

UNIVERSIDADE SANTO AMARO
Psicopedagogia

Amanda Cristina de Potenza Ribeiro

**JOGOS: IMPORTANTES FERRAMENTAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM**

São Paulo

2008

Amanda Cristina de Potenza Ribeiro

**JOGOS: IMPORTANTES FERRAMENTAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM**

Categoria Lato Sensu Especialização:

“Monografia apresentada para obtenção do título de Especialista *Lato Sensu em Psicopedagogia* da Universidade de Santo Amaro, sob a orientação da Prof.Ms. Marilene Lima Santos”.

São Paulo

2008

Agradecimentos

Agradeço a Deus, a minha querida família pelo apoio, paciência e carinho e a todas as minhas professoras que me ensinaram com amor e respeito à sempre estar em busca do conhecimento.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Resumo da relação entre o xadrez e suas implicações nos aspectos educacionais.....	58
---	----

Sumário

Introdução..... pág. 01

Capítulo I

A importância do jogo para o desenvolvimento humano.....pág.02

1- Fases do jogo segundo Piaget.....pág.03

1.1- Jogo de exercício.....pág.03

1.2- Jogo simbólicopág.03

1.3 - Jogos de regraspág.03

2- Os jogos na visão de alguns autorespág.04

2.1- Os vários tipos de jogos segundo Kishimoto.....pág.05

2.2 – A influência dos jogos no desenvolvimento humano segundo alguns autorespág.06

Capítulo II

Os jogos no diagnóstico psicopedagógico.....pág.10

2.1 - A hora do jogo psicopedagógico – Momento de jogar e aprender.....pág.12

2.1.2 – O análogo entre jogar e aprender.....pág.12

2.2 – A escolha dos jogos na psicopedagogia.....pág.13

Capítulo III

A atuação dos jogos na aprendizagem.....	pág.15
3.1 – O jogo de xadrez.....	pág.16
3.1.2 – Descrição do jogo.....	pág.17
3.1.3 – O objetivo do jogo.....	pág.17
3.2- A importância do jogo de xadrez na aprendizagem.....	pág.17
3.2.1 – O xadrez como um instrumento psicopedagógico.....	pág.19
3.3 – A importância dos jogos tradicionais e jogos pedagógicos (educacionais) na prática do psicopedagogo.....	pág.19
3.3.1 – Jogos educacionais.....	pág.20

Capítulo IV

A importância da utilização dos jogos na intervenção Psicopedagógica.....	pág.24
4.1 – A utilização dos jogos de regras.....	pág.24
4.2 – O uso de jogos e as estruturas da alienação do saber ⁽¹⁾	pág.24
4.3– A utilização dos jogos na construção da modalidade de aprendizagem.....	pág.26
4.4– Os jogos no processo de construção do saber e da inteligência.....	pág.26
4.5– A utilização dos jogos no processo de aquisições de conhecimentos.....	pág.28

Capítulo V

A aplicação dos jogos no estágio psicopedagógico.....	pág.30
---	--------

5.1- Descrevendo os pacientes.....	pág.30
5.2- A aplicação dos jogos no diagnóstico.....	pág.32
5.3- A aplicação na hora do jogo – momento revelador.....	pág.36
5.4- A aplicação no jogo no processo de intervenção.....	pág.38
5.4.1 – O jogo de xadrez.....	pág.38
5.4.2 – O jogo de cartas – Um jogo clássico com várias possibilidades.....	pág.39
5.4.3 – Jogos atuais, importantes ferramentas no tratamento psicopedagógico.....	pág.41
5.4.4- Quebra-cabeça – Um jogo de passatempo e raciocínio.....	pág.42
5.4.5 – Jogo Charada – um jogo para desenvolver a percepção visual.....	pág.43
5.4.6 – Jogo das palavras – Stop.....	pág.44
5.4.7- Jogo do torto e Bingo de letras.....	pág.45
5.4.8 – Jogos de lógicas também são importantes.....	pág.46
5.5- Desenvolver outras habilidades é fundamental.....	pág.47
VI - Considerações finais.....	pág.52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	pág.54
APÊNDICE.....	pág.58

Resumo

Este trabalho tem como base mostrar a importância das atividades lúdicas no processo do tratamento psicopedagógico e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem. O mesmo aborda também diferentes tipos de jogos e suas diversas habilidades.

