

Jogar como prática para favorecer a cooperação e o desenvolvimento moral

Playing as a practice to promote cooperation and moral development

Lucia Ghisalberti é psicóloga, psicopedagoga, trabalha com contação de histórias e jogos de tabuleiro no Ensino Infantil e Fundamental da Escola Stance Dual.

Contato: lu.ghisalberti@gmail.com

Resumo

Para a abordagem psicogenética piagetiana, a consciência e a prática das regras são fundamentais para o desenvolvimento moral. Os contextos que envolvem o jogar com regras possibilitam a construção do conhecimento e estimulam interações cooperativas, auxiliando na superação do egocentrismo moral e intelectual, indispensável à construção de juízos morais autônomos. Os jogos de tabuleiro estimulam habilidades lúdicas, intelectuais e socioculturais. Esta pesquisa tem o objetivo de fazer uma análise bibliográfica de estudos que utilizaram jogos de tabuleiro na prática escolar, favorecendo a cooperação, a coordenação de perspectivas, a descentração e a autorregulação, fundamentais para a aprendizagem de regras e o desenvolvimento moral.

Palavras-chave: Jogar. Jogos de tabuleiro. Cooperação. Desenvolvimento moral.

Abstract

For Piagetian psychogenetic theory, consciousness and the practice of rules are fundamental for moral development. Contexts of playing games with rules favor the construction of knowledge, stimulate cooperative social exchange, and help in overcoming moral and intellectual egocentrism, which is imperative for building autonomous moral judgements.



Board games stimulate play-ful, intellectual and sociocultural aspects. The present research has the objective of analyzing bibliography of studies that were conducted with the use of board games at school, promoting cooperation, coordination of perspectives, decentralization, self-regulation, which are fundamental for the learning of rules and moral development. Key words: Play games. Board games. Cooperation. Moral development.

1. Introdução

O contexto sociocultural atual de individualismo e competitividade vem sendo um indicador para a necessidade de uma mudança nas práticas educativas (DE LA TAILLE, 2009). Os jogos são vistos, muitas vezes, como acessórios à sala de aula. Entretanto, é fundamental analisar a importância da prática de jogar, para que sua inserção nas escolas seja um fator que contribua no processo de ensino e aprendizagem. Este artigo aponta aspectos teóricos em torno da temática de jogos e a sua importância para a aprendizagem cognitiva, afetiva, social e moral. Discute que, a partir de uma perspectiva lúdica e motivadora de ensino e aprendizagem, os jogos podem ser pensados como ferramenta para a educação. Nota, finalmente, como é cada vez mais imprescindível a prática do jogo nas escolas e analisa como essa prática favorece posturas cooperativas, impulsionando o desenvolvimento moral.

O jogo pode ser visto como uma ferramenta educativa que favorece o processo de desenvolvimento moral? Esse é o questionamento que direciona a construção do presente trabalho. Para responder a essa pergunta, o objetivo foi realizar uma pesquisa bibliográfica a fim de encontrar estudos acadêmicos que utilizaram, em seus temas, jogos no ambiente escolar, com a finalidade maior de observar o desenvolvimento afetivo, social e, principalmente, o moral. Os artigos buscados deveriam observar o uso de jogos de estratégia e regras, especificamente os de tabuleiro, como ferramentas que possibilitam cooperação, coordenação de perspectivas, descentração e autorregulação, fundamentais para a aprendizagem de regras e, conseqüentemente, no desenvolvimento da moralidade, dentro da perspectiva teórica de Jean Piaget.

Ao contextualizar a sociedade atual, observando que a competição e o individualismo estão dominando as formas dos



relacionamentos (BRANCO; SALOMÃO, 2001; SOUZA, 2009), o historiador israelense Yuval Harari, em entrevista ao programa *Roda Viva*¹, enfatiza a necessidade de a cultura global desenvolver formas cooperativas de lidar com os problemas planetários no século 21.

O autor defende que deveria ser criada uma rede global, com mais cooperação entre os países, mas o populismo e a guerra comercial impedem o cuidado com assuntos imprescindíveis à comunidade mundial, gerando competitividade. Para ele, o mundo deve aplicar habilidades inter-relacionais nas questões da tecnologia, da inteligência artificial e do aquecimento global, por exemplo. Ressalta ainda a necessidade de aprender a resolver problemas de forma colaborativa, de educar-se em relação aos problemas do planeta e não achar que os acontecimentos do mundo não afetam a todos de modo geral. Percebe que a humanidade evoluiu e, apesar de ainda existirem guerras, o fato de países se unirem para definir regras de Jogos Olímpicos e Copas do Mundo é um feito importante. Nos últimos meses, com a questão do isolamento social, observam-se cientistas cooperando a fim de descobrirem uma vacina para a Covid -19, uma guerra contra algo invisível que veio para colocar a humanidade em alerta e perceber que a saúde, a natureza e a vida humana devem estar acima de tudo.

1.1 O jogo na visão de diferentes autores

Harari (2015) dedicou-se a um estudo aprofundado sobre o ser humano e a sua evolução. Para este trabalho, destaca-se a importância que ele destinou aos jogos como forma de aprender a cooperar entre as nações. Segundo o autor, em todas as culturas, através dos séculos de existência, desde a sua origem até hoje, o homem brinca e joga como forma de elaborar a realidade e desenvolver sua cultura. Harari discute sobre a importância de o homem contemporâneo aprender com a prática do jogo a desenvolver habilidades cooperativas para manejar a vida futura no planeta.

De La Taille (2009) também analisa que o modo de viver atual vem privilegiando a máxima do individualismo, e a importância de assumir uma atitude mais cooperativa na contemporaneidade vem sendo requisitada, pois, com a competitividade exacerbada e as crises globais cada vez mais influentes no cotidiano, a vida está ficando insustentável. O autor explica que o homem pós-moderno está deixando de valorizar a racionalidade e os valores

1. O programa *Roda Viva* é produzido pela TV Cultura e propõe entrevistas e debates com diversas personalidades. Entrevista concedida em 11 nov. 2019. Disponível em: https://tvcultura.com.br/videos/71853_rodaviva-yuval-harari-11-11-2019.html. Acesso em: 4 dez. 2020.



fundamentais, priorizados na modernidade, para acentuar a busca do prazer pela pura afetividade e humores efêmeros. Em seu livro, explica como diferentes modelos educativos podem favorecer, ou não, maior desenvolvimento moral, dependendo das formas de interação que promovem em suas práticas cotidianas.

