

O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky**The game in the teaching-learning process: Piaget, Wallon and Vygotsky contributions**

DOI:10.34117/bjdv6n5-241

Recebimento dos originais:20/04/2020

Aceitação para publicação:13/05/2020

Aline Soares Campos

Professora de Educação Física da Secretaria da Educação Básica – SEDUC-CE – GEPEFE
E-mail:aline.campos@prof.ce.gov.br

Gardênia Coelho Viana

Professora de Educação Física da Rede Particular de Educação Básica e Superior –GEPEFE
E-mail:gardeniacviana@gmail.com

Luiza Lúlia Feitosa Simões

Professora da Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza – GEPEFE
E-mail:luizalfsimoes@gmail.com

Heraldo Simões Ferreira

Professor da Universidade Estadual do Ceará – UECE – Coordenador do GEPEFE
E-mail:heraldo.simoes@uece.br

RESUMO

O presente trabalho tem como principal objetivo investigar o jogo como recurso de intervenção para a aprendizagem e a superação das dificuldades de aprendizagem. No Brasil, a estrutura da educação, está definida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação que torna a educação básica obrigatória e gratuita dos 4 aos 17 anos de idade, organizada em três etapas: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. Neste sentido, a escola tem que ser para todos, contemplar a dimensão lúdica e proporcionar o desenvolvimento humano na sua plenitude, em condições de autonomia, liberdade e dignidade, respeitando e valorizando as diferenças na perspectiva do desenvolvimento cognitivo. A metodologia utilizada para o levantamento bibliográfico realizou a pesquisa na Web ou busca de duas formas: por abrangência e por profundidade. A importância dos jogos vem ressaltado por diversos autores, sendo os mais citados Piaget, Wallon e Vygotsky respectivamente com 23,6Mi, 14,2 Mi e 4,84 Milhões de ocorrências mostrando a universalidade destes grandes pensadores e a importância do ato de jogar. Avaliamos também a importância dos jogos na educação física e como ferramenta de aprendizagem, que apresentaram juntos 400 mil citações em trabalhos científicos. Estes resultados demonstram a importância da utilização desta ferramenta no ensino-aprendizagem escolar.

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

ABSTRACT

The present work has as main objective to investigate the universe of the game as an intervention resource for learning and overcoming learning difficulties. Valuing the game in the learning process means, among other things, considering it from the perspective of children and adolescents, because for them the playfulness makes more sense. How to evaluate school activities from a playful point of view or how to modify or add this dimension to school activities will transform the learning processes into something that makes sense to you. In Brazil, the structure of education is defined by the Law of Directives and Bases of Education that makes basic education mandatory and free from 4 (four) to 17 (seventeen) years of age, organized in three stages: early childhood education, elementary school and high school. In this sense, the school has to be for everyone, contemplate the playful dimension and provide human development in its fullness, under conditions of autonomy, freedom and dignity, respecting and valuing differences in the perspective of cognitive development. The methodology used for the bibliographic survey conducted the search on the Web or search in two ways: by scope and by depth. The importance of games has been highlighted by several authors, the most cited of which are Piaget, Wallon and Vygotsky, respectively with 23.6Mi, 14.2M and 4.84M occurrences, showing the universality of these great thinkers and the importance of the act of playing. We also evaluated the importance of games in physical education and as a learning tool, which together presented 400 thousand citations in scientific works. These surprising results clearly demonstrate the importance of using this tool in school teaching and learning.

Keywords: Game; Learn; Piaget; Wallon; Vygotsky.

1 INTRODUÇÃO

A educação brasileira está estruturada em três etapas que compreende as creches e pré-escolas (Educação Infantil), seguido de 9 anos de estudos do Ensino Fundamental e mais 3 anos do Ensino Médio, legalmente definido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB - 9394/96). A educação física é um dos componentes curriculares da área de linguagens, sendo responsável, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC - 2017), por desenvolver as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social. A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE - 2015).

A lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e Adolescente - ECA), trata sobre a proteção integral à criança e ao adolescente, considerando ser criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, adolescente aquela entre doze e dezoito

anos de idade, e reforça a obrigatoriedade do ensino dos conteúdos da educação física ao afirmar que a criança e o adolescente tem direito a educação, a cultura, ao esporte e ao lazer.

O ensino da Educação Física é visto prioritariamente como a prática de esportes e neste sentido as escolas públicas de uma maneira geral apresentam boas estruturas. Os resultados preliminares do Censo Escolar de 2019 (BRASIL, 2020) mostra em média que 74,5% das escolas dispõem de quadra de esportes (coberta ou descoberta) e 78,8 % material de prática desportiva e recreação. Nota-se com estes números que entre 20 e 25 % das escolas públicas não dispõem de estrutura para a prática de esportes e estes não contemplam plenamente as juventudes.

