

UNISA - UNIVERSIDADE DE SANTO AMARO
DIRETORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO

APLICABILIDADE DOS JOGOS NA PSICOPEDAGOGIA

Ana Rajkiewicz Ghandour

SÃO PAULO
2008

ANA RAJKIEWICZ GHANDOUR

APLICABILIDADE DOS JOGOS NA PSICOPEDAGOGIA

Monografia apresentada à Diretoria de Pós Graduação da Universidade de Santo Amaro para obtenção do título de Especialista *Lato Sensu* em Psicopedagogia Clínica e Institucional sob a orientação da Prof^a. Ms. Marilene Lima Santos

SÃO PAULO

2008

Dedico aos meus pais Nina Stefanowicz e Alexandre Rajkiewicz , pelo amor, carinho e apoio que sempre me deram para que hoje eu seja quem sou.

À minha querida filha Fátima, que sempre teve paciência para as minhas ausências devido aos estudos.

Agradeço a Deus por sempre estar ao meu lado e por me inspirar a realizar novas conquistas.

Ao meu marido que demonstrou carinho e compreensão para que o curso pudesse ser finalizado.

“Toda moral consiste num sistema de regras e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquiriu por estas regras.”

PIAGET

RESUMO

Nosso trabalho tem como objetivo contribuir para as reflexões e ações que possam fazer da prática psicopedagógica um espaço para a autoria de pensamento através do resgate do lúdico através da utilização de jogos. Para tanto, levantou-se vasta bibliografia específica e, após este levantamento, buscou-se inventariar uma relação de jogos descritos minuciosamente para servir de repertório aos profissionais e demais interessados na temática. A Psicopedagogia trabalha com o processo de aprendizagem humana, observando como o meio pode interferir favoravelmente ou não no desenvolvimento de um indivíduo. Assim, nesta pesquisa, buscou-se esclarecer como a utilização dos jogos na Psicopedagogia pode favorecer a autoria de pensamento daqueles que nela se baseiam em seu processo de amadurecimento. Tal inventário teve como eixo norteador as habilidades a serem trabalhadas a partir de cada jogo de modo a desencadear consciência de si, do outro e do meio, das relações interpessoais, bem como das regras necessárias para o alcance de determinadas habilidades e relações interpessoais.

Palavras-chaves: Psicopedagogia, jogos, inventário, autoria de pensamento, educação.

ABSTRACT

Our work aims to contribute to the discussions and actions that can make the practice psychopedagogic a space for the authors of thought through the redemption of leisure through the use of games. For both, raised specific literature is vast and, after this survey, trying to identify a relationship of games to serve as described thoroughly repertoire for professionals and others interested in the topic. The Psicopedagogia works in the process of human learning, observing how the media can interfere in favour or not in the development of an individual. Thus, this research, trying to explain how the use of games in Psicopedagogia could encourage the authors of thought of those who are based in the process of maturing. This inventory was to axis guiding skills to be worked from each game in order to trigger awareness of themselves, and the other half, interpersonal relations, and the rules necessary for the scope of certain skills and interpersonal relations.

Keywords: Psicopedagogia, games, inventory, authors of thought, education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1. CAPÍTULO 1 - SOBRE OS JOGOS.....	10
2. CAPÍTULO 2 - PERSPECTIVA PSICOPEDAGÓGICA SOBRE O USO DOS JOGOS.....	23
3. CAPÍTULO 3 – REPERTÓRIO DE JOGOS USADOS EM PSICOPEDAGOGIA.....	27
4. CONCLUSÃO.....	58
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59

INTRODUÇÃO

Infelizmente a maior parte das pessoas ainda não percebeu o valor real da Psicopedagogia, que busca ajudar o ensinante no processo ensino-aprendizagem. A intervenção psicopedagógica deve levar em conta tanto os aspectos físicos como os psicológicos e sociais, implicando em um trabalho em clínica ou em escolas.

Normalmente o acompanhamento psicopedagógico é requisitado pela escola, porém a indicação para uma avaliação também pode partir de um psicólogo, neurologista, fonoaudiólogo, etc. Para um tratamento efetivo, é interessante que uma equipe interdisciplinar, formada pelos profissionais citados acima, faça uma avaliação do aprendente juntamente com o psicopedagogo, chegando desta forma a um termo em comum e, assim, propiciando uma avaliação mais consistente.

A psicopedagogia é capaz de modificar a maneira que um indivíduo aprende, resignificando então, a sua aprendizagem.

Existem várias etapas envolvidas neste processo, entre elas aparece o jogo como um instrumento da psicopedagogia, capaz de trabalhar com as dificuldades particulares de cada criança, ajudá-la a superar tais dificuldades e ainda proporcionar momentos de grande prazer.

Neste trabalho, não temos a pretensão de detalhar o processo psicopedagógico clínico, mas o objetivo de mostrar como os jogos são úteis no processo de aprendizagem e no processo de resgate da mesma. Para tal recorreremos às obras de alguns autores, como Macedo (2000), Murcia e colaboradores (2005), Antunes (2003), entre outros, cujas teorias puderam trazer esclarecimentos quanto a uma série de conceitos que permeiam tanto os aspectos cognitivos, os psicológicos, os físicos como os sociais.

CAPÍTULO 1 - SOBRE OS JOGOS

1.1 O jogo e o desenvolvimento do indivíduo

Como cita Murcia e colaboradores (2005), no decorrer de uma vida inteira, o indivíduo pratica atividades que por vezes o distraem, relaxam, educam. São as chamadas atividades lúdicas.

As brincadeiras estão muito presentes no cotidiano da criança e são uma forma de aprendizado espontâneo desenvolvendo o cognitivo, o físico e o social também.

Para o autor, o jogo favorece a comunicação entre os indivíduos. Através do jogo, a criança aprende normas de comportamento que a ajudarão a aceitar melhor as normas sociais durante seu crescimento.

Afirma que: “O jogo deve ser utilizado como meio formativo na infância e na adolescência. A atividade lúdica é um elemento metodológico ideal para dotar as crianças de uma formação integral.” (Murcia et al,2005,p.9)

O jogo é visto como um instrumento capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo nas diferentes fases do crescimento. Útil como complemento aos conteúdos, o jogo também deve ser usado nos momentos de lazer.

Mesmo que nem sempre se queira reconhecer, [o jogo] é uma constante de nossas vidas, não apenas na etapa infantil, mas na maioria das iniciativas racionais que tomamos diariamente. O jogo é uma constante vital na evolução, no amadurecimento e na aprendizagem do ser humano. Acompanha o crescimento biológico, psicoemocional e espiritual do homem. Cumpre a missão de formar e alimentar o crescimento integral da pessoa. (Murcia et al, 2005, p.17)

Os jogos devem caminhar juntos com o processo educativo, pois ajudam a enriquecer a personalidade criadora do indivíduo. Com os jogos a aprendizagem acontece de forma divertida, fazendo com que a criança se envolva no processo.

Através do jogo o indivíduo consegue se inserir na cultura, ampliando a sua capacidade de imaginação e representação simbólica da realidade.

Desde pequenos, os indivíduos jogam e se divertem para poderem aprender diferentes conteúdos: formais e sociais. Quando crescem, podem aplicar em suas vidas os aprendizados que adquiriram durante o uso dos jogos, como: aceitação de regras, ocupar determinados papéis, aceitar ganhar ou perder, entre outros.

O jogo é parte do caráter do ser humano em sua formação, em sua personalidade, na configuração da inteligência, na própria vida. O adulto também aprende, se realiza, se desafoga, necessita de distração, precisa de humor, e nem por isso deixa de ser séria a realização pessoal do humano adulto. O ser humano necessita permanentemente de entusiasmo, da seriedade e da alegria. Tudo isso pode ser proporcionado pelas vivências do jogo: um enriquecimento integral, em suas distintas formas.

O jogo transcorre no mundo da fantasia, uma realidade mais ou menos mágica e, por conseguinte, mais ou menos relacionada com a vida cotidiana.

O jogo é uma constante vital na evolução, no amadurecimento e na aprendizagem do ser humano. (Murcia et al, 2005, p. 16 e 17)

Compartilhando de suas idéias, Batllori (2006) ressalta que os jogos na escola devem ter objetivos, seja de recreação ou de aprendizagem. Considerando que o mundo escolar é muito diversificado em termos de culturas e hábitos diferentes, além de abranger o aspecto cognitivo, os jogos passam a exercer, também, uma função social. A interação destes momentos propicia um aprendizado fabuloso.

Para que se reforce a função social, pode-se utilizar os jogos cooperativos, nos quais juntas, as crianças buscam um objetivo comum, trabalhando em equipe, aprendendo a conviver e a respeitar as outras pessoas.

