

JOGOS TRADICIONAIS E SEUS IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES

Data de aceite: 27/03/2023

Eloá Arévalo Gomes Fraga

Laboratório ABAETÊ
Centro de Estudos Superiores de Tefé
Universidade do Estado do Amazonas
Tefé – AM

Cristiany de Moura Apolinário e Silva

Possui graduação em Ciências Biológicas (Licenciatura) pela Universidade Federal do Amazonas e mestrado em Biologia de Água Doce e Pesca Interior pelo Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia

Roseane de Paula Gomes Moraes

Laboratório ABAETÊ
Centro de Estudos Superiores de Tefé
Universidade do Estado do Amazonas
Tefé - AM

Qual a diferença entre um campeão de xadrez e um computador? Antes de tratar o impacto dos jogos sobre as habilidades é importante considerar o que envolve ter ou não ter uma habilidade. Habilidade ou competência? O que significam? Estão ligadas à inteligência? Quais definições

importam para o entendimento do papel dos jogos no desenvolvimento destas?

O termo “inteligência” segundo o dicionário Priberam da língua portuguesa (2021), é a capacidade de conhecer, compreender e aprender adaptando-se a novas situações. Este significado inclui a capacidade de lidar com situações distintas do ponto de vista da solução de problemas e tolerância a mudanças, demonstrando a subjetividade destas capacidades.

O conceito de inteligência passou por várias ressignificações nos últimos 50 anos. O que antes era definido a partir de testes de Q.I. para aferir o quão inteligente seria uma pessoa, testando suas habilidades lógicas, memorização e compreensão, hoje, o conceito de inteligência soma-se a competências como autoconhecimento, comunicação interpessoal, controle emocional, planejamento e solução de problemas.

A teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner (1994) traz a pluralidade do

que constitui a inteligência, definida como a capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que sejam valorizados em diversos ambientes culturais ou comunitários. A teoria parte do pressuposto de que as pessoas possuem capacidades cognitivas diferenciadas e contrastantes, desconstruindo a noção de inteligência como uma característica única.

Segundo Gardner (1994), existem nove tipos de inteligência: 1) lógico-matemática; 2) linguística; 3) corporal-cinestésica; 4) musical; 5) espacial; 6) interpessoal; 7) intrapessoal; 8) naturalista; 9) existencialista. Outros autores cogitam a possibilidade de existirem outros tipos de inteligência. Gardner defende que todas as pessoas detêm todas essas inteligências, porém certas pessoas podem manifestar alguma dessas inteligências de forma mais acentuada. Assim, todo indivíduo tem potencial para desenvolver as diversas inteligências e deve ser estimulado para isso.

Qual a diferença entre um campeão de xadrez e um computador, habilidades ou competência? O computador armazena em sua memória muitas situações de jogo e de jogadas eficazes, pode calcular o que lhe permite vencer em todas as situações repertoriadas. Extraordinariamente, um campeão de xadrez pode superar o computador porque ele pode usar esquemas intuitivos mais econômicos e mais potentes por se apoiar no pensamento e comportamento investigativo, especulativo e averiguador (Perrenoud 2000).

Para Perrenoud (2000), são múltiplos os significados da noção de competência. Este autor a definiu como sendo uma capacidade de agir de modo eficaz em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles. E complementa esta noção afirmando que para enfrentar uma situação da melhor maneira possível, deve-se, geralmente, pôr em ação e de forma integrada, vários recursos cognitivos complementares, entre os quais estão os conhecimentos.

A importância da identificação das habilidades e competências não é recente. E a busca por essas capacidades depende de uma sensível mudança no tempo, espaço e fazer escolar, e antes disso, nas famílias e sociedade.

Prática educativa pode estar mais atenta a considerar as limitações e potencialidades das pessoas, quando esta favorece oportunidades de conscientização, problematização e crítica priorizando o diálogo, o respeito, a criação e recriação do conhecimento em situações-problema pautadas na realidade das pessoas (Freire 2019).

Sendo assim, a partir de metodologias que favoreçam motivação e desenvolvimento de habilidades, os indivíduos percebem a necessidade de um ensino que apresente melhorias para uma aprendizagem mais ativa, na qual ele sinta vontade de tomar a iniciativa de sua formação humana, voltada para os aspectos educacionais e para a

busca da autonomia. Ao perceber sua curiosidade, inicia-se o processo de autonomia e da construção do autêntico conhecimento (Freire 2019).

