neiro – RJ: Forense Universitária, 1998.

PILATI, O. Sistema nacional de avaliação da educação básica (SAEB). Ensaio. Avaliação das políticas publicas educacionais, 2. 1994.

POOPOVIC, A. M.; ESPOSITO, Y, L.; CAMPOS, M. M. M. Marginalização cultural: subsídios para um currículo pré-escolar. Cadernos de Pesquisa. 14. 1975.
RABELO, J. A. S. Dificuldades da leitura e da escrita em alunos do ensino básico. Portugal: Edições Asa. 1993.
ROCHA, E. H. Crenças de uma professora e de seus alunos sobre o processo ensino- aprendizagem. Dissertação de Mestrado. Campinas – SP: PUC de Campinas. 2004.

ROTTA, N. T.; OHLWEILLER, L.; RIESGO, R. S. Transtornos de aprendizagem. Abordagem neurobiológica e multidisciplinar. Porto Alegre – RS: Artmed, 2006.

SANTOS, D. M. B.; PERIN, J. D.; PIANA, S. A. C. Algumas considerações sobre as atividades lúdicas no processo de aprendizagem. Vizivali em Revista. v. 4, n. 2, Dois Vizinhos – PR: CPEA, 2005.

SCOZ, B. Psicopedagogia e a realidade escolar o problema escolar e de aprendizagem. Petrópolis – RJ: Vozes. 1994.

STEVANATO, I. S. LOUREIRO, S. R.; LINHARES, M. B. M.; MARTURANO, E. M.
Autoconceito de crianças com dificuldades de comportamento. Psicologia em Estudo.v. 8, n. 1. 2003.

STRICK, C. e SMITH, L. Dificuldades de aprendizagem de A a Z – Um guia completo para pais e educadores. Porto Alegre: ARTMED, 2001.

VYGOTSKY, L. S. Pensamentos e linguagem. São Paulo – SP: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 6ª ed. São Paulo – SP: Martins Fontes, 2000.

JOGOS E EDUCAÇÃO ESCOLAR

LILIAN SOARES MAGALHÃES RODRIGUES

RESUMO

Este artigo tem como objetivo discutir as contribuições que os jogos podem oferecer à aprendizagem e ao desenvolvimento no contexto escolar, especialmente os jogos eletrônicos. Os jogos são vistos na literatura como recursos que podem estimular o desenvolvimento infantil e proporcionar meios facilitadores para a aprendizagem. O que se pode concluir é que, utilizar o jogo como recurso de aprendizagem escolar é aproveitar a motivação própria das crianças para tornar a aprendizagem mais atraente e significativa.
Palavras Chave: Jogos, Motivação, Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Segundo alguns estudiosos como Henry Wallon, Lev Vygotsky e Jean Piaget, o desenvolvimento humano ocorre por intermédio das trocas que se estabelecem durante toda a vida entre os indivíduos e o meio, e não em ações isoladas de fatores genéticos, e tampouco de fatores unicamente ambientais que agem sobre o organismo controlando seu comportamento. Portanto, o jogo simula relações e por isso tem um importante papel no desenvolvimento da criança.
Os jogos são atividades em que os participantes possuem uma maneira formal de proceder e estão sujeitos a regras. Há sempre algo novo e a novidade é fundamental para despertar o interesse e a curiosidade das crianças. Os jogos transformam o espaço escolar em um ambiente agradável e prazeroso, de forma que as crianças aprendem de maneira lúdica.
Justifica-se este estudo, a compreensão de que por meio do jogo, a criança percebe como se dão as relações humanas, explora o mundo físico, estabelecendo cadeias de significados e ampliando a percepção do real.
Quais os tipos de jogos adequados para serem utilizados no processo educacional?
Na atualidade, com o avanço tecnológico, as crianças de modo geral não se interessam por uma educação escolar tradicional e descontextualizada, apreciam desafios, novidades e interações, que podem ser trabalhadas no cotidiano escolar de forma lúdica e prazerosa por meio dos jogos.
Enquanto educadores, devemos refletir sobre as diversas possibilidades de aprendizagens, inclusive no âmbito semiótico, que podem ser favorecidas e intensificadas por meio de um trabalho pedagógico bem planejado, que contemple os jogos como conteúdo relevante para as práticas cotidianas.
O jogo como proposta pedagógica na aprendizagem deve estar pautado em atividades significativas que respondam aos objetivos traçados, é importante articulá-los de forma integrada, conforme a realidade sociocultural das crianças, ou seja, é interessante que haja uma construção progressiva na prática educacional.
Devemos situar o jogo como mais uma alternativa metodológica. Deve-se prestar especial atenção para não con-

siderar a atividade lúdica como único e exclusivo recurso de ação, já que essa seria uma postura ingênua: o jogo é uma alternativa significativa e importante, mas sua utilização não exclui outros caminhos metodológicos.
A metodologia utilizada para a construção deste artigo foi a pesquisa bibliográfica em livros, internet e revistas científicas, tendo como referencial teórico os autores: Adriana Friedmann, Jean Piaget, Henry Wallon, Tizuko Kishimoto e Lev Vygostsky.

