

Aspectos sociais, afetivos e cognitivos no jogo: implicações para a aprendizagem na educação básica na perspectiva da teoria piagetiana

Social, affective and cognitive aspects in game: implications to reflect upon the learning in the Elementary School: a study in the Piagetian theory

DOI:10.34117/bjdv7n10-305

Recebimento dos originais: 22/09/2021

Aceitação para publicação: 22/10/2021

Ana Carolina Mexia Aleixo

Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual de Londrina – UEL
Endereço: Rodovia Celso Garcia Cid, PR-445, Km 380 - Campus Universitário,
Londrina – PR, Brasil
E-mail: anacarolinamexiaaleixo@gmail.com

Francismara Neves de Oliveira

Pedagoga - UEL. Mestre em Psicologia da Educação – UNICAMP. Doutora em Educação - UNICAMP. Pós - doutora em Psicologia da Educação pelo Instituto de Psicologia – USP e Pós doutora em Educação pela Universidade Norte-Paranaense. Vínculo Institucional: Docente do Departamento de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação – UEL. Endereço: Rodovia Celso Garcia Cid, PR-445, Km 380 - Campus Universitário, Londrina – PR, Brasil
E-mail: francis.uel@gmail.com

Ana Cristina da Silva Amado

Psicóloga – UFU. Pedagoga – Centro Universitário Moura Lacerda. Mestre em Comunicação e Cultura – UNISO. Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano – USP. Vínculo Institucional: Docente do Departamento de Educação da Universidade Estadual de Londrina (UEL).
E-mail: ana.amado@uel.br

Guilherme Aparecido de Godoi

Geógrafo – UNICAMP. Mestre em Educação – PPEDU-UEL. Doutorando em Educação – PPEDU.

Sergio Luis Evangelista de Almeida

Professor de Educação Física – UEL. Mestrando em Educação – PPEDU-UEL. Vínculo Institucional: Professora da rede básica municipal de ensino de Curitiba- Pr

RESUMO

Apoiado na epistemologia genética de Jean Piaget, o ensaio é fruto de estudo teórico que identificou na literatura, pesquisas que discutiram o jogo em sua relação com a aprendizagem e o desenvolvimento. Objetivou identificar aspectos sociais, afetivos e cognitivos que podem servir de base para o trabalho pedagógico do professor. Como problema de pesquisa levantou-se a seguinte questão: quais aspectos cognitivos, sociais e afetivos apresentados se relacionam com os processos de escolarização no Ensino

Fundamental? Considerando que o conhecimento é construído por meio de processos que evidenciam crescente e gradativo aprimoramento, os aspectos cognitivos, sociais e afetivos, resultantes das interações entre o sujeito e o objeto e entre os pares, se integram no que é denominado estrutura de pensamento. O jogo se enquadra entre os instrumentos importantes à evolução do pensamento e às aprendizagens em todas as culturas e tempos históricos. Neste estudo destaca-se o jogo para o Ensino Fundamental reconhecendo seu valor pedagógico. Esse período da escolarização apresenta modificações estruturais importantes, pois os processos mentais se tornam lógicos, com ações reversíveis na resolução de problemas de conservação, serialização, classificação, inclusão e são base na formulação da compreensão dos conteúdos escolares. Destaca-se, ainda que resumidamente, alguns aspectos cognitivos, sociais e afetivos identificados nos estudos consultados, necessários a alunos em situações de aprendizagem. Conclusivamente, afirma-se que no referencial teórico piagetiano os jogos em seus diferentes tipos, compõem as estruturas de pensamento e favorecem construções que integram as dimensões sociais, cognitivas e afetivas, o que pode ser posto analogamente às situações de aprendizagem escolar que também não são puramente intelectuais, mas envolvem os afetos e a socialização entre pares e são considerados, portanto, instrumentos do trabalho pedagógico escolar.

Palavras-chave: Desenvolvimento Social, afetivo e cognitivo; Aprendizagem; Jogo; Teoria piagetiana.

ABSTRACT

Based on Jean Piaget's genetic epistemology, the research is the result of a theoretical study that identified in the literature, researches that discussed the game and connection with learning and development. Objectified to identify social, affective and cognitive aspects that can serve as a basis for the pedagogical work of teachers. The research problem raises the following question: which cognitive, social and affective aspects are related to the schooling processes in Elementary School I? Considering that knowledge is built through processes that show increasing and gradual improvement, the cognitive, social and affective aspects, resulting from the interactions between the subject and the object and between peers, it is integrated in what is called the thought structure. The game fits among one of the most important tools for the evolution of thinking and learning in all cultures and historical times. In this study, the game in the Elementary School stands out, recognizing its pedagogical value. This period of schooling presents important structural changes, as mental processes become logical, with reversible actions in solving problems of conservation, serialization, classification, inclusion and they are the basis for formulating the understanding of school content. Briefly, it highlights some cognitive, social and affective aspects identified in the researched studies, necessary for students in learning situations. Conclusively, it is stated that in Piaget's theoretical framework, games in their different types make up the structures of thought and favor constructions that integrate the social, cognitive and affective dimensions, which can be placed analogously to situations of school learning that are also not purely intellectual, but involve affections and socialization among peers and are therefore considered instruments of school pedagogical work.

Keywords: Social, affective and cognitive development; Learning; Game; Piagetian theory.

1 INTRODUÇÃO

Embasado no aporte teórico da epistemologia genética de Jean Piaget, a presente pesquisa objetivou discutir os aspectos sociais, afetivos e cognitivos relacionados ao jogo e ao processo de aprendizagem, procurando observar se, e como são tratados esses temas em pesquisas que resultaram em dissertações e teses nacionais, publicadas no portal de Teses e Dissertações da Capes, desenvolvidas a partir desse campo teórico.