Na BNCC para o Ensino Fundamental, esta definido para o conteúdo da Educação Física a produção de brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura. Com as práticas sendo trabalhadas visando à compreensão de suas origens; dos modos de aprendê-las e ensiná-las; da veiculação de valores, condutas, emoções e dos modos de viver e perceber o mundo; da reflexão crítica sobre padrões de beleza, exercício, desempenho físico e saúde; das relações entre as mídias, o consumo e as práticas corporais; e da presença de preconceitos, estereótipos e marcas identitárias. Para o Ensino Médio, a abordagem integrada da cultura corporal de movimento na área de Linguagens e suas Tecnologias aprofunda e amplia o trabalho realizado no Ensino Fundamental, criando oportunidades para que os estudantes compreendam as inter-relações entre as representações e os saberes vinculados às práticas corporais, em diálogo constante com o patrimônio cultural e as diferentes esferas/campos de atividade humana.

Os jogos na educação são contemplados no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI - 1998), como uma função importante para a prática pedagógica agindo como um recurso didático, favorecendo o processo de desenvolvimento, de ensino-aprendizagem. Ao mesmo tempo, por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Não são poucos os obstáculos impostos pelo cotidiano escolar em realidades desiguais, sendo necessário observar com cuidado e atenção cada dimensão escolar. Refletir sobre o currículo e a proposta pedagógica é fundamental para a construção de um ensino de qualidade e estes devem estar sintonizados com o projeto político pedagógico da escola, onde serão definidos os grandes objetivos e compromissos da unidade de ensino.

Segundo Kishimoto (1997) o uso de jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo e adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetividades, corporeidades e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Este campo do conhecimento dos jogos e desenvolvimento cognitivo vem sendo abordado tradicionalmente por três autores principais: Piaget, Wallon e Vygotsky. Devido a forma diferenciada que os autores tratam as ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, na nossa abordagem, utilizamos as palavras jogo, brincadeira e brinquedo no mesmo sentido.

Como o jogo na visão destes autores clássicos pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem? Esse trabalho tem por objetivo geral compreender o jogo como ferramenta lúdico-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. Visa identificar o jogo como recurso de intervenção para a superação de dificuldades de aprendizagem, apresentadas pelos sujeitos em processo de desenvolvimento e descrever a importância da utilização do jogo no contexto didático da Educação Física.

2 METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa científica se apresenta como um instrumento fundamental na busca da construção e evolução do conhecimento humano, vinculada a normas metodológicas oriundas da Ciência, que devem ser seguidas com vistas a aquisição e construção de novos saberes.

A pesquisa pode ser compreendida como um estudo sistematizado realizado através de métodos científicos. O método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permitem alcançar o objetivo e os conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista. O método utilizado para elaboração e desenvolvimento deste artigo, foi a compilação de informações sobre os assuntos descritos a partir da busca bibliográfica, cadastradas nas plataformas de pesquisa, situadas em diversos sites da rede mundial de computadores.

No âmbito da ciência da informação tem sido desenvolvido teorias e técnicas que permitem medir e avaliar os fluxos de informação, a comunicação acadêmica e a difusão do conhecimento científico. Um dessas técnicas é a bibliometria (Eichler, 2015) que consiste no

estudo dos aspectos quantitativos da produção, disseminação e uso da informação registrada possibilitando identificar: As tendências e o crescimento do conhecimento em uma área; As revistas do núcleo de uma disciplina; Os principais autores das diversas áreas; analisar os processos de citação e co-citação; e medir o crescimento de determinadas áreas e o surgimento de novos temas.

Segundo Traina e Traina Jr. (2009) a pesquisa ou busca pode ser feita de duas formas: Profundidade e Abrangência. Na pesquisa por profundidade utiliza-se apenas uma palavra-chave, e busca textos referentes à essa palavra: “Piaget”, “Wallon” e “Vygotsky”. Na busca por abrangência é utilizada toda a lista de palavras-chave, de uma vez só, para uma busca dos diversos artigos ligados a elas, por exemplo: “jogo como auxílio no processo ensino aprendizagem”, “jogo na educação física” e/ou “concepções de jogo para Piaget, Wallon e Vygotski”.

Neste trabalho utilizamos três plataformas de pesquisa: Google (G), Google Acadêmico (GA) e Portal de Periódicos da Capes (PC). As duas plataformas Google são consideradas os buscadores mais potentes da Internet, oferecendo opções de categorias de serviços como web, imagens, mapas, vídeos, notícias, aplicativos e livros. Também conhecido como Google Scholar, o Google Acadêmico é um mecanismo de busca voltado exclusivamente para a literatura acadêmica. Por meio dele é possível encontrar milhares de artigos científicos, publicações nacionais e internacionais, livros e resumos das mais diversas áreas. É uma ótima forma de acessar as pesquisas mais recentes, encontrar embasamento teórico e referências para fichamentos.

