

# JOGOS INTELECTIVOS DESAFIOS PARA NOVAS PERSPECTIVAS DE APRENDIZAGEM E POTENCIALIDADES NAS ALTAS HABILIDADES/ SUPERDOTAÇÃO.

HELIO CRUZ LEÃO<sup>1</sup> - NAAH/S Londrina/NRE/SEED  
FABIANE SILVA CHUEIRE CIANCA<sup>2</sup> - NAAH/S Londrina/NRE/SEED  
JOSIANE MARIA SICHIERI<sup>3</sup> - NAAH/S Londrina/NRE/SEED  
MARINA ORTEGA PITTA<sup>4</sup> - NRE Londrina/NRE/SEED  
ROSINÉIA FERREIRA FUJITA<sup>5</sup> - NAAH/S Londrina/NRE/SEED  
[hcleaocaloi@hotmail.com](mailto:hcleaocaloi@hotmail.com)

## Resumo

O presente trabalho é um relato de experiências que mostra as atividades desenvolvidas nas salas de recursos de altas habilidades/superdotação de Londrina – Paraná, com uma diversidade de jogos intelectivos adaptados, criados com materiais recicláveis e de baixo custo pelo professor titular. Este material possibilitou a criação de condições desafiadoras levando os alunos ao exercício de habilidades criativas e intelectivas.

**Palavras-chave:** Jogos Intelectivos. Altas Habilidades/Superdotação. Educação Especial.

## Introdução

O conceito de altas habilidades/superdotação utilizado pela Secretaria de Educação Especial/ SEESP do Ministério da Educação/MEC e atualizado conforme a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva considera como alunos com Altas habilidades/superdotação “os que demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes. Também apresenta elevada criatividade, grande envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse” (BRASIL, 2008).

No campo da educação, particularmente no que concerne a educação especial, o que se observa é a grande diversidade que apresenta o grupo de pessoas com altas habilidades/superdotação. De acordo com Virgolim (2007), a heterogeneidade inclui diferentes características pessoais em relação a habilidades, interesses e níveis de motivação, personalidade, autoconceito, ritmos e estilos de aprendizagem e, principalmente, necessidades no contexto educacional. É possível observar que a inteligência é composta de muitos fatores e habilidades; assim, uma criança pode ter um bom desempenho em uma área e um baixo rendimento em outra.

---

<sup>1</sup> Professor de Educação Física da rede estadual de educação do Paraná, no município de Ivaiporã. Colaborador do Núcleo de Atividades de Altas Habilidades/Superdotação - NAAH/S-Londrina. ([hcleaocaloi@hotmail.com](mailto:hcleaocaloi@hotmail.com))

<sup>2</sup> Pedagoga, responsável pela área de Altas Habilidades/Superdotação no Núcleo Regional de Educação de Londrina e Coordenadora Geral do NAAH/S-Londrina. ([fabianechueire@seed.pr.gov.br](mailto:fabianechueire@seed.pr.gov.br))

<sup>3</sup> Pedagoga. Professora da Sala de Recursos de Altas Habilidades/Superdotação, 1ª a 4ª séries e Ensino Médio, no NAAH/S.

<sup>4</sup>Psicóloga da rede estadual, responsável pela Sala de Recursos no Núcleo Regional de Educação de Londrina.

<sup>5</sup> Professora de História e Pedagoga na rede estadual de educação. Coordenadora Pedagógica do NAAH/S. ([r.fujita@hotmail.com](mailto:r.fujita@hotmail.com))

As escolas, normalmente, se preocupam muito mais em descobrir se o aluno teve 74,9 ou 75,7% de presenças ou se “já fechou” (um dos grandes absurdos da Escola Brasileira) e não têm o menor interesse em desenvolver a inteligência das crianças e dos jovens. (Piazzi, 2007 p. 149).

O aluno com interesses e talentos específicos precisa de um contexto que o estimule e desenvolva suas habilidades, proporcionando situações de desafio. Para tal, deve ser oferecido a ele um ambiente enriquecedor, com trabalho sistematizado, articulado e coerente.

Não se pode pensar que esse aluno “vai sozinho”, que desenvolverá sua capacidade sem orientação. Se não encontrar o acompanhamento adequado, poderá apresentar dificuldades para ampliar seu potencial, frustrando-se frente à rotina da realidade escolar percebida como desestimulante e enfadonha.

Nesse contexto, o Núcleo de Atividades de Altas Habilidades/Superdotação NAAH/S exerce um importante papel, procurando oferecer um espaço onde o aluno possa descobrir seus interesses, criando oportunidades ao desenvolvimento de suas capacidades e da consciência da necessidade de uma constante busca pessoal pelo aprimoramento do conhecimento, criatividade e do talento.

