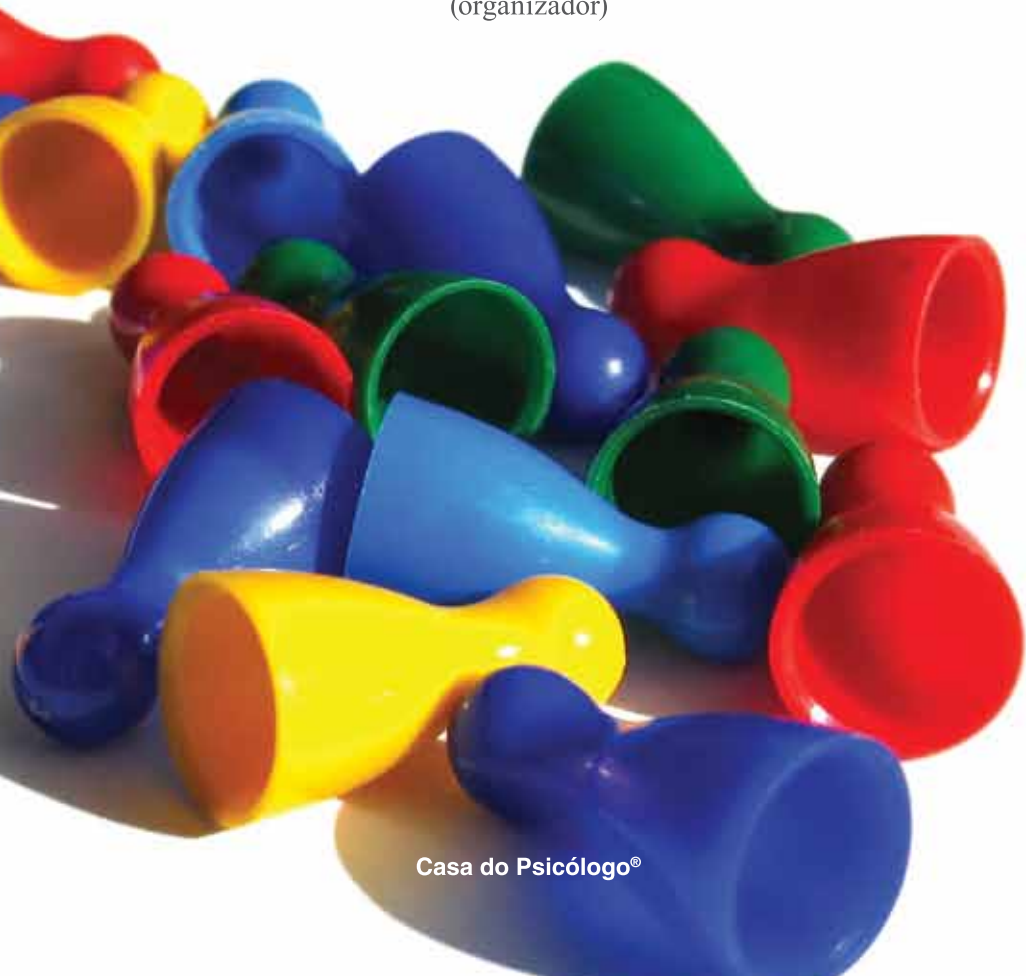


PSICOLOGIA E EDUCAÇÃO  
Colecção dirigida por Lino de Macedo

# JOGOS, PSICOLOGIA E EDUCAÇÃO

## TEORIA E PESQUISAS

Lino de Macedo  
(organizador)



Casa do Psicólogo®

**JOGOS, PSICOLOGIA  
E EDUCAÇÃO  
TEORIA E PESQUISAS**



PSICOLOGIA E EDUCAÇÃO  

---

Coleção dirigida por Lino de Macedo

**JOGOS, PSICOLOGIA  
E EDUCAÇÃO  
TEORIA E PESQUISAS**

Lino de Macedo  
(organizador)



**Casa do Psicólogo®**

© 2009 Casapsi Livraria, Editora e Gráfica Ltda.  
É proibida a reprodução total ou parcial desta publicação, para qualquer finalidade,  
sem autorização por escrito dos editores.

**1ª Edição**

2009

**Editores**

*Ingo Bernd Güntert e Jerome Vonk*

**Assistente Editorial**

*Aparecida Ferraz da Silva*

**Capa e Editoração Eletrônica**

*Carla Vogel*

**Produção Gráfica**

*Fabio Alves Melo*

**Preparação de Original**

*Nair Hitomi Kayo*

**Revisão**

*Maria A. M. Bessana*

**Revisão Final**

*Vinicius Marques Pastorelli*

*Lucas Torrisi Gomediano*

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

---

Jogos, psicologia e educação : teoria e pesquisas /  
Lino de Macedo (organizador) . -- São Paulo : Casa do  
Psicólogo®, 2009. -- (Psicologia e educação / dirigida por Lino de  
Macedo)

ISBN 978-85-62553-05-9

1. Brincadeiras 2. Ensino - Métodos 3. Jogos educativos 4. Jogos  
infantis 5. Psicologia educacional 6. Prazer I. Macedo, Lino de.  
II. Série.

09-11747

CDD-371.397

---

**Índices para catálogo sistemático:**

*1. Jogos no ensino : Método lúdico-pedagógico :  
Educação 371.397*

**Impresso no Brasil**

*Printed in Brazil*

Reservados todos os direitos de publicação em língua portuguesa à



**Casapsi Livraria, Editora e Gráfica Ltda.**

Rua Santo Antônio, 1010  
Jardim México • CEP 13253-400  
Itatiba/SP Brasil  
Tel. Fax: (11) 4524.6997  
www.casadopsicologo.com.br

# SUMÁRIO

## PREFÁCIO

Lino de Macedo.....7

## OS JOGOS DE REGRAS EM UMA ABORDAGEM PIAGETIANA: O ESTADO DA ARTE E AS PERSPECTIVAS FUTURAS

Marilda Pierro de Oliveira Ribeiro e Claudia Broetto Rossetti.....11

## PESQUISAS COM JOGOS: RELAÇÕES ENTRE INTELIGÊNCIA-AFETIVIDADE E ENSINO-APRENDIZAGEM

Heloisa Helena Genovese de Oliveira Garcia e Lino de Macedo.....35

## TEORIA DA EQUILIBRAÇÃO E JOGO

Lino de Macedo.....45

## O JOGO QUORIDOR NO CONTEXTO DE UMA PESQUISA COM IDOSAS

Claudimara Chisté Santos e Antonio Carlos Ortega.....67

## MODOS DE APRENDER E DE ENSINAR DE PROFESSORAS EM SITUAÇÕES COM O JOGO TRAVERSE

Meire Andersan Fiorot e Antonio Carlos Ortega..... 97

O JOGO LIG-4 COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO E DE INTERVENÇÃO Antonio Carlos Ortega, Maria Célia Malta Campos, Meire Andersan Fiorot e Simone Chabudee Pylro.....	125
COMO ANALISAR O DESEMPENHO DE JOGADORES NO MATTIX?: PROPOSTA METODOLÓGICA Cláudia Patrocínio Pedroza Canal, Sávio Silveira de Queiroz e Juliana Peterle Ronchi.....	149
ANÁLISE DOS ASPECTOS AFETIVOS EM ATIVIDADES LÚDICAS E ESCOLARES Betânia Alves Veiga Dell’Agli e Rosely Palermo Brenelli.....	179
RELAÇÕES DE INTERDEPENDÊNCIA ESPAÇO-TEMPORAL E A ADOÇÃO DA PERSPECTIVA DO OUTRO NO JOGO XADREZ SIMPLIFICADO Francismara Neves de Oliveira e Rosely Palermo Brenelli.....	217
JOGO DA PIRÂMIDE E ESQUEMAS DE AÇÃO: ANÁLISE TEÓRICA E SUGESTÕES METODOLÓGICAS Cristina Dias Allessandrini, Lino de Macedo, Heloisa Helena Genovese de Oliveira Garcia, Camila Barnê Calia, Paula Estefano Ohta.....	243
SOBRE OS AUTORES.....	267