Segundo Macedo (2000) a partir do uso dos jogos, coletam-se importantes dados sobre o pensar de um indivíduo. O jogo poderá propor diferentes situações

que o coloquem na sua própria situação de dificuldade e, assim, levá-lo a buscar soluções ou permitir que compreenda as diferentes causas que o impediam de chegar a estas soluções.

A partir da condução do adulto as conquistas no trabalho com os jogos poderão refletir em outros aspectos: familiar, social e escolar.

Oliveira e outros afirmam que:

Os jogos contribuem para o desenvolvimento integral do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivos, sendo que isto justifica a compulsão com que as crianças a eles se dedicam. (...) o jogo de pião, por exemplo, exige e desenvolve uma fina coordenação motora ao enrolar o cordão ou ao ativar o pião ao solo (Oliveira et al, 2000, p.39).

Como cita Kuwahara (2007), o jogo tem uma intenção educativa somente quando o educador o desenvolve com intencionalidade e objetivo, se não tiver este foco será apenas uma brincadeira.

A autora afirma, ainda, que o funcionamento da inteligência está ligado ao jogo, pois sua construção depende de assimilações e acomodações feitas ao longo da vida. Assim, quando acontece o jogo com regras, todas as funções intelectuais são exercitadas. Durante o jogo o aluno deve ser percebido como é e o programa de atividades deve estar voltado para suas necessidades. O jogo exige a atitude de cooperação entre os participantes para que alguém possa ganhar, o que envolve o exercício de se relacionar socialmente.

Para Kuwahara (2007, p.5)

O processo de aprendizagem lúdica bem como o processo cognitivo visa sua preparação para o futuro. Neste inclui sua inserção no mercado de trabalho. Ter capacidade de ver o trabalho como algo criativo, na medida em que nele se estabelecem relações gratificantes. Do jogo simbólico pode se herdar a possibilidade de experimentar papéis, representar, dramatizar, recriar situações do dia a dia.

Murcia e colaboradores (2005, p.74) escrevem:

Em nossa opinião, é um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, sexual e socializador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como, ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação.

Em concordância com estas idéias, levamos em consideração que um jogo possibilita realmente a expressão e a comunicação dos seus integrantes. São atitudes fundamentais, pois o desenvolvimento do jogo só acontece quando os envolvidos se comunicam entre si. Além disso, é um meio de pura diversão ou pode assumir a forma de “experimentação” de conteúdos, sejam eles de ordem matemática, de ordem social (quando se assumem diferentes papéis durante o jogo), de ordem gramatical, entre outros. Sendo assim, revelam-se como excelentes ferramentas para os conteúdos propostos e exigidos pelas escolas.

Para Dohme (2003) através do jogo, a criança exercita acertos e erros, faz experiências, observando as conseqüências de suas próprias ações (positivas ou negativas) e isto tudo sem sofrer pressão do meio, podendo reformular seu planejamento e as novas ações.

1.2 A aprendizagem e o jogo.

Segundo Ferreira (2004, p.132 e 497) pode-se definir jogo e aprendizagem da seguinte forma:

- Jogo: “ 1) Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2) Passatempo.”

- Aprendizagem: “aprendizado-ato, ou processo ou efeito de aprender, aprendizagem.”

- Aprender: 1) Tomar conhecimento de. 2) tornar-se capaz de algo, retê-lo na memória, graças a estudo, observação, experiência, etc.”

Portanto não há nada mais agradável do que poder reter um conhecimento na memória transformando este momento numa situação lúdica.

Antunes (2003) vê o jogo como um instrumento da alegria. Em primeiro lugar, a criança joga para se divertir e da diversão vem a aprendizagem, mas é preciso que o educador saiba como conduzir as regras, para alcançar objetivos. Para o autor:

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertido, brincadeira, passatempo. Desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. (Antunes, 2003, p. 13).

Os jogos não devem ter a conotação de competição, mas sim de relação interpessoal regrada. Relação esta que envolve e desenvolve o aprendiz, facilitando a aquisição dos conhecimentos e favorecendo o conhecimento interpessoal entre os envolvidos nos jogos, propiciando o fortalecimento dos laços de amizade.

Segundo Weston e Weston (2000) para que a aprendizagem seja eficiente, é importante ver o jogo como um meio. Assim, pode-se ensinar conceitos complicados, princípios filosóficos e emoções que não conseguimos exprimir. A criança compreende o ato de jogar, portanto o domina. Vendo o jogo como um método de ensino, ele envolve a criança de forma que ela consiga de fato aprender.

Para Batllori (2006, p.15), vale a pena lembrar que não só a espécie humana, mas também algumas espécies animais, tem como base para a aprendizagem os jogos, como por exemplo uma leoa que leva os seus filhotes para observarem como caça. É um jogo que os ensinará a sobreviver. Os humanos jogam e brincam para adquirirem habilidades; a partir disso as crianças aprendem ou reforçam conhecimentos, habilidades ou capacidades e cita algumas das capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades que podem ser desenvolvidas com os jogos, como:

- favorecer a mobilidade;
- estimular a comunicação;
- ajudar a desenvolver a imaginação;
- facilitar a aquisição de novos conhecimentos;
- fomentar a diversão individual em grupo;
- facilitar a observação de novos procedimentos;
- desenvolver a lógica e o sentido comum;
- proporcionar experiências;
- ajudar a explorar potencialidades e limitações;
- estimular a aceitação de hierarquias e o trabalho em equipe;
- incentivar a confiança e a comunicação;
- desenvolver habilidades manuais;
- estabelecer e revisar valores;
- agilizar a astúcia e o talento; a
- judar no desenvolvimento físico e mental;
- ajudar na abordagem de temas transversais ao currículo;
- agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato;
- incentivar o respeito às demais pessoas e culturas;
- aprender e resolver problemas ou dificuldades e procurar alternativas;
- estimular a aceitação de normas.

Com o jogo podemos perceber a criança na sua espontaneidade, sem vergonha, mostrando quem de fato é.

É importante a variedade de jogos oferecidos à criança, pois cada jogo atua mais sobre algumas capacidades do que sobre outras. Não menos importante é a tarefa de, após o jogo, avaliar se os objetivos propostos foram alcançados ou não.

Macedo (2000) em concordância com este pensamento, assinala que antes da aplicação de um jogo é fundamental definir seus objetivos para que o trabalho possa ser direcionado com sucesso.

Atenção, organização e coordenação de diferentes pontos de vista são muito importantes para ter sucesso para jogar e podem refletir no sucesso da aprendizagem, pois a criança se torna mais participativa, cooperativa e observadora.

É importante lembrar que ao fazermos qualquer observação sobre o comportamento da criança diante da atividade proposta, esta observação deve ser compartilhada com a criança. Tendo consciência das suas dificuldades e avanços, poderá mobilizar recursos próprios para as mudanças necessárias.

Segundo Piaget (*apud* Macedo et al 1997, p.37), “conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, apreendendo os mecanismos dessa transformação vinculados com ações transformadoras.”

Assim, a ação de jogar traz ao indivíduo o conhecimento de si mesmo, suas ações e pensamentos, sobre o jogo e as relações sociais que são envolvidas, tais como cooperar, competir, esperar sua vez, entre outras.

Ainda sobre a ação de jogar, ela favorece uma relação positiva da criança com a aquisição do conhecimento, pois o ato de aprender passa a ser uma atividade interessante. Através dos jogos são desenvolvidos o raciocínio, a autoconfiança, o questionamento e a correção de suas ações, a análise e a comparação de diferentes pontos de vista, a organização e o cuidado com os materiais.

Murcia e colaboradores (2005) também afirmam que a verdadeira aprendizagem ocorre quando há ação conjunta do adulto e da criança, uma vez que aquilo que aprender em colaboração com outra pessoa poderá ser feito por ela posteriormente sozinha.

Porém, é preciso que o adulto esteja consciente de seu papel, preparando um ambiente que favoreça a aprendizagem, com materiais e aplicação adequados.

Tais autores ressaltam, ainda, que em oposição ao que se pensa esta é a ação de boa parte dos educadores. Muitas vezes, não consideram o jogo como algo útil à aprendizagem, mas somente como um recurso de distração e descanso aos aprendentes e agem de maneira espontaneísta. Igualmente acontece na maior parte das famílias, que pela falta de tempo que a vida lhes impõem, deixam de lado o ato de jogar com a criança.