Os jogos possibilitam momentos prazerosos que permitem uma aprendizagem significativa. Além disso, estes são de extrema importância para o ser humano pois desenvolvem inúmeras capacidades sociais, afetivas, cognitivas, culturais e históricas.

O lúdico é essencial no trabalho psicopedagógico, tanto no aspecto clínico quanto no institucional, pois no diagnóstico ele permite uma boa compreensão do funcionamento dos processos cognitivos e afetivo-sociais e na intervenção é um grande aliado nas manifestações das modalidades.

É através do jogo que o sujeito encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem e melhorar sua relação com o mundo.

Além de transmitir certo encantamento e alegria, os jogos delimitam regras, limites que são primordiais no ato de aprender e na vida de maneira geral.

PALAVRAS-CHAVES: Lúdico, dificuldades de aprendizagem, desenvolvimento humano

ABSTRACT

This work has as basis to show the importance of the ludic activities in the psicopedagogical treatment process and its close relation to the learning process.

It also shows different kinds of games and its various abilities.

Through games moments of pleasure and significant learning are due. Besides that, they are extremely important to the human beings because they develop various social, cognitive, cultural, historical and affective abilities.

Ludic activities are essential in the pedagogical work, not only in the clinical but also in the institutional aspect, because it helps in the diagnoses to allow a good comprehension of the functioning of the cognitive and affective social processes and in the intervention. It is a great help in the manifestation of the modalities. It's through the games that the subject finds aid to overcome difficulties in learning and better his relationship with the world. Besides transmitting joy and happiness, games give rules, limits that are essential in the act of learning and for live in a general manner.

Key words ludic, learning difficulties, human development

INTRODUÇÃO

A Psicopedagogia é uma área que vem sendo firmada como uma área do conhecimento muito importante para melhoria de vida, principalmente daqueles que sofrem de dificuldades de aprendizagem.

Assim sendo, a mesma pode ser definida como um trabalho por meio de processos e estratégias que consideram a individualidade do aprendente.

Tendo por base os estudos de diversos autores ligados a Psicopedagogia, tais como Vygostky, Piaget e principalmente Fernández, o objetivo deste trabalho centrou-se em aspectos fundamentais do processo psicopedagógico, em especial a construção do conhecimento e do saber do indivíduo através dos jogos, baseando-se também em estudos de autores pesquisadores deste tema, tais como Macedo e Kishimoto.

Este trabalho menciona a importância do uso dos jogos nos processos de diagnóstico e intervenção psicopedagógica com indivíduos que sofrem de dificuldades de aprendizagem.

Esta dificuldade é citada por Fernández (1991) como um problema de aprendizagem que constitui um sintoma ou uma inibição, que se instala no indivíduo, afetando sua dinâmica de articulação entre os níveis de inteligência, organismo, corpo e desejo, resultando assim em um aprisionamento da inteligência e da corporeidade por parte simbólica inconsciente.

O jogo, portanto terá a função de recuperar o prazer perdido de aprender e a autonomia de exercício da inteligência.

O jogo do conhecimento para Fernández é fundamental, pois sem ele não pode haver a construção do saber:

Para construir um saber, para apropriar-se de um conhecimento, devemos jogar com a informação como se fosse certa e como se não fosse certa. E é no seio deste processo que irá se construindo a criação, a possibilidade de transformar o objeto, de acordo com experiência de cada um e, por sua vez, deixar-se transformar pela inclusão desse objeto. (FERNÁNDEZ, 1991, p.166)

O saber é construído fazendo próprio o conhecimento do outro e esta relação só se pode fazer jogando e este é o elo entre o aprender e o jogar.

Capítulo I

A importância do jogo para o desenvolvimento humano

Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.
(Jean Piaget)

Possibilitando uma relação da criança com o mundo, o lúdico poderá ser muito importante na formação da personalidade. O jogo poderá propiciar ao indivíduo no seu processo de ensino-aprendizagem um melhor desenvolvimento psicomotor e um desenvolvimento de diversas habilidades de pensamento, tais como a imaginação, a criatividade, levantamento de hipóteses entre outras diversas habilidades que o jogo pode proporcionar, além das regras estabelecidas e conflitos que surgem em uma competição.

Segundo Huizinga (1996) o jogo não tem sua existência ligada a qualquer grau de determinada cultura, ou qualquer concepção de universo, porém o mesmo possui uma importância grande para o desenvolvimento humano, pois permite ao indivíduo um grande avanço no processo sócio-emocional e cognitivo.