Os educadores do NAAH/S tem a consciência de desenvolver nos alunos suas necessidades específicas pensando que:

As pessoas que marcaram a história por suas contribuições ao conhecimento e à cultura não são lembradas pelas notas que obtiveram na escola ou pela quantidade de informações que conseguiam memorizar, mas sim pela qualidade de suas produções criativas, expressas em concertos, ensaios, filmes, descobertas científicas, etc. (Virgolim apud Renzulli & Reis, 2007).

Esta iniciativa do MEC em parceria com a Secretaria de Educação do Estado do Paraná constitui serviço de apoio pedagógico especializado vinculado ao Departamento de Educação Especial e Inclusão Educacional/DEEIN e destina-se a oferecer suporte aos sistemas de ensino no atendimento às necessidades educacionais dos alunos com Altas Habilidades/Superdotação, impulsionando ações de implementação das políticas de inclusão.

O NAAH/S-Paraná está sediado no Colégio Estadual Vicente Rijo, região central da cidade de Londrina, contempla quatro Salas de Recursos de Enriquecimento Curricular para o atendimento de alunos com indicativos de Altas Habilidades/Superdotação da rede pública de educação. Estas turmas estão categorizadas da seguinte forma: uma sala de recursos de 1ª a 4ª série no período matutino, duas salas de 5ª a 8ª, sendo uma no período matutino e outra no vespertino e uma sala para alunos do Ensino Médio no turno vespertino, atendendo o total de 59 alunos. Os alunos são atendidos no horário inverso ao do ensino regular, em pequenos grupos separados por áreas de interesse e/ou habilidade.

### **Método:**

O presente relato de experiência contempla as salas de recursos de 1ª a 4ª série e de Ensino Médio, do programa desenvolvido pelo NAAH/S-Paraná. Consistem na vivência e na

aplicação de jogos intelectivos como desafios para novas perspectivas de aprendizagem e potencialidades nas Altas Habilidades/Superdotação.

A equipe do NAAH/S percebia que estava faltando uma combinação de saberes em relação ao jogo intelectual e sua prática pedagógica nas turmas, pois, quando trabalhado o jogo pelo jogo, sempre enfatiza as regras; privação de conhecimentos pedagógicos que o jogo proporciona; escassez de jogos especializados e com altos preços de jogos industrializados, longe da realidade escolar.

Notando essa falta de combinação de saberes, o NAAH/S propôs um desafio de mudar essa realidade pedagógica que através de estudos específicos de diferentes autores como Lino de Macedo, Pierluggi Piazzzi, Tizuko Kishimoto, Piaget, Wallon, Vygotsky, Gardner, Celso Antunes, Angêla Vergolim, Renzulli, percebemos que poderíamos criar e adaptar jogos intelectivos para distinguir-se do senso comum para o conhecimento significativo atingindo o aluno como seu próprio agente no processo de aprendizagem.

Na aplicação prática dos jogos intelectivos, apresentamos uma proposta de trabalho com jogos, proporcionando a facilitação do conhecimento científico para os alunos do NAAH/S.

Estabelecemos um diálogo, buscando conhecer as experiências individuais e coletivas advindas das diferentes realidades dos alunos buscando o conhecimento prévio de cada um.

Depois desse primeiro contato propusemos atividades correspondentes à apreensão do conhecimento.

Neste momento sabendo que as atividades são de solução única procuramos realizar uma reflexão crítica sobre aquilo que foi trabalhado, desenvolvendo estratégias que possibilitassem aos alunos se expressarem sobre aquilo que aprenderam, percebendo os erros, resoluções e tentativas, diálogos, com inter relações para a vida social, traçando novos planos e abrindo questionamentos que não teriam respostas prontas, motivando a pesquisa posterior aos próximos encontros.

### **Resultados:**

Evidenciando que os Jogos intelectivos mantêm a inteligência ativa e receptiva a novos conhecimentos, com vasta gama de jogos com suas infinitudes de regras, nos levando a mudanças constantes de estratégias, técnicas e táticas para a compreensão, organização, raciocínio e interpretação nas situações de decisões proporcionadas pelo jogo. Mas acima de tudo a oportunidade de competir, divertir, desfrutar e compartilhar momentos agradáveis na convivência harmoniosa no meio social.

As aulas com uso de jogos para ensinar por meio de atividades intelectuais, favorecerem o ensino de conteúdos no modelo transdisciplinar. Portanto a autora Kishimoto (2005, p.28) comenta que “o jogo visto como recreação desde a antiguidade greco romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates)”.