Lembremos que o jogo é uma das principais atividades da infância e a vida infantil não pode ser concebida sem o jogo. Continuando seu raciocínio, os autores lembram que a aprendizagem deve ser significativa e para isso, é fundamental respeitar o interesse do grupo, de forma que as atividades sejam motivadoras e interessantes. Dinamizar as atividades é uma forma motivadora para que o aprendiz tenha sucesso; é então que os jogos aparecem como atividades fundamentais e de grandes resultados positivos no final do processo.

Murcia e colaboradores (2005) sugerem que a metodologia educativa na educação infantil deveria ser baseada no jogo, na ação, na experimentação e na indagação. Além disso, propõem uma metodologia lúdica, de forma que os conteúdos curriculares possam ser globalizados. São estimuladas a curiosidade, a observação, a imaginação e o rigor despertando a consciência do mundo que cerca a criança. Explicam, ainda, que a inserção da metodologia lúdica na educação infantil poderá proporcionar à criança aquisição de valores sociais, o desenvolvimento cognitivo e emocional e criador, além de proporcionar momentos de recreação.

Com base em Dohme (2003) pode-se perceber que o termo “jogos educativos” tem significado: jogos que educam. Ainda que os jogos sejam um fim em si mesmo, precisam ser orientados em alguns momentos para que não percam o seu sentido maior que é o de educar e ensinar. Cabe aos profissionais envolvidos no processo oferecer jogos pertinentes as necessidades curriculares e grupais, lembrando sempre que os jogos deveriam ser vistos como instrumentos de apoio ao conteúdo trabalhado. Quando direcionados são grandes facilitadores da aprendizagem, podendo explicitar conteúdos e esclarecer dúvidas com muita

eficácia. Lembrando sempre que o seu caráter recreativo deve ser mantido, ele também pode e deve ser utilizado para a recreação da criança, porém mesmo nestes momentos de descontração, a criança continua a aprender sem que perceba, ou seja, cobrada. O jogo pode ser visto, então, como uma alavanca para o sucesso da aprendizagem.

1.3 Conceituando o Valor

Valor, para Murcia e colaboradores (2005) é a atribuição que fazemos em maior ou menor grau de importância ao meio no qual vivemos, às pessoas, às coisas e às situações com as quais nos deparamos.

O valor é variável e avaliável, englobando três elementos: o que se prefere, uma pessoa que prefere e o contexto em que acontece essa escolha ou preferência.

Portanto o valor é adquirido durante o processo de socialização e transmissão entre os indivíduos.

Afirmam, ainda, que os educadores devem buscar sempre o equilíbrio entre o desenvolvimento de valores individuais e os valores sociais. Caso os valores individuais se desenvolvam demais e sobreponham-se aos sociais, surgirá um indivíduo com falta de consciência social.

Citam que, atualmente, o processo de socialização das crianças se modificou. A sociedade individualista deixou de valorizar a transmissão de tradições culturais. Isto se afirma quando observamos que o papel socializador da família (socialização primária) perdeu importância e quem assume esta posição é a escola (socialização secundária). Afirmam que existem alguns fatores que devem ser favorecidos nos jogos, como:

- a) Identidade pessoal: deve-se ter respeito pelas diferentes personalidades. A partir da vivência com jogos, aprende-se a aceitar os outros com suas qualidades e defeitos;
- b) Criatividade: os jogos permitem o uso e o desenvolvimento da criatividade;

- c) Participação: a atividade de jogar possibilita que tanto os mais inibidos quanto os mais desinibidos participem se integrando e se aceitando.
- d) Cooperação: A participação e a integração propiciarão as relações essenciais.

Os autores ressaltam, ainda, os fatores que devem ser evitados nos jogos:

- a) Eliminação: a eliminação exclui as crianças, geralmente as menos dotadas;
- b) Discriminação sexual: os jogos devem favorecer a igualdade de oportunidades, ao invés de determinar um tipo de jogo para um sexo ou para o outro;
- c) Direção autoritária: a educação ou proposição de um jogo deve ser feita de maneira respeitosa, havendo espaço para que todos possam propor e dirigirem as atividades.

É ao longo da infância e da adolescência que se consolidam os valores e, em concordância com Piaget (La Taille et al, 1992), o autor observa que os jovens passam de uma moral heterônoma, a partir da qual seguem normas e regras já existentes como algo definitivo a uma moral autônoma, a partir da qual agem por si mesmos com compreensão das regras.

Piaget demonstra sua teoria sobre o jogo de regras estudando o jogo de bolas de gude para meninos e amarelinha para meninas: pesquisou a prática e a consciência da regra e percebeu que estas poderiam ser divididas em três etapas:

- 1) Anomia: crianças de 5 e 6 anos.

Estas crianças não seguem regras coletivas e preferem satisfazerem seus interesses motores ou suas fantasias simbólicas ao jogarem.

- 2) Heteronomia: Crianças de 9 e 10 anos.

Surge um interesse em participarem de atividades coletivas e regradas. Porém estas crianças ainda não assimilaram a existência das regras, não percebendo sua utilidade para regular e harmonizar os jogadores e, por isso, não

vê necessidade em segui-las à risca. Assim, vê as regras como algo alheio ao grupo e definitivo.

3) **Autonomia:** É a concepção adulta de jogo. Seguem-se as regras, pois são compreendidas como decorrentes de acordos mútuos entre jogadores.

Como resultado deste estudo, Piaget formulou a hipótese de que o juízo moral seguiria as mesmas etapas. Se a criança aceita regras de jogos, aceitará também as regras morais.

1.3.1 Aprendizagem e valores sociais

Para Murcia e colaboradores (2005), ao jogar as crianças se deparam com problemáticas e acabam elaborando estratégias para resolvê-las. Todos precisam entrar em acordo entre si para chegarem a um ponto em comum, promovendo, assim, construções de relações.

Os autores organizam a internalização dos valores em três etapas:

Primeira etapa - Aceitação de valores: A família tem a função de transmitir os valores. Educadores também fazem parte deste processo, assim, é comum o conflito entre o que dizem os pais, o que dizem os professores e os colegas. Portanto, toda a atenção é necessária para que a contradição de valores não gere confusões.

Segunda etapa - Identificação de Valores: A criança busca seus valores e não aceita os valores externos (pais e professores). Neste momento surgem as dúvidas e dilemas, processos que trarão a incorporação de decisões próprias e consolidação de valores que irá seguir.

Terceira etapa - Convicção nos valores: Fase da adolescência. É o momento do encontro com si mesmo, encontrando os próprios pensamentos, sentimentos e desejos. Há preocupação com os valores que envolvem as regras e normas sociais, formando o seu mundo ideal. Adolescentes buscam a verdade em contradição com o seu ideal e a realidade, assim os educadores podem ser exemplos de respeito pelas verdades sociais. Com isso, os educadores podem e devem ajudar nesta organização cognitiva em busca de valores reais.

Segundo La Taille e colaboradores (1992), a cooperação pressupõem um acordo entre dois ou mais indivíduos, que já conseguem discutir e chegar a um ponto em comum

Para Piaget, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. E isto por três razões, pelo menos. Em primeiro lugar, representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações anteriores, podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato este que explicita a condição de “legislador” de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham caráter moral, o respeito a elas devido é, ele sim, moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente, tal respeito provém de mútuos acordos entre os jogadores, e não da mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores. Vale dizer que, ao optar pelo estudo do jogo de regras, Piaget deixa antever sua interpretação contratual da moralidade humana. (La Taille et al, 1992, p.49)

Os jogos de maneira geral, exercitam muito a sociabilidade das crianças. Seber e colaboradores (1995, p.61) cita que: “com a evolução do jogo de faz-de-conta, as crianças vão assumindo gradativamente diferentes papéis sociais.”

Durante estes jogos de faz-de-conta, as crianças tem a possibilidade de experimentar a vivência de diferentes papéis sociais, sejam eles referentes a modelos familiares ou não. Podem brincar imitando o papel dos pais, dos irmãos, dos familiares, de algum profissional que admira, da professora, dos amigos de escola, simulando aulas e retratando aquilo que percebe ao seu redor, tanto o que julga ser positivo quanto o que julga ser negativo.

Nestes momentos podemos perceber como a criança reage às ações que observa. Ao modificar as situações que imita, externaliza a sua vontade, mostrando como desejaria que uma determinada situação acontecesse ou se resolvesse. Desta forma, começam a compreender os diferentes papéis sociais e suas relações.

Faz parte do aprendizado a autonomia para a resolução dos problemas que poderão surgir durante a brincadeira, lembrando que para cada papel representado existe um padrão de comportamento, um deve “mandar” e outros devem “obedecer”, tal qual acontece na vida real. Isto é muito importante, pois desenvolve no indivíduo a compreensão de como são organizados os papéis na vida real.

