

## É possível aprender jogando?

Cristiane Regina Xavier FONSECA-JANES<sup>1</sup>  
Robinson JANES<sup>2</sup>

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: ArtMed, 2005. 110 p., il. color. ISBN 85-363-0463-4.

O livro *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar* foi elaborado a partir de estudos realizados por integrantes do Laboratório de Psicopedagogia (LaPp), do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo – USP. Dentre as diversificadas temáticas, há 14 anos, o LaPp tem estudado e feito pesquisas com a possibilidade de usar jogos na relação ensino-aprendizagem, na avaliação formativa e oferecer o trabalho de apoio psicopedagógico para a aprendizagem escolar.

A prática dos autores com o LaPp tem evidenciado que a comunicação, linguagem gestual, visual, gráfica e verbal, e a compreensão dos conteúdos ensinados em sala de aula dificilmente são realizados por outros meios que não sejam a leitura, escrita ou outras representações parecidas. Assim, estes autores, a partir de uma perspectiva construtivista, tomaram como desafio o uso do jogo como um outro instrumento para dar conta de sanar as dificuldades encontradas para se atingir os objetivos e conteúdos escolares de uma forma lúdica, e encontrar procedimentos que facilitem a avaliação formativa.

O livro tem como hipótese central que o trabalho docente por meio dos jogos:

[...] expressa uma das possibilidades de se coordenar pedagogia diferenciada com a avaliação formativa. Pedagogia

---

<sup>1</sup> Pedagoga com habilitação em Educação Especial, mestre em Filosofia pela Universidade Estadual Paulista – Unesp, doutoranda em Educação pela Unesp, professora concursada de História da Educação da UNIFADRA/FUNDEC e membro da Associação Brasileira de Pesquisadores em Educação Especial – ABPEES.

<sup>2</sup> Pedagogo, mestre e doutor em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo – FEUSP, professor Assistente Doutor da Faculdade de Filosofia e Ciência – FFC da Universidade Estadual Paulista – Unesp e coordenador do Grupo de pesquisa Cátedra do Oprimido/FFC/Unesp/Campus de Marília.

diferenciada porque permite ao professor criar e gerir situações de aprendizagem mais condizentes com as atuais condições educacionais. Avaliação formativa porque faz da observação e da regulação uma nova e melhor forma de atribuir valor e promover as produções das crianças. (p. 8)

Para conseguir coordenar a pedagogia diferenciada com a avaliação formativa, o livro foi dividido em: introdução, cinco capítulos e considerações finais denominada *O “espírito do jogo”*.

A *introdução* apresenta uma breve explanação dos objetivos traçados ao longo do livro.

No *primeiro capítulo: O lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar*, os autores analisam a importância do lúdico na aprendizagem escolar, partindo da etimologia dos termos desenvolvimento e aprendizagem; enfatizando, ainda, o papel dos jogos e das brincadeiras para efetivação de tais processos na infância e na adolescência.

No *segundo capítulo: Pega Varetas: fatores que interferem na aprendizagem*, os autores descrevem o uso do jogo pega-varetas e como esse jogo tem contribuído de forma positiva no processo de apreensão dos conteúdos escolares, uma vez que jogar exige comprometimento e intencionalidade, essência de um ambiente produtivo, disciplinado e cooperativo.

No *terceiro capítulo: Conte um conto – continue a história: avaliação formativa e intervenção*, além de apresentarem a descrição do jogo “Conte um Conto”, comercializado pela Unicef, e sua adaptação Continue a História, os autores relatam as oficinas realizadas com os alunos do ensino fundamental. Esse capítulo ainda discute como a avaliação formativa pode estar presente nas produções textuais elaboradas a partir de situações de jogos.

O *quarto capítulo: Tangran: da simplicidade do material à complexidade da reflexão*, discute o uso das peças, a origem do Tangran (quebra-cabeças de sete peças chinês) e exemplificação de seu uso no cotidiano escolar para resolução de situações problemas de forma interdisciplinar.

No *quinto capítulo: Imagem e Ação – Qual é a Mensagem?: Interpretando procedimentos*, além de descreverem, no contexto de oficina de jogos para alunos da Escola Fundamental, o uso do jogo “Imagem e Ação ‘Júnior’”, comercializado pela Grow, e suas possíveis adaptações para o cotidiano escolar, os autores ilustram, de forma sintética, como fazer diversificados recortes para interpretar as ações das crianças com o mesmo jogo.

Por fim, os autores finalizam o livro em *O “espírito do jogo”* com um convite aos educadores a lançarem mão do uso de jogos, para conferir

*É possível aprender jogando?*

maior sentido às tarefas e aos conteúdos escolares, pois aprender com prazer facilita o processo de ensino-aprendizagem. Assim, vale a pena conferir o livro cujas ilustrações enriquecem a exemplificação dos jogos e descobrir: Por quê jogar na escola?

FONSECA-JANES, C.R.X.; JANES, R.