Considera-se que o conhecimento é construído por meio de processos que evidenciam crescente e gradativo aprimoramento. Assim, os aspectos cognitivos, sociais e afetivos, resultantes das interações entre o sujeito e o objeto e entre os pares, se integram no que é denominado estrutura de pensamento. A teoria preconiza que apenas os aspectos biológicos não dão conta de explicar o desenvolvimento intelectual e, portanto, vários fatores se integram à cognição, tais como afetividade e interações sociais. A interação social, equilíbrio (construções internas autorreguladas), as aprendizagens e a experiência ativa do sujeito em busca de adaptação ao meio físico em que habitam, permitem que organizem a si mesmos internamente e ao ambiente externo, de forma mútua. Embora essa construção seja interna ao sujeito, depende das interações sociais onde o afeto se desenvolve e onde o conhecimento é acumulado historicamente e socialmente e com o qual o sujeito deve interagir.

No que concerne as interações entre o sujeito e o objeto, Diniz afirma que, por meio dessas experiências, os sujeitos

[...] tem capacidade para apreender as propriedades do contexto, não só de uma forma objetiva, mas em particular de forma subjetiva. Assim, um mesmo acontecimento pode ser interpretado de forma diversificada, pelas várias pessoas que o experenciam. São essas diferentes formas de apreensão que direcionarão e conduzirão ao desenvolvimento individual. (DINIZ, p. 71, 2010)

O jogo se enquadra, entre os instrumentos importantes à essa experiência, que produzirá evolução do pensamento e da aprendizagem e o observamos presente em todas as culturas e tempos históricos, como abordado na literatura especializada. Assim, o jogo pode ser o elemento desencadeador de situações que permitem a interrelação dos processos e mecanismos necessários à construção do conhecimento, situações-problema carregadas de desafios, ou estratégias para resolução. Pode desencadear por meio de sua estrutura, aspectos sociais, cognitivos e afetivos, de modo relacionado.

Identificar na produção disponível das teses e dissertações nacionais, o que tem sido produzido acerca do jogo na perspectiva teórica eleita nos parece relevante, pois trata-se da instância (pós graduação *stricto sensu*) que forma pesquisadores e professores que atuarão nos cursos de licenciaturas no ensino superior, formando outros professores e que poderão adotar o jogo em suas práticas pedagógicas na educação básica. Além disso, o repositório de teses e dissertações é formativo na medida em que o acesso ao conhecimento produzido é livre e frequentemente acessado por outros pesquisadores em formação em diferentes níveis de formação, o que contribui para a criação de uma cultura científica sobre o tema.

O Jogo e os aspectos cognitivos, sociais e afetivos – implicações pedagógicas.

O jogo pode ser um elo de ligação entre a ação e a compreensão com reflexão da ação, estabelecendo relações entre a atividade prática de conhecer o objeto de estudo e a apropriação do mesmo em um sistema de relação lógica que pertence ao sujeito. (PIANTAVINI 1999). No campo da epistemologia genética, considera-se que o sujeito só compreende quando constrói os próprios procedimentos e o jogo também apresenta essa característica, na medida em que prioriza o processo de construção das estratégias do jogador, não admite a formação de hábitos rígidos de assimilação, nem a punição aos possíveis “erros” que ocorrem durante o processo. Assim, o jogo é uma prática pedagógica significativa que apresenta esta flexibilidade, desafio e exigência de raciocínio, fatores que cumprem as determinações de uma aprendizagem construtora.

Cabe ressaltar que o jogo oportuniza problematizações que favorecem construções mais efetivas. As questões que o jogo traz suscitam antecipações e regulações. Isto permite que os sujeitos tomem consciência de suas contradições, dos erros de estratégia, e revejam seus procedimentos. Essa é a lógica como a aprendizagem é entendida neste campo teórico. Como processo, passível de erros que, se tornados observáveis ao aluno, podem ser utilizados para tomada de consciência e avaliação das próprias construções.

A produção do conhecimento para Piaget, segundo destaca Macedo (1994), encontra-se sempre pautada nos seguintes aspectos: a observação, a reconstituição, a antecipação, a comparação, a explicação e a justificativa. Isto promove um espaço para que os sujeitos pense suas jogadas, revejam percursos, antecipem o jogo do adversário, justifiquem seu pensamento e decisões tomadas. As implicações desta pesquisa para o campo pedagógico e psicopedagógico se estabelecem, num contexto segundo o qual, a ação do sujeito é relevante quer do ponto de vista da espontaneidade, quer do ponto de

vista do desencadeamento, em detrimento da indução da ação. Leva à compreensão de que a análise dos meios deve ser sempre valorizada para possibilitar aproximação, ainda que indireta, do mundo mental do sujeito.

Tais reflexões permitem que reconheçamos no jogo, possibilidades sempre inovadoras para o contexto escolar, porque oferecem uma proposta metodológica ativa, valorizando a construção de procedimentos que possam produzir compreensão. E, como Alencar (1992, p. 129) afirma: “é por isso que depositamos, nos jogos e situações-problema em que os objetivos e resultados são claros para o sujeito, a confiança de servirem de instrumento de desenvolvimento.”

Ainda como implicação pedagógica, os jogos favorecem a problematização por meio da conversa com o sujeito, levando-o a analisar suas jogadas, propondo comparações, desafios cognitivos para estabelecer condições para construções mais efetivas nos sujeitos. Isto ao nosso ver pode ser seguramente transportado para a interrelação professor-aluno, no cotidiano escolar, estabelecendo a importância do papel do professor e do envolvimento dele em situações nas quais o jogo de regras seja utilizado. Faz-nos pensar ainda nas possibilidades que a intervenção do professor pode proporcionar ao aluno, para a construção de possíveis e para o desenvolvimento da inteligência, pautada na ação e compreensão, tal como preconizada por Piaget, em sua obra. Em suma, as considerações extraídas mediante os dados de nossa pesquisa, direcionam-se aos envolvidos em um processo educativo cujo comprometimento seja com a construção do conhecimento, centrada não em meras reproduções, mas na prática, no exercício da pesquisa, da descoberta, da criação, da invenção e principalmente da superação das lacunas que evidenciam a insuficiência do processo ensino-aprendizagem, em relação aos seus próprios objetivos e à realidade que se pretende não só atingir mas, transformar.