# PREFÁCIO

Uma das novidades mais importantes no campo da educação básica, atualmente, é o reconhecimento de que a aprendizagem de conteúdos disciplinares implica o desenvolvimento de competências e habilidades para compreendê-los. Em outras palavras, trata-se agora de fazer equivaler o binômio competências **para** (dominar noções e operações relativas às disciplinas) e competências **dos** (alunos para dominar tais conhecimentos). O Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), por exemplo, é um indicador desse reconhecimento, pois nele as competências de linguagem, compreensão de fenômenos científicos, enfrentamento de situações problema e tomadas de decisão, argumentação e compromisso social são avaliadas e aplicadas ao contexto dos conteúdos disciplinares que compõem a educação básica, a que agora têm direito todas as crianças e jovens.

Em situações de ensino ou de intervenção clínica, porém, às vezes é difícil para um aluno articular – com pesos iguais – formas de pensar e agir sobre conteúdos que requerem, eles também, um domínio especial. Para ele, esses dois aspectos apresentam-se fundidos ou indiferenciados, fazendo com que a limitação de um prejudique a compreensão do outro e vice-versa. Por exemplo, um problema de matemática supõe um duplo desafio: raciocinar bem, isto é, compreender, fazendo boa leitura do que se propõe (para interpretar e tomar decisões) e, ao mesmo tempo, realizar bem, fazendo os cálculos corretamente, na ordem necessária. O mesmo aplica-se a outras matérias da escola fundamental ou do ensino médio, nas quais os níveis de compreensão e realização dos alunos são dependentes dos conceitos e das operações a serem aprendidas. Tem-se, então, uma complementaridade entre o nível dos recursos



cognitivos dos alunos e o nível de complexidade do que se ensina. O mais comum, infelizmente, é a constituição de um círculo vicioso, pois recursos de nível I de alguns alunos não podem compreender informações ou conceitos de nível II requeridos pelo programa ou série escolar. Daí o conflito entre abaixar o nível da matéria (prejudicando o compromisso pedagógico) para atender às limitações dos alunos ou abandonar aqueles que não conseguem acompanhá-la (prejudicando estes alunos) em favor da manutenção de seu nível e ritmo de transmissão.

Nossa hipótese, analisada em pesquisas e discussões teóricas, no contexto do Grupo de Trabalho, “Os jogos e sua importância para a Psicologia e Educação”, é que se pode estudar e superar essa situação embaraçosa, que representa uma das queixas mais importantes na Educação Básica. Para isso, utilizamos jogos e desafios como recursos de análise das interações entre formas e conteúdos, ou seja, entre modos de pensar e coisas pensadas, dado que em muitas situações didáticas eles se apresentam integrados na perspectiva dos professores, mas indiferenciados na perspectiva dos alunos. Encontrar situações de diferenciação entre o que se estuda e o como (e por quê) se estuda é, pois, fundamental. Nossa hipótese é que jogos e desafios podem favorecer observações a esse respeito e possibilitar análises, promovendo processos favoráveis ao desenvolvimento e a aprendizagens de competências e habilidades dos alunos para pensar e agir com razão diante dos conteúdos que enfrentam em sua educação básica. Mais que isso, supomos que por meio deles podem encontrar – simbolicamente – elementos para refletirem sobre a vida e, quem sabe, realizá-la de modo mais pleno.

Consideremos o problema de outro modo. Na escola, os objetos de conhecimento (conceitos e operações relativas a uma disciplina) podem ser muito difíceis para alguns alunos. Isso porque lhes faltam recursos cognitivos para compreender o que se está ensinando ou para realizar tarefas ou provas sobre eles. No caso dos jogos pesquisados neste livro, ao contrário, compreender os objetivos, as regras, reconhecer a vitória ou a derrota e observar se a tarefa foi bem realizada são coisas fáceis de saber e não apresentam problema, mesmo para alunos com dificuldades de aprendizagem. O desafio é construir competências e habilidades que favoreçam um jogar bem, ou seja, dominar

procedimentos e modos de compreensão que favoreçam alcançar o que se busca, diante dos muitos problemas que se enfrenta em uma situação de jogo. Em outras palavras, o que fazer é fácil de saber, o desafio é dominar seu como e por quê. Os jogos são bons recursos para essas construções.

Além dos aspectos mencionados acima, é bom lembrar que a educação básica se tornou um direito de todas as crianças e jovens, apresentando-nos o desafio necessário de aprender a conviver com a diversidade. Trabalho, vida pessoal e familiar são responsabilidades que exigem dos adultos coordenar projetos importantes e complexos, para os quais respostas tradicionais e consentidas não são mais suficientes. A velhice caracteriza-se, agora, como um ciclo da vida pelo qual tantos têm o privilégio de passar, com saúde e abertura para muitas possibilidades de relacionamentos positivos.

No jogo da vida, o viver como um jogo, o aprender e o ensinar como um jogo! Para ser assim, como considerar as “estruturas” que o definem? Como desenvolver uma forma lúdica e o “prazer funcional” de assimilar e se acomodar aos altos e aos baixos que caracterizam nosso viver e agir? Como assumir simbolicamente que o real é mais do que as realidades que teimam em “substituir” ou “subordinar” o real? Como aceitar que no “faz de conta” em que vivemos, com sobriedade e muitas vezes sofrimento, há outras e outras formas de se combinar os “dados”, de representar melhor ou sermos atores mais investidos no papel que assumimos e mais abertos quanto aos prazos de sua validade? Como “valorizar as regras”, sem as quais não há jogo, mas sabendo que podem ser alteradas, observadas, reconhecidas, e, no final, que apenas regulam, ou seja, possibilitam formas de interações ou relações que não se reduzem a elas? Essas questões, pautadas em um fazer científico, estão presentes neste livro.

O propósito dos autores deste livro foi estudar, em situação de pesquisa, temas relacionados a essas questões e definidos segundo objetivos e métodos condizentes com as exigências da Psicologia e da Educação. Em todos os capítulos são analisadas temáticas sobre a importância do jogo na Psicologia e na Educação, valorizando-se um modo científico e aplicável em um ambiente educacional ou clínico. Por isso, neste livro encontraremos revisões bibliográficas exaustivas

sobre pesquisas com jogos, sobretudo no Brasil; análises teóricas, apoiadas em Piaget, que fundamentam o valor cognitivo, afetivo e social do jogo; pesquisas empíricas sobre diversos aspectos e envolvendo pessoas de diferentes perfis e faixas etárias; e propostas e sugestões metodológicas que podem ser úteis a pesquisadores, professores ou clínicos interessados nestas questões.