Piaget (1967) relata que o jogo não pode ser visto apenas como um passatempo, um divertimento qualquer, pois ele propicia um desenvolvimento muito amplo no ser humano.

O jogo e a brincadeira são primordiais à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos.

O brincar e jogar são tão fundamentais ao homem quanto o alimento que o faz crescer, pois eles vão além do divertimento e servem de suporte para que a criança atinja um bom nível de desenvolvimento.

Para Piaget (1978) o desenvolvimento antecede a aprendizagem, ou seja, é necessária a maturação do organismo para que ocorra a aprendizagem. O conhecimento, para ele é construído através da interação entre sujeito e objeto.

1. Fases do jogo segundo Piaget

Para Jean Piaget (1975) o jogo, ou a atividade lúdica, conduz da ação à representação, na medida em que evolui do exercício sensório-motor para o jogo simbólico. Partindo deste pressuposto o autor propõe uma classificação genética dos jogos baseados na evolução das estruturas mentais, classificando-os em três tipos: jogos de exercício (0 a 1 ano), jogos simbólicos (2 a 7 anos) e jogos de regras (ápice aos 7 anos).

1.1 - O **jogo de exercício** tem como principal característica a busca pelo prazer, ou seja, tem como finalidade o divertimento, fazendo com que exercite as estruturas já apreendidas pelo indivíduo, a prática deste jogo não está relacionada à aquisição de um novo conhecimento, como relata Piaget: “Esse jogo de simples exercício, sem a intervenção de símbolos ou ficções nem regras, caracteriza especialmente as condutas animais...” (1975, p.146).

Com a idade de 0 a 1 ano, a criança imita para se adaptar a realidade, aprender ações novas ou satisfazer novas necessidades, por essa razão, que Andrade (1996, p. 62) diz que é muito, “importante que a criança tenha espaço e liberdade, com segurança, para se movimentar e outras pessoas com quem se relacionar”

1.2 - A criança de dois anos de idade já é capaz de representar, portanto é nessa fase que se inicia a fase do **jogo simbólico** ou do faz-de-conta, onde as características principais deste jogo são: a liberdade de regras e da fantasia, isto é, o prazer está no processo não nos resultados. A criança busca, desta forma o equilíbrio entre os mundos interno e externo. Algumas características deste jogo podem se modificar como o desenvolvimento da criança.

1.3 - Dos 4 aos 7 anos, este caráter lúdico da realidade vai se tornando cada vez mais uma representação da realidade, dando lugar aos **jogos de regras**.

Piaget (1978) acredita que o jogo de regras é caracterizado como uma atividade lúdica do ser socializado, pois regras pressupõem a participação da relação social de dois ou mais indivíduos. Neste tipo de jogo, o espaço e o tempo são limitados, todavia o prazer, o lúdico e o símbolo continuam existindo. Para tornar as regras do jogo

eficiente, os objetivos devem ser bem especificados, sejam eles jogos cooperativos ou não e cada individuo passa a ter seu papel no jogo.

2- Os jogos na visão de alguns autores

Os adultos, inclusive os psicopedagogos, devem estimular a participação das crianças e/ou jovens, na elaboração e cumprimento das regras em jogos sejam eles cooperativos ou competitivos, pois segundo Andrade (1996), isto poderá auxiliar,

...no desenvolvimento da capacidade de pensar de modo ativo; a serem cada vez mais capazes de elaborar regras justas e eficientes para si mesmas, a se comandarem bem em grupo, desenvolvendo-se socialmente e intelectualmente, lidando com aspectos sociais, políticos, morais e emocionais (ANDRADE, 1996, p. 64).

É muito importante que se trabalhe desde cedo com o individuo a naturalidade da derrota e da vitória, pois Piaget (1978) relata que a habilidade para competir em jogos está ligada a maturidade de cada um e, portanto não é apenas um traço de personalidade ou fruto do meio em que vive.

Na visão de Kishimoto (1993), o jogo analisado historicamente é baseado na compreensão do cotidiano infantil, em uma determinada época, pois é através deste cotidiano que se forma a imagem do brincar.

Desta forma, é possível dizer que o jogo é um espaço social, já que ele pressupõe uma significativa aprendizagem, pois envolve regras e relações interpessoais.