O desenvolvimento psíquico se dá por meio de aprimoramento de esquemas mentais que buscam constante equilíbrio. Se estamos falando de uma busca pelo equilíbrio como evolução da inteligência, então é preciso que haja desequilíbrio. Para desequilibrar-se é necessário que o sistema se depare com obstáculos cognitivos. O estado de desequilíbrio é superado pelo esforço de enfrentá-lo e construir o conhecimento, o que novamente estabiliza a inteligência. Esses esquemas são mantidos por meio das relações dialéticas e interdependentes que se relacionam com o objeto, ou seja, com as pessoas, situações, atividades, entre outros elementos. (PIAGET, 1980).

Entretanto, os esquemas são estruturas desenvolvidas através das ações em conjunto que são criados progressivamente a partir da evolução das ações e das interações e experiências obtidas com o ambiente. No entanto, ao deparar-se com uma nova situação, os esquemas entram em desequilíbrio pela ausência de contato com determinada ação e a estrutura de pensamento (formada por esquemas) irá buscar o equilíbrio construindo novos esquemas, equilibrando-se. Por conta disso, “a tomada de consciência pode ser considerada a passagem da ação prática para o pensamento ou, em outras palavras, a transformação dos esquemas de ação em conceitos” (CARVALHO, OLIVEIRA, p. 434).

Desdobrando um pouco mais esse processo, é possível compreender que a assimilação serve para organizar e classificar novos eventos incorporando-os aos esquemas existentes, ocorrendo a ampliação quantitativa. É a *assimilação* que implica “[...] a integração dos dados a uma estrutura anterior ou mesmo a constituição de nova estrutura sob a forma elementar de

um novo esquema” (PIAGET, 1978, p. 9). Por outro lado, a ação responsável pela criação ou modificação de velhos esquemas qualitativamente é a *acomodação*, que é um conjunto de associações adquiridas no contato com objetos ou conceitos mais complexos que os anteriores. (PIAGET, 1973, p. 200). A união entre a assimilação e a acomodação pressupõe uma organização (PIAGET, 1975).

Integrando os processos de assimilação e acomodação, acontece a *equilibração*, pela construção e reconstrução de saberes. Por meio deste processo, a adaptação vai se tornando mais completa e “[...] permite que as experiências externas sejam incorporadas nas estruturas internas (esquemas)” (WADSWORTH, 1997, p. 21).

Vale ressaltar que na perspectiva piagetiana, a criança não é considerada maturacionalmente pré-determinada, nem é também percebida como uma máquina controlada apenas por agentes externos, mas sim como um sujeito explorador, investigador, construtor do mundo e de seu desenvolvimento. Envolve a motivação para aprendizagem fundamentalmente interna, embora não prescindida dos estímulos do ambiente que influenciam no comportamento e desempenho da criança. Considera a interação entre as variáveis do ambiente e as relações internas, mentais, próprias do sujeito. (WADSWORTH, 1999).

De acordo com Matui (1995), a passagem de um nível do desenvolvimento mental para outro ocorre quando o equilíbrio do primeiro se rompe por contradições ou por conflitos produzidos no meio externo e o sujeito passa a buscar um novo equilíbrio pela

superação das contradições, num nível qualitativamente superior. De acordo com a teoria, os aspectos sociais, cognitivos e afetivos estão interligados, um agindo e contribuindo com o outro. “Piaget entende que o desenvolvimento social age sobre o desenvolvimento cognitivo e afetivo, à medida que a criança estabelece intercâmbios com o meio social” (WADSWORTH, 1997 p. 75).

Destaca-se a importância da interação social para que as crianças tenham contato com outros pontos de vista, onde a interação social entre os colegas é vista como um fator fundamental para dissolver gradativamente o egocentrismo cognitivo. É importante destacar que apesar do egocentrismo ser um pensamento predominante neste período, ele está presente em outros momentos do desenvolvimento cognitivo. A centração acontece quando a criança está diante de um estímulo visual, ela tende a centrar sua atenção ao um número limitado de estímulos. “A criança não focaliza o processo de transformação de um estado original a um estado final, mas limita sua atenção a cada intervalo entre os estados” (WADSWORTH, 1997, p. 77).

Nesse processo, a assimilação é a integração por meio das ações, dos elementos exteriores e a acomodação corresponde às modificações internas que tornam a assimilação possível por meio da equilíbrio. Para ocorrer os processos de assimilação e acomodação na construção do conhecimento, é necessário que haja momentos sucessivos do processo de equilíbrio, ou seja, a reorganização das estruturas de pensamento, ao entrar em contato com perturbação. Conforme analisam SARAVALI e GUIMARAES (2007, p.124):

o desencadeamento desse processo ocorre por meio dos desequilíbrios que provocarão reequilibrações, representando o progresso no desenvolvimento do conhecimento. Os desequilíbrios podem ser resultantes de conflitos momentâneos ou podem ser inerentes à constituição dos objetos ou das ações do sujeito [...] procurando, assim, uma equilíbrio majorante. Nesse sentido, o processo de equilíbrio independe dos fins almejados pela ação e pelo pensamento e faz com que o sujeito busque novas formas de equilíbrio. Estas, por sua vez, são alcançadas provisoriamente, pois surgem novos problemas, possibilitando ao sujeito construir sobre as formas já existentes.

O processo de construção de conhecimento ou de aprendizagem, ocorre por meio da busca de equilíbrio constante do pensamento, ao lidar com novas experiências e aprender com elas, deparando-se com obstáculos e superando-os com apoio dos conhecimentos anteriores. Com isso, os sistemas de organização já conhecidos pelo indivíduo contribuem para que ocorram novas adaptações até mesmo ao entrar em contato

com algo que já conhece. Assim, cria-se uma nova ação antes não conhecida, a partir do erro, obstáculo e frustração, buscando o acerto para equilibrar-se.

Como já indicado, o sujeito ao deparar-se com uma dificuldade buscará o equilíbrio constante, e por conta disso, o erro e obstáculo devem ser considerados como importantes elementos no processo de conhecimento, pois, fará com que os esquemas mentais se exerciteme busquem encontrar sua estabilidade progressiva, desenvolvendo-se a partir da interação entresujeito e objeto. Considerando esses aspectos, Wadsworth (1999, p.173) analisa que interaçãossocial, além de fonte de aprendizagem é:

[...] uma fonte de conflito cognitivo, de desequilíbrio. Embora não se possa saber com antecipação o modo exato como o desequilíbrio irá provocar um determinado aluno, o que se sabe é que quando as crianças (ou adultos) colaboram e interagem no debate de assuntos e problemas, diferentes pontosde vista surgem.