Segundo a mesma autora, quando em contato com jogos de bola, corda, corridas, as crianças são expostas a situações muito importantes para o seu desenvolvimento social. São jogos que envolvem regras, espera, cooperação, aceitação do ganhar e do perder e que não podem desenvolver-se de forma adequada sem que estas situações sejam observadas.

Ao crescer, a criança passará inúmeras vezes pelas situações citadas acima, o que propiciará a internalização das mesmas, favorecendo o seu crescimento social e facilitando o seu convívio com outros indivíduos.

Dando prosseguimento a este pensamento, Murcia e colaboradores (2005) escrevem que os jogos em grupo levam os participantes a terem uma boa predisposição à cooperação, entendendo que a busca por um objetivo comum traz maiores resultados do que a busca pelo individual. Além disso, desenvolve a tolerância e a flexibilidade ante-opiniões e críticas. Também envolve o enriquecimento pessoal, em um ambiente onde ninguém é discriminado, excluído, derrotado ou eliminado.

Dohme (2003) ressalta a importância dos jogos no âmbito social. Os objetivos devem ser variados, para que requisitem habilidades particulares de cada um dos participantes. Assim fica clara a situação de que cada participante tem um papel com uma determinada importância. Também ressalta a importância que os jogos trazem de conviver com regras.

CAPÍTULO 2 - PERSPECTIVA PSICOPEDAGÓGICA SOBRE O USO DOS JOGOS

Fernandez (2001) afirma que uma criança pode ser impedida, por algum motivo, de construir sua própria história e tem como consequência direta desta situação as dificuldades para construir a sua aprendizagem de forma satisfatória e plena.

Assim, as dificuldades aumentam gradativamente com o processo escolar em andamento e se transformam em um amontoado de dúvidas. Em um ambiente escolar, uma criança em tal situação enfrentará vários problemas, envolvendo a sua auto-estima, a sua relação com o grupo e culminando na negação total de sua vontade em aprender, até que possa ser encaminhada a um consultório psicopedagógico.

Porém, a questão problemática costuma ser muito maior do que parece ser num primeiro momento, envolvendo vários fatores sociais, familiares, econômicos, intelectuais e orgânicos. A investigação é grande em busca de um fator ou fatores que possam estar interferindo negativamente no processo de aprendizagem, lembrando que a manifestação, a externalização desta dificuldade é apenas um sintoma de algum outro problema.

Em consultório, a busca de origem deste sintoma é gradativa, organizando-se em etapas psicopedagógicas. Diagnosticada a causa do problema, começam a ser traçados os passos para o tratamento deste indivíduo e, então, o instrumento jogo passa a ser um excelente aliado, pois pode ajudar muito a criança na elaboração de seus conflitos bem como, reabilitá-la frente à conquista de determinados conhecimentos e saberes. A diversidade de problemas é grande e, para cada uma delas, pode-se adequar um ou mais jogos.

Segundo Macedo, “a construção de um saber pode ser considerada produto de um ‘ócio digno’, ou seja, de um espaço e um tempo para pensar. No contexto do jogo, a criança pode encontrar esse ócio digno. Por isso a importância do jogo, para o desenvolvimento dela.” (1997,p. 146)

Concordo com a afirmação de Macedo. Os jogos contribuem com todas as áreas de conhecimento infantil. Sem perceber, a criança que acredita estar divertindo-se, recebe conteúdos que favorecerão a sua aprendizagem.

Se alguém tentasse explicar a uma criança, por exemplo, que esperar é necessário em todas as situações da vida, sem que ela vivenciasse tal conceito, teria certa dificuldade em fazê-la compreender. Porém, jogar em grupo envolve um pressuposto básico: todos devem jogar de forma que o jogo possa se desenvolver, portanto todos os participantes devem esperar por sua vez já que não podem jogar ao mesmo tempo.

A internalização desta espera por sua vez, se expande para outras situações de sua vida: esperar para falar, esperar para receber o seu material, etc.

Este é um simples exemplo, mas os jogos envolvem inúmeras “regras” que beneficiam o convívio social, o desenvolvimento cognitivo e físico do indivíduo.

O autor cita ainda (appud Piaget, 1945) que: “durante o processo de desenvolvimento da criança são constituídas quatro estruturas de jogos: de exercício, simbólico, de regras e de construção.”

O jogo de exercício (dois primeiros anos de vida) corresponde a uma assimilação funcional do objeto; trata-se de um fazer pelo fazer.

No jogo simbólico (a partir de 1 ou 2 anos de idade), acontece o início da ‘representação’, ou seja, da possibilidade de substituir o real pelo que a criança descobre ou inventa.

No jogo de regras, a criança tem seu espaço para adaptar-se a um ambiente social regrado, que é imposto e muitas vezes não é compreensível. Por meio dessa estrutura de jogo, a criança pode construir, ou seja, inventar normas para suas brincadeiras, e com isso, descobrir e conhecer o outro. Ao se relacionar, descobre a necessidade de regular o comportamento, estabelecendo limites no sentido de impor determinadas condições num contexto de socialização. Todo esse processo facilita e contribui para a vida social; sem ele, seria bem mais difícil para o indivíduo subordinar-se às regras da cultura à qual pertence, ou transformá-las.

O jogo de construção nos remete à vida social, à vida de trabalho, à vida adaptativa.

Acredito que todas estas etapas de jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança, tornando-se um adulto estruturado. Cada etapa trabalhada pelos jogos organiza o indivíduo internamente, de forma que ao se tornar adulto, conseguirá se favorecer das estruturas que foram previamente organizadas.

O jogo traz espontaneidade ao aprender e proporciona o alicerce para a assimilação efetiva dos conteúdos que virão.

A criança também mostra alguns aspectos de sua personalidade, que podem ser observados nas reações que tem durante as diferentes situações que os jogos propõem. Assim, os condutores (adultos) do jogo, terão a chance de interferir mostrando, por exemplo, que a aceitação da perda, da espera, fazem parte da vida social. Em contrapartida, aquelas crianças que não vivenciam estas experiências, terão maiores chances de se envolverem em situações de desconforto social e interno, pois não passaram pelo processo de “simulação” das intempéries da vida, experimentadas sob certos aspectos com os jogos.

“... a psicopedagogia, que tem o jogo como um de seus instrumentos, poderia ser definida como uma forma de tratamento que resgata, prepara ou aprofunda, no presente, as condições para o trabalho escolar, promovendo, igualmente, competências importantes para o seu trabalho profissional no futuro.” (Macedo,1997,p.152-153)

Em nossa opinião, a psicopedagogia vê o jogo como um meio para a resolução dos problemas de aprendizagem, reestruturando falhas de organização do pensamento, ajudando o indivíduo a se tornar mais seguro diante de si e do grupo entre tantos outros benefícios que propicia.

É interessante pensar que o jogo possibilita benefícios para a vida profissional futura. Lembrando que envolve regras, papéis a serem desempenhados, cooperação, produção e participação para a construção de uma situação (o jogo em questão), acaba por ser o responsável, a base que fortalecerá

o indivíduo, que terá que resgatar todos estes requisitos em si mesmo enquanto profissional e oferecê-los ao mundo.

Aprender a lidar com regras, em grupo, respeitando a “equipe”, propicia a formação de um indivíduo que saberá cooperar com a sociedade.

Ainda observa-se que cada estrutura de jogo desenvolvida na infância, colabora com o indivíduo adulto profissional.

Dohme (2003) sinaliza outra vantagem do uso dos jogos quando afirma que “...permite que sejam feitas conjecturas, tenha-se formas diversas de pensar sobre situações, mesmo por que o imaginário não traz o comprometimento com decisões que podem amedrontá-los.” (p.126)

Desta forma, acredito que a criança se descobre, percebe que tem opinião e fortalece sua autoconfiança e senso crítico. A comunicação também é favorecida, pois as diferentes idéias devem ser expressas e toda vez que são expressas, mais de uma opinião ou solução para alguma questão são apresentadas ao grupo e, neste momento, as crianças tem que escutar o que o outro diz, aprender a ponderar, esperar, serem aceitos ou então abdicar de sua idéia e reconhecer que o outro propôs algo mais viável à situação em questão. São benefícios aprendidos, que servirão como fortalecimento para sua vida inteira, uma vez que ser aceito, aceitar, ceder ou ser reconhecido como eficiente no que diz ajudarão a convivência grupal a ser mais tranqüila.

Crianças tímidas também são muito favorecidas nestes momentos, pois se expõem sem medo, em uma situação descontraída. Assim, sua insegurança diante de exposições e desafios, com medo de errar, pode ser amenizada, pois a autoconfiança começa a ser estimulada e se torna, pouco a pouco, parte integrante do comportamento da criança.