Para (2009), essa autonomia acontecia a partir da imitação que é necessária ao desenvolvimento do ser humano pois a partir disso pode-se aprender. Para entender a relação entre aprendizagem e desenvolvimento, criou o conceito de zona de desenvolvimento proximal ou imediato que é a diferença entre a idade mental real e a idade em que chega quando há cooperação para se resolver um problema e, portanto, a aquisição de conhecimentos é obtida pela interação do sujeito com o meio (Vigotski 2009).

Neste sentido, metodologias ativas constituem estratégias pedagógicas voltadas para o processo de ensino e de aprendizagem centrado nas pessoas, no desenvolvimento de competências e habilidades com base na aprendizagem colaborativa e na interdisciplinaridade. Estas práticas e processos interativos de conhecimento favorecem comportamentos de análise, aprofundamento de estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema (Bacich e Moran 2018). Assim, temos nos jogos a oportunidade de fomentar habilidades e constituir competências.

O que pensamos ao ler a palavra jogo? Uma partida de futebol? Baralho? Pega-pega? Há inúmeras possibilidades relacionadas a esta palavra e cada uma tem suas especificidades (Kishimoto 1995). De acordo com o dicionário Michaelis (2023) algumas das definições para jogo é: Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia.

Há registros de jogos há mais de 3500 A.C como o jogo Senet – jogo de tabuleiro egípcio cujo nome significa “Jogo de passagem” e já eram associados ao desenvolvimento e aprendizagem da criança (Thompson *et al.* 2007).

Na Declaração dos Direitos da Criança e Adolescente (1990) em seu artigo 31 relata que “Os Estados Partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística”.

Apesar desse direito ser pouco reconhecido em alguns países do mundo, os jogos fazem parte da vida das pessoas desde a infância, facilitando a integração social, motivando o uso de habilidades como a capacidade de retenção de informações e outras funções mentais e intelectuais. Também estimulam a imaginação, a assumir desafios de forma criativa experimentando situações- problemas do cotidiano (Tarouco *et al.* 2004). Eles ajudam no desenvolvimento e saúde física e mental, além de desenvolver habilidades

como respeitar as regras, saber lidar com situações imaginárias e separar do mundo real, a socialização, resolver desafios, lidar com suas emoções e aceitar a perda (Vigotski 1991; Sanjaume 2016).

Portanto, os jogos não podem ser vistos apenas como um momento de distração ou lazer, eles desempenham um importante papel no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de uma pessoa pois ela pode conhecer suas limitações, sua personalidade, colocar em prática estratégias, ajudando em sua formação.

Existem diferentes tipos de jogos, que são classificados de acordo com seus objetivos, tais como jogos de ação, atenção e memória, aventura, lógicos, estratégicos, esportivos, *roleplaying games* (RPGs), entre outros conforme destacamos (Tarouco *et al.* 2004):

Jogos de Ação podem auxiliar no desenvolvimento psicomotor da criança, desenvolvendo reflexos, coordenação visual e motora e auxiliando no processo de pensamento rápido frente a uma situação inesperada. É o caso dos jogos com blocos para encaixar, os jogadores precisam pensar rapidamente de onde retirar o bloco e encaixá-lo para não cair a torre empilhada. Isso na perspectiva instrucional, o ideal é que o jogo alterne momentos de atividade cognitiva mais intensa com períodos de utilização de habilidades motoras.

Jogos de Aventura se caracterizam pelo controle por parte do usuário, do ambiente a ser descoberto. Diversos jogos de tabuleiro podem ser inseridos nessa categoria e exploram o raciocínio lógico, a concentração e a interação entre os participantes e a organização de ideias. Quando bem modelado pedagogicamente, pode auxiliar na simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em sala de aula, tais como um desastre ecológico ou um experimento químico.

Jogos Lógicos, por definição, desafiam muito mais a mente do que os reflexos. Contudo, muitos jogos lógicos são temporalizados, oferecendo um limite de tempo dentro do qual o usuário deve finalizar a tarefa. Aqui podem ser incluídos clássicos como xadrez e damas, bem como simples caça-palavras, palavras-cruzadas e jogos que exigem resoluções matemáticas.

No caso do xadrez, Cavalcanti (2014) relata que é uma ferramenta que pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, tomada de decisão, abstração e autoconsciência. Segundo Silva (2015), para ser um bom jogador de xadrez é necessário memória, concentração, raciocínio lógico e a criatividade.