O portal de Periódicos da Capes (PC) é uma ferramenta de pesquisa de acesso livre imprescindível nas comunidades acadêmicas. Através do acesso ao Portal, a comunidade universitária pode acessar livremente 48.038 títulos de periódicos com texto completo; 130 bases de dados de referências e resumos; 64 bases de teses e dissertações; além de outras informações científicas, totalizando mais de 275.000 documentos dentre anais, relatórios, livros, anuários, guias, manuais dentre outros. A Ferramenta de busca permite identificar artigos e documentos que tratam sobre os termos utilizados. A busca é realizada em diferentes fontes de informação e os resultados podem ser analisados com filtros referentes aos conteúdos recuperados, possibilitando identificar a quantidade de documentos recuperados na busca; realizar uma pré-filtragem entre documentos revisados por pares e online; e estabelecer uma ordem de relevância na apresentação dos resultados.

A partir dos resultados destas pesquisas são selecionados os trabalhos ou textos mais relevantes, onde foram realizadas fichas de comentários com uma interpretação crítica pessoal das ideias expressas pelo autor ao longo de seu trabalho ou parte dele. São analisados a forma pela qual o autor desenvolve seu trabalho, a comparação da obra com outros trabalhos sobre o mesmo tema e a importância da obra para o estudo em pauta. Em seguida estuda todos os artigos obtidos, e depois volta a atualizar a lista com novas palavras-chave.

Trabalhos incompletos, sem referência ou não publicados foram excluídos, apesar de muitos textos apresentarem abordagens e informações interessantes. Nestes casos foram realizadas o estudo por referências cruzadas, permitindo criar vínculos com partes de outros documentos, recuperando a informação técnica científica. O aspecto temporal é difícil de ser cotado, primeiro pelos trabalhos serem muito antigos e não estarem disponibilizados na web, e por tratar-se de discussões filosóficas que dificilmente podem ser totalmente descartadas por novas abordagens, no caso do nosso trabalho, os autores clássicos viveram entre (1879-1980).

3 O JOGO POR PIAGET, WALLON E VYGOTSKY

Em nossa sociedade a preocupação em educar as crianças e os jovens de uma maneira eficaz e melhor, tem sido alvo de muitos debates, estudos, pesquisas e políticas públicas de educação. Há reflexões sobre a utilização de materiais e atividades lúdicas no sentido de tornar o ensino e a aprendizagem um processo dinâmico e significativo. Na educação contemporânea, os jogos aparecem como fatores de motivação e de contribuição para a aprendizagem de temas relacionados aos conteúdos escolares, bem como, de representação de mundo (Oliveira e Souza, 2011).

Do ponto de vista fisiológico e motor, o brincar auxilia no gasto de energia, na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta, desenvolve os músculos, a motricidade e a força. Do mesmo modo, considerando o aspecto sociológico, permite a observação, interação e troca de modelos de comportamento. O ponto de vista psicológico é tão importante quanto os outros, o brincar sugere o entendimento da realidade e das dimensões do outro (Modesto e Rubio, 2014).

Os referenciais da educação infantil no Brasil, já dedicam parte de suas orientações teóricas à temática da ludicidade, compreendendo os jogos e brincadeiras como atividades que permitem o entretenimento, a recreação, o movimento do corpo, a interação e por tudo isso, as possibilidades de melhor desenvolver aspectos sociais, culturais e cognitivos que interferem na aprendizagem. Brincar na educação infantil envolve uma diversidade de atividades, desde

os jogos às brincadeiras mais tradicionais, como também inclui a música e a literatura infantil (BRASIL, 1990).

Apesar dessas obrigatoriedades legais, ainda é possível encontrar realidades de escolas de educação infantil onde o lúdico não se apresenta nas atividades de ensino-aprendizagem. Desejamos aqui, discutir a importância do jogo como ferramenta lúdico-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem nas visões de Piaget, Wallon e Vygotsky. Os três autores pensavam o homem como um ser social, com o conhecimento sendo construído gradativamente e através dos processos filogenéticos e ontogenéticos, e deram uma contribuição valiosa a educação através dos seus conceitos do jogo.

Friedrich Froebel (1782-1852) foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas. foi considerado como psicólogo da infância por ter valorizado a liberdade e a expressão da natureza infantil por meio de brincadeiras livres e espontâneas e por ter criado pedagogicamente os Kindergarten (Jardim de Criança ou Jardim de Infância). Alguns autores (e.g, Kishimoto, 1996) questionam a importância deste autor ao discutir a forma como os sistemas pré-escolares tratam a natureza dos jogos, se um ato de expressão livre, um fim em si mesmo, um recurso pedagógico ou um meio de ensino. Outros (e.g. Arce, 2002) ao contrário procuram resgatar o florescer das ideias froebelianas em nosso país.

Torna-se, importante salientar que todos os jogos que as crianças e os adolescentes participam, inventam ou pelos quais se interessam, são estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos, sinestésicos) e operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa efeitos), que quando combinados com a estimulação psicomotora (coordenação), definem alguns aspectos básicos, dando condições para o domínio da leitura, da escrita e da corporeidade.