Por fim, os autores uniram esforços em favor da comunicação e da publicação de parte significativa de seus estudos mais recentes, acreditando na necessidade intrínseca ao conhecimento de se ampliar e disseminar, sempre.

*Lino de Macedo*  
Organizador

# OS JOGOS DE REGRAS EM UMA ABORDAGEM PIAGETIANA: O ESTADO DA ARTE E AS PERSPECTIVAS FUTURAS<sup>1</sup>

*Marilda Pierro de Oliveira Ribeiro<sup>2</sup>  
Claudia Broetto Rossetti<sup>3</sup>*

O objetivo deste trabalho é fazer uma análise sobre o estado da arte da pesquisa nacional com jogos, atentando principalmente para aquelas cuja fundamentação teórica é o construtivismo piagetiano, e propor caminhos para futuros estudos.

Com base no contato assistemático com a literatura, partimos da hipótese de que havia um número significativo de trabalhos a respeito do papel e do valor dos jogos para o desenvolvimento e a aprendizagem, sobretudo de crianças e adolescentes, mas que faltavam pesquisas aplicadas, voltadas à formação dos agentes responsáveis pela implementação e manejo de jogos em situações educacionais, bem como à investigação de procedimentos de introdução de jogos no cotidiano da sala de aula.

Para testar essa hipótese, investigamos a produção dos grupos de pesquisa brasileiros que se dedicam especialmente ao tema e

---

<sup>1</sup> Nossos sinceros agradecimentos aos Profs. Dr. Antonio Carlos Ortega e Rosely Palermo Brenelli pela leitura cuidadosa e pelas valiosas sugestões apresentadas ao manuscrito deste capítulo.

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pelo Instituto de Psicologia da USP, docente da Faculdade de Psicologia e do Curso de Especialização em Psicopedagogia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. (*e-mail*: marildaribeiro@ajato.com.br)

<sup>3</sup> Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pelo Instituto de Psicologia da USP, docente do Departamento de Psicologia Social e do Desenvolvimento e Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo. (*e-mail*: cbroetto.ufes@gmail.com)

realizamos uma pesquisa bibliográfica em vinte periódicos nacionais das áreas de Psicologia e Educação<sup>4</sup>.

O Laboratório de Psicopedagogia (LaPp) do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo constituiu, na década de 1980, um primeiro núcleo brasileiro de pesquisa sistemática sobre jogos de regras e processos cognitivos a partir de um referencial piagetiano. De fato, observa-se que a criação desse espaço, sob a coordenação do Prof. Dr. Lino de Macedo, possibilitou, a realização de pesquisas<sup>5</sup>, a produção de textos (Macedo, 1992; Macedo, Petty e Passos, 1997, 2000, 2005; e Macedo, Petty, Carvalho e Carracedo, 2003, entre outros), o desenvolvimento e o oferecimento de oficinas de jogos para alunos, professores e outros profissionais interessados no tema de maneira ampla.

Paralelamente aos trabalhos desenvolvidos na Universidade de São Paulo, a Prof<sup>a</sup> Dra. Rosely Palermo Brenelli também vem realizando, desde a mesma época, na Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, pesquisas nas quais tem investigado aspectos da teoria de Piaget, como o desenvolvimento operatório, as modalidades de raciocínio e a abstração reflexiva e também a construção de noções aritméticas, por intermédio de jogos de regras.

A partir da proposta desenvolvida por Macedo no LaPp/USP, o Prof. Dr. Antonio Carlos Ortega vem desenvolvendo, junto ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, desde 1992, projetos que visam a investigar, em um contexto construtivista, a importância dos jogos de regras na análise de processos cognitivos. Além de focalizar aspectos psicogenéticos em suas pesquisas, articula temas teóricos piagetianos com jogos de regras. Dentre os referidos temas, destacam-se: a construção do possível e do necessário, a relação entre o fazer e o compreender, a formação do pensamento dialético e a questão do erro no processo de construção do conhecimento.

Em 2002, foi criado, no âmbito da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Psicologia (Anpepp), o Grupo de Trabalho (GT) “Os jogos e sua importância para a Psicologia e Educação”, que congrega

---

<sup>4</sup> A relação dos periódicos pesquisados será apresentada em anexo.

<sup>5</sup> No próximo capítulo “Pesquisas com jogos: relações entre inteligência-afetividade e ensino-aprendizagem”, de Garcia e Macedo, comentam-se teses e dissertações inspiradas no trabalho deste Laboratório.

pesquisadores das três instituições já citadas, bem como de pelo menos mais seis outras instituições de diferentes estados brasileiros. Todos os participantes desse GT têm em comum a convergência teórica e metodológica de suas pesquisas, bem como o interesse de sua aplicação aos campos da Psicologia e da Educação, sobretudo com base em um referencial piagetiano.

A primeira tentativa de apresentar um panorama da produção brasileira contemporânea sobre jogos em um enfoque piagetiano foi esboçada por Ortega e Rossetti (2000), sendo depois sistematizada por Rossetti (2001) e Rossetti e Souza (2005). As autoras buscaram agrupar os trabalhos produzidos entre 1990 e 2000, de acordo com suas diferentes ênfases metodológicas, propondo a seguinte classificação:

- a) Trabalhos eminentemente teóricos que visam a discutir aspectos variados ligados ao tema em questão.
- b) Trabalhos teórico-práticos que visam a defender a possibilidade de utilização de jogos de regras como instrumento de avaliação e/ou intervenção em nível dos processos cognitivos; muitos desses trabalhos trazem relatos de experiências ou ilustrações de situações com jogos de regras com educadores e/ou escolares.
- c) Trabalhos empíricos que visam a investigar aspectos teóricos da teoria piagetiana através da prática de determinados jogos de regras.

Alves (2006), em sua dissertação de mestrado, ampliou e deu continuidade a essa primeira tentativa de apresentar uma sistematização sobre a produção brasileira contemporânea sobre jogos. Essa excelente revisão bibliográfica, envolvendo os trabalhos realizados entre 1980 e 2006 e voltada à produção nacional sobre jogos de regras na perspectiva piagetiana<sup>6</sup>, mostra que o número de publicações sobre o tema praticamente dobrou nos primeiros cinco anos da década de 2000.

---

<sup>6</sup> Segundo informa o autor, alguns trabalhos incluídos não são piagetianos legítimos; contudo, não se filiam a nenhuma abordagem teórica específica, nem contrariam os princípios piagetianos.

Dessa maneira, as análises e reflexões feitas neste capítulo foram baseadas em Alves (2006) e, indiretamente, nas pesquisas por ele analisadas, bem como em pesquisa bibliográfica (em bancos de dados de teses e dissertações, de três instituições de Ensino Superior e vinte periódicos nacionais), realizada com a finalidade de atualizar o trabalho supracitado, ou seja, investigar a produção científica da área, entre 2005 e 2008, ainda não incluída naquela revisão<sup>7</sup>.