CAPÍTULO 3 - REPERTÓRIO DE JOGOS USADOS EM PSICOPEDAGOGIA

Todos as sugestões de jogos aqui presentes trarão ao profissional uma sugestão de utilização dos mesmos, tendo foco em áreas específicas de ação. Estes jogos poderão auxiliar o desenvolvimento cognitivo e motor fino.

É importante salientar ainda, que esta seleção é uma pequena amostra do que existe, podem ser encontradas inúmeras sugestões além destas que também poderão agir em função do desenvolvimento da criança.

3.1 JOGOS PARA DESENVOLVER O RACIOCÍNIO:

MEMÓRIA ALFABETIZAÇÃO



Fonte: www.xalingo.com.br

Material: - 32 peças (16 pares iguais)

Objetivos: Desenvolver a atenção, a memorização, a disciplina, o pensamento antecipatório, a discriminação visual, o vocabulário, a orientação espacial, a coordenação viso-motora e a sociabilidade.

Objetivo Específico: Encontrar o maior número de pares, associando figuras e palavras.

Idade: 5 anos em diante.

Participantes: 2 ou mais

Desenvolvimento: As peças devem ser colocadas sobre uma superfície plana com a face desenhada virada para baixo. Cada jogador (em sua jogada) vira duas peças por vez com a intenção de encontrar os pares certos. As jogadas vão se repetindo até que um par seja encontrado por um dos participantes, o qual fica com o par. Este repete a jogada para encontrar outros pares; caso encontre, continua jogando, se não encontrar passa a vez para o jogador seguinte.

Ganha o jogo, aquele que mais pares encontrar.

MEMÓRIA PLURAL



Fonte: www.xalingo.com.br

Material: 32 peças (16 pares)

Objetivos: Desenvolver a atenção, a memorização, a disciplina, o pensamento antecipatório, a discriminação visual, a discriminação auditiva, o vocabulário, a fixação de palavras no plural, a orientação espacial, a coordenação viso-motora e a sociabilidade.

Objetivo Específico: Encontrar o maior número de pares associando figuras e palavras.

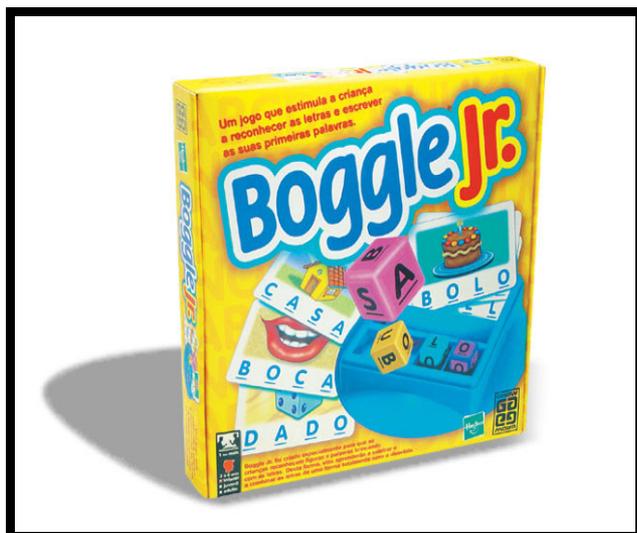
Idade: 5 anos em diante.

Participantes: 2 ou mais

Desenvolvimento: As peças devem ser colocadas sobre uma superfície plana com a face desenhada virada para baixo. Cada jogador (em sua jogada) vira duas peças por vez com a intenção de encontrar os pares certos. As jogadas vão se repetindo até que um par seja encontrado por um dos participantes, o qual fica com o par. Este repete a jogada para encontrar outros pares; caso encontre, continua jogando, se não encontrar passa a vez para o jogador seguinte.

Ganha o jogo, aquele que mais pares encontrar.

BOOGLE JR.



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 32 cartas

- 6 cubos com letras adesivas

- 1 suporte

Objetivos: Desenvolver a atenção, a memória, a concentração, a discriminação visual, o vocabulário, a ortografia, a formação de palavras, o enriquecimento de vocabulário, a coordenação e a sociabilidade.

Objetivo Específico: "Formar a palavra correspondente à figura da carta que está no suporte usando os cubos com letras."

Idade: 3 a 6 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: As cartas devem ser colocadas no suporte e os cubos sobre uma superfície. A criança deve olhar a figura desenhada, dizer o que está vendo e buscar os cubos de letras para montar a escrita referente à figura. Fazer a comparação com a escrita presente na carta. Com crianças que já possuem alguma noção de escrita o jogo pode ser desenvolvido de outra forma: as figuras devem ser colocadas no suporte e a escrita da mesma deve ser fechada. Em seguida a criança deve montar a escrita com os cubos, depois faz a comparação com a escrita da carta.

MEMÓRIA DE SÍLABAS



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 5 tabuleiros ilustrados

- 40 cartelas com sílabas

Objetivos: Desenvolver a percepção de formas, cores e espaço, o raciocínio lógico, o pensamento antecipatório, as habilidades lingüísticas, a atenção, a memorização, a disciplina, discriminação visual, o vocabulário, a orientação espacial, a coordenação viso-motora e a sociabilidade.

Objetivo específico: “construir as 4 palavras do tabuleiro com as 8 cartelas de sílabas correspondentes às figuras.”

Idade: 6 a 8 anos.

Participantes: 2 ou mais.

Desenvolvimento: Os tabuleiros devem ser distribuídos entre os jogadores. As cartelas com sílabas devem ser embaralhadas e dispostas sobre uma superfície com as letras voltadas para baixo. Cada jogador vira duas cartelas e verifica se juntas as sílabas formam alguma palavra que faça parte de sua cartela. Se fizer, fica com as peças para si, caso contrário, coloca as peças novamente com as letras voltadas para baixo sobre a superfície e passa a vez para o jogador seguinte.

ABC ANIMADO



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 23 cartelas de letras para encaixe.

- 23 cartelas com 3 figuras de mesma inicial.
- 1 saco plástico para armazenar as cartelas.

Objetivos: Desenvolver a atenção, a identificação das letras, a discriminação visual, o vocabulário, facilitar a assimilação das letras, a nomeação das letras e a coordenação.

Objetivo específico: Fazer a associação entre letras e figuras.

Idade: 4 a 6 anos.

Participantes: 1 a 4

Desenvolvimento: Jogo 1: As cartelas de figuras devem ser distribuídas aleatoriamente sobre uma superfície. Em seguida, as letras iniciais que completam cada cartela deverão ser encaixadas nas mesmas.

Jogo 2: Espalhar as cartelas de figuras sobre uma superfície com o desenho voltado para cima. Um líder deverá ser escolhido, o qual deve mostrar um a letra para os jogadores. Estes devem procurar a cartela aonde a letra poderá ser encaixada. Aquele que apontar primeiro a cartela correta, ganha a cartela. Será o vencedor aquele que conseguir o maior número de cartelas.

Jogo 3: As cartelas de figuras deverão ser distribuídas igualmente entre os jogadores. As letras deverão ser postas no plástico e agitadas para que possam ser embaralhadas. Um líder sorteia uma letra e mostra para os outros jogadores, que deverão observar a letra e verificar se as figuras de suas cartelas iniciam-se com ela ou não. Aquele que tiver a cartela que corresponde à letra sorteada, deverá encaixá-la em sua cartela e ficará com a mesma. Quem completar primeiro todas as suas cartelas, será o vencedor.

SOLETRANDO



Fonte: www.grow.com.br

Material:

Objetivos: Reconhecer e nomear as letras, a formação silábica, compreensão de unidades sonoras, desenvolvimento da atenção, da memória e da orientação espacial.

Objetivos específicos: Montar figuras e palavras.

Idade: 4 a 8 anos.

Participantes: 1 a 4.

Desenvolvimento: Montar as partes da figura. Ex: se a palavra tem 4 letras, 4 partes tem a figura. A partir da soletração a criança visualiza as letras que compõem os nomes dos animais. A partir da figura, a criança monta a palavra, assim como, a partir da palavra, monta a figura.

DESAFIO



Fonte: www.algazarrabrinquedos.com.br

Material: - 1 tabuleiro;

- 4 peões;

- 180 cartas divididas em seis grupos: desafio maluco, super desafio, desafio de ciências, desafio de lógica, desafio de charadas, desafio de cultura brasileira.

Objetivos: Aperfeiçoar conhecimentos gerais (envolvendo ciências, matemática e cultura brasileira), aprimorar ortografia e vocabulário, desenvolver a concentração, a atenção e o raciocínio lógico.

