

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA PSICOPEDAGOGIA

Andréa Tenório da Silva<sup>1</sup>  
Jaciane Gomes Sousa de Lima Silva<sup>2</sup>  
Valdemir Melo de Sousa<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente artigo tem por objetivo identificar a importância da utilização psicopedagógica nos jogos e seu valor para a vida da pessoa que apresenta problemas de aprendizagem. Mas, mesmo se tratando de uma simples brincadeira, o jogo se configura numa atividade séria, originada da vontade da criança e que exige desta, esforço e determinação no seu cumprimento. Este trabalho apresenta as contribuições de alguns autores sobre o lúdico e ressalta a importância dos jogos como recurso que contribui para o processo de desenvolvimento da aprendizagem. Através dos jogos, a criança aprende o que é uma tarefa, organiza-se e, ao jogar, aceita as regras do lúdico com um acordo social, mesmo que de forma implícita. Assim podemos observar que a relação entre o jogo e a educação é uma construção em que o sujeito aprende e transforma as informações em conhecimento. Por serem atividades ricas, estimulam a vida social, permitindo que o sujeito estabeleça relações de trocas de aprendizagens, constituindo-se métodos de ensino capazes de estimularem as habilidades nos processos de construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Psicopedagogia; Jogos; Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

Segundo Luckesi (2000) os jogos são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para Santin (1994), as atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas são encontradas nos momentos de fantasias e de realidade, nos prazeres vivenciados do sujeito com o outro, importando muito mais o mais o instante de vida, a expressividade, a singularidade vivenciada pelo sujeito.

Percebemos em Machado (1966) a importância do jogo como um tipo de interação, onde o indivíduo constrói seu conhecimento através de atividades onde haja sua interação

---

<sup>1</sup> Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional - Fundação de Ensino Superior de Olinda-FUNESO/PE, [deatenorio@gmail.com](mailto:deatenorio@gmail.com);;

<sup>2</sup> Mestra em Letras - Linguística - Universidade Federal de Pernambuco/UFPE, [jaci.ceci@gmail.com](mailto:jaci.ceci@gmail.com);

<sup>3</sup> Mestre em Linguística Aplicada - Universidade Federal da Paraíba/UFPB, [valmelosouza@yahoo.com.br](mailto:valmelosouza@yahoo.com.br).

com o meio físico e social. Dessa forma, as relações humanas que envolvem os jogos infantis proporciona a construção de um espaço de criatividade com muito mais sentido e significado.

Entender o papel do jogo nessa relação de aprendizagem promove uma percepção maior do desenvolvimento do conhecimento através de mecanismos típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo esta como processo principal do desenvolvimento humano, voltamos a pensar a partir de Vygotsky (1984) que afirma: a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Partindo desta concepção podemos considerar que o conhecimento é construído através da brincadeira, pois contribui para o desenvolvimento moral social e afetivo. Assim, a brincadeira, o brinquedo e o jogo, isto e, atividades que existem as trocas recíprocas, permitem o desenvolvimento integral do sujeito, contribuindo para sua formação humana.

Machado (1966) salienta que a interação social através do jogo é fundamental nas relações sociais, pois implica o processo de transformação do comportamento humano. O jogo é uma atividade essencial para de desenvolvimento do indivíduo, no qual o sujeito reconstrói suas relações com o meio em que vive e, nesse processo, desenvolvem a formação de sua personalidade.

Neste sentido, é necessário compreender a importância do jogo e do brincar na formação humana, pois os mesmos promovem a aprendizagem dentro ou fora da sala de aula, através do processo de socialização. Desse modo, a possibilidade de compartilhar com o outro as experiências lúdicas é fundamental para a formação e desenvolvimento humano. Estimular esse comportamento propicia um ambiente em que o brincar seja feito sempre de forma enriquecedora.

## **METODOLOGIA**

O estudo foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica, que buscou compreender o uso de jogos como um recurso pedagógico com potencial para dinamizar o ensino na sala de aula e que também desperta nos alunos um maior interesse pela atividade escolar.