## **Análise dos trabalhos incluídos em Alves (2006)**

A análise feita pelo autor evidencia, entre outros resultados, que a maior parte da produção encontrada é acadêmica; e que, considerando a classificação de trabalhos proposta por Rossetti (2001), do total de 68 trabalhos analisados, os eminentemente teóricos representam 10%, os teórico-práticos, 16% e os empíricos, 74%.

A contribuição do conjunto dos trabalhos, independentemente da categoria a que pertencem, é inegável, pois, ao refletirem sobre as implicações das ideias de Piaget a respeito do jogo para o desenvolvimento do indivíduo e para a aprendizagem, e ao realizarem investigações sobre esse assunto, possibilitam a devida transposição de aspectos de uma obra eminentemente teórica para o plano da aplicação prática.

Entretanto, para os propósitos do presente trabalho e por constituírem a grande maioria das pesquisas citadas na revisão de Alves (2006), focalizaremos nossa atenção e faremos considerações sobre as pesquisas enquadradas na categoria “trabalhos empíricos”, que, por sua vez, foram agrupados pelo referido autor em cinco conjuntos.

Os três primeiros conjuntos, que reúnem o maior número de pesquisas, abordam aspectos cognitivos do funcionamento mental; os demais focalizam aspectos sociais e a formação de professores.

---

<sup>7</sup> As autoras, de antemão, desculpam-se pela possível ausência de algum trabalho importante nesta revisão e assinalam que, dada a complexidade de várias das pesquisas revisadas, estas poderiam estar incluídas em mais de uma categoria de classificação. Ressaltam também que os critérios usados para a inclusão trabalhos nas categorias utilizadas não são fechados e podem não ser os mais apropriados, segundo o ponto de vista de seus autores.

O primeiro deles, que engloba um total de 27 pesquisas (representando 54% dos trabalhos empíricos), investigou as relações dos jogos com aspectos da teoria de Piaget, a saber: pensamento operatório; o possível e o necessário; pensamento dialético; e procedimentos apresentados ao jogar.

Apesar de a maior parte dessas pesquisas ter como objetivo demonstrar, por meio de jogos de regras, as diferentes operações intelectuais tematizadas por Piaget em sua obra, seis investigaram diretamente os efeitos da prática dos jogos nessas operações e obtiveram resultados positivos (Brenelli, 1999; Costa, 1991, Zaia, 1976; Ortega *et al.*, 1993; Piantavini, 1999; Bogatshov, 2003 – todos citados por Alves, 2006).

Os trabalhos do segundo conjunto, num total de oito (16% dos empíricos), procuraram compreender a relação entre jogos de regras e processos cognitivos envolvidos na aprendizagem de conteúdos escolares. Os resultados de seis desses estudos (Brenelli, 1996; Guimarães, 1998; Coelho, 2001; Silva, 2003; Guimarães, 2004, e Torres, 2001 – todos citados por Alves, 2006) levam a propor os jogos como meios que favorecem a construção de operações intelectuais relacionadas a conteúdos escolares, e um deles (Torres, 2001), a própria evolução em tais conteúdos, bem como de atitudes favoráveis a aprendizagem escolar.

Outros cinco trabalhos (10% do total de trabalhos empíricos), reunidos no terceiro conjunto, investigaram a interferência direta do jogo de regras na aprendizagem de conteúdos escolares. Pelo que se pode depreender das sínteses desses trabalhos, quatro mostram claramente a influência positiva dos jogos (Baptistone, 2000; Costa, 2003; Grandó, 2000; e Pauleto, 2001 – todos citados por Alves, 2006).

Os três trabalhos que compõem o quarto conjunto (6% dos empíricos) abordaram os jogos e as relações sociais. Em dois, os jogos são empregados como situações de observação: no primeiro, o jogo foi usado para investigar ações do professor em situação de jogo e condutas dos alunos relativas a regras; e, no outro, para investigar a interdependência entre o desenvolvimento cognitivo e o desenvolvimento moral (respectivamente, Melo, 1993; e Alves, 1999 – ambos citados por Alves, 2006). No terceiro, foi possível verificar que o jogo de regras favorece o relacionamento intergrupar e, conseqüentemente, a socialização (Gimenez, 1996, citado por Alves, 2006).



O quinto e último grupo de trabalhos, incluídos na categoria “empíricos”, aborda o jogo e a formação de professores, reunindo apenas sete pesquisas, ou seja, 14% do total.

Uma primeira observação aqui se faz necessária: um número considerável de trabalhos demonstra a importância do jogo como meio para promover o desenvolvimento e a aprendizagem, inclusive de conteúdos escolares e de competências sociais; entretanto, a pesquisa voltada à formação de professores para emprego dos jogos no cotidiano escolar ainda é bastante pequena. Isso, aliado a alguns resultados encontrados neste último grupo de trabalhos – os professores reconhecem a importância do jogo para aprendizagem, mas não é clara sua concepção de jogo e encontram dificuldades para sua utilização prática –, aponta para um caminho a ser trilhado pelos pesquisadores interessados na relação jogo-escola.

Outro dado que chama a atenção nos trabalhos empíricos contidos nesta revisão, excetuando-se aqueles voltados à formação de professores, é que a maioria consiste em investigações que poderiam ser consideradas “de laboratório”, ou seja, constituídas por procedimentos conduzidos pelos pesquisadores e em situações programadas, de modo a produzir dados para responder às questões geradoras do trabalho, e não em contextos de sala de aula, ou em outras situações “naturais” de aprendizagem, em que os próprios educadores programam, conduzem e analisam os jogos. Em apenas seis trabalhos (12% dos empíricos) (Melo, 1993; Leite, 1996; Brenelli, 1999; Grando, 2000; Costa, 2003; e Torres, 2001 – todos citados por Alves, 2006), houve intervenções em que professores também conduziram jogos ou foram observados participando desse tipo de atividade, sendo que em apenas três deles (Melo, 1993; Brenelli, 1999; Grando, 2000 – todos citados por Alves, 2006) havia professores orientando o trabalho com jogos.

Cabe aqui uma segunda reflexão: salas de aula, sobretudo as de escolas públicas, com grande número de alunos, com níveis de conhecimento muito diferenciados, são contextos de grande complexidade para se implementar novas orientações pedagógicas, entre elas as que envolvem jogos, contexto este que merece ser mais pesquisado. De fato, Grando (2000) já apontava para a importância de se fazer pesquisa sobre jogos no contexto natural de sala de aula, até mesmo para poder considerar a dinâmica das interações entre as crianças que aí acontecem.

Ricci (2003), em seu trabalho de conclusão de curso de graduação, estudou a interação professor-aluno em duas salas de primeira série de ensino fundamental, em aulas em que se empregavam jogos e em aulas de outro tipo. Os resultados apontam poucas diferenças entre os dois tipos de aula, pois as professoras exploravam pouco a atividade construtiva dos alunos durante os jogos, apesar de a orientadora pedagógica, em seu discurso, discorrer sobre as potencialidades dos jogos como meios privilegiados para a aprendizagem escolar.