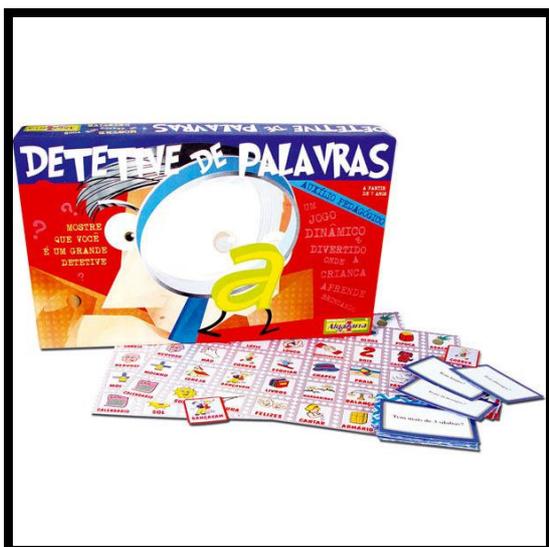
Objetivos específicos: Responder corretamente as questões no tempo determinado para ser o vencedor.

Idade: a partir de 10 anos.

Participantes: 2 a 4 jogadores.

Desenvolvimento: Cada casa do tabuleiro terá a indicação do assunto, que deverá ser respondido. Os jogadores deverão percorrer todo o tabuleiro respondendo as diversas perguntas até que o primeiro cruze a linha de chegada.

DETETIVE DE PALAVRAS



Fonte: www.algazarrbrinquedos.com.br

Material: - 2 tabuleiros com figuras;

- 40 cartões com perguntas

- 40 fichas com palavras/gravuras;

- 80 fichas.

Objetivos: Desenvolver a concentração e a atenção, a discriminação visual, a discriminação auditiva, a leitura e o ritmo, ampliar o vocabulário e aperfeiçoar a ortografia.

Objetivos específicos: Aprender gramática e ortografia.

Idade: a partir de 7 anos

Participantes: 2 ou mais.

Desenvolvimento: Através das fichas que forem sorteadas, os jogadores deverão adivinhar a resposta certa à pergunta contida na ficha. Esta resposta pode ser obtida a partir de dicas fornecidas por seu oponente.

EXPLORANDO O BRASIL



Fonte: <http://www.grow.com.br>

Material: (informação não disponível)

Objetivos: Ampliar o vocabulário, desenvolver a memória, o raciocínio, a discriminação visual, a atenção e a concentração.

Objetivo específico: Conhecer a geografia do Brasil.

Idade: a partir de 8 anos.

Participantes: 2 a 4.

Desenvolvimento: A criança deverá localizar cada estado, sua capital, os principais picos, as vegetações e os climas distribuídos pelo Brasil.

LINCE ALFABETO



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 1 tabuleiro;

- 1 conjunto de cartelas;

- 18 fichas pequenas;

Objetivos: Desenvolver a concentração e a atenção, a discriminação e destreza visual, o reconhecimento e a diferenciação de figuras e agilidade de raciocínio.

Objetivo específico: Estimular a associação de figuras.

Idade: 6 anos

Participantes: 2 a 6.

Desenvolvimento: Cada participante receberá algumas fichas. Um líder deverá retirar de um saco plástico uma cartela com uma ilustração e mostrar para os outros participantes. Aquele que achar primeiro a figura correspondente no tabuleiro e colocar a sua ficha sobre a mesma, ganha a cartela. Será o vencedor aquele que tiver mais cartelas ao final.

BRINCANDO COM PALAVRAS



Fonte: www.algazarrbrinquedos.com.br

Material: - 1 tabuleiro ilustrado;

- 20 dados coloridos.

Objetivos: Propiciar a discriminação visual e a nomeação de letras, desenvolver a agilidade do raciocínio, o vocabulário, a ortografia, a formação de palavras, a concentração e a atenção.

Objetivo específico: Montar o maior número de palavras.

Idade: a partir de 6 anos.

Participantes: 2 ou mais.

Desenvolvimento: A criança deverá jogar os dados com as letras do alfabeto e montar as palavras dentro do tabuleiro, que também contém letras.

Porém cada palavra formada recebe uma pontuação:

- palavra de 3 letras: 3 pontos

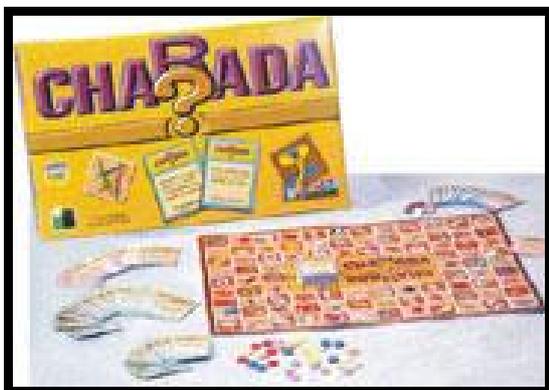
- palavra de 4 letras 4 pontos

- palavra de 5 letras: 5 pontos

Assim, quem formar mais palavras com a maior pontuação, ganhará o jogo.

3.2 JOGOS PARA DESENVOLVER A PERCEPÇÃO VISUAL E A CONCENTRAÇÃO:

CHARADA



Fonte: www.algazarrbrinquedos.com.br

Material: -1 tabuleiro ilustrado;

- 54 fichas em EVA;

- 90 cartas;

- 1 folheto gabarito de respostas.

Objetivos: Enriquecer o vocabulário, reconhecer e diferenciar as figuras, desenvolver o raciocínio, a agilidade, a concentração, a atenção, a linguagem e a orientação espacial.

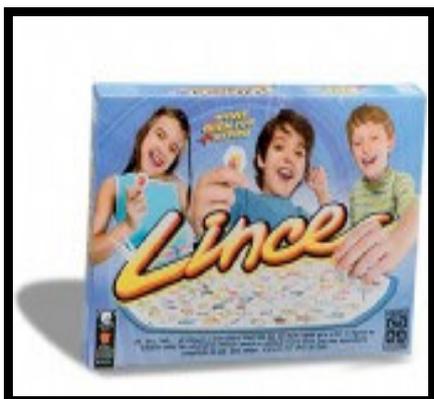
Objetivo específico: Conhecimentos gerais.

Idade: a partir de 6 anos.

Participantes: 2 ou mais.

Desenvolvimento: Nas cartas que as crianças receberão, estarão escritas pistas para que sejam localizadas no tabuleiro, as imagens das charadas. Deverão rapidamente posicionar uma ficha sobre a imagem encontrada.

LINCE



Fonte: www.grow.com.br

- Material:** -1 tabuleiro;
- 1 saco plástico;
 - 18 fichas;
 - 130 cartelas ilustradas.

Objetivos: Reconhecer e diferenciar figuras, desenvolver a concentração, a atenção, a discriminação visual, a orientação espacial, a agilidade e a destreza manual.

Objetivo específico: Trabalhar a associação de figuras.

Idade: a partir de 6 anos.

Participantes: 2 a 6.

Desenvolvimento: Cada participante receberá algumas fichas. Um líder deverá retirar de um saco plástico uma cartela com uma ilustração e mostrar para os outros participantes. Aquele que achar primeiro a figura correspondente no tabuleiro e colocar a sua ficha sobre a mesma, ganha a cartela. Será o vencedor aquele que tiver mais cartelas ao final.

CARA MALUCA



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 1 base;

- 1 cara maluca;
- 25 peças plásticas;
- 1 cartela com etiquetas adesivas;
- 9 cartas com “caras malucas”.

Objetivos: Desenvolver a discriminação visual, a orientação espacial, a concentração, a atenção, o reconhecimento, a diferenciação de figuras, a agilidade, a destreza manual e a coordenação viso-manual.

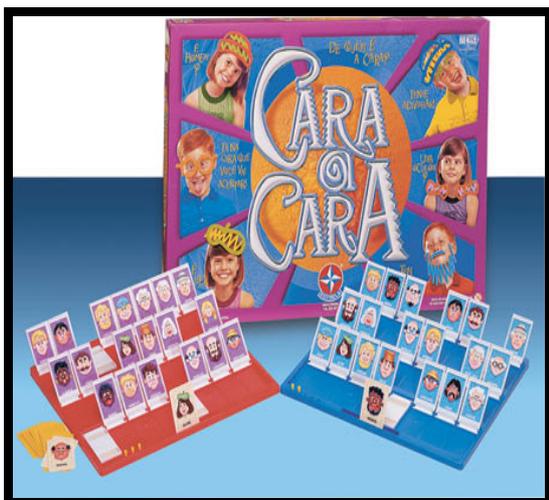
Objetivo específico: Montar a cara maluca no tempo determinado.