A bibliometria da importância da produção científica dos três autores sobre as concepções de jogo para “Piaget”, “Wallon” e “Vygotsky” foi realizada associando isoladamente o nome de cada autor com as palavras chaves (“Jogos”, “Jogo Ensino” e “Jogo Aprendizado”). No Google Acadêmico, o nome de “Piaget” se destaca entre os autores, pois aparece em 40 mil ocorrências na literatura acadêmica e em até 250 artigos em revistas científicas nacionais indexadas, segundo o Portal de Periódicos da Capes; “Wallon” apresenta o menor número de trabalhos, sendo detectado em 11 mil ocorrências na literatura acadêmica e somente 25 artigos em revistas científicas; e “Vygotsky” apresentou uma média de 30 mil ocorrências na literatura acadêmica e da ordem de 100 artigos em revistas indexadas.

Utilizando as palavras-chave no idioma inglês, o número de citações nas revistas científicas através da utilização do Portal Capes, sobe bastante, alcançando 4.874 periódicos revisados por pares para “Piaget”, sendo o trabalho mais relevante o de Goupier (2012). O artigo mostra que a construção do sujeito moderno e a busca da liberdade e autonomia humanas, bem como a prática da ciência humana, têm sido fundamentais no desenvolvimento da educação moderna.

Na busca “Piaget Games” aproximadamente 2.800 periódicos, sendo 60% do total publicado nas áreas de Psicologia e Educação e os 40% restantes pelas áreas de Biologia, Fisiologia e Criança. Da mesma forma utilizando agora “Vygotsky”, por ter sido o segundo autor mais citado, o portal Capes apresenta 3.879 artigos, sendo 40% destes publicados na área de Educação, e o restante igualmente dividido entre Psicologia, Aprendizagem e Métodos de Ensino. O trabalho mais relevante tem como objetivo examinar os fatores que influenciam a percepção de professores de Educação Física sobre uma abordagem construtivista específica dos autores Wang, L. e Ha, A.S. (2012). Para Walon os resultados no portal foram abaixo do esperado, pois aparece somente em 153 artigos, sendo o trabalho mais relevante o de Martínez, Camacho e Madrona (2018) que teve como objetivo desenvolver a “Lista de Verificação de Atividades Psicomotoras” para medir o desenvolvimento psicomotor em crianças de 5 a 6 anos.

Piaget (1978) utilizava o termo jogo para conceituar a ação de brincar, sendo próprio da infância e do universo da criança, independente até mesmo do funcionamento da inteligência. As etapas de desenvolvimento das crianças são importantes para o entendimento da atividade lúdica e seus efeitos na infância, assim, divide o jogo em três formas de acordo com as fases do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras, sendo que essas três modalidades de atividades lúdicas podem coexistir de forma paralela ao adulto. As regras são inseridas quando as crianças passam do indivíduo para o social a partir dos 5 anos. O autor, considera, ainda que os jogos que possuem regras básicas necessitam de interação entre os indivíduos e levam ao aprendizado de comportamento em grupo, atingindo um caráter educativo para a formação psicomotora e da personalidade da criança.

É importante, essa concepção de Piaget, pois, nos orienta quanto ao tipo de atividade a desenvolver de acordo com a faixa etária e desenvolvimento cognitivo de cada aprendiz. Devemos frisar que na fase de zero a dois anos, a criança já tem boas noções de comunicação e movimento, desenvolve melhor a coordenação motora e passa a ficar mais sociável. Por isso,

nessa idade já podem ser apresentadas às brincadeiras elaboradas e educativas, que divirtam e, ao mesmo tempo, estimulem o desenvolvimento.

Assim como Piaget, Wallon (Apud Gratiot-Alfandéry, 2010) divide o desenvolvimento em etapas, que para ele são cinco: impulsivo-emocional; sensório-motor e projetivo; personalismo; categorial; e puberdade e adolescência. Ao longo desse processo, a afetividade e a inteligência se alternam. Sendo o fator mais importante para a formação da personalidade o meio social, e o autor elege o aspecto emocional, afetivo e sensível do ser humano, como desencadeador da ação e do desenvolvimento da ação e por conseguinte do desenvolvimento psicológico da criança. Na sua concepção, infantil é sinônimo de lúdico, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo, isto é, uma atividade voluntária da criança, assim, se um jogo é imposto, deixa de ser jogo.

O autor classifica os jogos infantis em quatro categorias: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e jogos de fabricação. Os jogos funcionais caracterizam-se por movimentos simples de exploração do corpo, através dos sentidos; os jogos de ficção são atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz de conta e na imaginação; os jogos de aquisição são quando a criança se empenha para compreender e conhecer: imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias; e os jogos de fabricação são jogos onde a criança realiza atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Esta concepção de jogo contribui bastante para a conscientização de que a aquisição de jogos e brincadeiras na educação infantil é fundamental para o desenvolvimento motor, psicológico, intelectual e social da criança.