O jogo de Damas traz o exercício da estratégia, concentração, imaginação e raciocínio lógico pois o jogador precisa estudar os movimentos das suas peças e prever

o movimento do seu adversário e reagir a uma ação não prevista, exercitando a tomada decisões (Froelich 2009).

Role playing game (RPG) ou jogo interpretação de papéis, RPG é um jogo em que o usuário controla um personagem em um ambiente. Nesse ambiente, seu personagem encontra outros personagens e com eles interage. Dependendo das ações e escolhas do usuário, os atributos dos personagens podem ir se alterando, construindo dinamicamente uma história. Esse tipo de jogo é complexo e difícil de desenvolver. Porém, se for desenvolvido e aplicado à instrução, poderia oferecer um ambiente cativante e motivador.

Jogos estratégicos se focam na sabedoria e habilidades de negociação, principalmente para decisão e administração de situações-problema. Esse tipo de jogo proporciona uma simulação em que as pessoas aplicam conhecimentos e habilidades, reagindo a diversas situações de forma prática. Tradicionalmente, vários jogos de tabuleiro apresentam essa configuração como é o caso dos jogos que envolvem educação financeira e jogos que simulam guerras e conquistas de territórios.

Jogos de atenção e memória desencadeiam processos de ativação dos neurônios e requerem estratégias cognitivas para interpretação e correlação com outros conhecimentos já adquiridos (Sanjaume 2016). Os jogos de memória utilizam cartas que podem ter figuras e textos ou cores e os jogadores precisam observar onde estão seus pares à medida que cada participante abre uma dupla de cartas. Esse tipo de jogo possibilita o desenvolvimento de noções como, relações de comparação, socialização e respeito as regras de convivência (Sena 2020).

Independente da modalidade, os jogos de mesa podem contribuir para a integração das pessoas ao mundo contemporâneo nas dimensões sociais, culturais, afetivas no que tange a estrutura cognitiva para relacionar regras, conteúdo, estratégias e esquemas. E mesmo que a pessoa não saiba jogar um determinado jogo, mas concorda em participar da experiência, e aprende a jogar, naquela situação pode descobrir que possui as competências e habilidades necessárias para aquele jogo. Desta forma, o jogo pode simplesmente evocar e/ou desenvolver habilidades e competências para serem usadas em diversas situações da vida cotidiana.

Os jogos servem também como instrumento pedagógico e, desde a Antiguidade, possuem uma função que vai além do entretenimento, servindo como ferramenta de aprendizagem (Carneiro *et al.* 2018). Jogar faz parte da natureza humana podendo estimular fisicamente e/ou mentalmente seguindo um conjunto de regras, por ser uma atividade lúdica temos a tendência a realizá-la com prazer. Seguindo essa tendência, muitos professores

fazem adaptações de jogos de tabuleiro desenvolvendo-os como atividades para tratar de conteúdos de sua disciplina de forma mais atrativa.

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 envolvem o aluno, estimulando-o à ação. É necessário que a atividade de jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao sujeito despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais. (Moratori 2003)

Os jogos podem desempenhar uma função de agente gerador do processo de desenvolvimento e aprendizagem de crianças e adolescentes, propondo estímulo ao interesse dos alunos sobre determinado assunto. Segundo Alves e Bianchin (2010), o jogo ajuda os alunos 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.

Para Piaget (1975) o jogo infantil propicia a prática do intelecto, pois utiliza a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras dimensões próprias do ser humano. Piaget demonstrou que as atividades lúdicas sensibilizam, socializam e conscientizam, destacando a importância de aplicá-las nas diferentes fases da aprendizagem escolar.

Mas não basta aplicar um jogo, seja ele adaptado ou criado, precisa-se saber a hora certa para apresentar aos alunos esta atividade, visto que, o jogo precisa ser desafiador, interessante e possuir objetivos e regras claras. Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma autoavaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente (Moratori 2003).

Rizzo (2001) aponta que a atividade lúdica é um eficiente recurso do educador interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual. Podendo desenvolver não apenas o cognitivo dos participantes, mas também: a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que se aprende o valor do grupo como força integradora, da colaboração consciente e espontânea e o sentido da competição salutar (Haydt 2003).