O jogo pode ser considerado como uma antecipação do mundo das ocupações sérias, como cita Chateau (1987) o jogo é uma preparação para a vida, e através do jogo que a criança poderá conquistar uma autonomia e uma concretização de sua personalidade. O lúdico, portanto é um artifício pela abstração, ou seja, a personalidade adulta se molda a cada experiência vivenciada pela criança durante o jogo e/ou a brincadeira.

Como relatam Garcia e Marques (1989), a criança faz a repetição da brincadeira que lhe dá prazer, ou seja, a brincadeira que instigue de fato seu intelecto, que represente um desafio, que permita experimentar suas potencialidades múltiplas.

A função do jogo e do brinquedo é de extrema importância para o desenvolvimento humano, pois como assinala Kishimoto:

“... a função lúdica e educativa do brinquedo torna o processo de ensinar/aprender prazeroso e gratificante. Isso não se encontra nas concepções tradicionalistas de educação, as quais priorizam aquisição de conhecimento, “disciplina” e “ordem” como valores fundamentais.” Kishimoto (2000, p.20)

Vygotsky (1998) também acreditou que o brincar pode elevar o desenvolvimento humano, pois, segundo ele é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento infantil e como afirma Bettelheim (1989):

“...quanto mais oportunidades a criança tiver para desfrutar a riqueza e a liberdade de fantasia da brincadeira em todas as suas formas, mais solidamente seu desenvolvimento se processará.” Bettelheim (1989, p.202).

2.1- Os vários tipos de jogos segundo Kishimoto

Existem inúmeros tipos de jogos, entre eles, jogos motores, intelectuais, cognitivos, cooperativos, competitivos, entre outros. Esta variedade de jogos pode mostrar a multiplicidade e a dificuldade de compreender o que é de fato o jogo, uma vez, que existe vários tipos de significados para este termo.

Entre os vários autores que descrevem sobre as características deste tema, Kishimoto pode identificar pontos comuns entre elementos que interligam a família dos jogos:

...liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não sério” ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e espaço. Kishimoto (1994, p.07)

A autora relata, portanto, que o jogo poderá ser visto como um resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, ou seja, o jogo depende da linguagem de um contexto social ou um esquema de regras que permitem identificar em qualquer tipo de jogo uma estrutura seqüencial, quando se refere um jogo quanto objeto.

Além disso, Kishimoto (ibid., p.07) diferencia os três aspectos lúdicos: o brinquedo, a brincadeira e o jogo, pois considera o brinquedo como objeto, suporte de brincadeira que é uma descrição de conduta estruturada com regras e o jogo designa tanto o objeto (brinquedo) quanto as regras (brinquedo e brincadeira). O jogo, portanto deve ser analisado dentro de um contexto que é utilizado, as atitudes dos jogadores e o significado que o observador (psicopedagogos, professores, pais, psicólogos, etc) dão ao jogo.

Kishimoto (op. cit., p.41), classifica os jogos em quatro tipos: Os funcionais, de ficção, de aquisição e o de construção.

Nas atividades lúdicas funcionais existe uma representação de movimentos simples, que abrangem movimentos corporais (encolher braços e pernas, agitar os dedos, etc.).

As brincadeiras de faz –de- conta com bonecas, carrinhos entre outros é que compõem as atividades de ficção, ou seja, as que mexem com o imaginário.

Nas atividades de aquisição permite-se que a criança aprenda ouvindo e vendo, compreendendo coisas, cenas, imagens, etc.

Os jogos de construção permitem uma combinação de objetos entre si, uma criação e modificação.

2.2 – A influência dos jogos no desenvolvimento humano segundo alguns autores

A influência de Vygotsky, em sua psicologia russa (1982 apud Kishimoto, 1994), também identifica dois aspectos muito importantes no lúdico infantil, que são a situação imaginária e as regras, onde o autor deixa claro, que nos primeiros anos de vida, o ato de brincar é predominante e é uma grande fonte de desenvolvimento, pois cria zona de desenvolvimento proximal, desta forma a criança promove uma situação imaginativa por meio de uma atividade livre e assim se apropria de iniciativa, expressando seus desejos e assim internalizando importantes regras sociais.