2. DESENVOLVIMENTO

Os jogos são um recurso didático ou estratégia de ensino muito importante na educação. Eles atuam como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem e contribuem para a construção do conhecimento.
Aprender brincando é muito mais prazeroso, interessante, desafiador e valioso para as crianças, pois brincar faz parte de seu mundo e acompanha o seu desenvolvimento e, através das brincadeiras, poderá descobrir o mundo.
Segundo Orso (1999, p. 7) "a criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadiamente com as regras do jogo da vida. Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre".
Através dos jogos, os objetivos educacionais poderão ser atingidos com maior facilidade. Eles vêm, cada vez mais, ganhando espaço nas escolas, levando o lúdico para dentro da sala de aula, com o intuito de tornar as aulas mais agradáveis, atrativas e fascinantes, estimulando o raciocínio dos alunos, principalmente ajudando-os no enfrentamento de situações conflituosas do cotidiano.
Com os jogos, podem-se trabalhar questões de matemática, de ciências, de escrita, questões físicas, psicológicas, sociais, etc.
Lara (2004) afirma que os jogos, quando bem elaborados e bem explorados, podem servir de estratégias de ensino, podendo atingir objetivos diversificados, que variam desde um simples treinamento, até a construção de um conhecimento específico.
Ocasionalmente os jogos poderão ser utilizados para preencher as falhas que são produzidas nas atividades escolares do dia a dia, conforme aponta Groenwald e Timm (2002):
"A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Neste sentido, verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais". (GROENWALD e TIMM, 2002, apud LARA, 2004, p. 23).
Nos dias de hoje encontramos muitos tipos de jogos educacionais. A pedagogia que está por trás desses jogos não é a de instrução direta do professor, mas sim a de exploração, em que o próprio aluno estabelece relações e descobre por si só.
Há conteúdos onde alguns conceitos são difíceis de serem entendidos e assimilados pela criança, por não existirem aplicações práticas imediatas e, os jogos acabam facilitando este entendimento, pelo fato de serem mais práticos, diretos e imediatos.
Quando o jogo é utilizado pelo professor como recurso pedagógico e, caso ele não seja bem trabalhado, um dos problemas que podem surgir é a competição com efeitos negativos que, além de desviar a atenção da criança do real objetivo do jogo, poderá causar-lhe também constrangimentos, dentre outros problemas, por isso a atenção do professor nesse momento é fundamental.
É importante que todo e qualquer jogo a ser apresentado ao aluno, seja antes analisado e até jogado pelo professor, se for o caso, antes de ser aplicado. Lara (2004) coloca que não se deve fazer do jogo algo obrigatório, não se deve jogar jogos de azar - aqueles em que o que rege a brincadeira é a sorte. Deve-se sim, incentivar os jogos em que a criança crie suas próprias estratégias, reflita, analise e vença a partir de seu esforço mental.

OS IMPORTANTES FATORES QUE CONTRIBUEM PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

É o caráter dinâmico da linguagem, vista como expressão do pensamento, vindo da interação entre as pessoas que dialogam com o mundo simbólico e cultural, que possibilitará a diversidade e abrirá o caminho para a construção de uma "plataforma para a mudança', ou seja, de um espaço de confronto, diálogo e busca para encaminhamento de questões que dizem respeito à convivência e à sobrevivência do homem no mundo". (KISHIMOTO, 2005, p. 48).
Essa interação, mediada pelo outro, é que contribuirá para o desenvolvimento integral da criança enquanto ser social. Tomando como base a concepção da criança como um ser integral, constata-se que as atividades que as crianças hoje vêm realizando na escola tem um tratamento compartimentado, ou seja, uma hora determinada para trabalhar a coordenação motora, outra para trabalhar a expressão plástica, outra para brincar sob a orientação do professor, outra para a brincadeira não-direcionada, e assim por diante.
Essa divisão não vai ao encontro à formação da personalidade integral das crianças nem de suas necessidades e tão pouco de seu desenvolvimento integral. E, caberá ao professor, enquanto me-

