

# Análise do Objeto Lúdico: Uma Caracterização dos Tipos de Jogos

*The Construction of the Ludic: A Characterization of Game Types*

Marcato, Daniela de Cássia Gamonal; Ms; Universidade Estadual Paulista – UNESP  
danigmarcato@gmail.com

Nascimento, Roberto Alcarria do, Dr, Universidade Estadual Paulista – UNESP  
alcarria@faac.unesp.br

Menezes, Marizilda dos Santos, Dr<sup>a</sup>, Universidade Estadual Paulista – UNESP  
zilmenezes@uol.com.br

Paschoarelli, Luís Carlos, Dr, Universidade Estadual Paulista – UNESP  
lcpascho@faac.unesp.br

## Resumo

O presente trabalho busca caracterizar os tipos de jogos e, assim, compreender a construção do lúdico. Por acreditar que a análise dos jogos pode resultar num conjunto de parâmetros que colaborarão no desenvolvimento dos mesmos, torna-se importante caracterizar os seus diferentes tipos.

**Palavras Chave:** jogos; educação e design.

## **Abstract**

*This work intends to characterize the types of games and thus to understand how the ludic aspect is constructed. The analysis of the games can result in a set of parameters that will collaborate in its development, it is important to characterize its different types.*

**Keywords:** Games; Education and Design.

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## Introdução

Construir o lúdico é tornar a experimentação de um objeto divertida, estimulando assim a imaginação e desenvolvimento de habilidades específicas, sejam elas motoras, psicológicas ou intelectuais. Definir as diferenças entre os jogos é importante para entender o que cada tipo de jogo necessita para ser desenvolvido. A compreensão da função do objeto faz com que seu planejamento seja adequado, propiciando o resultado esperado com o uso. Os jogos comerciais educativos são responsáveis por parte da informação absorvida pela criança, pois elas os observam nas prateleiras das lojas e o utilizam quando sentem vontade, possibilitando a retenção do conhecimento adquirido de maneira espontânea.

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria, baseado na identificação da criança com o jogo, no qual ela encontra neste objeto lúdico uma forma de imaginar, de criar e aprender. (Huizinga, 2000, p. 12)

Os jogos, de uma maneira geral, permitem que os jogadores façam suas descobertas respeitando o tempo de aprendizagem pessoal. Segundo Gutierrez (2000) a educação deve proporcionar técnicas de aprendizagem, auto-expressão e participação. Almeida (2000) afirma que é preciso que as escolas redefinam seus objetos, metas para interagir no processo de reconstrução de um novo cidadão.

Partindo da importância que o lúdico tem na formação infantil, este estudo objetivou caracterizar os aspectos diferenciais entre os jogos, averiguando-os conforme sua função enquanto objeto lúdico.

Neste estudo foi desenvolvido um esquema para delimitação do objeto lúdico: jogo educativo, ou seja, foi proposta a determinação das características dos jogos partindo das suas diferenças funcionais, possibilitando, na seqüência, discutir o papel do design no desenvolvimento deste produto, estabelecendo, sua relevância social.

## Desenvolvimento do Estudo

### O Objeto Lúdico

O ser humano, em todas as fases da vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas, por meio do contato com seus semelhantes e do domínio sobre o meio em que vive. Essa busca, troca, interação e apropriação do conhecimento denominam-se educação. Segundo Almeida (2000) educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mas um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico, intelectual, afetivo e existencial (concreto). Trata-se de um conjunto complexo que busca atingir o ser humano em sua totalidade.

O objeto lúdico é compreendido como todo o objeto que faz uso do divertimento para ser notado pelo ser humano e pode ser uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento do indivíduo em formação. Sob a ótica educacional se divide em duas vertentes: Jogo e o brinquedo (figura 1).

Embora o brinquedo seja uma forma muito interessante para desenvolvimento intelectual, Almeida (2000) afirma que o objeto lúdico – brinquedo – é comprado como objeto de satisfação das necessidades imediatas que tão logo preenchidas, busca-se outro objeto que satisfaça uma nova necessidade. O jogo, por outro lado, sempre traz novas

descobertas. Percebe-se que todo brinquedo pode-se tornar um jogo, mas o jogo nunca é apenas um brinquedo, pois mesmo quando não estão sendo seguidas as regras, ainda assim, têm-se uma associação heterogênea onde a criança (usuário) utiliza sua vivência para brincar. Isto é que torna o jogo importante, afinal possibilita a que o jogador faça suas as associações pautadas no empirismo e na experiência vivida.

## A Função do Jogo

Piaget (1990) estabelece que o jogo constitui, de fato, uma das raras atividades espontâneas da criança, que permite compreender suas representações e ver se desenvolver funções e estruturas cognitivas. O jogo traça um paralelo entre estágios de desenvolvimento físico e intelectual das crianças.

O jogo também trabalha não apenas com os conceitos formais, mas com a ludicidade, com os fatores psíquicos individuais e com a flexibilidade do pensamento. Ele induz à utilização da imaginação por ser um objeto de uso espontâneo, o jogo é um grande colaborador na formação infantil, pois interage de maneira natural e prazerosa com a criança. De acordo com Kishimoto (2005) a utilização deste dispositivo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico.