## JOGOS E PEDAGOGIA

De acordo com Vygotsky (1984) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Negrine (1994) acredita que as atividades trabalhadas pelo educador devem ser transmitidas de forma simples e que possam ser desenvolvidos os três pilares fundamentais: o psíquico, o motor e o cognitivo. Para isso, o professor precisa direcionar o trabalho a ser realizado, agindo como um facilitador, proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem. A prática educativa deve favorecer a espontaneidade da criança, facilitando a comunicação e a interação dos envolvidos. Para o autor, o mais importante é trabalhar no que a criança tem de mais positivo e não se preocupar com o que ela não sabe.

As atividades lúdicas colaboram para o desenvolvimento da criança. As reflexões do autor citado reforça a ideia que o professor também precisa passar pelo processo de aprendizado. É essencial sensibilizar o educador a respeito da reflexão crítica sobre sua prática docente. Segundo Freire (1997), o professor deve ser consciente e comprometido com a sociedade. Ele deve despertar para as mudanças e procurar potencializar as atividades coletivas tanto na sala de aula como em outros espaços escolares ancorada no respeito mútuo entre todos os participantes das atividades

Deve-se ressaltar também a importância da afetividade como fator fundamental para a educação. Segundo (ROJAS 1998) é necessário que o trabalho com jogos esteja alicerçado na interdisciplinaridade no processo de ensinar e aprender.

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz de conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE 2002). E é nessa última categoria que o jogo aqui estudado se encaixa.

Kishimoto (2001) relata que a psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, sendo este um processo contínuo. O homem é um ser simbólico, e tanto a brincadeira como o jogo, desenvolvem caminhos que possibilitam a aprendizagem. A ludicidade facilita o desenvolvimento social, pessoal e cultural, promovendo o processo de construção de conhecimento que se aprende coletivamente. O uso do brinquedo / jogo educativo com fins

pedagógicos para situações de ensino-aprendizagem (a qual envolve o ser humano em processos interativos, com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais) é de grande relevância para desenvolvê-lo, utilizando o jogo como ensino-aprendizagem na construção de conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

O jogo é uma atividade que propicia o desenvolvimento moral e ético por meio das regras. Dentro do contexto através das brincadeiras a criança desenvolve suas habilidades como coordenação motora, movimento, expressão corporal, equilíbrio, bem como outras potencialidades. O jogo por ter uma característica lúdica é uma ferramenta que contribui, de forma mais atrativa, para o desenvolvimento do sujeito e sua apreensão do mundo. (KISHIMOTO 2001).

Por ser um campo de estudo relativamente novo, são inúmeros os recursos utilizados pelo psicopedagogo para o diagnóstico e intervenção em seu atendimento profissional, pois sua clientela é bem diversificada. Bossa (2000) considera que esta área surge com o objetivo de atender as dificuldades de aprendizagem.

O Código de Ética da Psicopedagogia, após sofrer alteração em 1996, conceitua esta área de conhecimento em seu Capítulo I, Artigo 1º, como: campo de atuação em Educação e Saúde que lida com o processo de aprendizagem humana; seus padrões normais e patológicos, considerando a influência do meio - família, escola e sociedade - no seu desenvolvimento, usando procedimentos próprios da Psicopedagogia.

Percebe-se então, que esta área possui um caráter multidisciplinar, pois carece da contribuição teórica de diversos campos do saber, não devendo ser ignorada as causas exógenas e endógenas que envolvem todo o processo de aprendizagem.

No intuito de estabelecer a intervenção psicopedagógica com alunos que possuem deficiência intelectual, buscou-se neste estudo a utilização e contribuição dos jogos educativos no processo de inclusão e melhoria da vida prática desses estudantes. O uso desse material pedagógico foi como estratégia metodológica para facilitar o processo de aprendizagem, proporcionando, através de atividades práticas, o desenvolvimento do conhecimento, do ato criativo, além da interação no ambiente escolar. Alves (2004) observa que “a inteligência gosta de brincar e que é brincando que se aprende. A brincadeira é tônico para a inteligência” (ALVES apud SILVA, 2004, p. 27).

De acordo com pesquisas de Aguiar (2002), o jogo é um importante recurso no ensino de conceitos importantes para a vida diária da pessoa com problemas de aprendizagem. Nessas pesquisas, o referido autor priorizou os jogos relativos à categoria

tempo, espaço e quantidade, relevantes tanto para a vida cotidiana como para a aprendizagem da escrita.