diador, proporcionar a integração de todas essas atividades para contribuir de forma efetiva para o desenvolvimento integral da criança.
É importante que se faça corresponder conteúdos ao conhecimento geral das crianças, levando em conta seus interesses e suas necessidades desafiando sua inteligência para a construção de sua personalidade. Tanto o conhecimento como o senso moral nesta fase, são elaborados pela criança em interação com o meio físico e social passando por um processo de desenvolvimento. No desenvolvimento moral, citado acima, as crianças constroem seu próprio sistema de valores morais, baseando-se em sua própria necessidade de confiança com as outras. Esse processo é uma verdadeira construção interior. Através da construção autônoma se forma uma boa concepção de si, um ego (o eu de cada um, o defensor da personalidade) íntegro e uma autonomia que sustente uma saúde mental positiva. Formar homens sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, assim como espíritos capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não está, devem ser os principais objetivos da educação.
Para ajudar os indivíduos a chegar a níveis mais elevados do desenvolvimento afetivo e cognitivo, deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente. Num contexto em que a relação adulto-criança caracteriza-se pelo respeito mútuo, pelo afeto e pela confiança (necessidades básicas das crianças), a autonomia terá um campo para se desenvolver tanto do ponto de vista intelectual como do sócio afetivo. A descentralização e a cooperação são básicas para o equilíbrio afetivo da criança, a qual depende seu desenvolvimento integral.

A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO E A AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO TENDO O JOGO COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA

Piaget (1896-1980), criador da epistemologia genética, dedicou sua vida à pesquisa epistemológica, buscando responder à questão: como se constrói o conhecimento. Conforme seus estudos sobre as origens do conhecimento nas crianças, ele acreditava que o conhecimento se forma aos poucos nos indivíduos, que eles o constroem progressivamente no decorrer de uma atividade de adaptação. (PIAGET, 1978).
O desenvolvimento do conhecimento se constitui em um conjunto de ações que modificam o objeto e capacitam o conhecedor a construir as estruturas de transformação. Para conhecer um objeto é preciso agir sobre ele, ou seja, modificá- lo, transformá-lo, compreender o processo dessa transformação e o caminho pelo qual o objeto é construído.
Para Piaget (1978), a operação é um tipo particular de ação que constrói estruturas lógicas. Uma operação está sempre ligada a outra e é parte de uma estrutura total. Essas estruturas são a base do conhecimento.
A construção dos sistemas de representação é uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida e, neste processo, a capacidade de jogar com a realidade tem um papel chave fundamental.
Segundo Vygotsky (1984):
Pode-se dizer que o jogo simbólico constitui a origem da metáfora, que possibilita a construção do pensamento e a aquisição do conhecimento.
Um importante caminho para a construção de uma pedagogia da criança é o trabalho com o jogo, conforme já foi citado, assim como também com as linguagens artísticas.
A busca de uma educação político-estética, que tenha como parte mais essencial a visão do homem como ser simbólico, é um dos caminhos para enfrentar a realidade dos alunos, trazendo a vida à tona. Este homem se constrói coletivamente e sua capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade.
Para que a linguagem verbal, socializada e ideologizada, possa transformar-se em verdadeiro instrumento de pensamento, será preciso exercitar o jogo simbólico e as linguagens não-verbais.
De acordo com Arbid e Hesse (1987, apud KISHIMOTO, 2005, p. 47), "o pensamento é metafórico e não-linear por natureza. A realidade é construída pela razão mediada pelo símbolo. O homem é concebido como um sujeito que interpreta o mundo a partir de esquemas de pensamento que são redes intrincadas (embaraçadas, obscuras, confusas) afetivas, cognitivas, conscientes e inconscientes, elaborações internas de cada um, construídas dentro e a partir do contexto cultural e social".
O contexto cultural se estrutura por meio de representações coletivas simbólicas que serão, ao mesmo tempo, alimento e produto do pensamento humano (linguagem, arte, religião, mito, ciência) o que, diante do mundo, pela sensibilidade do ser humano, busca significações, tornando seu pensamento dinâmico fazendo com que a realidade seja construída e nunca capturada diretamente por um pensamento linear ou um discurso explícito.
E, é a metáfora, com suas múltiplas combinações que possibilita a mediação entre essa realidade e o pensamento. Esse pensamento metafórico se constitui por uma rede de relações simbólicas que serão elaboradas e recriadas pelo ser, a partir de suas condições internas. Assim acontece também com a linguagem na qual seu uso baseia-se na utilização de esquemas, que necessariamente não são conscientes, que advêm de trocas ricas e complexas com a realidade física e social.