Idade: a partir de 5 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: O cronômetro deverá ser girado marcando um determinado tempo para a montagem da cara maluca. A criança deverá montar a cara dentro do tempo pré-determinado. Caso não consiga, todas as peças serão arremessadas ao ar.

CARA A CARA



Fonte: www.estrela.com.br

Material: - 2 tabuleiros;

- 48 molduras plásticas;
- 48 retratos;
- 24 cartas “personagens misteriosos”;
- 10 pinos para contagem de pontos;

Objetivos: Desenvolver o conceito de classificação e de agrupamento, o pensamento antecipatório, a discriminação visual, a concentração, a atenção, a memorização, a discriminação visual, o reconhecimento e a diferenciação de figuras, o raciocínio hipotético e o raciocínio lógico.

Objetivo específico: Adivinhar qual é o personagem misterioso de seu adversário.

Idade: a partir de 6 anos.

Participantes: 2 jogadores.

Desenvolvimento: Cada jogador deverá pegar a figura de um personagem, sem que seu adversário veja. Um por vez fará uma pergunta a fim de obter informações sobre o personagem de seu adversário e eliminar do seu tabuleiro os retratos que não cumprem com a descrição do personagem misterioso.

CARA A CARA ONDE ESTÁ?



Fonte: www.estrela.com.br

Material: (informação não disponível)

Objetivos: Desenvolver a concentração, a atenção, a classificação, a memorização, o raciocínio hipotético, o raciocínio lógico, o reconhecimento e a diferenciação de figuras, o pensamento antecipatório e a comparação.

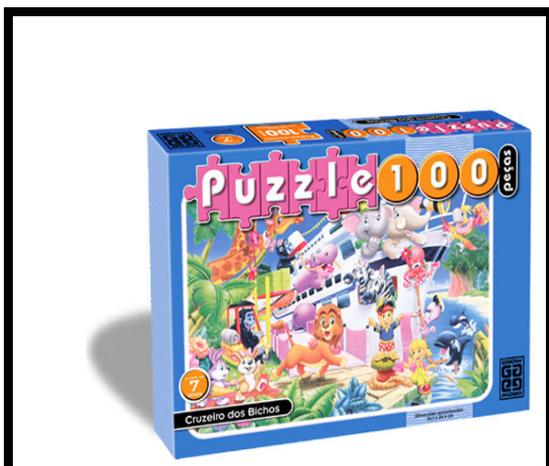
Objetivo específico: Descobrir onde estão os personagens de seu adversário.

Idade: a partir de 5 anos.

Participantes: 2 jogadores.

Desenvolvimento: Cada jogador deverá fazer uma pergunta a fim de obter informações sobre a localização dos personagens de seu adversário. Ganhará o jogo àquele que encontrar primeiro a família de seu adversário.

QUEBRA-CABEÇAS (100 PEÇAS)



Fonte: www.grow.com.br

Material: 100 peças recortadas de papelão.

Objetivos: Desenvolver a percepção visual, o pensamento antecipatório, a concentração, a atenção, a agilidade de raciocínio, a destreza manual, a orientação espacial e a coordenação viso-motora.

Objetivo Específico: Montar todas as peças do quebra-cabeças, formando uma figura.

Idade: a partir de 7 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: As peças deverão ser encaixadas corretamente para que formem uma figura.

RESTA 1



Fonte: www.xalingo.com.br

Material: - Um tabuleiro com orifícios;

- 32 pinos

Objetivos: Desenvolver o pensamento antecipatório, a atenção, a disciplina, a coordenação viso-motora, a concentração e a percepção visual.

Objetivo Específico: Eliminar os pinos até que só reste um.

Idade: 8 anos em diante.

Participantes: um.

Desenvolvimento: Coloque os 32 pinos no tabuleiro, deixando o orifício central vazio. Jogue pulando um pino sobre o outro. Ganha o jogo quem conseguir eliminar os pinos até que reste só um no centro do tabuleiro.

PEGA MOSCA



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 4 pega moscas;

- 1 tabuleiro;

- 36 cartas mosca;

- 12 cartas mosca branca;

- 2 dados;

- 2 conjuntos de adesivos.

Objetivos: Propiciar o desenvolvimento da agilidade de raciocínio, do reconhecimento e diferenciação de figuras, da discriminação visual, da orientação espacial, da concentração, da atenção, da destreza manual e da coordenação viso-motora.

Objetivo específico: Ficar com o maior número de cartas.

Desenvolvimento: Os dados com os adesivos serão lançados, todos os jogadores deverão procurar as cartas mosca com a mesma cor das moscas dos dados e bater sobre ela. O primeiro a bater ganha a carta.

60 SEGUNDOS



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 1 base;

- 25 peças plásticas (figuras geométricas);
- 1 saco plástico.

Objetivos: Desenvolver a agilidade, a percepção espacial, a destreza manual, a coordenação viso-motora, a concentração, a atenção, o reconhecimento e a diferenciação de formas.

Objetivo específico: Encaixar todas as peças do tabuleiro nos devidos locais no tempo estipulado.

Idade: 7 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: Um cronômetro será disparado e a criança deverá encaixar cada peça em seu lugar. Se o tempo acabar, todas as peças serão lançadas ao ar.

PEGA VARETAS



Fonte: www.xalingo.com.br

Material: 31 varetas coloridas de plástico.

Objetivos: Desenvolver a percepção visual, o pensamento antecipatório, a coordenação viso-motora, o raciocínio, a concentração, a atenção e a destreza manual.

Objetivo específico: Pegar o maior número de varetas sem tocar as demais.

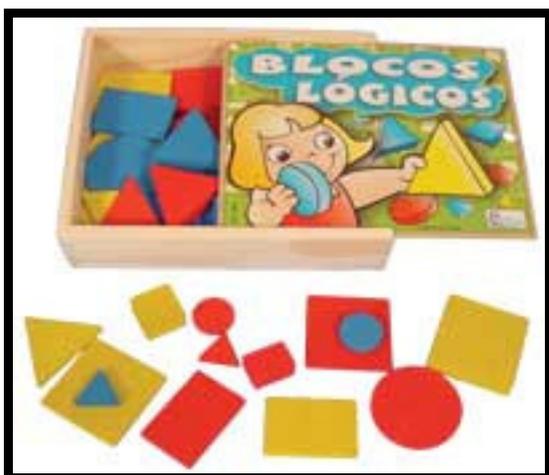
Idade: a partir de 5 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: As varetas devem ser mantidas na posição vertical sobre a mesa, soltando-as para que o jogo se inicie. Cada jogador deverá levantar vareta por vareta sem mover nenhuma das outras. Caso mexa, passará a vez ao próximo jogador. Ao final as varetas pegas pelos jogadores deverão ser somadas, pois cada cor tem um valor: verde – 5; azul – 10; amarelo – 15; vermelho – 20; preto – 50.

3.3 JOGOS PARA DESENVOLVER O RACIOCÍNIO LÓGICO MATEMÁTICO:

BLOCOS LÓGICOS



Fonte: www.simque.com.br

Material: 48 peças

Objetivos: Desenvolver o pensamento lógico, a classificação, a seriação, a relação de igualdades e diferenças, adquirir o conceito de formas geométricas e associação de atributos.

Objetivo específico: poderá variar de acordo com a proposta dada ao material.

Idade: a partir de 2 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: Montar estruturas ou separar formas ordenando por seqüências de tamanho, cor, formas geométricas.

TANGRAM



Fonte: www.xalingo.com.br

Material: - 5 triângulos de vários tamanhos

- 1 quadrado

- 1 paralelogramo

Objetivos: Desenvolver o pensamento antecipatório, o conceito de conservação, a criatividade, o pensamento lógico, conhecimento de formas geométricas.

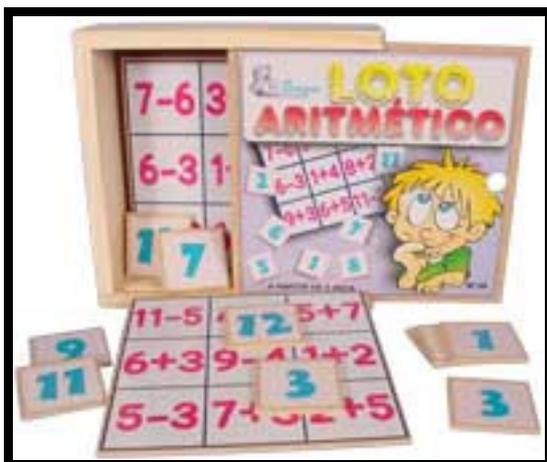
Objetivo específico: Construir figuras a partir das formas geométricas.

Idade: 5 anos.

Participantes: 1 ou mais.

Desenvolvimento: A criança brinca livremente com a construção de diversas figuras.