Em se tratando de jogos na educação, Aguiar (2004) os considera essenciais no desenvolvimento psicomotor, uma vez que a criança exercita o corpo e a mente simultaneamente. Através de pesquisas, utilizando o jogo como ferramenta, o autor observou que houve melhoria tanto motricidade em si, quanto na percepção de mundo no qual está inserido. O jogo é visto como “uma concepção que tem como base o princípio da interligação entre a atividade motora e o desenvolvimento cognitivo” (AGUIAR, 2004, p. 38). Os jogos foram utilizados mediados pela linguagem oral, por objetos e figuras.

Macedo (2000), nesse contexto diz que a intervenção feita através de jogos, realizada pelo mediador, pode apresentar um caráter curativo ou preventivo. Às crianças que apresentam algum tipo de dificuldade, é direcionada a ação curativa (clínica), enquanto a ação preventiva tem como objetivo estimular o sujeito a agir, por meio de estratégias para a solução de problemas;

Atualmente, de acordo com Campos (2003),

o jogo é um recurso psicopedagógico tanto para avaliação como para intervenção, pois favorece tanto o desenvolvimento cognitivo como os processos de aprendizagem da criança”. Ainda de acordo a autora citada, através da maneira como é utilizado, “o jogo ativa e desenvolve esquemas de conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, analisar e estabelecer relações, entre outros. (CAMPOS, 2003, p. 10)

Macedo (2003) afirma que

jogar é fundamental para o desenvolvimento do raciocínio, e traz muitas contribuições para a aprendizagem, principalmente se as crianças têm a oportunidade de exercitar essa atividade com frequência. (MACEDO, 2003, p. 46)

Na ótica da teoria da psicologia genética, tendo Piaget (1975) como uma das principais expressões, o jogo tem uma dimensão lúdica e educativa, onde a realidade pode se incorporada pela criança. Ela reproduz e vivencia as regras do jogo, como também percebe a realidade ao seu redor. Enquanto brinca, a criança trabalha com o emocional, o cognitivo e o motor como também estimula a criatividade, o respeito pelas regras como também a percepção do espaço e tempo.

Silva (2001), fundamentado nas categorias de jogos elencados por Piaget (1975), analisa a importância do jogo para a aprendizagem do deficiente intelectual, ressaltando o jogo como um meio para modelar atitudes, desenvolver aspectos psicomotores, cognitivos e sociais.



Ressalta-se que, além de Piaget, outras teorias também observam o jogo como instrumento para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Kishimoto (2003) “classifica os jogos em quatro tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção” (KISHIMOTO, 2003, p. 41). Nas pesquisas realizadas pela autora, acerca da utilização do jogo infantil, aponta uma abordagem alternativa a de Piaget através dos escritos de Vigotsky (1984), que ressalta a importância da participação do ambiente social no qual a criança vive para a formação da inteligência. Destaca que ocorrem dois elementos no ato de brincar da criança: a situação imaginária (jogo de papéis, com regras implícitas) e as regras (com regras explícitas). Segundo esta autora (2003), Vigotsky enfatiza que a criança cria uma situação imaginária, mostrando que no jogo de papéis, os elementos do contexto social são adquiridos por meio da interação e comunicação.

São inúmeros os estudiosos da área, e apesar das diversas diferenças entre as teorias, há com certeza uma complementariedade entre si, havendo variações da aplicabilidade de seus estudos, dependendo do contexto em que elas são empregadas.

## **O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Para Brenelli (1996), a importância de a criança aprender brincando é muito antiga na História da humanidade. Essa ideia surgiu com os gregos e romanos, mas foi com Froebel que os jogos passam a fazer parte da educação, tornando-se o ponto central da sua teoria. Com o advento da Escola Nova e os novos ideais de ensino, o jogo tem sido cada vez mais utilizado com o objetivo de facilitar as atividades escolares.