Esclarecendo a introdução do caráter educativo do jogo na escola percebendo os valores em práticas pedagógicas para a aprendizagem Ariés (1978, p. 112) afirma “[...] Assim disciplinados os jogos reconhecidos como bons, foram admitidos recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos”.

Os alunos demonstram entusiasmo com facilidade de adquirir e potencializar por meio dos jogos intelectivos suas capacidades, habilidades e conhecimentos valorizando ainda mais seus próprios talentos.

Pensando assim, entende-se, segundo Almeida (1987, p. 64) “os jogos intelectuais (cálculo e lógica) estimulam as habilidades cognitivas do aluno, levando-o a estabelecer relações abrangentes e criativas. Possibilitam ao aluno superar o senso comum e adequar-se mais criticamente ao meio que vive”.

O fato de o aluno participar dos jogos intelectivos, jogando, resolvendo, enfim, envolver-se em atividades de raciocínio lógico proporciona inúmeros benefícios, como cita Batllori (2001) que “tenta-se desenvolver nos alunos capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades cognitivas e sociais, tais como: favorecer a mobilidade, estimular a comunicação, ajudar a desenvolver a imaginação, facilitar a aquisição de novos conceitos, incentivar a diversão individual e em grupo, desenvolver a lógica e o sentido comum”.

O NAAH/S apropria-se dos Jogos Intelectivos e relata experiências de pesquisa transdisciplinares que favorecem a criatividade na elaboração de estratégias, estimulando o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atividade positiva para seus alunos.

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. (COLETIVO DE AUTORES 1993 p. 66).

### **Discussão:**

Os jogos intelectivos exigem e solicitam pensamentos que antecedem as formas de soluções únicas, nos jogos individuais e lances surpreendentes, nos jogos de duplas ou coletivas, na simplicidade natural do pensamento criativo, superando a capacidade de forças iguais na aprendizagem de suas habilidades, escolhendo o melhor caminho na compreensão que contempla a particularidade de viver no mundo.

O NAAH/S consegue instrumentalizar-se de ferramentas didáticas pedagógicas para a aprendizagem significativa de seus alunos na utilização de jogos intelectivos que agregam os jogos ancestrais e tradicionais nas variedades de jogos de desafios, tabuleiros, cartas, dados, quebra-cabeças, truques, enigmas, adivinhações, tortos, palavras cruzadas, 7 erros, caça palavras, labirintos, resolução de problemas lógicos, parlendas, trava línguas, códigos, ilusão de óticas, testes e passatempos, entre outros.

Ressaltando que a escolha dos jogos, deve ser adequada com conteúdos transdisciplinares a cada faixa etária dos alunos, facilitando o raciocínio verbal, numérico, visual, abstrato, aguçando a mente levando em consideração que podem ser desenvolvidas os três elementos da inteligência: o analítico, o criativo e o prático conforme o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi publicado em Seleções do Reader's Digest (2002, p. 11) com maturidade mental, pensamento lógico, raciocínio rápido, capacidade intelectual, desenvolvimento da memória e imaginação, incentivando o respeito pelos outros e por suas culturas, buscando alternativas e estimulando novos conhecimentos.

Percebemos nos alunos do NAAH/S, sobretudo o desejo de jogar, brincar, no qual é inato na criança, os próprios alunos buscam a superação das limitações das regras e desafios que o jogo impõe, destacando a criatividade, auto-estima e espontaneidade na perspectiva de avançar as suas habilidades, transcendendo o jogo propriamente estabelecido, simplesmente no prazer natural de jogar, brincar e aprender a contribuição social e educativa de um grupo de pessoas criativas e talentosas nos perfis, particulares da aprendizagem intelectual.

Assim, ao considerarmos os jogos como valioso instrumento psicopedagógico, propomos um modo específico de atuação e utilização de material, bem diferente de determinadas situações em que os jogos são oferecidos às crianças num contexto sem observador e sem análises sobre o que está acontecendo. Em outras palavras, defendemos a idéia de que jogar favorece e enriquece o processo de aprendizagem, na medida em que o sujeito é levado a refletir, fazer previsões e inter-relacionar objetos e eventos, bem como contribui para fornecer informações a respeito do pensamento infantil, o que é fundamental para o profissional que pretende auxiliar na superação das eventuais dificuldades. (Macedo, 2000, p 27).