Diferentemente das teorias de Jean Piaget e Henri Wallon, que tratam do desenvolvimento de forma articulada em etapas e o processo de construção psicológica do nascimento até a vida adulta, Lev Vygotsky (1988) não oferece uma interpretação completa do percurso psicológico do ser humano, mas reflexões sobre os vários aspectos do desenvolvimento. Postula que o ensino, quando adequadamente organizado, leva à aprendizagem, e essa última, por sua vez, impulsiona ciclos de desenvolvimento que até então estavam em estado embrionário: novas funções psicológicas superiores passam assim a existir. Esse novo desenvolvimento, mais adiantado, abre novas possibilidades de aprendizagem que, se vierem a ocorrer, impulsionarão mais uma vez o desenvolvimento, permitindo novas aprendizagens e, assim, sucessivamente.

Segundo Davis e colaboradores (2012) o autor defende a presença de dois níveis de desenvolvimento: o primeiro, denominado "nível de desenvolvimento real", refere-se a tudo

aquilo que o sujeito é capaz de realizar por si só, sozinho, sem contar com a ajuda de ninguém. Já o segundo, o nível de desenvolvimento proximal, explicita que há situações em que o sujeito só consegue realizar algo novo se contar com o auxílio de alguém mais experiente. Entre o que o sujeito consegue fazer por si mesmo e o que só o faz mediante a ajuda do outro está a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), um conceito metafórico, que indica uma compreensão particular de ensino: ao se fornecer assistência na ZDP, leva-se o aluno a realizar sozinho aquilo que antes só o fazia com o amparo de alguém.

Vygotsky (1988) trabalha também com um outro domínio da atividade infantil que tem claras relações com o desenvolvimento: o brinquedo, aqui englobando brincadeiras e jogos. Comparada com a situação escolar, a situação de brincadeira parece pouco estruturada e sem uma função explícita na promoção de processos de desenvolvimento. No entanto, o brinquedo também cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, tendo forte influência em seu desenvolvimento. A zona de desenvolvimento proximal, se refere às funções, que não estão totalmente amadurecidas, mas que estão em processos.

Afirma ainda que a zona de desenvolvimento proximal é que vai determinar o nível real desse processo em que a criança se encontra. A criança precisa de tempo e espaço para identificar e construir sua própria realidade e a realiza por meio da prática da fantasia. A imaginação na ação, ou o brinquedo, é a primeira interação da criança no campo cognitivo o que permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento.

Segundo (Rau, 2007) o entendimento sobre os aspectos favorecidos através do lúdico como recurso pedagógico vem ao encontro da necessidade de simbolização das vivências cotidianas pela criança, facilitando que diferentes linguagens, verbais e não verbais socializadas e idealizadas, transformem-se em um instrumento do pensamento.

Para Oliveira (1997) no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. As ações de brincar são subordinadas aos significados dos objetos, contribuindo claramente para o desenvolvimento da criança. Desta forma, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica, devendo ser utilizada na educação infantil.

4 A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo. Ao tratar dos jogos, brinquedos e brincadeiras e sua função educativa, encontram-se variadas fontes de referências bibliográficas sobre como eram praticados pelas crianças do passado (Brolesi, Steinle e Silva, 2015).

Para Marinho e colaboradores (2007) o jogo, atividade lúdica infantil desde a antiguidade, possui passagens importantes na história social da humanidade, sobretudo durante o percurso do desenvolvimento humano. As atividades lúdicas (brincadeiras) correspondem a um impulso natural da criança que satisfaz às necessidades interiores, por ser um valor intrínseco (dentro para fora) que acompanha todo ser humano em sua história de vida. O jogo tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas.

A criança e o adolescente constroem e reconstroem sua compreensão de mundo, também, por meio do jogo, amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da utilização e experimentação de regras e papéis sociais estabelecidos por esta ação.

Para Grassi (2008) o termo jogo compreende uma atividade de ordem física e mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional. O jogo tem elevada repercussão na aprendizagem, pois durante a prática seja individual ou em grupo, é incentivado o senso de orientação, organização e a necessidade de planejamento para o alcance dos objetivos. Fica claro que através do jogo há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer, diretamente relacionado ao seu propósito.

Consequentemente, faz-se indispensável um conhecimento profundo acerca da temática, para poder intervir nos objetivos a serem conquistados para aprendizagem: cognitiva, social e psicomotora. Antunes (1998) reforça que o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar e decide sem limitações. Pode ser grande, livre e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Jogando e brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

A importância do corpo, gestos e movimentos vêm ressaltados na BNCC (2017) veem ressaltados no campo de experiências da educação infantil e do ensino fundamental, através da componente curricular educação física. Com o corpo as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade. Na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, o corpo das crianças ganha centralidade, pois ele é o partícipe privilegiado das práticas pedagógicas de cuidado físico, orientadas para a emancipação e a liberdade, e não para a submissão.