Huizinga (1996) analisa a importância do jogo na sua dimensão de significação da ação;

Mesmo nas suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação (p. 3).

Para o autor, esse sentido que o jogo confere à ação é o que fundamenta a cultura. O jogo, portanto, é uma das mais importantes bases da civilização. Quando se joga, o divertimento resiste a uma análise lógica, passando principalmente pelo emocional, e isso define a sua essência – o jogo é divertido, mas levado a sério.

Huizinga (1996) indica quatro características fundamentais do jogo. A primeira trata de uma atividade livre em que sua participação é voluntária. Isso coloca o indivíduo numa perspectiva de disposição para a cooperação. A segunda característica é que o jogo não é “vida real”, porém, no momento em que se joga, o jogador é absorvido por ele, representando um personagem que está fora da necessidade de satisfação dos desejos ou ligado a interesses materiais. A terceira característica é que o jogo tem limite de tempo e de espaço, está dentro de um contexto determinado e enquadrado como se suspenso da realidade. Isso confere uma possibilidade de repetição e erro em um mundo temporário dedicado a uma prática diferenciada. Em quarto lugar, o jogo “*cria ordem e é ordem*” (HUIZINGA, 1996, p. 11), pois, para jogar, os participantes devem seguir regras, gerando uma tensão da incerteza e do acaso, e essa aparente desordem provoca emoções em que o próprio jogo oferece sua resolução. Completa ainda que a competitividade do jogo o deixa mais intenso e apaixonante.

Ao jogar, portanto, o sujeito entra em contato com uma possibilidade de experimentação de emoções e interações além da realidade, que servem como exercício social e identitário, e que



pode ser aplicado para a vida. Macedo (2011), em suas pesquisas sobre a influência dos jogos para a aprendizagem completa, afirma que o jogo é algo primordial da cultura, e acrescenta que deve ser inserido na escola, por trabalhar os aspectos intelectual e moral da criança. No artigo, indica nove qualidades do jogo, que podem ser usadas como recursos de aprendizagem: 1) a presença da ludicidade; 2) regras que devem ser elaboradas e compreendidas, para serem usadas; 3) o jogo oferece um contexto simbólico; 4) ao jogar, também se aprende a refletir antes de agir e ter chance de agir de novo, se não der certo; 5) é um faz de conta levado a sério, e pode-se perder, se jogar errado; 6) diversão e conhecimento caminham juntos no jogo; 7) o jogo valoriza a lógica e o social com a mesma intensidade; 8) competição e cooperação se complementam; 9) ao jogar, desenvolvem-se estruturas cognitivas que podem ser reaplicadas e generalizadas para outros momentos de vida e aprendizagem.

Brincar e jogar são atividades naturais, prazerosas, em que se vive uma experiência que é levada a sério, mas pode ser revivida e reelaborada a cada nova partida. Uma prática que oferece a oportunidade de uso na escola como ferramenta para a aprendizagem. Outros autores têm analisado a importância do jogo e da brincadeira e sua inserção na educação. Kishimoto (1999), Mrech (1996), De Paula; Gondim; Aguiar (s/a) e Mori *et al* (2017) apresentam em suas pesquisas a importância dos jogos e brincadeiras para diferentes deficiências psicopedagógicas em variados níveis de ensino. E indicam o jogo como uma importante ferramenta motivacional que possibilita o desenvolvimento das habilidades afetivas, criativas, cognitivas e sociais, ou seja, uma aprendizagem global.

Com o desenvolvimento da aprendizagem global, aflora-se a autonomia moral. Murcia (2005) indica esse movimento interacional do jogo como um importante aspecto. Para o autor, a brincadeira requer da criança iniciativa e coordenação de seus atos com os outros para estabelecer e manter a comunicação. Continua, analisando a brincadeira como um potencializador, de forma progressiva, da relação com os outros, na qual se pratica a comunicação e suas possibilidades. Por meio do jogar, as crianças vivem situações que trabalham sentimentos, atitudes e comportamentos. Assim, Murcia (2005) conclui que as crianças “aprendem a cooperar, a participar, a competir, a serem aceitas e rechaçadas, a constatar a imagem que os outros têm delas, a expressar a imagem que elas fazem dos outros” (p. 48).



A relação da prática do jogo para favorecer a aprendizagem cognitiva de conteúdos leva inevitavelmente ao movimento de comunicação e interação social entre participantes que, a partir dessa interação, lidam com emoções, comportamentos, geram formas de se expressar e de ser vistos (SANMARTÍN, 2005; SALEME; QUEIROZ, 2009; COELHO; TOLOCKA, 2014). Trata-se de uma dinâmica que favorece a construção da autonomia moral e da personalidade ética.

1.2 Piaget e cooperação

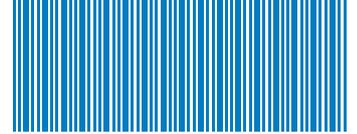
Pensando o conceito de cooperação, Camargo e Becker (2012) analisam a ideia que Jean Piaget desenvolveu ao longo de sua vida e pesquisas. Cooperação pode ser entendida como uma importante forma de troca entre pessoas, pois é uma ação realizada a partir do respeito mútuo e que possibilita o desenvolvimento da autonomia moral.

As autoras analisam o percurso das pesquisas de Piaget sobre o conceito de cooperação em quatro etapas, explicando que a cooperação é tida como um “método de trocas sociais”, também concebida como “produto de um tipo de relação social” (p. 527) no processo de desenvolvimento intelectual e moral, que são paralelos. O desenvolvimento moral pressupõe sair do estado egocêntrico para a descentração cognitiva. Esse processo possibilita a autonomia da consciência.

Camargo e Becker (2012) enfatizam que Piaget, ao escrever a sua obra *O Juízo Moral da Criança* (1994), demonstrou sua preocupação em definir o conceito de cooperação atrelando às questões sociais:

[...] o autor pesquisou as manifestações sociais das crianças, através dos jogos e da forma como elas julgavam o bem e o mal, o certo e o errado, nas relações sociais que eram apresentadas a elas em forma de historietas. Nesse primeiro período, Piaget tratou a cooperação como solidariedade. A cooperação como solidariedade pode ser descrita como um produto do sentimento de respeito mútuo e configura uma relação sem hierarquia (p. 529).