Pode-se afirmar que todo jogo utiliza códigos já desenvolvidos e reconhecidos culturalmente mantendo assim, a prática social. Os jogos em geral, fazem não só a manutenção da cultura, mas também auxiliam no desenvolvimento de novos signos. Existem dois tipos de jogos: os psicológicos, que buscam o desenvolvimento e amadurecimento emocional e os pedagógicos que auxiliam na formação intelectual.

Os jogos psicológicos se dividem em outros dois tipos: ludoterapêuticos e os dramáticos (que podem ser projetado ou pessoal). Segundo Slade (1978) o jogo projetado é aquele que usa mente toda, mas o corpo não é usado totalmente, sendo responsável pela crescente qualidade de absorção de repertório na criança. Já o jogo dramático pessoal o “eu total” é utilizado, definindo-se pelo movimento e caracterização que são realizados concomitantemente.

Além desses têm-se também os jogos pedagógicos. Estes se dividem em quatro tipos: atividades lúdicas, jogos esportivos, paradidáticos e comerciais (figura 1).



Figura 1: Quadro demonstra os tipos de jogos existentes

## O Jogo Pedagógico

Kishimoto (2005) propõe o uso do jogo com fins pedagógicos, remetendo a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil. Ao considerar que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o jogo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Segundo Piaget (1990) o jogo é um meio tão poderoso para a aprendizagem infantil ele afirma que todo lugar onde se consegue transformar em jogo a atividade da leitura ou da ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como “maçantes”. Os jogos pedagógicos em geral facilitam a inserção da criança no meio em que vive. Através das atividades lúdicas, por exemplo, aprendem a trabalhar em grupo, nos esportes desenvolvem não apenas o conceito de coletividade, mas também desenvolvem as capacidades físicas e motoras do corpo. Já os jogos paradidáticos servem para serem trabalhados em sala de aula com o auxílio do professor.

Existem jogos que são comerciais educativos e paradidáticos ao mesmo tempo, como é o caso do xadrez que é originalmente comercial, mas é utilizado em algumas escolas privadas do município de Bauru (Seta e Prevê Objetivo) e Piratininga (Colégio Educare Anglo) como paradidáticos.

O xadrez (figura 2) é um jogo de planejamento, embora o tabuleiro seja fixo e as peças sempre sejam posicionadas da mesma forma, depende muito do raciocínio de quem joga. As peças são limitadas por seus movimentos definidos; estas limitações são necessárias para forçar o participante a montar estratégias ou sair de problemas, já o nível de dificuldade depende do nível de raciocínio e conhecimento do jogo que os participantes possuem. Este jogo desenvolve os raciocínios indutivo e dedutivo e reconhecimento de padrões abstratos.



Figura 2: Tabuleiro de xadrez

Os jogos comerciais são aqueles produzidos para o consumo do mercado e dividem-se em dois tipos: os de lazer e os educativos. Segundo Almeida (2000) é perceptível que, na vida cotidiana, o jogo nem sempre aparece como fator positivo, de caráter formador. Às vezes, surge como expressão máxima, de lazer determinante, de ócio ou até mesmo de alienação do consumismo.

Os jogos comerciais recreativos têm como único objetivo ser comercializados pelo seu valor enquanto objeto de entretenimento, enquanto os jogos comerciais educativos auxiliam

através do lúdico o desenvolvimento de várias capacidades cognitivas, são utilizados sem a instrução ou auxílio de nenhum adulto e por esta razão, estes tem de ser muito bem planejados, pois o produto deve bastar por si só.

## Características do Jogo Educativo

Os jogos comerciais educativos podem ser utilizados na ludoterapia, em atividades lúdicas, ou até ser utilizado como material paradidático, tudo depende do fim que é dado para o produto. Almeida (2000) afirma que o jogo educativo está distante da concepção de passatempo. Ele é uma ação inerente na criança, jovem, adolescente ou adulto e aparece sempre como guia em direção a algum conhecimento ou estímulo de capacidade cognitiva, redefine o pensamento pessoal permitindo rever o mundo e reinventá-lo, tornando e ampliando as formas de pensar.

Um exemplo de jogo comercial educativo bem planejado que se utiliza de conceitos simples, como a organização de letras e busca por palavras aumentando assim o vocabulário de cada jogador, é o Jogo Parole (figura 3).

Este jogo se baseia na formação de palavras, o jogador que formar mais palavras em menos tempo vence. No entanto embora o Parole seja simples, ele contém regras que servem de fatores limitantes. Como por exemplo, as palavras não podem ser encontradas de maneira aleatória, as letras para compor as palavras devem próximas, isto é, interligadas de alguma maneira, seja lado a lado ou diagonalmente. As palavras devem ter no mínimo três letras e uma letra não pode ser utilizada duas vezes na mesma palavra (figura 4). O jogo possibilita também que cada participante dependendo da posição em que está, veja palavras diferentes dos demais.