## **A pesquisa bibliográfica dos últimos anos: 2005<sup>8</sup> a início de 2008**

Nesse período foram encontradas 37 publicações sobre o tema, sendo treze trabalhos acadêmicos e 24 publicados em periódicos ou livros, o que permite maior difusão da produção na área, considerando-se o que ocorria com relação aos trabalhos citados na revisão de 2006.

Nos Quadros a seguir são apresentados os trabalhos nacionais sobre jogos de regras, de acordo com uma classificação semelhante àquela do trabalho de Alves (2006).

Primeiro, no Quadro 1, são apresentados os artigos incluídos nas categorias teórico e teórico-prático, representando 8,1% do total.

**Quadro 1.** Trabalhos teóricos ou teórico-práticos sobre jogos do período 2005-2008

<b>Categorias</b>	<b>3 Trabalhos</b>
<b>TEÓRICOS ou TEÓRICOS- PRÁTICOS</b>	Brenelli, R. P. (2005). O equilíbrio entre a qualidade e a quantidade no jogo Bhaga Chal: reflexões para educação e cidadania.
	Carvalho, G. E. (2007) O jogo do Labirinto, uma intervenção psicopedagógica.
	Oliveira, F. N. de e Brenelli, R. P. (2008a) Do egocentrismo à cooperação: o lúdico e a construção de relações recíprocas.

<sup>8</sup> Apesar da revisão de Alves (2000) ir até 2006, resolvemos iniciar a pesquisa bibliográfica em 2005, de modo que a superposição de certo período pudesse preencher lacunas que, porventura, tivessem ocorrido naquele trabalho. Entretanto, foram tomados cuidados para não haver duplicidade de citações.

Nos trabalhos teórico-práticos de Brenelli (2005) e de Carvalho (2007) destacam-se a contextualização histórica dos jogos focalizados, além de reflexões sobre suas potencialidades como recursos psicopedagógicos.

A pesquisa teórica de Oliveira e Brenelli (2008a) discorre sobre o egocentrismo e a cooperação como um processo único e progressivo e destaca o jogo de regras como a situação lúdica que possibilita relações entre a construção cognitiva e social da cooperação.

Dentre os trabalhos empíricos predominam os que investigam a relação dos jogos com aspectos cognitivos do funcionamento mental, como pode ser constatado examinando-se os Quadros 2, 3, 4 e 5.

Os citados no Quadro 2, com ênfase nos aspectos cognitivos, estudaram as relações entre jogos de regras e operações ou noções lógico-matemáticas, possíveis e necessários, pensamento dialético, fazer e compreender e procedimentos ao jogar.

**Quadro 2.** Trabalhos empíricos sobre jogos com ênfase nos aspectos cognitivos do período 2005-2008

Categoria	17 Trabalhos
<p>JOGOS e ASPECTOS COGNITIVOS</p>	Silva, M. J. C.; Brenelli, R. P. (2004/2005). O jogo de Gamão e suas relações com as operações adição e subtração.
	Ortega, A. C.; Fiorot, M. A. (2005). O fazer e o compreender no jogo das quatro cores: uma análise psicogenética.
	Silva, S. T. da. (2005). Desenvolvimento de estratégias cognitivas implicadas na aprendizagem de uma língua estrangeira no contexto de oficina de jogos.
	Alves, I. (2006). Níveis de construção dialética espaço-temporal no jogo de xadrez e desenvolvimento de possíveis em escolares.
	Baricatti, K. H. G.; Brenelli, R. P. (2006). As interdependências entre as operações aritméticas e o rendimento escolar em matemática.
	Santos, C. C.; Rossetti, C. B.; Ortega, A. C. (2006). Funcionamento cognitivo de idosos e adolescentes num contexto de jogos de regras.
	Silva, M. J.; Brenelli, R. P. (2006). A construção dialética da adição e da subtração no jogo Gamão.
	Missawa, D. D. A. (2006). O jogo Mancala como instrumento de ampliação da compreensão das dificuldades de atenção.
	Bôas, M. C. V. (2007) Construção da noção de número na Educação Infantil: jogos como recurso metodológico.
	Dell’Agli, B. A.; Brenelli, R. P. (2007). O jogo “Descubra o animal”: um recurso no diagnóstico psicopedagógico.
	Ortega, A. C.; Pylro, S. C. (2007). Análise microgenética do nível de compreensão do jogo Quarto: um estudo exploratório com adolescentes.
	Santos, C. C. (2007). Análise microgenética de aspectos do funcionamento cognitivo de adolescentes e de idosos por meio do jogo Quoridor.
	Cavalcante, C. M. B.; Ortega, A. C. (2008). Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix.
	Missawa, D. D. A.; Rossetti, C. B. (2008). Desempenho de crianças com e sem dificuldades de atenção no jogo Mancala.
	Oliveira, F. N.; Brenelli, R. P. (2008). O jogo Xadrez Simplificado como instrumento de diagnóstico da perspectiva social e cognitiva em escolares.
	Resende, A. C. R.; Ortega, A. C. (2008). Área profissional e processo da tomada de consciência.
	Santos, C. C.; Ortega, A. C. (2008). Evolução do nível de compreensão do jogo Quoridor: uma comparação entre idosas e adolescentes.

Assim, os trabalhos de Ortega e Fiorot (2005), Santos, Rossetti e Ortega (2006), Ortega e Pylro (2007), Santos (2007), Cavalcante e Ortega (2008) e Santos e Ortega (2008) têm em comum o fato de utilizarem uma abordagem microgenética para estudar a evolução dos níveis de compreensão de diferentes jogos de regras.

Resende e Ortega (2008), por sua vez, buscaram investigar, com auxílio do método clínico piagetiano, a influência de duas áreas profissionais no processo da tomada de consciência das estratégias usadas na resolução de um problema contido no jogo Torre de Hanói. Os principais resultados mostraram que enquanto no plano do fazer os alunos de Engenharia Civil alcançaram melhor domínio do sistema do jogo, no plano do compreender os alunos de Psicologia apresentaram uma relativa superioridade em conceituar as estratégias empregadas na solução do problema.

Alves (2006) investigou as relações entre níveis de raciocínio dialético no xadrez e níveis de desenvolvimento de possíveis, de modo a justificar a relevância do jogo no contexto escolar, não encontrando relações entre essas formas de raciocínio. Na discussão de seus resultados, o autor ressalta a importância do papel do educador devidamente preparado para a condução do trabalho com jogos, condição necessária para que estes propiciem construções relevantes para as aprendizagens escolares.

Os trabalhos de Silva e Brenelli (2004; 2005) e Silva e Brenelli (2006) pesquisaram relações entre noções matemáticas e estratégias empregadas no jogo de Gamão; o de Bariccatti e Brenelli (2006), as interdependências entre operações aritméticas e rendimento em matemática, por meio do jogo Fan-Tan. Além de terem mostrado relações entre as variáveis estudadas, os resultados derivados das observações das condutas dos jogadores levaram as autoras a sugerirem que os jogos, ao permitirem a atividade construtiva e a tomada de consciência das ações, favorecem a construção de operações intelectuais relacionadas ao conhecimento matemático.