As autoras apresentam os principais enfoques da cooperação, segundo Piaget, relacionados ao aspecto cognitivo e intelectual como método, quando o sujeito consegue coordenar pontos de vista, conservá-los e trazê-los como conteúdo de suas reflexões, analisando e alterando sua própria compreensão do mundo.



Segundo Vinha (1998), para Piaget, a cooperação “[...] não significa uma conduta exterior, como por exemplo, por solicitação externa, por obediência. Refere-se a uma cooperação voluntária, espontânea, que emerge da necessidade interior e do desejo de cooperar” (p. 43).

Para Camargo e Becker (2012), por estar relacionada ao aspecto moral, social ou afetivo, a cooperação aparece como produto, autonomia da consciência e resultado do método, pois depende do desenvolvimento cognitivo, mas também necessita de respeito mútuo e solidariedade. Portanto, supera o respeito unilateral e desenvolve capacidade de descentração cognitiva. As autoras concluem: “Entender sobre o conceito de cooperação é ampliar o conhecimento sobre a construção da autonomia, da personalidade e da lógica” (p. 546).

Com isso, se a cooperação for transposta como prática no âmbito da educação, cooperar pode ser favorecido pelo coletivo escolar, por meio da relação entre pares, da reciprocidade e do respeito mútuo, especialmente necessário para a construção de um ambiente socio moral cooperativo.

1.3 Desenvolvimento cognitivo e moral

Para Jean Piaget, a cognição se desenvolve de forma intensa fundamentada na ação. Por meio dela, o sujeito compreende o mundo e constrói as suas estruturas cognitivas. A ação não se restringe apenas aos objetos, mas ao todo, inclusive o outro, que tem um papel fundamental no desenvolvimento moral, afetivo e social.

Dentro dessa perspectiva, desde o nascimento existe um relacionamento com o meio em que se está inserido e, assim, desenvolve-se cognitivamente, afetivamente, socialmente e moralmente. Segundo Piaget (1994), o desenvolvimento moral consiste na compreensão de um sistema de regras, que vai se ampliando a partir de ações e interações dos sujeitos com o outro por meio da cooperação. Essa construção é evolutiva e passa por três estágios subsequentes: *anomia*, *heteronomia* e *autonomia* (Piaget, 1994).

Para compreender como os sujeitos interagem com as regras, Piaget (1994) desenvolverá inúmeras pesquisas, e no caso do desenvolvimento moral irá se concentrar em responder à seguinte



questão: Como os sujeitos compreendem as regras? Então, pesquisará os jogos como um instrumento de investigação.

Segundo Piaget, “Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais” (PIAGET, 1994, p. 23). Relacionando essa ideia com as de Huizinga (1996), o jogo é uma forma de aprendizagem social rica, por ser uma atividade suspensa da vida real e que pode ser praticada e repetida. Piaget (1994) continua, afirmando que a moral é um sistema de regras, e o indivíduo, ao respeitá-lo, reativa a essência da moralidade.

Infinitas possibilidades podem ser exploradas com o jogo, pois ele tem a capacidade de proporcionar uma experiência prazerosa e ao mesmo tempo desenvolver aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Do Prado (2019) discute a importância do lúdico e do brincar em uma aprendizagem significativa como novo paradigma para a educação, discutindo a importância dos jogos de tabuleiro como ferramenta. Primeiramente, traz a questão da tensão existente no jogo, gerada com a decisão e autoavaliação. Essa tensão e sua solução dominam os jogos dentro de sua competitividade. Para a autora, a tensão tem valor ético, pois são colocadas à prova as qualidades do jogador, já que este, mesmo querendo ganhar, deve respeitar as regras. Apresenta, assim, um paralelo entre a competição, sendo uma autoavaliação sobre as próprias competências e a cooperação. Ambas permitem coordenar pontos de vista e descentrar-se. Então, ao jogar, o sujeito pode mostrar seu pensamento e como solucionar problemas, e isso beneficia a pedagogia para criar e manejar uma aprendizagem mais dinâmica. Quando um erro é evidenciado, por exemplo, mas não tratado pejorativamente, ele é visto pelo próprio jogador, que pode proporcionar outros caminhos, ou pensar outras estratégias, construindo o conhecimento. A autora afirma que “o jogo lida com uma conquista cognitiva, emocional, moral e social, podendo ser usado na escola para trabalhar a confiança do aluno, incentivando-o a questionar e corrigir suas ações, a analisar e comparar pontos de vista” (DO PRADO, 2019, p. 34).

Jogar é uma prática essencial para o ser humano, e atravessa sua evolução em todas as culturas. Elaborando sobre as diferentes práticas de jogar, alguns autores refletem sobre tipos de jogos, como o xadrez, jogos de tabuleiro modernos e, mais recentemente, os *games*, na internet, e a relação com a cooperação. O jogo é capaz de proporcionar uma imersão de emoções e sentidos que influenciam na comunicação e na aprendizagem.



1.4 Jogos de regras

Jogos tradicionais

Dal Santo e Lemos (2016) analisam que a competição, quando muito intensa no jogo de xadrez, possa ser um possível redutor da autoestima e gerador de medo e fracasso. Esses sentimentos podem trazer frustração e agressividade. Porém, ao se tratar o jogo de forma lúdica, adaptando as regras e as formas de jogar de acordo com o contexto, é possível torná-lo recreativo e favorecer o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade, além de proporcionar mais habilidades para a compreensão e a transformação da realidade.

Os autores apresentam a diferença entre os jogos de competição e os de cooperação. No segundo caso, os participantes ganham juntos, retirando a sensação de fracasso. Assim, uma forma de se trabalhar com jogos na educação poderia ser criando situações de aprendizagem cooperativa. Mesmo no xadrez, pode-se usar de estratégias em partidas com duplas ou todos contra a professora.