Trata-se de um produto que pode ser utilizado por qualquer faixa etária fazendo com que adultos e crianças possam jogar juntos. O nível de dificuldade é médio, o participante tem que administrar o tempo para encontrar palavras.

As capacidades que desenvolve são o entendimento da ordem, do significado das palavras e memória. Ganha o jogador que conseguir mais palavras ou as palavras maiores, a ampulheta serve para delimitar o tempo de coleta destas palavras.

O Parole é um exemplo de jogo comercial educativo, porque conseguiu unir projeto à conteúdo teórico. O fato das peças serem soltas possibilitou que se formasse em cada partida um conjunto de palavras diferentes.



Figura 3: Parole e ampulheta



acrescenta que a alteração ou supressão de um detalhe pode num dado conjunto, modificar inteiramente a dinâmica visual.

Fraggiani (2006) cita que tanto para a sociedade atual como para a primitiva, os aspectos materiais não são separados dos sociais. A unidade da ordem cultural é formada por características comuns: o significado.

Pontua-se, contudo, que a cultura varia de acordo com a época, povo, local em que esta inserida, tornando flexíveis os significados dos signos. Pode-se também perceber que a cultura cria signos que são retratos e diferenciais da sociedade que ela representa mensagens que só tem significado para um determinado grupo.

No Brasil, por exemplo, todos falam português, mas cada região tem sua especificidade, existem termos e palavras que só tem significado para uma determinada região, isto é, dentro da mesma língua existe várias formas de se articular a linguagem ao se expressar. Reforça-se assim que, ao se estudar uma ramificação do design como o jogo, foco deste trabalho, o designer deve saber as limitações e possibilidades de um determinado símbolo em uma determinada sociedade se quiser propiciar uma comunicação efetiva com o usuário.

Segundo Löbach (2001) o designer precisa receber indicações precisas sobre o efeito e a importância do símbolo. A dificuldade está então em encontrar um conjunto adequado de meios estéticos para produzir um efeito simbólico pretendido. A configuração visual é a primeira hipótese para isto. Partindo deste pré-suposto, põe-se em evidência a análise do design que lida com as percepções e promove a formação de conceitos. Portanto, a proeminência deste trabalho volta-se à possibilidade de uma visão interdisciplinar dos conteúdos (educação e design), mostrando que o design integrado a outras áreas pode e deve contribuir para uma sociedade melhor. O objetivo não é indicar uma solução, e sim, gerar mais uma alternativa, formando um novo olhar sobre o assunto.

A idéia deste trabalho não é de embotar a criação impondo regras de desenvolvimento, que podem em um dado momento tornar-se obsoletas. Para o design quanto mais alternativas forem encontradas, maior repertório, ampliando-se as opções de soluções para velhos e novos problemas.

Quando um paradigma é revisto, depara-se com uma nova forma de pensar que vem sempre acompanhada de uma evolução no campo do saber, atentando-se desta forma, a característica versátil do próprio design.

Obter-se uma “fórmula” para se gerar um jogo, é inviabilizar diversidade destes produtos. Todavia, percebe-se que é necessário um estudo mais amplo sob o ponto de vista do design, analisando as características dos projetos.

É de grande valia que os jogos educativos sejam portadores de referências informacionais consistentes, baseando-se em pesquisas que levantem sua pertinência diante do objeto de estudo (jogo), viabilizando o conteúdo presente nele, tornando mais satisfatórios os resultados junto às crianças.

## Considerações Finais

Este trabalho almejou dar sua contribuição na definição dos objetos lúdicos de maneira a tornar mais fácil sua projeção. Faz-se este recorte, por acreditar que a especificação destes elementos pode tornar o planejamento deste produto mais direcionado ao público que se destina e com resultados satisfatórios. Acredita-se que esta caracterização se bem aplicada e compreendida, contribuirá corretamente para a melhoria do ensino, quer na qualificação quanto na formação crítica, reajustando e relacionando pessoas à sociedade, tornando-as mais aptas a exigir seus direitos e estabelecer seus deveres.

## Referências

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Didáticos**. 10º ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- FRAGGIANI, K. **O Poder do Design: Da Ostentação à Emoção**. 1º ed. Brasília: Thesaurus, 2006.
- GUIMARÃES, L. **A Cor como Informação: A Construção Biofísica, Lingüística e Cultural da Simbologia das Cores**. 2º ed. São Paulo: Annablume, 2000.
- GUTIERREZ F. **Linguagem Total: Uma Pedagogia dos Meios de Comunicação**. São Paulo: EDUSP, v.1, 1978.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento de Cultura**. 4º ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8º ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- LÖBACH, B. **Design Industrial: Bases para a Configuração dos Produtos Industriais**. 1º ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2001.
- MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. 1º ed. Lisboa: Edições 70 Lda, 1993.
- MUNARI, B. **Design e Comunicação Visual: Contribuição para uma Metodologia Didática**. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- PEDROSA, M. **Forma e Percepção Estética**. São Paulo: Edusp, 1996.
- PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Lisboa: Dom Quixote, 1990.
- SLADE, P.O **Jogo Dramático Infantil**. São Paulo: Summus, 1978.