Por analogia, o jogo possibilita aprendizagem, permite interações, favorece equilíbrições pela superação de obstáculos e das perturbações do pensamento. Carvalho e Oliveira (2014, p. 434) analisam que o jogo favorece:

[...] a capacidade de abstração, e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. Na medida em que os jogos provocam um desafio no sujeito, estimulando-o a construir novas formas de pensar, podem ser considerados férteis contextos para favorecer a construção das negações, aspecto necessário ao progresso cognitivo por envolver escolhas, por parte do sujeito, e tomadas de decisão.

Os jogos, qualquer que seja sua estrutura predominante (exercício, construção, símboloou regra) conferem regularidade no pensamento e na estruturação dos esquemas, favorecem acoordenação de conceitos, regras sociais, valores, ou seja, conhecimento. Por exemplo, as repetições dos jogos de exercício, predominantes no bebê, acompanham todos os demais momentos do desenvolvimento e como analisa Macedo (1995, p.6):

[...] repetir, por exemplo, uma sequência motora é por isso formar um hábito. Os hábitos, como analisa Piaget [...] são a principal forma de aprendizagem no primeiro ano de vida e constituem a base para as futuras operações mentais. Apenas para citar uma das razões para isso, o que se passa é que a repetição, pelos hábitos, é fonte de significados, ou seja, de compreensão das ações, enquanto formas dos conteúdos (por isso, esquemas) que se repetem e generalizam em um sistema.

Assim, embora as aprendizagens não sejam puras repetições, as repetições compõem habilidades que serão requeridas nas situações de aprendizagem. O hábito de estudar por exemplo. E as repetições se ligam aos símbolos para os quais são atribuídos significados relativos às vivências dos conteúdos sejam eles escolares, da vida, das

relações. A estruturação de outros esquemas, a partir da capacidade representativa permite compreender acontecimentos, de maneira afetiva e cognitiva (MACEDO, 1995). No desenvolvimento da criança, os jogos simbólicos como estrutura, surgem após os jogos de exercício e apresentam novas qualidades ao pensamento.

[...] por se poder tratar “A” como se fosse “B”, ou vice-versa. Essa é a grande novidade dessa estrutura se comparada à anterior. Trata-se, portanto, de repetir como conteúdo, o que a criança assimilou como forma nos jogos de exercício. Agir, em uma brincadeira de boneca, como a mãe, por exemplo, significa repetir, por analogia, o que a mãe tantas vezes fez com ela em seu primeiro ano de vida (MACEDO, 1995, p.7)

As habilidades representacionais, se referem às representações que as crianças começam a fazer sobre o mundo que as cerca.

A representação nasce, portanto, da união de “significantes” que permitem evocar os objetos ausentes com um jogo de significação que os une aos elementos presentes. Essa conexão específica entre “significantes” e “significados” constitui o próprio de uma função nova, a ultrapassar a atividade sensório-motora e que se pode chamar, de maneira muito geral, de “função simbólica” (Piaget, 1964, p. 351)

As representações podem acontecer por meio de imitação, jogo simbólico, o desenho, a imagem mental e a linguagem falada. Todos acontecem de forma integrada durante o desenvolvimento da criança. “No jogo simbólico a criança constrói símbolos sem constrangimento, invenções que representam qualquer coisa que ela deseja” (WADSWORTH, 1997, p. 67). Neste período do desenvolvimento, as crianças estão começando a representar seus pensamentos e imaginação por meio da linguagem, da imitação, desenho e o jogo ocupa importante lugar.

Os jogos de regra por sua vez, correspondem à regularidade, pois o processo do jogo se dá de acordo com normatizações, regras. Nesse tipo de jogo deve haver reciprocidade de todos os participantes, não podendo infringir as regras, pois, comprometeria o jogo. Entretanto, há uma característica evidente de extrema importância, a coletividade. O jogo de regras requer a participação do outro jogador. A mutualidade de ações nas jogadas dos adversários, as provocações, produzem desequilíbrios na estrutura de pensamento uns dos outros fazendo com que os esquemas se exercitem. Os jogadores, nesse sentido, interdependem-se (MACEDO, 1995).

O jogo de regras traz consigo desafios em todos os aspectos, seja pela competição, ou pela necessidade de descentração do seu jogo, do seu pensamento, para considerar as ideias dos demais jogadores envolvidos. Esse conjunto de qualidades próprias ao jogo de

regras suscita a superação do egocentrismo. Envolve exercícios, exige compreensão das ações do outro, antecipação, agilidade, coordenação das situações, condutas estratégicas, raciocínio lógico, concentração, atenção, memória, abstração reflexionante, entre outros aspectos cognitivamente relevantes.

Quanto aos aspectos afetivos e sociais, no referencial piagetiano dizemos que o contexto mais eficaz para a compreensão desses aspectos é a construção da cooperação. O progresso do desenvolvimento afetivo e social desde os primeiros dias e interações e durante todo o desenvolvimento na contínua trajetória que é tornar-se humano, o esforço do sujeito é para romper com o próprio egocentrismo de ações e pensamentos e atingir a descentração, a capacidade de considerar outros pontos de vista para além dos seus, considerar cada vez mais o conjunto e não apenas as partes isoladamente.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa desenvolvida, de caráter qualitativo, na modalidade de revisão sistemática no recorte temporal de 2015 a 2020. Selecionou artigos pelo assunto e leitura dos resumos. Foram elencadas pesquisas acadêmicas relacionadas à aspectos sociais, afetivos e cognitivos relacionados à aprendizagem e ao jogo. As temáticas foram encontradas principalmente nas áreas da Educação e Psicologia. A base de pesquisas selecionadas foi o Portal da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) (<https://www.gov.br/capes/pt-br>), (BDTD). Como estratégia de busca, utilizou-se os termos principais cruzados entre si: aspectos sociais, afetivos, cognitivos; desenvolvimento social, afetivo, cognitivo; afetividade; jogos; Piaget; teoria piagetiana.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando os aspectos apresentados, a pesquisa destaca o jogo como uma possibilidade de ações e interações em concordância com o que discutiu Carvalho (2013, p.33):

[...] um importante instrumento para promover a atividade construtiva da criança e seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, desde que sejam conhecidos os seus objetivos e as finalidades de sua utilização [...] ao provocar conflitos internos, o jogo permite a busca de modificação da ação, esse movimento cognitivo enriquece e reelabora as estruturas cognitivas dos indivíduos.