O JOGO COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA NA APRENDIZAGEM LEVANDO EM CONTA A REALIDADE DE CADA GRUPO

A metodologia deve ser construída levando-se em conta

a realidade de cada grupo de crianças, a partir de atividades que constituam desafios e sejam, ao mesmo tempo, significativas e capazes de incentivar a descoberta, a criatividade e a criticidade.
Partindo-se de uma concepção sócio-construtivista-interacionista do jogo, ou seja, pensando-o como um meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos, como vincular a atividade lúdica à função da escola? A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma e consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como também se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. A ideia de aproveitar o jogo como alternativa metodológica não prioriza sua utilização enquanto mero instrumento didático.
Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção ao se trabalhar com o jogo de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade que ele tem na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade e, junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças.
É muito relevante discutir a importância dos jogos eletrônicos como recurso pedagógico nas escolas. A utilização de jogos eletrônicos vem cada vez mais ganhando espaço nas escolas. Utilizado como um recurso didático pedagógico, os jogos são utilizados com sucesso no auxílio ao processo de ensino e aprendizagem nas escolas. O uso de games como recurso pedagógico nas escolas, veio para preencher a necessidade que os alunos têm de informações rápidas e maior dinamismo na hora de aprender.
Gameficação é o termo/conceito utilizado para esse fim, o qual alia a experiência dos jogos eletrônicos à pedagogia. Para Gros (1998) a utilização de jogos de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e o estímulo à criatividade, desencadeando o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, além de obrigar à tomada de decisões e a consequente confirmação ou invalidação das hipóteses criadas pelo jogador à medida que o jogo se desenrola.
O desenvolvimento do raciocínio é decorrente de toda essa construção que, segundo Domingos (2008, p. 25): "[...] é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas significativas, derivando cada estrutura de estruturas precedentes, isto é, o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que aperfeiçoam o seu raciocínio tornando esta estrutura cada vez mais equilibrada. Neste processo de elaboração, o educando desenvolve a capacidade de analisar, sintetizar, deduzir, concluir e de fazer demonstrações".

A utilização de jogos nas aulas poderão ser um facilitador na relação aluno- aluno e professor aluno quando, por exemplo, na introdução de um conteúdo novo ou até mesmo servir como um recurso socializador entre os pares. Há uma infinidade de jogos que desenvolvem a memória, a atenção, a concentração, a destreza óculo manual, a criatividade, raciocínio lógico e tantas outras competências e habilidades cognitivas capazes de combinar o pensar e o fazer, que servirão como facilitador no processo de ensino e aprendizagem.
Segundo Munguba (2003):
"Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica". (MUNGUBA et al, 2003, p. 42).
As instituições que incluem o jogo no currículo incentivam a criatividade. Ele é considerado o meio essencial da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças. Entender qual a postura do educador diante dos jogos como recurso metodológico é fundamental para que este processo ocorra de forma adequada no contexto escolar. É papel do educador/professor, mostrar aos alunos que o objetivo do jogo é ensinar e aprender habilidades importantes para situações escolares e de vida e que, a vitória ou a perda fazem parte e que nem sempre ganhamos e algumas vezes podemos perder
No jogo dirigido, o educador deve ser claro no momento da explicação das regras e participar no início, caso seja novo para os alunos. Se as crianças já conheçam o jogo e suas regras, o professor assumirá o papel de orientador e desafiador, apresentando um grau de dificuldades como forma de avançar em seus propósitos na promoção do desenvolvimento.

3. CONCLUSÃO / CONSIDERAÇÕES FINAIS

O maior desafio no uso de jogos eletrônicos no processo educacional é a superação de conceitos preestabelecidos de que eles servem apenas como brincadeiras que alienam e promovem a violência, assim como também proporcionam a competição desmedida entre os jogadores e muitas vezes com a própria máquina.
O professor precisa, além de fazer uma escolha criteriosa, ter consciência de que poderá utilizá-lo não somente como ferramenta didática, mas também como instrumento lúdico prazeroso, para que o aluno não acabe desmotivado e consequentemente se afaste desse recurso tão rico que são os jogos apresentados nos videogames, computadores, tabletes e celulares. Para isso, o professor precisa de antemão, conhecer o jogo que aplicará, e ter em mente quais objetivos educacionais pretende atingir