

JOGO E EDUCAÇÃO: UM DIÁLOGO POSSÍVEL?

Lúcia P. S. Villas Bôas

Versão condensada do texto apresentado no XIV Endipe - Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, intitulado Jogos didáticos: representações sociais de licenciandos de história.

Porto Alegre, 27 a 30 de abril de 2008



difusão de idéias

Fundação Carlos Chagas • Difusão de Idéias • dezembro/2008 • página 2

Autora

Lúcia P. S. Villas Bôas

Assistente de Pesquisa

Fundação Carlos Chagas

Jogo didático, jogo educativo, jogo pedagógico. A variedade dos termos revela a diversidade de entendimento acerca do papel do jogo no contexto da educação formal, conseqüência de um processo histórico em que o jogo foi percebido de diversos modos a tal ponto que, ainda hoje, não se tem uma unanimidade acerca dos resultados ou das possibilidades de seu uso no ambiente escolar como um todo, embora o distanciamento entre o jogo e a escola aumente conforme a faixa etária dos estudantes (cf. Borja Solé, 2000).

Até mesmo os estudos que investigam a articulação entre jogo e educação (Kishimoto, 1998 e 2000; Wajskop, 2001; Santos, 2000) enfatizam muito mais seu emprego nos primeiros anos de educação formal do que em qualquer outro grau de ensino, não havendo quase nenhuma referência ao seu uso no Ensino Médio, embora os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (Brasil, 1999), em suas diretrizes (artigo 3.º, inciso I) apontem para a necessidade do “lúdico” no processo de construção do conhecimento.¹ Em parte, essa situação pode ser explicada pela própria semântica do termo “jogo” que, geralmente, expressa uma oposição às denominadas “atividades sérias”, na medida em que o jogo é visto como algo não-sério e diametralmente contrário ao trabalho e, nesse sentido, não poderia ser associado ao universo da educação formal (cf. Brougère, 1998).

É, justamente, essa relação ambígua entre jogo e educação que se pretende discutir aqui a partir da teoria das representações sociais, conforme proposta por Moscovici (1978) e colaboradores, na medida em que ela permite, justamente, analisar saberes que se constituem por meio de uma lógica, por vezes, contraditória e que se expressa no modo como os indivíduos sentem, apreendem e interpretam o mundo.

Embora, a experiência tenha um papel preponderante na formação e manutenção das representações sociais, essa experiência não se restringe apenas a uma dimensão do vivido ou da prática no

¹ O referido documento faz menção aos princípios que devem orientar a chamada “estética da sensibilidade” que “[...] deverá substituir a [estética] da repetição e padronização, estimulando a criatividade, o espírito inventivo, a curiosidade pelo inusitado, e a afetividade, bem como facilitar a constituição de identidades capazes de suportar a inquietação, conviver com o incerto e o imprevisível, acolher e conviver com a diversidade, valorizar a qualidade, a delicadeza, a sutileza, as formas lúdicas e alegóricas de conhecer o mundo e fazer do lazer, da sexualidade e da imaginação um exercício de liberdade responsável.” (Brasil, 1999, p. 113)

difusão de idéias

Fundação Carlos Chagas • Difusão de Idéias • dezembro/2008 • página 3

sentido de “ação”. Ou seja, é possível a existência de representações sociais, ainda que não fortemente estruturadas, constituídas mediante informações ou valorações afetivas sem que um determinado grupo tenha experiências concretas em relação a um dado objeto (cf. Ibáñez Gracia, 1988).

Essa questão foi observada durante a pesquisa que realizei sobre as representações sociais de licenciandos de História sobre o uso do jogo no ambiente escolar² e que contou com a participação de 93 estudantes distribuídos nas três séries do curso de História de uma instituição privada de ensino superior da Grande São Paulo.³

Inicialmente, foi aplicado um questionário de identificação contendo questões de associação livre em que se apresentavam três termos indutores, quais sejam: “jogo didático”, “jogo didático em classe” e “jogo didático no Ensino Médio”. A intenção inicial era verificar se conforme iam sendo atribuídas outras qualificações ao termo “jogo didático”, situando-o ora em classe, ora no Ensino Médio, as evocações iriam sofrer alterações. Ainda que as diferenças encontradas não tenham sido significativas, observaram-se as seguintes tendências: nas evocações ao termo “jogo didático”, a palavra “desordem” não teve destaque. Contudo, conforme termos relacionados à sala de aula como, por exemplo, “classe” e “ensino” iam sendo agregados ao termo principal (“jogo didático”), “desordem” passou a ser uma das palavras mais citadas pelos participantes da pesquisa. Movimento semelhante se deu com as categorias descritivas⁴ “atividades de ensino” e “tipos de aprendizagem” o que parece indicar que os estudantes pesquisados não concebem o jogo pelo jogo em um ambiente escolar, devendo este sempre vir associado a elementos que estão presentes no processo de ensino e de aprendizagem. O que explica, por exemplo, o fato da categoria “brincadeira” manifestar, justamente, o movimento inverso na medida em que foi menos citada conforme termos relacionados à sala de aula iam sendo agregados ao termo principal (jogo didático)

Observando-se, comparativamente, os resultados obtidos por intermédio das evocações associadas aos três termos indutores, pode-se ressaltar a constância da categoria “jogos em geral”⁵,

2 Trata-se da dissertação de mestrado “Jogo didático: um estudo de representações sociais”, defendida em 2003, no Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: Psicologia da Educação na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação da Profa. Dra. Clarilza Prado de Sousa.