Seguindo as teorias de Piaget, Wallon e Vygotsky, Kishimoto (op. cit., p.44) aponta que o ato de imitar é o que dá origem da representação mental que é a base do aparecimento no jogo infantil, todavia a autora relata uma diferente reflexão do desenvolvimento da atividade simbólica a qual Bruner destaca:

“Bruner insiste nas trocas interativas entre a criança e a mãe como fonte de desenvolvimento cognitivo e meio para atribuir significado aos objetos ou aos fenômenos.” Bruner (1976 apud Kishimoto, 1994, p.45)

Winnicott, por sua vez possibilita uma maior compreensão do jogar na aprendizagem: “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)” (1975 apud Weiss, 2004, p.72).

Desta forma, Weiss afirma que nesse espaço de transição criança-outro-indivíduo-meio é que ocorre de fato a aprendizagem, e é esta a fundamental importância do jogo no trabalho psicopedagógico e/ou educacional.

Estes são alguns teóricos que podem explicar a importância dos jogos no desenvolvimento infantil através das representações mentais.

Uma discussão desencadeada a partir de uma determinada situação de jogo, que é, portanto mediada por um profissional, vai além de sua experiência, pois como cita Macedo (2000, p.23)... possibilita a transposição das aquisições para outros contextos”. Desta forma, como relata Macedo (sic) todas as atitudes geradas no decorrer do jogo tende a tornar-se propriedade do indivíduo, podendo ser generalizada para outros âmbitos, em especial a situações ocorridas em sala de aula, ou seja, no ato da aprendizagem.

Campos (2005) afirma que o jogo pode ativar e desenvolver os esquemas do conhecimento, ou seja, ele pode colaborar na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, tais como, na observação e identificação, comparação e classificação e também no ato de conceituar, relacionar e inferir. Os procedimentos utilizados no jogo

também são esquemas do conhecimento como o planejamento, a antecipação, a previsão, os métodos de contagem e registro, etc.

Os jogos, ainda podem propiciar aspectos muito significativos na constituição psíquica de uma criança, pois através deles podemos avaliar o nível de desenvolvimento cognitivo e social de cada uma e, portanto se designa um ótimo instrumento de diagnóstico psicopedagógico e também um aliado imprescindível na intervenção psicopedagógica, pois favorece uma análise mais aprofundada dos processos de pensamento utilizados pelos pacientes e do relacionamento que é estabelecido entre o parceiro e as regras propostas para o jogo.

No jogo do aprendente, Weiss (op.cit., p.77) identifica aspectos que são notados no decorrer do jogo: o conhecimento adquirido, o funcionamento cognitivo e de relações vinculares e o aprender significativo, caminhos utilizados para aprender e não-aprender, o que precisa ser revelado, escondido e como o faz.

Como integração de fatores cognitivos e afetivos que atuam nos níveis conscientes e inconscientes da conduta, a psicopedagogia acredita que qualquer jogo, mesmo os que envolvem regras e atividades corporais, possibilitam uma utilização da imaginação, da fantasia e da projeção de conteúdos afetivos e de uma organização implícita lógica, pois segundo Campos (2005), o psicopedagogo deve compreender as manifestações simbólicas e procurar fazer uma adequação das atividades lúdicas às necessidades de cada paciente.

Tezani (2004) afirma que o jogo é um recurso essencial na prática psicopedagógica, pois através do lúdico a criança e/ou o indivíduo articula melhor a teoria e prática, formulando hipóteses e experiências tornando a aprendizagem de fato interessante e significativa, ou seja, o indivíduo dá significado e sentido o seu ato de aprender o deixando muito mais prazeroso.

A criança, segundo Bertoldi (2003), necessita ter seus primeiros contatos com a aprendizagem de forma lúdica, pois desta forma a mesma terá grandes chances de ter

um melhor vínculo com a educação e poderá aprender a lidar melhor com seus medos e frustrações a respeito de sua aprendizagem.

Para finalizar, é necessário salientar que os jogos não representam, sozinhos, as aquisições de novos conhecimentos, sejam eles educativos ou não, mas sim as intervenções que serão realizadas pelo profissional que conduzirá e coordenará tais atividades.

Capítulo II

Os jogos no diagnóstico psicopedagógico

“O homem só se torna plenamente humano quando brinca.” Schiller

O jogo pode ser um forte aliado para a psicopedagogia, pois é um instrumento no qual se estabelece inúmeras relações. Portanto, o jogo é um elemento primordial no diagnóstico psicopedagógico.

Para fazer próprio o conhecimento do outro é essencial que se saiba construir seu próprio conhecimento e o jogo poderá possibilitar esta construção de conhecimento. Desta forma, podemos compreender a relação do aprender e jogar.