Para a BNCC (2017) a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se, etc.).

Assim, o jogo é um elemento eficaz na mediação do conhecimento, pois incentiva a criança e o adolescente em suas conexões do ato de aprender, podendo ser por meio de jogos com material concreto ou jogos de faz de conta, ou seja, a aprendizagem acontece com maior prazer e entusiasmo, pois os educandos aprendem sem perceber, aprendem jogando.

É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras formais ou não, abre espaço para a imaginação, a fantasia e toda a organização lógica implícita nesses fazeres. Como não existe jogo sem regras, qualquer situação imaginária ou forma de jogo contém controle de comportamento e a criança e o adolescente ao brincar adquirem diferentes funções submetendo-se às regras exigidas durante a ação, tomando-a como regra através do jogo.

As constatações das dificuldades e insuficiência dos alunos deveriam ser feitas a partir da produção destes, mas na escola tradicional estas constatações se centram no sucesso, nas respostas corretas, no êxito daqueles que conseguem aprender. As soluções falsas, os erros, as lacunas não são compreendidos pelos professores como indicadores de que a aprendizagem não ocorreu, e que são estes índices que deveriam ser considerados pois, a partir deles, poderia se chegar a compreensão e a explicação das suas causas. Diversos trabalhos discutem a utilização de jogos de regras para desencadear os processos cognitivos subjacentes a construção das estruturas do conhecimento.

Através dos jogos pode-se constatar, no comportamento dos sujeitos, a construção de observáveis, as coordenações realizadas, a compreensão das invariâncias contidas no jogo, as operações subjacentes a regra, e também a cooperação, tomada de consciência das relações lógicas implícitas no jogo, contradições e reações a perturbação.

Nessa perspectiva as atividades motoras devem ser baseadas na vivência da criança e do jovem, conforme suas relações afetivas, experiências de interação com o mundo, movimento e nos mais diversos aspectos. Assim, o jogar, recurso que ensina, desenvolve e educa tem um papel de grande importância, podendo utilizá-lo no espaço educacional, seja na sala de aula com ensino-aprendizagem, seja na avaliação.

Devido à importância que é dada as possibilidades de aprendizagens através do jogo, tornam-se essenciais a formação e a capacitação de profissionais de educação física para a atuação adequada com estas ferramentas de aprendizagem. Oliveira (2009) destaca que os profissionais deveriam ser capacitados para a prática lúdica, tendo as instituições educacionais que investir nos seus educadores, proporcionando uma formação contínua e continuada que os levasse a incorporar o lúdico em suas propostas pedagógicas, ressaltando que seu uso não é uma perda de tempo, mas uma ferramenta de aprendizagem.

No espaço da sala de aula a utilização do jogo surge como forma de compreender o funcionamento dos processos cognitivos, a maneira como a criança aprende, permitindo ao sujeito expressar-se livremente, de forma prazerosa, com tranquilidade e de forma agradável. O jogo, ainda, facilita a formação de vínculo entre o professor e o aprendiz, diminuindo as possíveis resistências com relação à aprendizagem. Pode-se dizer que o ensino se dá de forma natural através do jogo, um meio que motiva e estimula a criatividade num processo de aquisição do conhecimento mediante ao prazer.

Quando a Educação Física faz uso do jogo, utiliza aspectos metodológicos, didáticos, pedagógicos, conteúdos e conceitos, com crianças e adolescentes, pois estimula a imaginação, raciocínio-lógico, autonomia, iniciativa, confiança, além de facilitar, auxiliar e enfatizar pontos positivos da aprendizagem. Desta forma, Vygotsky (2003), defende que só há aprendizagem com interação, ou seja, todos os sujeitos humanos aprendem com o outro, é imprescindível o outro para haver uma aprendizagem significativa.

A estratégia do jogo como elemento chave, capaz de auxiliar no complexo processo de ensino-aprendizagem, torna-se fundamental, pois discute o aprender e o ensinar, mas aprender com sentido, com significado, na construção da vivência, de interagir com o objeto a ser aprendido. Desta forma, o trabalho da educação física é auxiliar o aprendiz a identificar

estratégias ou o melhor jeito para sua aprendizagem, pois cada um aprende de forma única e o professor deve contribuir com as melhores e mais adequadas metodologias para auxiliar cada educando.

A partir das teorias de Piaget, Wallon e Vygotsky entende-se que é preciso refletir sobre o papel do educador ao utilizar o jogo como recurso pedagógico, o que lhe possibilita o conhecimento sobre a realidade lúdica da criança, sobre seus interesses e necessidades. Ao utilizar o jogo como recurso pedagógico, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias na formação desse indivíduo. Esses pontos são definidos como requisitos básicos, fundamentais, para o trabalho com o lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo.