Jogos de tabuleiro modernos

O jogo de tabuleiro é definido como uma ferramenta que permite vivências por resolução de problemas e interatividade com o objeto e com os outros jogadores. Machado (2018) afirma que essas experiências com jogos permitem estruturar o conhecimento, já que os participantes vivenciam uma situação em que precisam organizar suas ideias e estruturar suas ações para vencer. Segundo a autora, os jogos digitais cresceram, mas também os jogos de tabuleiro modernos, jogos de designer, ou euro jogos, estão evoluindo muito nas últimas décadas. Esses jogos podem ser divididos em competitivos, em que o jogador cria estratégias para vencer o oponente; ou cooperativos, em que os jogadores criam juntos uma situação de mútuo ganho. O jogo traz uma possível habilidade de “observação de relações de reciprocidade mútua ou cooperação para perspectiva tanto espacial quanto social” (MACHADO, 2018, p. 19). Sugerem também o uso do jogo como ferramenta pedagógica e psicopedagógica, já que a ludicidade “favorece a descentração do pensamento e provoca construções mais complexas em direção à reciprocidade” (MACHADO, 2018, p. 19).

Do Prado (2019) analisa os jogos de tabuleiro contemporâneos, criados a partir dos anos 1990, que possuem características diferentes dos jogos tradicionais:



Os Jogos de Tabuleiro Modernos apresentam grandes variações em suas características, porém costumam ter a tendência em torno de um eixo comum: tempo curto de jogo (normalmente duram de 30 minutos a duas horas); grande interação entre os jogadores; conflito indireto entre os jogadores (competição por recursos e/ou pontos); ausência de eliminação de jogadores ou quando acontece, é feita de forma que este nunca tenha que esperar muito tempo para uma próxima partida; pouca influência da sorte; elementos que equilibram o jogo, como desvantagens para aqueles que lideram e/ou vantagens para aqueles que estão perdendo; dilemas que levam o jogador a pesar prós e contras de sua escolha e tomar uma decisão (p. 31).

Essas características podem ser analisadas como formas de tornar o jogo menos competitivo, mais dinâmico e lúdico – o jogo moderno tem uma lógica mais cooperativa, e a autora completa que habilidades para liderança a favor da coletividade e realização de metas são desenvolvidas, trazendo o encantamento pelo jogo e influenciando na motivação para a aprendizagem.

Gamificação

Jogar se tornou imprescindível na vida virtual. A educação, aproveitando uma retroalimentação do entusiasmo vivido nos jogos eletrônicos, vem pesquisando a integração entre a motivação gerada com a forma de ensinar e transmitir conteúdos didáticos. Utilizar-se das infinitas possibilidades oferecidas pela experiência do jogo, para a relação ensino-aprendizagem, é importante, e apreende-se que as posturas necessárias para o jogo ser desenvolvido incluem cooperar e seguir as regras. Por exemplo, como visto anteriormente, a interação social e o desenvolvimento cognitivo impulsionam o desenvolvimento moral.

Ao pesquisar as práticas de ensino atuais, vê-se a gamificação como uma nova possibilidade que responde à demanda pelos jogos eletrônicos, a necessidade de trabalhar conteúdos acadêmicos e desenvolver capacidades interpessoais. O jogo se tornou atualmente uma poderosa ferramenta de ensino-aprendizagem, pois é uma forma de engajar os alunos em atividades de resolução de problemas, indo ao encontro do comportamento existente no mundo digital, em que os “nativos digitais” dominam novas linguagens e estão acostumados com muita informação. Eles são visuais e dinâmicos, cooperativos, além de gostar de resolver problemas de forma criativa, lúdica e em forma de *games* (SOUZA, 2018, p. 10).



Para o autor, a gamificação é uma prática em que são usados os recursos de *games* para atividades não *games*, promovendo o desenvolvimento ao colocar rotinas tediosas do cotidiano no âmbito da diversão e do prazer (SOUZA, 2018), analisando-os também como ferramenta pedagógica que vai além do ensino analógico e que propicia um ambiente de aprendizagem em que o sujeito desenvolve-se de forma holística, divertida e “que busca aprender com todos os sentidos do ser humano, filosófico, emocional, físico e comportamental, no que se refere ao compromisso do sujeito com seu aprendizado” (SOUZA, 2018, p. 11). Observa ainda que cada vez mais pessoas jogam, e que uma característica dos jogos eletrônicos é serem instrumentos complexos na sua estrutura física e lógica.

Bartoli (2017) concorda que os jogos, tanto os eletrônicos quanto os tradicionais, desenvolvem habilidades, como resolução de problemas, interação social, liderança e trabalho em equipe. Além disso, as mecânicas de jogos utilizadas para o alcance de conteúdos didáticos, que ocorrem na gamificação, impulsionam a aprendizagem por serem divertidos e, por isso, motivadores do interesse. A introdução da gamificação na educação usa a forma do jogo e sua possibilidade infinita de temas como maneira de engajar, gerar aprendizagem e propiciar situações de resolução de problemas. A gamificação tem ganhado muito espaço desde 2010, e será uma tendência também em empresas.

Dentro dessa perspectiva, a postura do jogador em sua participação voluntária gera uma interação de respeito mútuo, observando regras comuns a todos, tornando-se uma importante forma de vivência de situações que favorecem o exercício da cooperação. Quem joga deve coordenar pontos de vista e é estimulado a encontrar soluções, numa dinâmica lúdica e envolvente, em que os participantes aprendem não através da transmissão de um conteúdo, mas pela própria imersão no jogo.

1.5 Jogar ensina a cooperar

Para Machado (2018), diversas pesquisas corroboram a ideia de que as regras favorecem a cooperação na escola e também desenvolvem habilidades de negociação, a estar em grupos e na resolução de problemas em conjunto, comportamentos úteis no progresso da moralidade. A autora aponta que os jogos são uma possibilidade de “aprendizagem significativa e atividade construtiva, como forma de promover autonomia e reciprocidade” (MACHADO, 2018, p. 20).



O sujeito, ao jogar até um jogo competitivo como o xadrez, vive situações de cooperação, descentração e desenvolvimento cognitivo, impulsionando a autonomia moral.

A pesquisa de Garcia (2010) analisou os comportamentos interativos entre adolescentes, numa oficina de jogos, e verificou que a situação de jogo beneficiou uma progressão para o desenvolvimento de posturas que direcionam à cooperação, assinalando, contudo, que a cooperação em si ainda é um processo em construção, desencadeado pela situação de jogo, ocorrendo variações de desenvolvimento entre os participantes. Portanto, essa não foi uma capacidade que a autora considerou finalizada em seu trabalho.