A construção do saber só é concebida através do jogo com o conhecimento. Afinal, podemos dizer que o jogo não é um produto ou um objeto, jogar é um processo. A criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. Neste espaço transicional, dá-se a aprendizagem.

A criança quando brinca deve fantasiar, ela deve transpor sua imaginação para o objeto, brincando com o mesmo como se fosse “real”: Uma vassoura pode se tornar um avião, porque a criança estará negando que aquele objeto é uma vassoura, mas ao mesmo tempo, a criança sabe que é uma vassoura e não um avião, pois conhece a função social de cada um, quando a mesma vê a vassoura somente como vassoura (hiperacomodação), ou se ela assimilar simbolicamente que pode ser uma vassoura-avião (hiperassimilação), nesse caso não há aprendizagem de fato de nenhum dos objetos envolvidos, nem do concreto nem do abstrato, assim este espaço transicional é

o único em que se pode aprender, pois a aprendizagem e o espaço transicional são coincidentes como cita Fernández (1991).

A construção do saber, portanto, ocorre quando há uma apropriação de um conhecimento, a informação obtida deverá ser dada como certa e não como incerta, pois é através deste processo que podemos dizer que ocorre uma construção de criação e transformação do objeto.

Segundo Fernández (1991) geralmente os pacientes possuem um déficit no jogar, em correlação a aprendizagem, assim sendo a prática clínica, demonstra, porém que o brincar é um instrumento que cria um espaço de confiança, podendo modificar a rígida ou estereotipia das modalidades de aprendizagem patológicas.

O objetivo do tratamento psicopedagógico é centrado no auxílio da recuperação do prazer perdido de aprender e dar autonomia no exercício de inteligência e o jogo pode possibilitar este prazer, pois proporciona um momento de confiança.

O jogar e aprender na Psicopedagogia caminham juntos, pois através da atividade lúdica ou hora do jogo, o psicopedagogo poderá observar inúmeras reações e pode trabalhar com o paciente o erro e articular a construção de conhecimento do mesmo.

O profissional da Psicopedagogia surgiu a partir da necessidade de se compreender melhor o processo de aprendizagem do sujeito, identificando este sujeito como um ser múltiplo, que é influenciado tanto nos aspectos físicos, cognitivos e emocionais, Para compreender tais aspectos, o psicopedagogo constrói seu trabalho, visando diminuir e/ou amenizar os problemas de aprendizagem e o fracasso escolar.

Neste contexto de múltiplas interações que o lúdico é sabiamente utilizado no diagnóstico psicopedagógico, pois permite que os pacientes revelem aspectos que não aparecem em situações formais do diagnóstico. Desta forma, o material deverá ser muito bem utilizado nas atividades e se deve ter objetivos bem traçados, a partir da

idade, do tempo disponível e de um material bem atrativo, tendo em vista a construção do saber e do conhecimento de cada um.

2.1 - A hora do jogo psicopedagógico – Momento de jogar e aprender

A hora do jogo psicopedagógico é caracterizada por momentos muito importantes para a compreensão de alguns processos que podem ter gerado uma patologia no ato de aprender, já que como cita Fernández (1991, pg. 168):

- O espaço de aprendizagem e o espaço de jogar são coincidentes.
- Ambos os processos tem momentos analógicos (inventário – organização – integração).
- A modalidade desenvolvida no jogo e o tipo de tratamento do objeto lançam luz sobre a cena de aprendizagem.
- O brincar possibilita o desenvolvimento das significações de aprender.

Na hora do jogo existe uma superação da dicotomia dos testes projetivos e possibilita uma melhor observação da dinâmica de aprendizagem do sujeito.

2.1.2 – O análogo entre jogar e aprender

Como cita Fernández (1991), podemos observar o paciente na hora do jogo psicopedagógico baseando-se em três etapas: O **inventário**, que é um primeiro contato com o material, que permitirá com que o paciente possa manuseá-los e depois fazer uma **organização** do material proposto para o mesmo, partindo desse pressuposto o paciente pode fazer então uma **integração** de relações e conceitos que serão transmitidos pelo autor, permitindo que o mesmo se **aproprie** de sua invenção.