O professor atento e consciente de sua responsabilidade, identifica as dificuldades apresentadas pelos alunos em sua disciplina e traça estratégias para saná-las, devendo inserir atividades lúdicas ao seu planejamento de aula. Valer-se da criatividade é fundamental para criar ou adaptar os jogos tradicionais adequando-os aos conteúdos e formulando claramente os objetivos a serem alcançados. Haydt em seu livro sobre Didática

Geral, publicado em 2003, apresenta sete sugestões que ajudam o professor a utilizar os jogos de forma mais adequada e proveitosa no ensino, destacam-se quatro:

1. Defina, de forma clara e precisa, os objetivos a serem atingidos com a aprendizagem. Os jogos podem ser usados para adquirir determinados conhecimentos (conceitos, princípios e informações), para praticar certas habilidades cognitivas e para aplicar algumas operações mentais ao conteúdo fixado.
2. Elabore um jogo ou escolha, dentre a relação de jogos existentes, o mais adequado para a consecução dos objetivos estabelecidos. O mesmo jogo pode ser utilizado para alcançar objetivos diversos e para abordar ou fixar os mais variados conteúdos.
3. Formule as regras de forma clara e precisa para que não deem margem a dúvidas, no caso da criação ou invenção de novos jogos.
4. Explique aos alunos, oralmente ou por escrito, as regras do jogo, transmitindo instruções claras e objetivas, de modo que todos entendam o que é para ser feito ou como proceder.

Cada vez mais observa-se professores de diferentes disciplinas, sejam elas com mais ou menos conteúdos teóricos, utilizando jogos, especialmente os tradicionais adaptados, visto que possuem regras estabelecidas e conhecidas pela maioria dos alunos, além de, aumentarem o envolvimento e a integração social, que estão cada vez mais em segundo plano.

Os jogos tradicionais possuem um peso importante no processo de aprendizagem, pois além de serem uma prática saudável, respeitam as características fundamentais de cada região ou sociedade. Os jogos tradicionais quando adaptados ao contexto pedagógico, promovem a preservação e promoção da cultura, da motricidade do sujeito e, subjacente a isso possibilitam também o desenvolvimento da linguagem, da ciência, da biologia, da arte, da política, do esporte e do trabalho (Schafranski e Lima 2012).

Os professores que atuam na área de matemática e suas tecnologias buscam através da utilização dos jogos tradicionais adaptados o desenvolvimento do raciocínio lógico e na disciplina, pois existem regras e comandos a serem seguidos. Além disso, esse recurso auxilia no desenvolvimento da criatividade, de habilidades de resolver problemas matemáticos, da concentração, do pensamento crítico, além de contribuir para sanar algumas das dificuldades dos alunos em determinados conteúdos (Oliveira e Magalhães 2016).

Aqueles que trabalham com a área de linguagens observam que um assunto antes maçante e pouco significativo para alguns alunos, por ser ministrado essencialmente de forma teórica, pode se tornar relevante, porque o jogo, além de possibilitar que o aluno

mobilize toda a sua atenção para o que está fazendo, proporciona também, o raciocínio (reflexão crítica) sobre o que lhes foi proposto no jogo (Silva 2019).

Quando se trata da área de ciências da natureza os professores realizam abordagens conceituais de maneira abstrata, o que torna a compreensão dos assuntos mais difíceis e desvinculados da realidade. Fazer a junção entre a teoria e prática torna o processo de aprendizagem mais significativo. Para Costa (2018), o uso de jogos adaptados auxilia na ilustração de um princípio teórico, no desenvolvimento de habilidades de observação, dentre outros, permitindo o desenvolvimento do raciocínio crítico e reflexivo do aluno. Dessa forma, relacionar teoria e prática permite uma maior compreensão dos conteúdos pelos alunos e a formulação de conceitos reais.

Na visão dos alunos a área de ciências humanas possuem disciplinas que abordam os conteúdos como se fossem prontos e acabados, desprezando o fato de que a história, a geografia, a filosofia e a sociologia são construídas ao longo do tempo. Logo, os professores dessas disciplinas necessitam através dos jogos desenvolver métodos que auxiliassem os estudantes a refletirem sobre problemas sociais, pensar a sociedade, entender-se como parte dela e visualizá-la como resultado de diferentes processos históricos e geográficos, responsáveis pela constituição da realidade presente (Bernardes 2019).

O educador, independente da disciplina e/ou faixa etária, deve procurar despertar nos alunos, por meio dos jogos tradicionais adaptados, o espírito de cooperação e de trabalho conjunto para alcançar metas comuns, especialmente a aprendizagem significativa dos conteúdos abordados.

REFERÊNCIAS

Alves, L.; Bianchin, M.A. 2010. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia* 27: 282-287.