No transcorrer deste trabalho foi possível observar que esta experiência pode preencher um espaço de conhecimento transdisciplinar que se encontra fragmentada no sistema educacional, nas obras literárias e falta de opções e variedades de jogos intelectivos especializados no raciocínio lógico, com preços acessíveis, para facilitar e fornecer uma educação de qualidade, no atendimento cognitivo dos alunos do NAAH/S, com um encontro semanal capacitando os professores para conhecer a diversidade de jogos intelectivos lidando com o desconhecido, como suporte para suas aulas, no atendimento de seus alunos aumentando as possibilidades de sucesso na sociedade.

Neste sentido, o psicólogo e neurofisiólogo David Lewis, em seu livro “*Mentes Abertas*” (Lewis, 1987) alerta para o papel dos pais e educadores na aprendizagem inicial da criança, a fim de ajudá-la a dominar as habilidades mentais essenciais para o sucesso futuro. Segundo ele, o bom êxito da aprendizagem depende de três fatores fundamentais: informação, motivação e segurança. Assim sendo, os educadores devem colocar tais fatores em prática, da seguinte maneira: (a) agindo como uma fonte de informação; (b) desenvolvendo o desejo natural da criança aprender; e (c) proporcionando-lhe um ambiente seguro onde ele possa exercitar e aperfeiçoar suas habilidades mentais. (Virgolim apud Lewis, 2007).

### **Conclusão:**

Partindo do pressuposto de que os Jogos Intelectivos para as Altas Habilidades/Superdotação desenvolveu habilidades e potencialidades cognitivas e motoras; proporcionou a todos os participantes a oportunidade de transcender os limites naturais do conhecimento pela facilidade dos alunos possuem um ou mais dons em grau elevado por sua alta capacidade de aprender com rapidez; que para Antunes (2006 p. 12) cita que “Esse uso múltiplo de nossas inteligências, em nossas ações cognitivas ou não, não impede que possamos priorizar com este ou aquele jogo, esta ou aquela inteligência”.

Concluí-se que o aluno do NAAH/S, compreendeu com profundidade de regras, mais precocemente estabelecendo novos contatos; trocou as suas experiências e conheceu novas técnicas de brincar; aprendeu e jogou e explorou as limitações, aceitou as normas e regras; estimulou a comunicação; aprendeu a resolver problemas com dificuldades e facilidade; estabeleceu e revisou valores; contribuiu para a qualidade de vida na concepção histórica social crítico do ser humano.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de; FLEITH, Denise de Souza. *Superdotados: determinantes, educação e ajustamento*. São Paulo: EPU, 2001.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. *Inteligências Múltiplas e seus Jogos: Inteligência espacial, vol.4 –* Petrópolis, RJ: Vozes, 2006

ARIÉS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

BARRERA PÉREZ, Susana Graciela Pérez. O atendimento educacional ao aluno com altas habilidades/superdotação na legislação da região sul do Brasil: os lineamentos para concretizar uma quimera. In: FREITAS, Soraia Napoleão (Org.). *Educação e Altas Habilidades/Superdotação: a ousadia de rever conceitos e práticas*. Porto Alegre: UFSM, 2006.

BATLLORI, Jorge. *Jogos para treinar o cérebro. Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas e Sociais*. São Paulo: Madras, 2001

BRASIL. NAAH/S – Núcleo de Atividades de Altas Habilidades/Superdotação – *Documento Orientador*. SEESP/MEC. Brasília, 2006. Disponível em [www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br).

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino da educação física*, São Paulo: Cortez, 1993

DIGEST, Seleções do Reader's. *Treinando seu cérebro. Centenas de Jogos e Passatempos para executar sua mente*. Rio de Janeiro: 2002

FLEITH, Denise de Souza; ALENCAR, Eunice M.L. Soriano de. *Desenvolvimento de talentos e altas habilidades: orientação a pais e professores*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FREITAS, Soraia N. de Freitas;

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) et al. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Ed. 8. São Paulo: Cortez, 2005.

MACEDO, Lino de. *Aprender com Jogos e Situações-Problema*, Porto Alegre: Artmed, 2000.

PARANÁ. Comissão Temporária de Educação Especial. *Deliberação nº. 2/03 de 02 de junho de 2003*. Institui Normas para a Educação Especial, modalidade da Educação Básica para alunos com necessidades educacionais, no Sistema de Ensino do Estado do Paraná. Curitiba, 2003. Disponível em <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>> Acesso em 08 ago. 2007.

PIAZZI, Pierluigi. *Aprendendo Inteligência: Manual de Instruções do Cérebro para Alunos em Geral*, São Paulo: Aleph, 2007.

VIRGOLIM, Angela M. R. *Altas Habilidades/superdotação: encorajando potenciais*. Brasília: Ministério da Educação: Secretaria de Educação Especial, 2007.