Ou seja, conforme exploramos ao longo do artigo, o jogo é um instrumento valioso, colabora no desenvolvimento de aspectos cognitivos, sociais e afetivos, na

construção da inteligência da criança, permite que por meio das interações entre o sujeito e o objeto, as estruturas busquem um constante equilíbrio, gerando a assimilação e acomodação, e então, o desenvolvimento constante da criança. Ao ter contato com o jogo, a criança interage com as regras, problemas cognitivos e também de questões sociais. A atividade do jogo é tanto mental como coletiva, pois favorece diálogo na mente, bem como no ambiente externo com os colegas demais sujeitos presentes. O jogador ao interagir com tais elementos por meio do jogo, irá exercitar e tomar consciência a partir de suas ações e contatos com o outro em meio aos desequilíbrios dos esquemas mentais, desenvolvendo-se.

Posto isto, apresentamos os resultados da revisão sistemática realizadas e as pesquisas encontradas que atenderam aos critérios de busca já explicitados, referentes aos aspectos sociais, afetivos e cognitivos com relação ao jogo dos últimos 5 anos pela CAPE. Os dados foram organizados em um quadro, em ordem cronológica, apresentando título, tipo, palavras-chave e link de acesso. Compreende-se que o jogo em sua natureza permite a observação de processos de construção interna do sujeito considerando seu processo de assimilação e acomodação favorecendo a construção de estruturas cognitivas pelo próprio sujeito em contato com o meio.

Quadro 1 – Demonstração das pesquisas – teses e dissertações - sobre jogo no referencial teórico piagetiano na base de dados CAPES.

	Ano	Título	Tipo	Palavras-chave	Referência
1	2015	As relações entre a afetividade e o desenvolvimento cognitivo-musical nos dois primeiros anos de vida	Dissertação	Afetividade, desenvolvimento cognitivo-musical, musicalidade comunicativa, parentalidade intuitiva	JUNIOR, ANDRE JOSE RODRIGUES. As relações entre a afetividade e o desenvolvimento cognitivo-musical nos dois primeiros anos de vida 30/09/2015 111 f. Mestrado em MÚSICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, Belo Horizonte Biblioteca Depositária: Biblioteca da Escola de Música da UFMG https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/colleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2561438
2	2015	Jogo aplicado à educação: experiência escolar com ensino fundamental ii	Dissertação	Jogos educacionais, Mídias digitais, Jogos de entretenimento, Metodologia educacional	ALMEIDA, FELIPE NEVES DE. JOGO APLICADO À EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA ESCOLAR COM ENSINO FUNDAMENTAL II 10/09/2015 147 f. Mestrado em TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: Biblioteca da PUC-SP https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/colleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2847900
3	2015	Fazer e compreender no jogo sudoku e em	Tese	Compreender, Epistemologia genética, fazer	QUINELATO, PATRICIA THOMASIO. FAZER E COMPREENDER NO JOGO SUDOKU E EM SUAS SITUAÇÕES-PROBLEMA: UM ESTUDO COM ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO

		suas situações-problema: um estudo com alunos do 9º ano do ensino fundamental			FUNDAMENTAL' 06/03/2015 221 f. Doutorado em PSICOLOGIA ESCOLAR E DO DESENVOLVIMENTO HUMANO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: Biblioteca Dante Moreira Leite, Instituto de Psicologia
					https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2395655
4	2015	Contribuições do jogo cognitivo eletrônico ao aprimoramento da atenção no contexto escolar	Disser tação	Habilidades cognitivas. Jogos cognitivos eletrônicos.	PLETZ, SIMONE. CONTRIBUIÇÕES DO JOGO COGNITIVO ELETRÔNICO AO APRIMORAMENTO DA ATENÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR ' 18/08/2015 149 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, Florianópolis Biblioteca Depositária: BU https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2542336
5	2015	A produção de jogos didáticos como ferramenta para promover a aprendizagem sobre tópicos de orientação sexual	Disser tação	aprendizagem significativa, jogos didáticos, construtivismo, Piaget	SERAFIM, MARCUS VINICIUS VEIGA. A produção de jogos didáticos como ferramenta para promover a aprendizagem sobre tópicos de orientação sexual ' 23/11/2015 125 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL, Caxias do Sul Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da Universidade de Caxias do Sul https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3457216
6	2015	O jogo em educação das relações étnico-raciais e a compreensão das regras por crianças quilombolas	Disser tação	Jogo de regras; jogos africanos e afro brasileiros; relações étnico-raciais; Lei 10.639/2003; quilombola; Piaget.	VOLSKI, VERONICA. O JOGO EM JOGO: EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E A COMPREENSÃO DAS REGRAS POR CRIANÇAS QUILOMBOLAS ' 27/07/2015 115 f. Mestrado em Educação Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE, Guarapuava Biblioteca Depositária: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3530152
7	2015	Oficinas do Jogo no ensino fundamental: potencial pedagógico da brincadeira	Disser tação	Oficinas do Jogo. Brincadeira. Jogo. Aprendizagem	LOPES, ERIKA LUCAS. “Oficinas do Jogo” no ensino fundamental: potencial pedagógico da brincadeira ' 24/04/2015 146 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, Brasília Biblioteca Depositária: BCE UnB https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2786324
8	2015	Afetividade, gênero e escola: um estudo sobre a exclusão de meninos no sexto ano do ensino fundamental, com enfoque na disciplina de matemática	Tese	Educação básica. Gêneromascuino. Aspectos afetivos. Fracasso escolar. Matemática.	CARDOSO, EVELYN ROSANA. AFETIVIDADE, GÊNERO E ESCOLA: um estudo sobre a exclusão de meninos no sexto ano do ensino fundamental, com enfoque na disciplina de matemática ' 24/04/2015 255 f. Doutorado em EDUCAÇÃO PARA A CIÊNCIA E AMATEMÁTICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ, Maringá Biblioteca Depositária: Biblioteca Centra da Universidade Estadual de Maringá https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3171085