No percurso da experiência prática, da aquisição cognitiva de novos repertórios e da interação social que conta com o respeito mútuo, os jogos podem proporcionar uma vivência cooperativa que se amplia para outras situações de vida, desenvolvendo a autonomia. No jogo, aprende-se em paralelo à realidade, para então experimentar na vida cotidiana.

Retomando Huizinga (1996), que descreveu o ato de jogar como uma necessidade humana para o desenvolvimento do sentido e da cultura, nota-se que, para se trabalhar em favor da “cultura do respeito de si” (DE LA TAILLE, 2009, p. 307), o jogo, por sua influência no desenvolvimento cognitivo afetivo social e moral, favorece a cooperação e aparece como uma contínua tendência humana, estendendo-se desde os jogos tradicionais até a realidade virtual, vindo ao encontro dos novos métodos de ensino.

2. Metodologia

O questionamento que direciona a construção do presente artigo é se o jogo pode ser visto como uma ferramenta educativa que favorece o processo de desenvolvimento moral. Para buscar responder, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de investigar as atividades que as escolas desenvolvem com jogos de regras, em especial os de tabuleiro, com o intuito de propiciar a cooperação e o desenvolvimento moral de seus alunos.

Assim, foram delimitados artigos em português, datados dos últimos cinco anos (2015-2020), que apresentaram estudos com o tema do uso de jogos de tabuleiro, enfatizando as habilidades afetivas e sociais desenvolvidas e que deram a importância para a cooperação e/ou aprendizagem cooperativa como uma ferramenta para o desenvolvimento da moralidade no ambiente escolar.



Foi realizada a busca no Google Acadêmico, por meio de verbetes descritores que chegassem mais próximos ao objetivo da pesquisa e também pudessem oferecer amostras viáveis para a análise. Os resultados das três amostras finais, em quantidade e tipos de artigos, não variaram, e optou-se então por não delimitar o nível escolar para incluir a base teórica piagetiana.

A partir dos descritores – “jogos de tabuleiro, cooperativos, moral, Piaget” –, observou-se com maior detalhe a amostra dos 183 resultados apresentados. Foram então realizados recortes para se chegar à seleção final dos artigos que atendessem à pesquisa. A meta deste trabalho era encontrar artigos e publicações sobre a importância do uso e prática contínua de jogos na educação (KISHIMOTO, 1999).

A busca foi realizada utilizando os seguintes descritores:

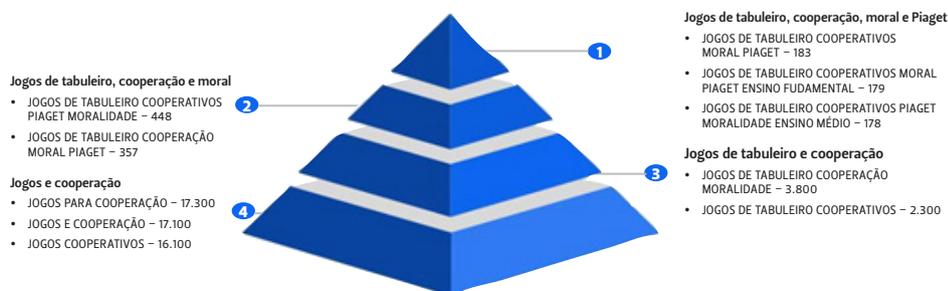
Temas gerais	Descritores utilizados na busca (Google Acadêmico)	Quantidade de artigos sugeridos
JOGOS E COOPERAÇÃO	JOGOS PARA COOPERAÇÃO	17.300
	JOGOS E COOPERAÇÃO	17.100
	JOGOS COOPERATIVOS	16.100
JOGOS DE TABULEIRO E COOPERAÇÃO	JOGOS DE TABULEIRO COOPERAÇÃO MORAL	3.800
	JOGOS DE TABULEIRO COOPERATIVOS	2.300
JOGOS DE TABULEIRO, COOPERAÇÃO, MORAL	JOGOS DE TABULEIRO COOPERATIVOS PIAGET MORALIDADE	448
	JOGOS DE TABULEIRO COOPERAÇÃO MORAL PIAGET	357
JOGOS DE TABULEIRO COOPERAÇÃO, MORAL, PIAGET	JOGOS DE TABULEIRO COOPERATIVOS MORAL PIAGET	183
	JOGOS DE TABULEIRO COOPERATIVOS MORAL PIAGET ENSINO FUNDAMENTAL	179
	JOGOS DE TABULEIRO COOPERATIVOS PIAGET MORALIDADE ENSINO MÉDIO	178



Nos primeiros três descritores, percebeu-se que, ao falar em jogos, “e” ou “para” cooperação, apresentaram-se textos que poderiam conter uma ou outra palavra, mas que também incluíam esportes e jogos de azar, portanto, refinou-se mais a pesquisa para “jogos de tabuleiro”, entendendo ser uma prática mais adequada ao uso em sala de aula, desenvolvida na educação escolar, foco desta pesquisa.

Observando que o recorte sugerido foi ainda muito amplo, a busca foi refinada para artigos que considerassem a palavra “moral” e a teoria de Piaget, e isso reduziu o resultado a um número mais razoável para a tabulação, afinando os resultados. Na Figura 1 a seguir, de acordo com o refinamento da pesquisa e a quantidade de resultados oferecidos pelo Google Acadêmico, encontram-se as amostras divididas em quatro categorias: jogos e cooperação; jogos de tabuleiro e cooperação; jogos de tabuleiro, cooperação, moral; jogos de tabuleiro, cooperação, moral, Piaget. Porém, como já mencionado, deu-se preferência a abranger os diferentes níveis educacionais e conter o nome Piaget, já que a pesquisa busca por essa base teórica. Optou-se então pela amostra obtida de 183 artigos com os descritores: “jogos de tabuleiro, cooperativos, moral, Piaget”.

Figura 1: Descritores e refinamento dos resultados

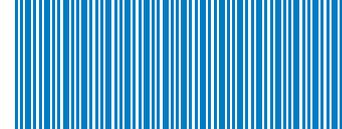


A partir desse resultado, foram criadas algumas categorias para tabular as respostas, e encontrou-se um padrão caracterizado pelos títulos e, para maior compreensão, pelo resumo dos artigos.