Brenelli (1996) percebeu que os professores utilizam o jogo como estratégia e instrumento pedagógico em sala de aula, pois favorece a aprendizagem dos educandos através de uma educação inclusiva, pois além de incentivar o desenvolvimento das habilidades, promovem a interação entre os sujeitos no processo. A autora afirma que os educadores têm a consciência de que as atividades lúdicas, especialmente os jogos, contribuem para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança. No entanto, ela ressalta que os jogos não podem ser vistos apenas de forma lúdica, uma vez que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. (BRENELLI apud CHATEAU, 1996, p. 20).

Ao explicar o pensamento de Chateau (1954-1987), a autora afirma que, por um longo período não ficou muito clara a ideia de que o jogo pudesse conduzir ao trabalho. Apesar disso, com o surgimento da Escola Nova os educadores passaram a utilizá-la. Porém, ela

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)

alerta para o cuidado da aplicação do jogo como prática pedagógica, visto que, considera muito importante esclarecer as relações entre o jogo e o trabalho.

Ressalta a importância da compreensão das práticas de jogo no ambiente escolar, com uma proposta de resgate do conhecimento como um todo, que torne o sujeito mais expressivo, com condições de crescer e se desenvolver de forma lúdica e consciente. Na visão de Brenelli (1996), Chateau enfatiza que a utilização do jogo no contexto escolar deve ser visto como uma orientação ao trabalho, um elo entre a infância e a vida adulta. Afirma que o autor defende o jogo na escola por causa das possibilidades que o contexto lúdico propicia à criança, tais como: o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade, o imprevisível.

Na sua acepção sobre o autor considera que o jogo se configura numa atividade séria originada da vontade da criança e que exige desta, esforço e determinação no cumprimento de uma determinada tarefa ou prova. Através dos jogos, a criança aprende o que é uma tarefa, organiza-se, porque há uma tarefa que a si mesma se outorga como uma obrigação moral. Ao jogar, a criança aceita as regras do lúdico com um acordo social tácito.

O que satisfaz a criança no jogo é a dificuldade e o desafio, possíveis de serem facilmente transponíveis. Brenelli (1996) apud Piaget (1975) aponta que o jogo na escola tem importância quando revestido de seu significado funcional. Por isso, muitas vezes sua prática no contexto escolar foi tratado com certa negligência por ser considerado uma atividade de descanso ou apenas o desgaste de um excesso de energia. A autora destaca que para Piaget (1975) a importância da teoria que concebe o jogo como: um exercício preparatório, desenvolvendo na criança suas percepções sua inteligência, suas experimentações, seus instintos sociais etc.

De acordo com Brenelli (1996) apud Piaget (1975), através dos jogos ou brincadeiras, a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, conferindo dessa forma à atividade lúdica um valor educacional muito grande. Nesta perspectiva, sugere que a escola possibilite à criança situações de aprendizagem mediadas dos jogos para que ela assimile as realidades intelectuais, e estas não permaneçam exteriores à sua inteligência.

Segundo a autora, para ocorrer uma adaptação à realidade é preciso que haja uma síntese entre assimilação e acomodação. O jogo, no qual prevalece à assimilação pela própria evolução interna, pouco a pouco se transforma em construções adaptadas, exigindo sempre mais de trabalho efetivo. Em síntese destaca: numa escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrem entre o jogo e o trabalho.

Partindo dessa concepção, Brenelli (1996) compreende que por causa da importância do jogo na educação das crianças, as considerações de Chateau e Piaget apresentam os mesmos questionamentos, no sentido de ambos alertarem para o uso eficaz dos jogos com fins educativos, tanto em ambientes escolares como em situações psicopedagógicas.

No livro *A criança e o número* Kamii (1984) é apresentada uma análise sobre as relações da criança com o número, enfatizando uso de jogos de regras como meio para o aluno estabelecer relações e quantificar objetos. Nesta obra estão colocadas algumas questões lúdicas, com o intuito de permitir a construção da estrutura numérica pela criança.

No livro *Jogos em Grupo*, Kamii e Devries (1990) afirmam que os pais precisam reconhecer o valor educacional dos jogos, e apoiarem os professores na sua utilização em sala de aula, visto que, muitos não os empregam por medo das reclamações dos pais pelo fato das crianças não levarem lições para casa. Ressaltam que as crianças aprendem mais em jogos em grupo do que em muitas lições preparadas pelos professores.