9	2015	O Processo de Construção da Moral e da Cognição de Crianças com Deficiência Intelectual: Possíveis Interferências Escolares.	Disser tação	Desenvolvimento Moral. Deficiência Intelectual. Jean Piaget	SCHIPPER, CARLA MARIA DE. O Processo de Construção da Moral e da Cognição de Crianças com Deficiência Intelectual: Possíveis Interferências Escolares. ' 06/04/2015 292 f. Mestrado em Educação Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE, Guarapuava Biblioteca Depositária: Universidade Estadual do Centro-Oeste https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3533346
10	2015	O PAPEL DO JOGO NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS HOSPITALIZADAS	Disser tação	Jogo; Classe Hospitalar; Processos de aprendizagem	ALVES, PAULA PEREIRA. O PAPEL DO JOGO NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS HOSPITALIZADAS ' 17/12/2015 142 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO, Cuiabá Biblioteca Depositária: Biblioteca Setorial do Instituto de Educação e Biblioteca Central / IE / UFMT https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2853838
11	2016	O desenvolvimento infantil na idade pré-escolar: uma análise a partir do Centro de Educação Básica (CEB) UEFS.	Disser tação	Educação Infantil; Jogo; Desenvolvimento Infantil; Trabalho Pedagógico	SANTOS, NATHALYA RIBEIRO. O desenvolvimento infantil na idade pré-escolar: uma análise a partir do Centro de Educação Básica (CEB) UEFS. ' 22/06/2016 65 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, Salvador Biblioteca Depositária: Biblioteca Anísio Teixeira- FACCED e Biblioteca Universitária Reitor Macedo Costa da UFBA https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3688373
12	2016	O afeto de família: suas consequências na aprendizagem em uma escola pública em salvador	Disser tação	Afetividade. Desenvolvimento. Escola. Familiar. Rendimento.	ABREU, ELMAR SILVA DE. O AFETO DE FAMÍLIA: SUAS CONSEQUÊNCIAS NA APRENDIZAGEM EM UMA ESCOLA PÚBLICA EM SALVADOR ' 21/10/2016 172 f. Mestrado em FAMÍLIA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR, Salvador Biblioteca Depositária: Biblioteca Federação https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3840755
13	2016	Jogo como recurso didático no ensino da matemática	Disser tação	Educação Matemática; Jogos; Situações-problema; Matemática Financeira	SCHMIDT, ROSMARI BORTOLINI. JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA ' 23/05/2016 90 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO, Passo Fundo Biblioteca Depositária: upf https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3778534
14	2016	O jogo como interface de aprendizagem da ciência no ensino médio	Disser tação	Jogos. Gamificação. Ciência. Conectivismo Ensino médio.	NASCIMENTO, CLEON MENEZES DO. O JOGO COMO INTERFACE DE APRENDIZAGEM DA CIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO ' 14/12/2016 98 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE TIRADENTES, Aracaju Biblioteca Depositária: Biblioteca Central Jacinto Uchôa de Mendonça https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4617120

15	2016	A tecnologia e o desenvolvimento cognitivo da criança: expressões de comportamento	Dissertação	desenvolvimento cognitivo; comportamento; crianças; aprendizagem	FERNANDES, ISABEL RISCADO. A TECNOLOGIA E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA: EXPRESSÕES DE COMPORTAMENTO ' 09/05/2016 100 f. Mestrado em COGNIÇÃO E LINGUAGEM Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE FLUMINENSE DARCY RIBEIRO, Campos dos Goytacazes Biblioteca Depositária: CCH/UENF https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4202196
16	2016	O jogo e formação de sujeitos protagonistas na educação infantil: uma proposta coletiva de trabalho	Dissertação	Jogo; Trabalho Coletivo; Sujeitos Protagonistas; Educação Infantil	CRUVINEL, BRUNA DE PAULA. O JOGO E FORMAÇÃO DE SUJEITOS PROTAGONISTAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PROPOSTA COLETIVA DE TRABALHO ' 12/08/2016 216 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, Uberlândia Biblioteca Depositária: UFU https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3884056
17	2016	Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância	Dissertação	aprendizagem; jogo eletrônico; diversão	ANASTACIO, BRUNA SANTANA. CONTEXTOS LÚDICOS DE APRENDIZAGEM: uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância ' 26/07/2016 154 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, Florianópolis Biblioteca Depositária: BUUFSC https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3853786
18	2016	A matemática de forma descontraída: o lúdico e as operações com números naturais, inteiros e racionais	Dissertação	Números Racionais; Ludicidade; Jogos; Desafios	GOIS, RAILDO SOUZA DE. A MATEMÁTICA DE FORMA DESCONTRAÍDA: O LÚDICO E AS OPERAÇÕES COM NÚMEROS NATURAIS, INTEIROS E RACIONAIS ' 29/03/2016 68 f. Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: undefined https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4295582
19	2017	Jogos e registros orais e gráficos: desenvolvimento da criança no campo conceitual aditivo	Dissertação	Ludicidade. Jogo. Matemática. Construção de conceitos. Registro.	REIS, KEILA CRISTINA DE ARAUJO. Jogos e registros orais e gráficos: desenvolvimento da criança no campo conceitual aditivo ' 04/12/2017 161 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, Brasília Biblioteca Depositária: BCE UnB https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6105824
20	2017	QUESTÕES SOCIAIS VIA PROBABILIDADE	Dissertação	Educação; Ensino de Probabilidade e Questões Sociais; Registro de Representações Semióticas e Microgênese.	SILVA, MARCIO JOSE. QUESTÕES SOCIAIS VIA PROBABILIDADE ' 26/01/2017 240 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ, Belém Biblioteca Depositária: BIBLIOTECA PAULO FREIRE https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5006149