3. Resultados e discussão

Para tabular os resultados da amostra de 183 artigos sugeridos pelo buscador, foram aplicadas as seguintes categorias:

- **Disciplinas:** artigos que analisavam o jogo como ferramenta para aprendizagem de uma disciplina (matemática, ciências, educação ambiental, números, geografia, educação física,



anatomia etc). Os artigos dessa categoria identificavam jogos para uso didático que favorecessem e/ou auxiliassem o ensino de conteúdos específicos de aprendizagem.

- **Público:** artigos que pensavam jogos para um público específico, como Educação Infantil, idosos, síndromes e gênero. O tema desses artigos era sobre jogos que pudessem ser utilizados para certos públicos, não ligados ao Ensino Fundamental ou Médio.
- **Teórico:** artigos que analisavam o jogo e suas potencialidades de forma teórica, a partir de levantamento bibliográfico ou análise de autores, por exemplo.
- **Desenvolver habilidades:** artigos que observavam a prática do jogo com o objetivo de desenvolver uma habilidade cognitiva, como contar, aprender um idioma ou para alfabetização.
- **Digital:** artigos que descreviam habilidades desenvolvidas pelo uso de jogos eletrônicos, digitais e videogames.
- **Outros:** jogos ligados a temas não pertinentes à educação escolar (graduação, pós-graduação, política, ambiente empresarial).
- **Atender ao objetivo:** nessa categoria foram considerados artigos que se aproximavam do objetivo desta pesquisa, observando a prática do jogo na escola como fator importante para socialização e desenvolvimento de aspectos afetivos e morais.

A tabela a seguir indica como foram divididas as categorias e a quantidade de artigos identificados para cada uma:

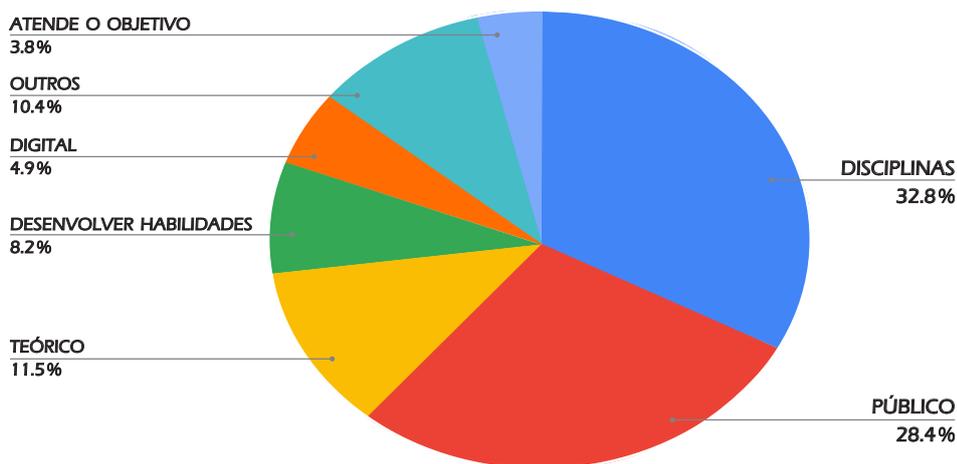
Tipos de artigos	Quantidade	%
Disciplinas	60	32.8%
Público	52	28.4%
Teórico	21	11.5%
Desenvolver habilidades	15	8.2%
Digital	9	4.9%
Outros	19	10.4%
Atender ao objetivo	7	3.8%
Total	183	100%



A Figura 2 se refere aos recortes e análise dos 183 artigos do resultado da pesquisa Google Acadêmico:

Figura 2: Tipos de artigos

TIPOS DE ARTIGOS



Os textos selecionados como relevantes para o presente artigo resultam da apuração das categorias já mencionadas. Os artigos eliminados nesse momento podiam conter alguma análise de aspectos sociais e afetivos, mas com pouca relevância para seu uso neste trabalho.

A pesquisa Google revelou que apenas 3,8% dos resultados indicou textos pertinentes para utilização no presente artigo. Essa proporção indica que os estudos sobre o uso de jogos na educação estão ainda relacionados ao trabalho de conteúdos didáticos, para o ensino de conteúdos escolares, de forma mais lúdica, o que não deixa de ser importante, porém não é dada a importância necessária a habilidades sociais e emocionais, que também são desenvolvidas por meio do jogo e podem ser úteis para o desenvolvimento afetivo e moral.

Ao observar a distribuição gráfica da Figura 2, é interessante notar que os aspectos sociais e morais ainda são pouco priorizados em pesquisas sobre jogos, já que os resultados apresentados demonstram maior interesse nos jogos como ferramenta pontual, para o ensino-aprendizagem de conteúdos diversos. Ainda assim, muitos artigos observam o potencial que os jogos têm de trabalhar com mais habilidades do que aquelas pesquisadas. Alguns dos artigos que deram mais ênfase à relação social ou afetiva e a o desenvolvimento de outras habilidades, para além das cognitivas,



apontaram para a importância da prática contínua e em contextos escolares em que se valorize um clima cooperativo para o desenvolvimento da autonomia moral.

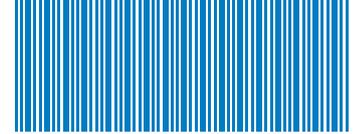
Apresenta-se a seguir uma análise dos trabalhos mais relevantes que atenderam aos requisitos da seleção.

O trabalho que mais se aproximou dos objetivos desta pesquisa foi o de Machado (2018): *“É mais fácil quando todo mundo joga junto”: cognição e cooperação entre jovens adultos em um jogo de tabuleiro cooperativo*. Essa pesquisa entrou nos resultados de muitas buscas, e seu objetivo atendeu ao aqui proposto.

Esse trabalho acadêmico inicia com uma observação teórica do desenvolvimento cognitivo e os jogos de regras, na teoria piagetiana, habilitando-o com os desenvolvimentos dos estágios precedentes, de movimento e fantasia, mas com a inserção da socialização no coletivo, pois o sujeito deve interagir com outros e com as regras para o jogo acontecer. Segundo a autora, essas experiências com jogos permitem estruturar o conhecimento, já que os participantes vivenciam uma situação e, para ganhar o jogo, devem organizar suas ideias e suas ações.

A pesquisa realiza uma análise heurística e condutas de cooperação entre jovens de 18 a 37 anos de uma escola de ensino técnico em Vila Velha - ES. O resultado, após três sessões de encontros, foi que a maioria dos participantes alcançou o nível mais avançado de análise heurística no jogo utilizado, tendo coordenado pontos de vista e ações, manifestando condutas de cooperação nesse contexto.