Bacich, L.; Morán, J. 2018, Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso. 260 p.

Bernardes, M.P. 2019. Reflexões sobre o lançar de dados na sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de História e suas possibilidades. *História, histórias* 7: 56–77.

Carneiro, K.T.; Assis, E.R. de; Bronzatto, M.; Camargo, R.L. de. 2018. A Presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. *Revista de Educação Pública* 27: 815-838.

Cavalcanti, A.O. Xadrez na escola: um olhar para o ensino e a aprendizagem, 2014. *Monografia de especialização*. Universidade Estadual da Paraíba. 55p.

- Costa, J.L. 2018. Recursos didáticos e metodologias empregadas por professores da rede pública no município de São Bernardo – MA. *Monografia de graduação*. Universidade Federal do Maranhão, 42p.
- Freire, P. 2019. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. 74º ed. Rio de Janeiro: Editora Paz & Terra. 144 p.
- Gardner, H. 1994. *Estruturas da mente: a Teoria das Múltiplas Inteligências*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Haydt, R.C.C. 2011. *Curso de Didática Geral*. Editora Ática, São Paulo, 248p.
- “Inteligência” in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. 2008 – 2021. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/inteligencia>> Acesso em: 26-01-2023.
- Kishimoto, T.M. 1995. O jogo e a educação Infantil. *Pro-Posições* 6: 46-63.
- Michaelis. 2023. Dicionário Brasileiro da língua Portuguesa. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-.2023>> Acesso em: 26-01-2023].
- Moratori, P.B. 2003. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? *Trabalho de Conclusão de Curso*. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 28p.
- Oliveira, A.F.; Magalhães, A.P.A.S. 2016. Jogos matemáticos: O relato de uma experiência desenvolvida no ensino fundamental a partir das aulas de didática. *XII Encontro Nacional de Educação Matemática, Educação Matemática na Contemporaneidade: desafios e possibilidades*, São Paulo, SP.
- Pereira, J.S.; Soares, A.P.S.; Silva, G.A.F. 2020. Breve reflexão sobre a importância dos jogos lúdicos para o ensino da matemática em escolas públicas de Pernambuco. *Anais do VII Conedu-Congresso Nacional de Educação*. Edição Online. Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68127>>. Acesso em: 06/02/2023.
- Perrenoud, P. 2000. *Construir as competências desde a escola*. Artmed, Porto Alegre, RS, 120p.
- Piaget, J. 1975. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2ª ed. Zahar, Rio de Janeiro, RJ, 370p.
- Rizzo, G. 2001. *Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola*. Ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, RJ, 441p.
- Roelich, H.D. 2009. Jogo de damas: uma possibilidade para ensinar e Aprender matemática. *Anais do X Encontro Gaúcho de Educação Matemática*, Ijuí, RS.
- Sanjaume, N.G. 2016. *Neuroeducação e jogos de mesa*. Devir, São Paulo, SP, 23p.
- Sena, T.S. 2020. Jogo da Memória no Ensino da tabuada de multiplicação no 6º ano do ensino fundamental. Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Licenciatura plena em Matemática da Universidade Federal do Ceará. 38p., 120p

Schafranski, L.M.B.; Lima, C.V. 2012. O resgate dos jogos e brincadeiras no trabalho de ensino/aprendizagem do professor de educação física. O professor PDE e os desafios da escola pública Paranaense. v. 2. Governo do Estado do Paraná, 24p.

Silva, W. 2015. *Xadrez para todos. A ginástica da mente*. Editora UFPR, Curitiba, PR, 234p.

Silva, M.L.V. da. 2019. Jogos educativos como ferramenta de aprendizagem da acentuação tônica da língua portuguesa. *Trabalho de Conclusão de Curso*. Campus Universitário de Castanhal, Universidade Federal do Pará, 52p.

Tarouco, L.M.R.; Roland, L.C.; Fabre, M.J.M.; Konrath, M.L.P. 2004. Jogos educacionais e motivação. *III Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, RS.

Thompson, J.; Berbank-Green, B.; Cusworth N. 2007. *Game design: principles, practice, and techniques - The ultimate guide for the aspiring game designer*. John Wiley & Sons, London, 192p.

Vigotski, L.S. 1991. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4ª ed. Martin Fonte, São Paulo, SP, 90p.

Vigotski, L.S. 2009. *A construção do pensamento e da linguagem* 2ª ed. Editora WMF Martins Fontes, São Paulo, SP, 520p.