A ação de trabalhar com o jogo em diferentes contextos, pode nos dar respostas e pistas quanto aos processos de aprendizagem da criança e do adolescente. Acreditamos que o jogo resgata o desejo pela busca de conhecimento e torna a aprendizagem mais prazerosa, por meio do qual a criança e o adolescente passem a gostar, cada vez mais, de aprender e de aprender com prazer.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos o ato de jogar, nas séries iniciais, um recurso pedagógico fundamental para o efetivo desenvolvimento infantil e infanto-juvenil, nas aulas de educação física. Os aspectos desenvolvidos pelo jogo, permeiam por todas as áreas: cognitivas, emocionais, sociais e motoras e estão presentes de forma integralizada no ser humano, contribuindo de forma mais significativa e eficaz para aprendizagem global do aprendente. Assim, justifica-se que na metodologia e na didática da educação física ser o jogo um componente essencial para impulsionar a aprendizagem de maneira significativa, pois, de acordo com os resultados desse estudo o jogo é uma excelente ferramenta para a efetivação desse processo, seja, de aprendizagem ou da avaliação da aprendizagem.

Diante de tantas reflexões e ponderações, podemos asseverar que os jogos são recursos primordiais tanto para a aprendizagem, quanto para a avaliação da mesma, pois favorece e contribui de forma determinante no desenvolvimento global do indivíduo. Assim, salientamos que durante a ação de ensino-aprendizagem, precisamos ter um plano, com objetivos e estratégias previamente estruturados, pois, como ressalta Macedo (1997) é que ao propormos “um jogo é preciso ter em mente o porquê de jogar, para quem, com que recursos, de que modo

jogar. Quando e durante quanto tempo jogar, e qual a continuidade desta atividade ao final de seu desenvolvimento”.

A temática do jogo vem sendo estudada por profissionais diversos, não apenas da Educação Física, mas da educação de forma geral e pontualmente os que trabalham com situações de sala de aula e abordagem terapêutica. Buscou-se através desse trabalho apresentar o quanto o jogo está diretamente relacionado ao modo como a criança e o jovem conseguem através do jogo construir o significado de aprendizagem e quanto o profissional de educação física pode e deve considerar este recurso como ferramenta para aperfeiçoar as possibilidades nos desafios do ato de ensinar

A fundamentação teórica da maioria dos trabalhos se baseia enfocando o jogo como ferramenta de aprendizagem, principalmente, em três teóricos de grande importância para a educação e para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem: Piaget, Wallon e Vygotsky. Todos se pautaram nos aspectos afetivo e cognitivo do indivíduo, e buscaram demonstrar passo a passo como acontece o desenvolvimento do ser humano. A utilização dos nomes dos autores em uma busca do tipo profundidade na Web (último acesso 19/04/2020), onde utilizamos apenas uma palavra-chave, nos apresentou aos seguintes resultados: Piaget (23.600.000 citações), Wallon (14.200.000 citações) e Vygotsky (4.840.000 citações) mostrando a universalidade destes grandes pensadores.

A importância do jogo no processo ensino-aprendizagem vem ressaltado no levantamento bibliográfico através dos buscadores Google (G), Google Acadêmico (GA) e Portal de Periódicos da Capes (PC). Para o presente trabalho a busca por abrangência foi mais significativa, uma vez que resultou na obtenção de um número maior de referências que tratam de forma mais direta dos assuntos de interesse. Utilizando toda a lista de palavras-chave, de uma vez só, para uma busca dos diversos artigos ligados a eles Jogo como Ferramenta de Aprendizagem apresentou (28.200.000 citações) e Jogos na Educação Física (79.800.000 citações).

Considerando Os maiores resultados foram utilizando as palavras “**Jogos no Ensino**” (86.400.000 ocorrências G; 371.000 textos científicos GA; 2.971 artigos científicos PC); “**Jogos na Aprendizagem**” (34.700.000 ocorrências G; 310.000 textos científicos GA; 2.053 artigos científicos PC); “**Jogos na Educação Física**” (6.540.000 ocorrências G; 265.000 textos científicos 1.902 GA; 1.902 artigos científicos PC), “**Jogos no Ensino Aprendizagem**” (5.840.000 ocorrências G; 371.000 textos científicos GA; 2.971 artigos científicos PC), em relação as áreas de publicação predomina a área de Educação, Matemática e Ciências.

Os milhões e milhares de ocorrências e trabalhos científicos existentes, mostram que este tema é de grande relevância nas áreas ligadas ao ensino-aprendizagem e que continua aberto para discussões e estudos sobre os diversos aspectos teórico-práticos sobre a importância dos jogos para o ensino-aprendizagem. Estes resultados surpreendentes demonstram claramente a importância da utilização do jogo no contexto de didático da educação física nas diversas modalidades da educação. Mostra ainda que existe um campo claríssimo para discussões teóricas e destas para a busca e aperfeiçoamento de metodologias e jogos aplicáveis no ensino-aprendizagem escolar.