Machado (2018) constata nessa pesquisa que os jogos “[...] permitem que os sujeitos tomem consciência de suas ações sobre o mundo, reflitam sobre a mudança de estratégias de acordo com o contexto e sejam incentivados a buscar soluções e melhorar seu desempenho continuamente” (p. 15). Afirma que, no decorrer das interações, a descentralização do egocentrismo amplia para coordenações maiores de relações e ideias e vai se tornando atividade própria, gerando adaptações a uma realidade global. Com isso, o sujeito sai do “eu” para entrar em acordos com os outros e gerar reciprocidade e coordenação de valores e, assim, assumir a cooperação. Explica ainda que, nas interações sociais de um jogo cooperativo, o indivíduo é capaz de desenvolver-se cognitivamente, o que posteriormente favorece maior consciência e respeito mútuo e, portanto, o desenvolvimento moral.



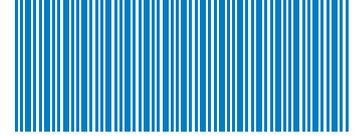
Outro trabalho que se mostrou pertinente a esta pesquisa foi o de Do Prado (2019), em que a autora discute a importância do lúdico e do brincar para uma aprendizagem significativa na psicopedagogia, e que os jogos de tabuleiro devem ser usados como importantes ferramentas para a educação. Analisa que a criança, ao brincar, age numa esfera cognitiva de tendências internas, ao contrário de reagir a partir de uma esfera visual externa, pelos objetos. Para a autora, a própria tensão no jogo é gerada com a tomada de decisão e a frequente autoavaliação. Essa tensão, e a consequente solução, domina os jogos dentro de sua competitividade. Discrimina que isso representa o início da atividade intelectual, e é indispensável na educação, pois a tensão tem valor ético, em que são colocadas à prova as qualidades do jogador que, mesmo querendo ganhar, deve respeitar as regras. Analisa, ainda, que a competição provoca a autoavaliação sobre competências, e a cooperação permite coordenar pontos de vista e descentrar-se, e o jogo propicia ambos os tipos de relação.

Ribas (2019), apoiada nas teorias piagetianas, analisou fatores de desenvolvimento da criança, como a autonomia, o interesse, a competitividade, o cognitivo e a socialização em uma experiência na escola. Concluiu que os jogos representam um instrumento pedagógico valioso, e que devem ser inseridos no currículo escolar, apresentando grande potencial educativo, beneficiando a comunidade escolar como um todo.

O trabalho de Santos (2019) analisou a indisciplina no ambiente escolar e os resultados na melhoria das relações pela criação e inserção de um espaço de lazer no recreio, com diversos jogos, favorecendo as dimensões corporais, mentais e sociais da comunidade escolar como um todo.

Rosa (2018) teve como objetivo investigar o processo de gamificação como uma ferramenta pedagógica que favorece a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos estudantes. O conceito de gamificação contribui com os jogos tradicionais como metodologias educacionais que trazem benefícios para a aprendizagem. A pesquisa, de abordagem qualitativa e quantitativa, realizou entrevistas com professores e alunos, revelando uma valorização dos jogos em sala de aula e crença no potencial para a aprendizagem. Os resultados da pesquisa foram extremamente positivos, mostrando que a gamificação pode ser uma das grandes ferramentas para uma virada no ambiente educacional.

O artigo de Bartoli (2017) complementa a ideia do uso das novas



tecnologias, com a utilização de mecânicas de jogos para o alcance de conteúdos que, na gamificação, impulsionam a aprendizagem.

4. Conclusões

Apesar de a porcentagem dos textos selecionados para a presente pesquisa ser pequena, percebe-se, dentro da amostra escolhida para análise, uma valorização dos aspectos afetivos sociais e morais da prática com jogos na escola. Houve reconhecimento unânime sobre a importância e necessidade de valorizar essa atividade como ferramenta para a educação, que vai além da transmissão de conteúdos, para uma prática cotidiana de habilidades sociais e afetivas, garantindo o direito ao lúdico como motivador da aprendizagem. Esses artigos são uma amostra e o caminho que se revela em direção à gamificação, e parece estender e retroalimentar o exercício do jogar para as novas tecnologias digitais.

A motivação em favorecer ambientes sociomoraes cooperativos nas escolas passa a percepção de que conteúdos precisam ser ensinados para promover o desenvolvimento cognitivo e valorizar o conhecimento adquirido pela humanidade; porém, apenas como uma das muitas partes de um desenvolvimento global, que ultrapassa a dimensão da inteligência e da razão, mais valorizada até agora, e aborda o sujeito como um ser que é social, afetivo e moral. Pensando assim, a educação deve reelaborar suas práticas a fim de mediar o aprendiz, para que ele viva as experiências, sinta e perceba, tire suas impressões e troque com o outro suas conclusões, retroalimentando seu próprio processo de conhecer, dentro de um grupo social que privilegie o respeito mútuo, a justiça, a igualdade e a liberdade.

Talvez possa parecer um caminho longo, mas a instituição escolar tem o terreno perfeito para almejar uma sociedade futura, em que os sujeitos possam competir e cooperar, sempre voltados a um objetivo positivo para todos. Os trabalhos que atenderam a esta pesquisa apontam a importância de se dedicar aos jogos utilizando contextos sociais reais que podem promover a descentralização do egocentrismo e ampliar o repertório pessoal para coordenações maiores, de relações e ideias, o que vai se tornando uma atividade própria, gerando adaptações a novas realidades. Concordam que a escola é o ambiente coletivo propício para que jogos e brincadeiras se desenvolvam, de forma livre, a fim de que neles ocorram situações de conflito e de prazer, que podem ser trabalhadas naquele momento. Os artigos selecionados apontam as práticas



humanas de jogar e brincar como fundamentais para todas as idades.

O jogo é um recorte da realidade que permite o erro e o uso da criatividade, e o indivíduo pode, com isso, desfrutar de uma experiência prática, mas despreziosa, sobre justiça, generosidade e dignidade, interiorizando a cultura e passando a agir com consciência e intencionalidade. Assim, realiza um percurso de construção de representações morais de si, como a busca pela verdade, pelo bem, por preservar a memória e por cuidar do mundo, utilizando-as como ferramentas para seu pensamento e ação no mundo.

