúdico e motivacional para a aprendizagem. **Id on Line Rev.Mult.Psic.**, Outubro/2020, vol.14, n.52, p. 131-140. ISSN: 1981-1179.

Recebido: 11/08/2020;

Aceito: 17/08/2020.