21	2017	A prática do xadrez no contexto escolar e a aprendizagem de alunos com deficiência intelectual	Dissertação	Xadrez. Raciocínio. Aprendizagem. Deficiência intelectual. Jogo.	NEVES, EURIPEDES RODRIGUES DAS. A prática do xadrez no contexto escolar e a aprendizagem de alunos com deficiência intelectual' 15/05/2017 174 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, Brasília Biblioteca Depositária: bce https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6132064
22	2017	O desenvolvimento do transtorno do espectro autista: considerações a partir de piaget	Tese	Autismo; Transtorno do Espectro Autista; Desenvolvimento; Aprendizagem; Piaget; TEA.	PIECZARKA, THICIANE. O DESENVOLVIMENTO DO TRANSTORNO DO ESPECTO AUTISTA: CONSIDERAÇÕES A PARTIR DE PIAGET' 29/03/2017 232 f. Doutorado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ, Curitiba Biblioteca Depositária: BIBLIOTECA CENTRAL DA UFPR https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5011861
23	2017	Jogos teatrais, pensamento simbólico e conhecimento intuitivo: diálogos entre Viola Spolin e Jean Piaget	Dissertação	Educação; Intuição; Jean Piaget; Jogo teatral; Jogo simbólico; Viola Spolin	TANCREDE, ONIRA DE AVILA PINHEIRO. JOGOS TEATRAIS, PENSAMENTO SIMBÓLICO E CONHECIMENTO INTUITIVO: DIÁLOGOS ENTRE VIOLA SPOLIN E JEAN PIAGET' 08/02/2017 148 f. Mestrado em Performances Culturais Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, Goiânia Biblioteca Depositária: http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/7060 https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6303212
24	2017	Construção do prazer de pensar e desenvolvimento: Um estudo teórico-clínico com crianças em dificuldade escolar	Tese	Desenvolvimento infantil. Fracasso Escolar. Intervenção psicológica	GARBARINO, MARIANA INES. Construção do prazer de pensar e desenvolvimento: Um estudo teórico-clínico com crianças em dificuldade escolar' 24/03/2017 297 f. Doutorado em PSICOLOGIA ESCOLAR E DO DESENVOLVIMENTO HUMANO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: Biblioteca Dante Moreira Leite, Instituto de Psicologia https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5016431
25	2017	A afetividade no ensino fundamental: o estado do conhecimento e as contribuições de Piaget e Wallon	Dissertação	Afetividade; Educação; Ensino-aprendizagem; Contexto Escolar; Ensino Fundamental	RIBEIRO, ROSA DOS SANTOS. A AFETIVIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL: O ESTADO DO CONHECIMENTO E AS CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET E WALLON' 24/02/2017 217 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS, Goiânia Biblioteca Depositária: PUC Goiás https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5016739
26	2017	Princípios didático-metodológicos para o trabalho pedagógico com jogos tradicionais	Dissertação	Jogo Tradicional; Lógica Interna; Lógica Externa; Etnomotricidade; Praxiologia Motriz	FRANCHI, SILVESTER. PRINCÍPIOS DIDÁTICO-METODOLÓGICOS PARA O TRABALHO PEDAGÓGICO COM JOGOS TRADICIONAIS' 17/03/2017 86 f. Mestrado em EDUCAÇÃO FÍSICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA, Santa Maria Biblioteca Depositária: Central - UFSM https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5010025

27	2017	Evidências de validade e fidedignidade para o jogo de área psicopedagógica-jap: Uma contribuição para a prática psicopedagógica	Tese	Desenvolvimento cognitivo; Desenvolvimento afetivo. Avaliação. Intervenção	ANDION, MARIA TERESA MESSEDER. EVIDÊNCIAS DE VALIDADE E FIDEDIGNIDADE PARA O JOGO DE ÁREA PSICOPEDAGÓGICO-JAP Uma contribuição para a prática psicopedagógica' 13/12/2017 99 f. Doutorado em PSICOLOGIA EDUCACIONAL Instituição de Ensino: CENTRO UNIVERSITÁRIO FIEO, Osasco Biblioteca Depositária: Professor Doutor Luiz Carlos de Azevedo https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5425476
28	2017	Modelo Gaia Abstração Game: O Poder do Jogo como Ferramenta Mediadora do Processo de Ensino-Aprendizagem	Dissertação	Jogos; Jogos Cooperativos; Jogos Computacionais; Orientação à Objetos; Aprendizagem Significativa	OLIVEIRA, EDER DIEGO DE. Modelo Gaia Abstração Game: O Poder do Jogo como Ferramenta Mediadora do Processo de Ensino-Aprendizagem ' 29/03/2017 96 f. Mestrado em CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, Londrina Biblioteca Depositária: www.bibliotecadigital.uel.br https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5011024
29	2018	O uso de jogos no ensino de Química e suas relações com os estágios do desenvolvimento cognitivo.	Dissertação	Jogo; Estágios de desenvolvimento; Piaget	IONASHIRO, JENNYFER RIBEIRO DE MORAIS. O USO DE JOGOS NO ENSINO DE QUÍMICA E SUAS RELAÇÕES COM OS ESTÁGIOS DE DESENVOLVIMENTO COGNITIVO ' 10/09/2018 123 f. Mestrado em QUÍMICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, Goiânia Biblioteca Depositária: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UFG https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6430349
30	2018	O Jogo Set Junior em oficina de jogos: Processos de aprendizagem e atividades de intervenção	Epistemologia	Epistemologia genética Funções mentais Jean Piaget 1896-1980	SILVA, SANDREILANE CANO DA. O Jogo Set Junior em oficina de jogos: Processos de aprendizagem e atividades de intervenção ' 04/04/2018 207 f. Doutorado em PSICOLOGIA ESCOLAR E DO DESENVOLVIMENTO HUMANO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: Biblioteca Dante Moreira Leite, Instituto de Psicologia https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/col eta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6399648

Fonte: as autoras

O que revelam as pesquisas que encontramos? Em primeiro lugar, é um volume mínimo (apenas 30 produtos em 5 anos) localizados, porque o portal de teses e dissertações registra as finalizações de todos os programas de pós-graduação do país. Predominantemente as teses e dissertações focaram aspectos cognitivos a serem trabalhados por meio do jogo ou ainda estudos que priorizaram o jogo para trabalhar com conceitos específicos de determinados conhecimentos escolares, em diferentes áreas. Foram localizados 18 produtos com ênfase nos aspectos cognitivos.