Quem sabe se o universo do jogo e da brincadeira possa ser mais evidente nos ambientes escolares e logo transponha a infância e a escola, sendo usado como ferramenta de transformação social. O brincar, quando levado a sério, pode direcionar a todos para uma sociedade em que os sujeitos vivam o processo contínuo de desenvolvimento da autonomia moral, não se sintam ameaçados ou convocados para a guerra da competição mas, em vez disso, que as pessoas aprendam a cooperar, para o desenvolvimento do planeta e dos direitos humanos.

REFERÊNCIAS

BARTOLI, V. F. *Estudo sobre gamificação na educação*. 2017. 55 f. Monografia (Especialização em MBA em tecnologia da Informação Executivo), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

BRANCO, A.U; SALOMÃO, S.J. Cooperação, competição e individualismo: pesquisa e contemporaneidade. *Temas em Psicologia*, v. 9, n. 1, pp. 11-18, 2001. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2001000100002. Acesso em: 20 out. 2020.

CAMARGO, L.S.; BECKER, M.L.R. *O percurso do conceito de cooperação na epistemologia genética*. *Educação & Realidade*, v. 37, n. 2, pp. 527-549, 2012.



COELHO, V.A.C.; TOLOCKA, R.E. Interações sociais e características pessoais em jogos de arremessos na educação física infantil. *Pensar a Prática*, v. 17, n. 3, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/25363>. Acesso em: 14 out. 2020.

DAL SANTO, V.P.; LEMOS, L.C.A. Xadrez: uma reflexão sobre suas possibilidades da prática pedagógica na escola. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. *Cadernos PDE*, v. 1. 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_unicentro_valdecipereira.pdf. Acesso em: 14 out. 2020.

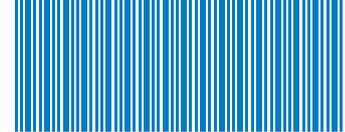
MACHADO, R.S. “É mais fácil quando todo mundo joga junto”: cognição e cooperação entre jovens adultos em um jogo de tabuleiro cooperativo. 2018. 145f. Dissertação (Mestrado em Psicologia), Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2018. Disponível em: http://repositorio.ufes.br/bitstream/10/10468/1/tese_10512_Renata%20S.%20Machado%20-%20disserta%20c3%a7%20c3%a3o%20.pdf. Acesso em: 15 out. 2020.

DE LA TAILLE, Y. *Formação ética: do tédio ao respeito de si*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

DE PAULA, H.S.M.; GONDIM, R.M.S.; AGUIAR, A.L.O. *O lúdico e a aprendizagem global na educação escolar: um olhar psicopedagógico*. Universidade Estadual de Maringá, s/ano. Disponível em: http://www.uern.br/controldepaginas/edicao-atual-/arquivos/367829_o_la%20C5%A1dico_e_aprendizagem_global_na_educaa%20E2%80%A1a%20C6%92o_escolar_helane_silva%20C2%A9rio.pdf. Acesso em: 15 out. 2020.

DO PRADO, L.L. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, v. 2, n. 2, 2019.

GARCIA, H.H.G.O. *Adolescentes em grupo: aprendendo a cooperar em oficina de jogos*. 2010. 276f. Tese (Doutorado



em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano), Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

HARARI, Y.N. *Sapiens: uma breve história da humanidade*. São Paulo: L&PM, 2015.

HARARI, Y.N. Programa *Roda Viva*, TV Cultura - Brasil. 11/11/2019
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pBQM085IxOM&t=3661s>. Acesso em: 30 set. 2020.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 1996.

KISHIMOTO, T.M (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

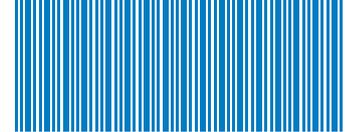
MACEDO, L.O jogo como elo entre o culto e a cultura. *Revista Nova Escola*, n. 39, nov. 2011. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7647/o-jogo-como-elo-entre-o-culto-e-a-cultura>. Acesso em: 10 out. 2020.

MORI, N.N.R. et al. Jogos e brincadeiras no desenvolvimento da atenção e da memória em alunos com deficiência intelectual. *Práxis Educativa*, v. 12, n. 2, pp. 551-569, 2017. Disponível em: <https://revistas.apps.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/9751>. Acesso em: 30 set. 2020.

MRECH, L.M. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. In: *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996. pp. 109-31.

MURCIA, J.A.M. *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, J. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994.



RIBAS, N.L. *Jogos de tabuleiros movimentando a escola*. 2019. 76f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/206855/001113921.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 out. 2020.

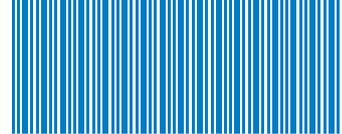
ROSA, T. M. R. *Gamificação: uma prática para revitalizar a educação*. 2018. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação), Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/203236/001108936.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 out. 2020.

SALEME, S.B.; QUEIROZ, S.S. Descrição e classificação de interações sociais virtuais no jogo The Sims. *Ciência e Cognição*, v. 14, n. 2, pp. 210-224, 2009. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/131>. Acesso em: 10 out. 2020.

SANMARTÍN, M.G. Aprendizagem de valores sociais através do jogo. In: MURCIA, J. A. M. *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SANTOS, E.S. *Espaço aberto: jogos como fatores intervenientes no processo de conscientização comportamental nos ambientes escolares*. 2019. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/16355/1/ESS09102019.pdf>. Acesso em: 10 out. 2020.

SOUZA, F.M.G. *Gamificação na educação: aproximações, estratégias e potencialidades*. 2018. 100f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, MG, 2018. Disponível em: https://www.repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/10032/1/DISSERTA%2087%20830_Gamificacao%20a7%20a3oEduca%20a7%20a3oAproxima%20a7%20b5es.pdf. Acesso em: 15 out. 2020.



SOUZA, K.S.M. O sujeito da educação superior: subjetividade e cultura. *Psicologia em Estudo*, v. 14, n. 1, pp. 129-135, 2009.

VINHA, T.P. Reflexões sobre a teoria de Piaget e a construção da autonomia moral. *Revista Dois Pontos: teoria e prática em educação*, v. 4, pp. 43-46, 1998.

Recebido em: 27/10/2020.

Aceito em: 08/12/2020.