Brenelli (1996) afirma que a matemática é a área que muito tem voltado seu interesse para os jogos, visto que aos poucos os estudiosos do assunto perceberam que o ensino de matemática vai além da simples transmissão de saberes. Para isso, há ferramentas que podem ser introduzidas no dia-a-dia da sala de aula e é importante estar atento às grandes mudanças que ocorreram nas propostas educacionais, principalmente de forma lúdica. Para finalizar a autora acrescenta que para as crianças que apresentam dificuldade na aprendizagem dos saberes escolares os jogos teriam uma dupla finalidade: motivar o estudo e contribuir para o aprimoramento ou construção

O brincar é uma atividade que tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, visto que estabelece vínculos sociais, ensina a viver em sociedade, estimula as aptidões físicas e mentais, além desenvolver a personalidade e a criatividade. Através da brincadeira, a criança expressa sua forma de representação da realidade. Para Bettelheim (1988) “brincar é muito importante porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento.” (1988, p. 168) O ato de brincar vai além das questões estritamente cognitivas, ele possibilita a construção da reflexão, autonomia, criatividade e também de sua identidade.

Para o autor, é necessário que se enfrente a realidade para que se possa crescer e ser bem sucedido, e isso é possível através do jogo, visto que a criança consegue aprender de forma prazerosa, sendo encorajada a fazer novas descobertas. O prazer do jogar vai de encontro às frustrações existentes, e a derrota pode ser suportável, já que o jogo em si e as interações proporcionam compensações.



Para Fernández (1991) numa relação estabelecida entre o educador e o educando, aprender só é possível através do diálogo. Toda aprendizagem está impregnada de afetividade, visto que, para aprender é imprescindível ter um vínculo de confiança entre quem ensina e quem aprende. Para a autora a escola deve proporcionar um espaço de reflexão, mas que a afetividade não esteja dissociada nesse processo, uma vez que ela é um fator facilitador na aquisição do conhecimento que tem como base o respeito mútuo, o diálogo e principalmente o carinho recíproco.

Para que isto se torne possível, é necessário que o educador compreenda que o processo educativo utilizando jogos tem por objetivo valorizar as relações humanas presentes neles e que o brincar tem um papel importante na aprendizagem, pois estimula o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, linguístico. Os profissionais de educação devem participar desse processo como mediador orientando os estudantes e procurando sempre estabelecer um vínculo afetivo no processo da aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já apresentado, o conhecimento se constrói com informações que advém do meio social e cultural do indivíduo. E que nessa troca com o meio o saber, a compreensão, a significação de si e do mundo é erguida. O jogo ganha destaque como mediador desse processo, porque é uma atividade de “leitura” da realidade. Através dele se dá sentido ao meio, se “brinca” com os significados e as representações, mas ao brincar o que faz parte do meio social, da cultura, é guardado como experiência.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. **O jogo no ensino de conceitos a pessoas com problema de aprendizagem: uma proposta metodológica de ensino.** Revista Brasileira de Educação Especial, Marília, v. 9, n.1, p. 79-1008, 2003.
- ALVES, A. M. P; GNOATO, G. **O Brincar e a Cultura: Jogos e Brincadeiras na Cidade de Morretes na Década de 1960.** In: Revista Psicologia em Estudo, v 8, nº 1. 2003.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante.** Rio de Janeiro: Campus, 1988
- BOSSA, Nadia A. **A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática.** RS, Artmed, 2007. BRASIL.

BRENELLI, R. P. **O Jogo Como Espaço Para Pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas** - Campinas, SP: Papirus, 1996.

CAMPOS, H. R. e FRANCISCHINI, R. **Trabalho infantil produtivo e o desenvolvimento humano**. In: *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 8. n. 1, p. 119-129, jan./jul. 2003.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artmed, 1991. FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artmed, 1991.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia, saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

FURTH, Hans G. **Piaget na sala de aula**. Rio de Janeiro, Forense, 1974.

KAMI, C. **A criança e o número**. Campinas, SP: Papirus, 1984.

KAMI, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações na teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000.

NEGRINE, Airton. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

ROJAS.L. **O lúdico: hora de ensinar x hora de brincar**. São Paulo: Atlas, 1998.

SANTIN, S. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF –UFRGS, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

WALLON, H. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes Editores. 1979