LOTO ARITMÉTICO



Fonte: www.simque.com.br

Material: 40 peças de madeira

Objetivos: Estimular as operações de soma e subtração, desenvolver o raciocínio lógico, o raciocínio abstrato, a coordenação visomotora, a atenção e a concentração e a noção de sinais aritméticos (+ e -).

Objetivo específico: Trabalhar as operações de soma e subtração.

Idade: a partir de 7 anos.

Participantes: 2 ou mais.

Desenvolvimento: Um participante sorteará um número por vez e os outros participantes deverão fazer as operações mentais escritas em suas cartelas a fim de verificarem se o número sorteado faz parte da sua cartela ou não. Ganhará aquele que completar a cartela primeiro.

RACK



Fonte: www.grow.com.br

Material: - 60 cartas numeradas;

- 4 racks para as cartas;

- 1 bandeja de descartes;

Objetivos: Desenvolver a noção de quantidade e de seqüência numérica, construção de estratégias, organização, desenvolvimento da coordenação visomotora, da orientação temporal e do raciocínio lógico.

Objetivo específico: Somar 500 pontos antes dos outros participantes.

Idade: a partir de 8 anos.

Participantes: 2 a 4.

Desenvolvimento: Os jogadores devem colocar suas cartas em seus racks. Conforme as rodadas forem acontecendo, as cartas do rack serão trocadas e substituídas por outras até que se forme uma seqüência de cartas em ordem crescente, não sendo necessário o seguimento numérico (1,2,3,4). Ganha a rodada aquele que conseguir formar a seqüência crescente durante as rodadas e ao final somar 500 pontos.

LIGUE 4



Fonte: www.estrela.com.br

Material: - 1 base plástica;

- 2 suportes para base;

- 42 peças plásticas (21 pretas e 21 brancas).

Objetivos: Construir estratégias e organização, desenvolver o pensamento antecipatório, a memória visual, a noção de quantidades, a coordenação visomotora, a orientação espacial e o raciocínio lógico.

Objetivos específicos: Formar em primeiro lugar uma seqüência de 4 peças, seja na horizontal, na vertical ou na diagonal.

Idade: a partir de 7 anos.

Participantes: 2 jogadores.

Desenvolvimento: Cada jogador deverá tentar alinhar 4 das suas pedras seguidamente, seja na horizontal, na vertical ou na diagonal, lembrando que ao mesmo tempo, deverá tentar impedir que seu oponente faça o alinhamento das suas 4 peças.

SENHA



Fonte: : www.grow.com.br

Material: - 1 tabuleiro com adesivo;

- pinos brancos;
- pinos pretos;
- pinos coloridos (7 cores diferentes).

Objetivos: Construir estratégias e organização, desenvolver a atenção, a concentração, o pensamento antecipatório, o raciocínio lógico e abstrato e a coordenação visomotora.

Objetivo Específico: Desafiante: criar uma senha difícil de forma que o desafiado não a descubra. Desafiador: descobrir a senha criada pelo desafiador.

Idade: a partir de 8 anos.

Participantes: 2 jogadores.

Desenvolvimento: O desafiante cria uma senha e o desafiado deve descobri-la fazendo o menor número de tentativas possíveis. A cada tentativa do desafiado, o desafiante deve sinalizar com os pinos brancos e pretos para orientar os seus acertos e erros. A cada fileira de pinos coloridos que for feita, o desafiante ganha um ponto. Assim, se o desafiado conseguir descobrir a senha fazendo poucas tentativas, o desafiante receberá poucos pontos. Caso faça muitas tentativas, o desafiante receberá mais pontos.

SUPER TRUNFO



Fonte: www.grow.com.br

Material: 32 cartas.

Objetivos: Desenvolver a atenção, a concentração, a noção de quantidades, a comparação, o raciocínio lógico e o pareamento.

Objetivo específico: Ficar com todas as cartas do baralho.

Idade: a partir de 7 anos.

Participantes: 2 ou mais.

Desenvolvimento: O participante que iniciará o jogo deverá escolher alguma das informações presentes em sua carta, àquela que julgar ter um valor maior do que a carta de seu adversário, e desafiá-lo. Caso sua carta tenha o valor maior, fica com a carta do adversário. Caso contrário, o adversário fica com sua carta.

CORRIDA À CAIXA FORTE



Fonte: www.grow.com.br

Material: 1 tabuleiro; 6 cartas de magia; 113 moedas; 6 peões; 1 conjunto de adesivos para peões; 1 dado; 1 conjunto de adesivos para o dado.

Objetivos: Construir estratégias e organização, desenvolver a atenção, a concentração, a noção de quantidade, o pensamento antecipatório, o raciocínio lógico, a orientação espacial, contato com valores monetários, utilização das operações matemáticas de soma, subtração e divisão.

Objetivo específico: Chegar à caixa forte com o maior valor em moedas.

Idade: a partir de 7 anos.

Participante: 2 a 6 jogadores.

Desenvolvimento: Os jogadores deverão percorrer todo caminho do tabuleiro até chegarem ao caixa forte, tentando ganhar o maior valor monetário que conseguirem. Terão que fazer alguns pagamentos ao banco, reduzindo seus créditos de acordo com as casas em que caírem. Quem conseguir chegar ao caixa forte com mais moedas, ganha o jogo.

PEGA-PEGA TABUADA



Fonte: www.grow.com.br

Material: (informação não disponível)

Objetivos: Trabalhar com a operação de multiplicação, com o cálculo mental, desenvolver a atenção, a concentração, a noção de quantidades e a comparação.

Objetivo específico: Resolver corretamente o maior número de contas.

Idade: a partir de 7 anos.

Participantes: 2 a 6.

Desenvolvimento: Através de um mecanismo com bolinhas, dois números são sorteados. Os jogadores deverão multiplicar estes números tentando ser o primeiro a encontrar o resultado correto.

CONCLUSÃO

Após este estudo, pudemos perceber o quão valioso é um jogo, pois pode auxiliar um profissional a ressignificar a aprendizagem de um indivíduo bem como ajudá-lo a se colocar diante de diferentes situações.

Acreditando que os jogos são a maneira mais eficaz de ensinar uma criança, sem que esta se sinta desestimulada, desmotivada a aprender, resolvemos organizar um repertório de jogos que pode ser utilizado como orientação tanto para os profissionais da área bem como para a orientação dos pais, lembrando que os objetivos que almejam alcançar devem ser claros.

O critério que usamos para fazer o agrupamento de jogos apresentados se pauta no desenvolvimento dos indivíduos. Para cada dificuldade, há de se propor um determinado(s) jogo(s).

A dificuldade deve ser observada e analisada com cuidado, pois muitos podem ser os fatores que bloqueiam o ato de aprender. Aprender é uma ação interna e compete ao indivíduo, que deve questionar e buscar em si qual o valor da informação que recebe, assim, a internalização acontece e a aprendizagem também. Porém muitos não conseguem estabelecer relação entre a informação recebida e o seu valor e então, não acontece a internalização e nem a aprendizagem.

É neste momento que se faz necessária a presença do profissional da área psicopedagógica diagnosticando e propondo a intervenção pertinente a cada dificuldade. A necessidade de reestruturação interna do indivíduo é grande, porém acontece lenta e gradativamente, envolvendo várias etapas de um processo que tem como único objetivo a ressignificação do aprender.

Portanto o psicopedagogo, o paciente e os pais devem se tornar uma “equipe”, caminhando em uma mesma direção, em busca do prazer de aprender.

BIBLIOGRAFIA

ANTUNES, Celso. *O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir*. 3.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BATLLORI, Jorge. *Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades: cognitivas e sociais*. Trad. Fina Iñiguez. São Paulo: Madras, 2006.

DOHME, Vânia. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Petrópolis, Rj: Vozes, 2003.

FERNANDÉZ, A. *Os idiomas do aprendente*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Miniaurélio: o minidicionário da língua portuguesa*. Curitiba: Positivo, 2004.

KUWAHARA, M.C. de Matos. *Jogos no processo de aprendizagem*. Disponível em www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=598, acesso em 02 set 2007.

LA TAILLE, Y. et al. *Piaget, Vygotsky e Wallon – Teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus, 1992.

MACEDO, L. et al. *Aprender com Jogos e situações-problemas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

_____. *4 cores, senha e dominó*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MURCIA, J.A.M. et al. *Aprendizagem através do jogo*. Trad. Valério Campos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.

OLIVEIRA, V.B. et al. *O brincar e a criança do nascimento aos 6 anos*. São Paulo: Vozes, 2000.

SEBER, M. et al. *Psicologia do Pré-escolar: uma visão construtivista*. São Paulo: Moderna, 1995.