Quanto aos estudos que enfatizaram aspectos afetivos e sociais relacionados ao jogo, não foi possível separar esses dois aspectos na leitura dos resumos apresentados. Portanto, 12 dos 30 produtos localizados tem ênfase nesses domínios. São poucos estudos em 5 anos, considerando-se todos os programas de pós stricto sensu do país. Isso revela que o tema e o campo teórico estão sendo pouco considerados na formação de novos pesquisadores, o que indica a necessidade de novos estudos ressaltando a importância dessa compreensão para os processos de aprendizagem.

Ainda nas questões afetivo sociais encontra-se a competitividade. O jogo apresenta esselemento e permite que as emoções sejam manifestadas. Além do autocontrole, as situações de jogo podem provocar conversas nas quais as emoções sejam expressadas. Os conflitos entre as crianças são superados somente através da autêntica cooperação. De acordo com Kamii e Devries (1991, p. 21), Piaget usa o termo cooperação em sentido de fazer com que a criança

opere junto, negocie. Cooperação, empregada por Piaget (1994), implica a existência do respeito mútuo, a compreensão do outro, a capacidade de colocar-se no lugar do outro, de ser solidário, colocar-se do outro lado. Esses valores éticos, morais que envolvem a convivência entre pares são excelentes oportunidades propiciadas pelo jogo para que as emoções sejam postas nas interações, o respeito mútuo seja incentivado e a convivência respeitosa entre posicionamentos diferentes seja favorecida.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo da perspectiva teórica piagetiana revelou-se efetivo para pensar a aprendizagem, permitindo declinar dessa teoria importantes considerações sobre os fatores (cognitivo, social e afetivo) que influenciam a aprendizagem. Ao disponibilizar tais conhecimentos sobre a criança, Piaget qualificou o planejamento e intencionalidade dos professores, como importantes ressaltando que sem compreender como o sujeito se desenvolve, o ensino passa a ser espontâneo, sem o entendimento acerca do desenvolvimento e de como podemos atuar em favor da aprendizagem. No trabalho pedagógico com os jogos, os aspectos cognitivos identificados foram relacionados aos procedimentos, antecipação e planejamento, o que favorece o raciocínio, a compreensão das regras, o raciocínio de classes, inclusão, seriação, sequenciação, contradições e a capacidade crescente não só de jogar certo (de acordo com as regras), mas de jogar bem (com estratégias cada vez mais elaboradas). No que concerne aos aspectos afetivos e sociais, ressaltamos: a cooperação entre os pares, a competitividade do jogo, o

enfrentamento dos fracassos e ou insucessos nas estratégias, capacidade de diante do desafio reorganizar o próprio pensamento e a reciprocidade nas trocas entre pares.

Afirma-se, conclusivamente, que no referencial teórico piagetiano os jogos em seus diferentes tipos, compõem as estruturas de pensamento e favorecem construções que integramas dimensões sociais, cognitivas e afetivas, o que pode ser posto analogamente às situações de aprendizagem escolar que também não são puramente intelectuais, mas envolvem os afetos e a socialização entre pares e são considerados, portanto, instrumentos do trabalho pedagógico escolar. Em síntese, no que tange às implicações ao trabalho pedagógico, é preciso desfrutar do jogo para além de uma ludicidade e distração espontânea, dando a ele direcionamento intencional, objetivo e pedagógico.

Agradecimentos ao CNPQ pelo investimento na pesquisa.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Luciana Ramos Rodrigues de. OLIVEIRA, Francismara Neves de. **Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras Set Game set game.** Rev. bras. Estud. pedagog. (online), Brasília, v. 95, n. 240, p. 431-455, maio/ago. 2014.

CARVALHO, Luciana Ramos Rodrigues de. **Oficinas com o jogo Set na sala de apoio à aprendizagem como espaço para pensar a resiliência.** 2013. 186 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2013.

DINIZ, E.; KOLLER, S. H. **O afeto como um processo de desenvolvimento ecológico.**

Educar, Curitiba, n. 36, p. 65-76, 2010. Editora UFPR, 2010.

GOMES, Katila Fernanda. **O lúdico na escola: atividades lúdicas no cotidiano das escolas no ensino fundamental I no município de Araras.** Rio Claro, 2009.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e sua importância na escola.** Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n.93, p. 5-10, 1995.

MACEDO, Lino de. **A questão da inteligência: todos podem aprender?** Em Marta Kohl de Oliveira, Denise Trento R. Souza e Teresa Cristina Rego (Orgs.). Psicologia, educação e as temáticas da vida contemporânea. São Paulo: Editora Moderna, 2002 (Capítulo 5).

MATUI, Jiron. **Construtivismo: teoria construtivista sócio histórica aplicada ao ensino.** São Paulo: Moderna, 1995.

OLIVEIRA, F. N. de. **Um estudo das interdependências cognitivas e sociais em escolares de diferentes idades por meio do jogo xadrez simplificado.** 2005. Tese (doutorado em Educação) – Unicamp, Campinas, 2005.

PETTY, Ana Lúcia Sícoli; SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de; MONTEIRO, Tamires Alves. **Intervenção com jogos em processos de desenvolvimento e aprendizagem.** Psicol. educ., São Paulo, n. 49, p. 31-39, dez. 2019.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação** (Cabral, A.; Oiticica, C.M., Trad.). 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília: INL, 1975.

SARAVALI, Eliane. G. GUIMARÃES, Karina.P. **Dificuldades de Aprendizagem e conhecimento: um olhar à luz da teoria piagetiana.** Olhar de professor, Ponta Grossa, 10(2): 117.-139, 2007.

WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e Afetividade da Criança na Teoria de Piaget.** São Paulo: Pioneira, 5ª ed. revista, 1997, 2ª tiragem, 1999.