Bôas (2007) mostra a importância do jogo para a construção da noção de número e diferencia-se dos demais por ter como participantes crianças pequenas, matriculadas na educação infantil, nível em que, geralmente, o recurso lúdico mais pesquisado é o jogo simbólico.

Por outro lado, trabalhos como os de Silva (2005), Dell’Agli e Brenelli (2007), Missawa (2006), Oliveira e Brenelli (2008), e Missawa e Rossetti (2008) procuraram pesquisar as possibilidades de uso de diferentes jogos de regras em contextos de aprendizagem de uma língua estrangeira ou de avaliação e diagnóstico, seja da perspectiva social, seja da perspectiva cognitiva em escolares.

Consideramos conveniente introduzir na categoria “trabalhos empíricos” um subgrupo, destacado dos demais, denominado jogos e relações afeto-cognição, apresentados no Quadro 3. Foram incluídos aí os trabalhos de Dell’Agli e Brenelli (2006) e de Dell’Agli (2008), por focalizarem uma temática que tem relevância teórica na obra de Piaget. Essas relações já haviam sido objeto de estudo de pesquisas incluídas na revisão de Alves (2006), de Queiroz (2000) e de Ribeiro (2005), mas foram analisadas naquele trabalho de acordo com outra perspectiva e agrupadas com as que investigam jogos e aspectos cognitivos.

**Quadro 3.** Trabalhos empíricos sobre jogos com ênfase nas relações entre afeto e cognição do período 2005-2008

<b>Categoria</b>	<b>2 Trabalhos</b>
JOGOS e RELAÇÕES AFETO- COGNIÇÃO	Dell’Agli, B. A. V.; Brenelli, R. P. (2006). Afetividade no jogo de regras.
	Dell’Agli, B. A. V. (2008). Aspectos afetivos e cognitivos da conduta em crianças com e sem dificuldades de aprendizagem.

A relação entre jogo e aspectos sociais é estudada em oito pesquisas, 21,6% dos trabalhos empíricos, apresentados no Quadro 4.

**Quadro 4.** Trabalhos empíricos sobre jogos com ênfase nos aspectos sociais do período 2005-2008

Categorias	8 Trabalhos
<p style="text-align: center;">JOGOS e ASPECTOS SOCIAIS</p>	Cavalcante, C. M. B.; Ortega, A. C.; Rodrigues, M. M. P. (2005). A interação social de crianças no jogo de regras.
	Corrêa, M. C. C. B. (2005). Missão con-tato: A dinâmica do jogo cooperativo na organização.
	Miranda, E. da S. (2005). Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG).
	Cavalcante, C. M. B. (2006). Análise microgenética da interação social e do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix.
	Caiado, A. P. S. (2007). Análise psicogenética da inserção dos jogos de regras e das relações cooperativas no ambiente escolar.
	Rossetti, C. B., Kuster, P. S., Souza, M. T. C. C. Leme I. S. (2007). Jogos eletrônicos violentos e estratégias de resolução de conflitos em jovens da cidade de Vitória.
	Saleme, S. B. (2007). InterFACES virtuais: análise microgenética de processos de interação social no jogo “The Sims®”.
	Merizio, L. Q. (2008). Brincadeira e amizade: um estudo com alemães, brasileiros e libaneses.

Assim, os trabalhos de Cavalcante, Ortega e Rodrigues (2005), Cavalcante (2006) e Saleme (2007) analisaram, por meio de diferentes estratégias metodológicas, a questão da interação social, sempre fazendo uso da prática de diferentes jogos de regras, de tabuleiro ou eletrônicos.

Outros trabalhos investigaram aspectos ligados às relações cooperativas, seja no ambiente escolar (Caiado, 2007), seja no ambiente de trabalho (Corrêa, 2005). No primeiro, a autora buscou analisar no cotidiano de duas escolas (uma reconhecidamente construtivista e a outra com métodos de ensino ditos tradicionais) as configurações dadas ao jogo de regras e suas possíveis contribuições para a evolução das trocas cooperativas entre as crianças. Já no segundo foi usado o jogo Missão Con-tato, com o objetivo de observar as condutas de cooperação em um grupo. A autora ressalta que a prática de jogos é importante para a área de treinamento, como estratégia para levar a desequilíbrios cognitivos que promovam a revisão das condutas relativas à cooperação, mas não parece ser o suficiente para garantir a estruturação das noções de cooperação pelo indivíduo.

Miranda (2005) buscou estabelecer um perfil dos praticantes de jogos de interpretação de papéis por meio das falas dos próprios jogadores acerca da atividade. Trata-se de pesquisa com caráter exploratório, que coletou informações sobre os jogadores e sua prática, contendo as preferências e os hábitos comuns dos praticantes. Por outro lado, Rossetti, Kuster, Souza e Leme (2007) buscaram traçar um perfil dos praticantes de jogos eletrônicos violentos em *lan houses* da região metropolitana de Vitória.

Por fim, Merizio (2008) teve como objetivo descrever, comparar e analisar a brincadeira e sua ligação com a formação de amizades, com base em recordações de participantes alemães, brasileiros e libaneses que vivenciaram a infância em seu país de origem e que residem no Brasil. Constatou-se que a brincadeira é capaz de mediar redes de amizade e auxiliar na manutenção desses relacionamentos, independente das tradições culturais.

Foram encontrados ainda sete (18,9% dos empíricos) trabalhos relacionados às concepções de educadores sobre os jogos e possibilidades de utilização em sala de aula, apresentados no Quadro 5.



**Quadro 5.** Trabalhos empíricos sobre jogos de regras voltados a professores, suas concepções e formação do período 2005-2008

CATEGORIA	7 TRABALHOS
<p style="text-align: center;">JOGOS e FORMAÇÃO DE PROFESSORES</p>	Brenelli, R. P.; Osti, A. (2006). As concepções do jogo na sala de aula para alunos da educação de jovens e adultos.
	Carvalho, A. M. (2006) Projeto da caixa de brinquedos: uma análise da capacitação de profissionais de educação infantil em Minas Gerais, Brasil.
	Fiorot, M. A.; Ortega, A. C. (2006). Aprendizagem dos que ensinam: um estudo com o jogo da Senha.
	Martins, G. D. F.; Vieira, M. L.; Oliveira, A. M. F. (2006) Concepções de professores sobre a brincadeira e sua relação com o desenvolvimento na educação infantil.
	Cordazzo, S. T. D.; Vieira, M. L. (2007) A brincadeira e suas implicações nos processos de desenvolvimento e aprendizagem.
	Fiorot, M. A.; Ortega, A. C. (2007). Competências de ensino: um estudo com professoras no contexto do jogo Traverse.
	Ortega, A. C.; Pylro, S. C.; Marques, C. D.; Silva, I. N. da; Queiroz, O. A. de; Casagrande, R. S. (2008). O lugar do lúdico na escola: concepção de alunos da Educação.

Os trabalhos de Carvalho (2006), de Martins, Vieira e Oliveira (2006) e o de Cordazzo e Vieira (2007) – os dois primeiros empíricos e o último uma revisão da literatura – não são estritamente piagetianos, mas foram aqui incluídos por não contrariarem os princípios dessa orientação teórico-metodológica e ampliarem a discussão, englobando o brincar na

educação infantil. Os resultados dos três apontam a limitação dos conhecimentos dos educadores a respeito do brincar e a necessidade de promover seu aperfeiçoamento profissional, visando a uma efetiva utilização da brincadeira no cotidiano da educação infantil.