Desta forma, diante do que foi pesquisado, discutido e refletido junto aos autores trabalhados, acreditamos que o jogo é um recurso importante e fundamental para uma intervenção, frente às dificuldades de aprendizagem. Nesse sentido, todos os envolvidos nesse processo são transformados pelos saberes contidos no ato de jogar, aprendentes adquirem conhecimentos através do jogo e a educação física que aprimora sua ação, para que possa possibilitar a compreensão trabalhada, de forma a minimizar as dificuldades da aprendizagem.

Diante dos resultados obtidos a luz das teorias discutidas, concluímos que é de fato importante o ato de jogar. Os aspectos desenvolvidos pelo jogo, permeiam por todas as áreas: cognitivas, emocionais, sociais e motoras estão presentes de forma integralizada, contribuindo de forma mais significativa e eficaz para aprendizagem global do aprendente.

Concluímos este trabalho agradecendo pela pesquisa e pelo aprendizado ocasionado pelo feito. Assim, asseveramos que é no jogo que se cria, antecipa e inquieta, transforma-se, levantam-se hipóteses e traçam-se estratégias para a buscar soluções. No jogo e no ato de jogar, o desejável passa a ser algo obtido através da sua imaginação, onde o abstrato se concretiza e resulta no processo de construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 301 pp.,1998.
- ARCE, A. L. Uma criança exemplar! Friedrich Froebel e a pedagogia dos jardins-de-infância. **Revista Brasileira de Educação**, n.20, pp.107-120, 2002.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Plano Nacional de Educação PNE 2014-2024**: Linha de Base. 404 pp. Brasília, DF: Inep, 2015.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Volume 3: Conhecimento de mundo. 3v.: il. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Leis de Diretrizes e Bases**. Lei nº 9.394. 1996.

_____. **Estatuto da criança e do adolescente**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

BROLESKI, M. L.; STEINLE, M. C. B.; SILVA, L. P. O. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S. A., 192 pp., 2015.

CENSO ESCOLAR da Educação Básica - 2019. IBGG. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/censo-escolar>> Acesso em: 15. Abril. 2020.

DAVIS, C. L. F.; ALMEIDA, L. R.; RIBEIRO, M.P.O.; RACHMAN, V. C. B. Abordagens vygotskiana, walloniana e piagetiana: diferentes olhares para a sala de aula. **Revista: Psicologia da Educação**, São Paulo, n. 34, p. 63-83, Jun, 2012.

EICHLER, M.L. Acerca das citações à obra de Jean Piaget em revistas indexadas. Schème – **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**. Volume 7, Número 2, 2015.

GUOPING, Z. Human Science for Human Freedom? Piaget's Developmental Research and Foucault's Ethical Truth Games. **Educational Studies**, Vol.48 (5), pp.450-464, 01, September, 2012,

GRATIOT-ALFANDÉRY, H. **Henri Wallon**. Tradução e organização: Patrícia Junqueira. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

GRASSI, T. M. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

_____, T. M. Froebel e a concepção de jogo infantil. **Revista da Faculdade de Educação** - USP. v. 22, n.1, 145-167. 1996.

MACEDO, L. de. Piaget e a nossa inteligência. **Pátio: Revista Pedagógica**, Porto Alegre: v.1, n.1, p.10-3, maio/jul., 1997a.

MARINHO, H. R. B.; MATOS JUNIOR, M. A.; SALLES FILHO, N. A.; FINCK, S. C. M. **Pedagogia do Movimento**: universo lúdico e psicomotricidade. Curitiba: IBPEX, 2007, 123 p.

MARTÍNEZ, S. J. R.; CAMACHO, X. G. O.; MADRONA, P.G. Development of the Checklist of Psychomotor Activities for 5- to 6-Year-Old Children. **Perceptual and Motor Skills**. Vol.125(6), pp.1070-1092. December, 2018.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – Volume 5 – nº 1 – 2014.

OLIVEIRA, M.K. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento: Um Processo Sócio-Histórico**. Ed. Scipione. 112 p. 1997.

OLIVEIRA, M. A. C. **Psicopedagogia: a instituição em foco**. Curitiba: IBPEX, 2009.

OLIVEIRA, O. N.; SOUZA, R. R. Jogos digitais: motivação para a aprendizagem contemporânea. **Anais V Simpósio Nacional ABCiber**. 14p. UDESC/UFSC -Florianópolis, 2011.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**: Curitiba IbpeX, 2007

TRAINA, A. J. M.; TRAINA JÚNIOR, C. **Como fazer pesquisa bibliográfica**. SBC Horizontes, São Paulo, v. 2, n. 2, pp. 30-35, 2009.

VYGOTSKY, L. A. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

_____. **Formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo, 1988.

WANG, L.; Ha, A. S. Factors influencing pre-service teachers' perception of teaching games for understanding: a constructivist perspective. **Sport, Education and Society**. Vol.17(2), pp.261-280, 01 - March – 2012.