3 A escolha desse perfil foi orientada pela intenção de investigar estudantes em formação de modo a verificar possíveis resistências ao jogo no ambiente escolar sem, contudo, excluir o fato de alguns deles terem uma prática educativa haja vista sua atuação como professores embora ainda sem a titulação formal para tanto.

4 As categorias descritivas foram definidas tendo por base o agrupamento por aproximação, semântica, sinonímia, número e gênero.

5 Por exemplo, fazem parte dessa categoria: xadrez, jogo de cartas, quebra-cabeça, jogo de memória, batalha naval, dominó etc.

difusão de idéias

Fundação Carlos Chagas • Difusão de Idéias • dezembro/2008 • página 4

indicativa de que é mais fácil discorrer sobre o jogo do que, efetivamente, explicá-lo ou defini-lo haja vista a variedade dos fenômenos por ele contemplados.

Após o exame dos dados obtidos na associação livre foram compostos dois novos instrumentos: o de hierarquização de itens e o de comparação pareada inspirados em uma descrição de técnicas elaborada por Abric (1994) de modo não só a validar e ampliar os resultados obtidos na associação livre, mas também fazer com que os participantes da pesquisa realizassem, na produção do seu grupo, uma atividade de comparação e de hierarquização de conteúdo.

Na seqüência, foi aplicado um questionário, composto por questões fechadas e abertas, com o objetivo de identificar o conhecimento dos universitários sobre o jogo didático, as características a ele atribuídas e suas experiências na utilização do mesmo.

Após a análise do material coletado, este foi organizado de modo a ser discutido com os universitários por meio da elaboração de um grupo focal com o intuito de evitar possíveis distorções interpretativas e como forma de os próprios participantes poderem elaborar explicações para os dados que eles mesmos forneceram.

A adoção de distintos referenciais de análise (conteúdo, evocações livres, conteúdo informatizado) teve, explicitamente, a intenção de gerar um processo contínuo e coletivo de reflexão.

De modo geral, os resultados obtidos mostraram que o universo semântico do jogo didático é constituído por representações de dois objetos distintos: “jogo” de um lado, e “educação”, de outro, indicando a presença daquilo que a literatura denomina de “paradoxo do jogo educativo” uma vez que “[...] o jogo dotado de natureza livre parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típica dos processos educativos.” (Kishimoto, 1998, p. 19)

Observou-se, assim, que não há um saber “autônomo” socialmente compartilhado em torno do jogo didático, mas sim, representações de “jogo” e de “educação” que estariam orientando o sentido dado a ele no contexto escolar e determinando o seu papel na escola. Nesse sentido, a existência de lacunas acerca do jogo didático, haja vista que os meios de acesso à informação sobre ele mostrarem-se bastante variáveis e inconsistentes, não impediu que os futuros professores pesquisados apresentassem não apenas uma valoração negativa do seu uso no âmbito escolar, mas também, uma cisão entre “jogo” e “educação”, cisão essa que, muito possivelmente, continuará dificultando a incorporação do lúdico nas ações pedagógicas. ✕

difusão de idéias

Fundação Carlos Chagas • Difusão de Idéias • dezembro/2008 • página 5

Referências Bibliográficas

- ABRIC, Jean-Claude. *Méthodologie de recueil des représentations sociales*. In: ABRIC, Jean-Claude (Dir.) *Pratiques sociales e représentations*. Paris: Presses Universitaires de France, 1994. p. 59-82.
- BORJA SOLÉ, María. Aproximación a los conceptos 'juego' y 'juguete'. In: BORJA, SOLÉ, María et al. *Las ludotecas: instrucciones del juego*. Barcelona: Octaedro, 2000. p. 13-74.
- BRASIL, 1999. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação / Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 1999.
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- IBÁÑEZ GRACIA, Tomás. Representaciones sociales: teoría y método. In: IBÁÑEZ GRACIA, Tomás (Coord.). *Ideologías de la vida cotidiana*. Barcelona: Sendai, 1988. p. 13-90.
- KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 4.^a ed. São Paulo: Cortez, 2000. p. 13-43.
- _____. *O jogo e a educação infantil*. 1.^a ed. 2.^a impr. São Paulo: Pioneira, 1998. (Biblioteca Pioneira de Ciências Sociais, A pré-escola brasileira).
- MOSCOVICI, Serge. *A representação social da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- SANTOS, Santa M. P. Espaços lúdicos: brinquedoteca. In: SANTOS, Santa M. P. (Org.). *Brinquedoteca - a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 157-167.
- WAJSKOP, Gisela. *Brincar na pré-escola*. 4.^a ed. São Paulo: Cortez, 2001.