Brenelli e Osti (2006) e Ortega *et al.* (2008) mostram, por intermédio da visão de alunos jovens e adultos e de futuros professores, a concepção limitada que os professores têm a respeito do lugar do lúdico na aprendizagem escolar.

Por fim, Fiorot e Ortega (2006; 2007) investigaram a construção de conhecimentos por educadores, bem como o modo como ensinam, por meio da prática de dois jogos de regras diferentes. Dentre os resultados dessas pesquisas é importante destacar, dado o escopo desta revisão da literatura, aquele obtido por Fiorot e Ortega (2007), de que há semelhança entre os modos de construir conhecimentos por parte dos educadores e seu modo de ensinar, e que há várias dificuldades relativas à função mediadora dos educadores ao ensinarem os alunos a jogar. Essas dificuldades relacionam-se à forma de intervir nas ações dos alunos durante o jogo e na capacidade de observação de suas ações, o que também interfere nas possibilidades de intervenção.

Cenário semelhante ao apresentado nessas últimas pesquisas é encontrado em observações diagnósticas e intervenções, realizadas em estágios de psicologia educacional em escolas públicas. As estratégias pedagógicas raramente envolvem jogos e, apesar de considerarem interessantes os resultados que observam quando os estagiários os introduzem com a finalidade de promover a aprendizagem de habilidades ou conteúdos, os professores parecem não compreender a real importância do jogo para a educação e se sentem incapazes de trabalhar com estes.

## **Considerações finais**

Um balanço quantitativo da produção do período 2005-2008 mostra que a distribuição pelas categorias de classificação é próxima àquela encontrada na revisão de 2006. Os trabalhos empíricos predominam, agora representando 91,8 % do total. Dentre os empíricos, a categoria

mais numerosa é a que investiga os jogos e os aspectos cognitivos do funcionamento mental, seguindo-se a dos trabalhos cuja ênfase é dada ao estudo das interações sociais, depois os que têm professores como participantes e, por fim, a que investiga a relação afeto-cognição.

Com isso, comprovamos a hipótese enunciada no início deste trabalho de revisão e que lhe deu origem.

No que diz respeito ao escopo mais específico deste trabalho, é importante ressaltar:

- a) em primeiro lugar, que o número de trabalhos envolvendo professores e realizados em situações naturais de aprendizagem não teve aumento expressivo;
- b) em segundo, que os resultados desses trabalhos corroboram aqueles obtidos nas pesquisas analisadas a partir de Alves (2006), no que concerne à necessidade de preparação dos professores para o trabalho com jogos no cotidiano da sala de aula.

Dessa maneira, considerando o conjunto de trabalhos analisados, mostra-se relevante orientar a pesquisa sobre jogos para o cotidiano da escola. Pensando-se mais particularmente na relação jogos de regras e aprendizagem escolar, entende-se que as pesquisas deveriam: ampliar o conhecimento que se tem a respeito das concepções dos professores sobre o jogo como um recurso que favorece a aprendizagem; avaliar os procedimentos de implantação de jogos em salas de aula com número elevado de alunos; planejar e avaliar procedimentos de formação de professores, com vistas à sua capacitação como aquele que planeja, conduz trabalhos com jogos em sala de aula, e analisa as condutas das crianças, em favor de seu desenvolvimento e da aprendizagem de conteúdos escolares.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, I. P. *Níveis de construção dialética espaço-temporal no jogo de xadrez e desenvolvimento de possíveis em escolares*. 2006. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo.

BARICCATTI, K. H. G.; BRENELLI, R. P. As interdependências entre as operações aritméticas e o rendimento escolar em matemática. *ZETETIKÉ*, v. 14, n. 26, p. 72-87, Jul.-Dez. 2006.

BÔAS, M. C. V. *Construção da noção de número na Educação Infantil: jogos como recurso metodológico*. 2007. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, São Paulo.

BRENELLI, R. P. O equilíbrio entre a qualidade e a quantidade no jogo Bhaga Chal: reflexões para educação e cidadania. In: ASSIS, M. C.; ASSIS, O. M. (Orgs.). *Anais do XXII Encontro Nacional de Professores do PROEPRE*. Campinas, FE/Unicamp, 2005.

\_\_\_\_\_; OSTI, A. As concepções do jogo na sala de aula para alunos da educação de jovens e adultos. In: ASSIS, M. C.; ASSIS, O. M. (Orgs.). *Anais do XXII Encontro Nacional de Professores do PROEPRE*. Campinas, FE/Unicamp, 2006.

CAIADO, A. P. S. *Análise psicogenética da inserção dos jogos de regras e das relações cooperativas no ambiente escolar*. 2007. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

CARVALHO, A. M. Projeto da caixa de brinquedos: uma análise da capacitação de profissionais de educação infantil em Minas Gerais, Brasil. *Psicologia em Revista*, v. 12, n. 19, p. 34-35, 2006.

CARVALHO, G. E. *O jogo do labirinto, uma intervenção psicopedagógica*. Monografia do curso de Especialização em Psicopedagogia, PUC-SP. 2007.

CAVALCANTE, C. M. B. *Análise microgenética da interação social e do funcionamento cognitivo de crianças por meio do Jogo Matix*. 2006. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

\_\_\_\_\_; ORTEGA, A. C. Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix. *Estudos de Psicologia*, v. 25, n. 3, p. 449-459, 2008.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_.; RODRIGUES, M. M. P. A interação social de crianças no jogo de regras. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, v. 57, n. 1-2, p. 28-45, 2005.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de desenvolvimento e aprendizagem. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, UERJ, ano 7, n.1, p. 89-101, 2007.

CORRÊA, M. C. C. B. *Missão Con-tato: a dinâmica do jogo cooperativo na organização*. Dissertação (Mestrado). 2005. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

DELL'AGLI, B. A. V. *Aspectos afetivos e cognitivos da conduta em crianças com e sem dificuldade de aprendizagem*. 2008. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo.

\_\_\_\_\_; BRENELLI, R. P. A afetividade no jogo de regras. In: SISTO, F. F.; MARTINELLI, S. de C. (Orgs.). *Afetividade e dificuldades de aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica*. São Paulo: Vetor, 2006.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. O jogo “Descubra o animal”: um recurso no diagnóstico psicopedagógico. *Psicologia em estudo*, Maringá, 2007.

FIOROT, M. A.; ORTEGA, A. C. Aprendizagem dos que ensinam: um estudo com o jogo da Senha. *Luminis – Revista Multidisciplinar da Unilinhães*, ano 1, n. 1, p. 7-21, 2006.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. Competências de ensino: um estudo com professoras no contexto do jogo Traverse. *Estudos de Psicologia*, Natal, v. 12, n. 3, p. 221-231, 2007.

GRANDO, R. C. *O conhecimento matemático e o uso de jogos em sala de aula*. 2000. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo

MACEDO, L. de. Para uma psicopedagogia construtivista. In: ALENCAR, E. S. (Org.). *Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem*. São Paulo: Cortez, 1992. p. 119-140.

\_\_\_\_\_; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Quatro cores, Senha e Dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica*. São Paulo: Casa do Psicólogo. 1997.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. *Aprender com jogos e situações problemas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L.; CARVALHO, G. E. de; CARRACEDO, V. Avaliação do desempenho de crianças e intervenção em um jogo de senha. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 7, n. 2, p. 185-195, 2003.

MARTINS, G. D. F., VIEIRA, M. L.; OLIVEIRA, A. M. F. Concepções de professores sobre a brincadeira e sua relação com o desenvolvimento na educação infantil. *Interação em Psicologia*, v. 10, n. 2, p. 273-285, 2006.

MERIZIO, L. Q. *Brincadeira e amizade: um estudo com alemães, brasileiros e libaneses*. 2008. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo, 2008.

MIRANDA, E. da S. *Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)*. 2005. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

MISSAWA, D. D. A. *O jogo Mancala como instrumento de ampliação da compreensão das dificuldades de atenção*. 2006. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

\_\_\_\_\_; ROSSETTI, C. B. Desempenho de crianças com e sem dificuldades de atenção no jogo Mancala. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, v. 60, n. 2, p. 60-74, 2008.

OLIVEIRA, F. N. de; BRENELLI, R. P. Do egocentrismo à cooperação: o lúdico e a construção de relações recíprocas. In: PASCHOAL, J. D.; BATISTA, C. V. M.; MORENO, G. L. (Orgs.). *As crianças e suas infâncias: o brincar em diferentes contextos*. Londrina: Humanidades, 2008a.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. O jogo Xadrez Simplificado como instrumento de diagnóstico da perspectiva social e cognitiva em escolares. *Ciências & Cognição*, v. 13, n. 2, p. 109-124, 2008b.

ORTEGA, A. C.; ROSSETTI, C. B. O jogo nos contextos psicogenético e psicopedagógico. In: SILVA, A. de A.; BARROS, M. E. B. de (Orgs.). *Psicopedagogia: alguns hibridismos possíveis*. Vitória: Saberes Instituto de Ensino, 2000. p. 63-82.

\_\_\_\_\_; FIOROT, M. A. O fazer e o compreender no jogo das quatro cores: uma análise psicogenética. In: QUEIROZ, S. S.; ORTEGA, A. C.; ENUMO, S. R. F. (Orgs.). *Desenvolvimento e aprendizagem humana: temas contemporâneos*. Vitória: PPGP-UFES/Unilinhares, 2005. p. 27-44.

\_\_\_\_\_; PYLRO, S. C. Análise microgenética do nível de compreensão do jogo Quarto: um estudo exploratório com adolescentes. *Luminis – Revista Multidisciplinar da Unilinhares*, ano 2, n. 2, p. 16-31, 2007.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_.; MARQUES, C. D.; SILVA, I. N. da; QUEIROZ, O. A. de; CASAGRANDE, R. S.. O lugar do lúdico na escola: concepção de alunos da Educação. *Luminis – Revista Multidisciplinar da Unilinhares*, v. 3, n. 1, p. 58-70, 2008.

QUEIROZ, S. S. de. *Inteligência e afetividade na dialética de Jean Piaget: um estudo com o jogo da Senha*. 2000. Tese (Doutorado). Universidade de São Paulo. São Paulo, São Paulo.

RESENDE, A. C. R.; ORTEGA, A. C. Área profissional e processo da tomada de consciência. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, v. 60, n. 2, p. 172-186, 2008.

RIBEIRO, M. P. de O. *Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com queixas de aprendizagem*. São Paulo: EDUC/Fapesp, 2005.

RICCI, L. S. V. *A utilização de jogos em sala de aula e a relação professor-aluno*. 2003. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia). Pontifícia Universidade Católica. São Paulo, São Paulo.

ROSSETTI, C. B. *Preferência lúdica e jogos de regras: um estudo com crianças e adolescentes*. 2001. Tese (Doutorado). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo. São Paulo, São Paulo.

\_\_\_\_\_; SOUZA, M. T. C. C. de. Jogos de regras e cognição: uma revisão da produção de três grupos de pesquisa brasileiros. In: QUEIROZ, S. S. de; ORTEGA, A. C.; ENUMO, S. R. F. (Orgs.). *Desenvolvimento e aprendizagem humana: temas contemporâneos*. Vitória: PPGP-UFES/Unilinhares, 2005. p. 27-44.

\_\_\_\_\_; KUSTER, P. S.; SOUZA, M. T. C. C. de; LEME M. I. S. Jogos eletrônicos violentos e estratégias de resolução de conflitos em jovens da cidade de Vitória. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, São João del-Rey, v. 2, n. 1, Mar-Ago. 2007.

SALEME, S. B. *InterFACES virtuais: análise microgenética de processos de interação social no jogo "The Sims®"*. 2007. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

SANTOS, C. C. *Análise Microgenética de aspectos do funcionamento cognitivo de adolescentes e de idosos por meio do jogo Quoridor*. 2007. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.



\_\_\_\_\_; ORTEGA, A. C. Evolução do nível de compreensão do jogo Quoridor: uma comparação entre idosas e adolescentes. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, v. 11, n. 2, p. 223-243, 2008.

\_\_\_\_\_; ROSSETTI, C. B.; ORTEGA, A. C. Funcionamento cognitivo de idosos e adolescentes num contexto de jogos de regras. *Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento*, Porto Alegre, v. 9, p. 53-74, 2006.

SILVA, M. J. C.; BRENELLI, R. P. O jogo gamão e suas relações com as operações adição e subtração. *Revista de Educação Matemática*, ano 9, n. 9-10, p. 7-14, 2004-2005.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. construção dialética da adição e da subtração no jogo gamão. In: JOLY, M. C. A.; VECTORE, C. *Questões de pesquisa e prática em psicologia escolar*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2006.

SILVA, S. T. da. *Desenvolvimento de estratégias cognitivas implicadas na aprendizagem de uma língua estrangeira no contexto de oficina de jogos*. 2005. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

## ANEXO

### Lista de periódicos revisados

*Arquivos Brasileiros de Psicologia*  
*Boletim de Psicologia*  
*Cadernos de Psicopedagogia*  
*Estudos de Psicologia, PUC-Campinas*  
*Estudos sobre Educação*  
*Estudos de Psicologia, UFRN (Universidade Federal do Rio Grande do Norte)*  
*Interações em Psicologia, UFP*  
*Interações, Pós-Graduação em Psicologia, Universidade São Marcos*  
*Psicologia, Ciência e Profissão*  
*Psicologia, Reflexão e Crítica*  
*Psicologia, Teoria e Pesquisa*  
*Psicologia, Teoria e Prática, Universidade Mackenzie*  
*Psicologia Argumento, PUC-Paraná*  
*Psicologia Escolar e Educacional, Abrapee*  
*Psicologia USP*  
*Psicologia da Educação, Pós-Graduação Psicologia da Educação, PUC-SP*  
*Psicologia e Sociedade, Abrapso*  
*Psicologia em Estudo, Universidade Estadual de Maringá*  
*Psicologia em Revista, PUC-MG*  
*Revista do Departamento de Psicologia da UFF*