Estes momentos são muito importantes para a observação do psicopedagogo, porque permite que ele responda algumas questões pontuais do

processo de aprendizagem do sujeito, fazendo uma interpretação simbólica analítica, já que o interesse psicopedagógico é a relação do sujeito como o conhecimento e o saber.

A hora do jogo pode possibilitar uma boa observação de diversos aspectos que podem determinar uma patologia na aprendizagem e em seu significado, tais como: A atitude do paciente diante da aprendizagem, a modalidade de aprendizagem, a disponibilidade corporal, o prazer no ato de jogar, o modo com que lida com os materiais existentes na caixa, dificuldades no discurso lúdico, detectar os esquemas de ação, entre outros citados por Fernández (1991, pg.177).

2.2 – A escolha dos jogos na psicopedagogia

Para escolher os jogos, o psicopedagogo deve ter bem definidas quais são as reais dificuldades de seu paciente.

Alguns jogos podem propiciar um trabalho melhor para a linguagem como, por exemplo, o “jogo da força” e “palavras cruzadas”. Outros jogos possibilitam um melhor raciocínio lógico-matemático como o “banco imobiliário”. Existe ainda um jogo que proporciona para o paciente informações de variados temas como “perfil”. Há uma variedade de jogos que exigem estratégia, domínio espacial, verificação de hipóteses e tomadas de decisões.

O computador também é um forte aliado, pois apresentam jogos bem variados e até simulações de realidade.

Não existe nenhuma dificuldade ou modalidade de aprendizagem a qual não se possa utilizar o recurso dos jogos.

Desta forma, é essencial que ocorra a passagem do objeto concreto para o objeto construído pelo sujeito e o psicopedagogo necessita identificar através dos jogos em que contexto simbólico e/ou imaginário o objeto do paciente se encontra inserido.

É necessário salientar ainda que os jogos, brinquedos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em si um saber pronto e acabado, porque estes podem trazer um potencial o qual o paciente pode ou não obter, e este processo é essencial porque o jogo não é somente um objeto do conhecimento e do saber que está sendo construído, mas também a modalidade de aprendizagem do sujeito.

Fernández (2001) relata que o conceito de modalidade de aprendizagem permite que se passe do universal para o particular, do estático para o dinâmico, do concreto para o abstrato, de uma percepção do objeto pedagógico construído e o que está em construção e o fundamental neste processo é a maneira em que se dá a construção do mesmo no interior do sujeito.

A variedade de jogos é imensa, pois existem tanto jogos individuais, onde o paciente deve superar seus próprios limites, quanto a jogos cooperativos e competitivos. Os jogos tradicionais são os menos utilizados atualmente, porém são de extrema importância:

“Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudanças e universalidade” (KISHIMOTO, 1993, p. 15)

O uso dos jogos educativos segundo Bertoldi (2003) são menos adequados, pois não possuem características de uso terapêutico no trabalho psicopedagógico, que possui uma relação com uma construção do cenário lúdico, desafiante, que se distancia do ambiente escolar. Kishimoto (1998) afirma que o jogo educativo possui duas funções que devem estar em constante equilíbrio, que é a função lúdica, que está ligada a diversão, ao prazer e a função educativa, que amplia os conhecimentos de um educando, porém é preciso ter muita cautela ao trabalhar com jogos, pois como cita Kishimoto “O desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino” (KISHIMOTO, 1998, p.19)

Capítulo III

A atuação dos jogos na aprendizagem

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido (...). São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Groenwald e Timm

Há uma série de jogos que podem auxiliar o trabalho do psicopedagogo no atendimento.

Em geral, os jogos são ótimas ferramentas instrucionais que divertem e ao mesmo tempo motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de atenção, exercitando todas as funções mentais, psíquicas e intelectuais do paciente.

Quando estes motivam o processo de aprendizagem, eles podem ser definidos como jogos educacionais, porém existem algumas controvérsias quanto a sua definição já que Dempsey, Rasmussem e Lucassen (1996) citados por Botelho (2004) definem os jogos educacionais como uma constituição de qualquer atividade de formato instrucional ou de aprendizagem que promova competição e que contenha regras e restrições.

Existem diferentes tipos de jogos que podem ser classificados de acordo com seus objetivos, tais como os jogos de ação, aventura, lógicos, estratégicos, esportivos, entre outros.

Alguns destes podem ser utilizados com propósito educacional e utilizados com o auxílio da informática, já que esta se encontra mais atual. Destacarei alguns aspectos destes tipos de jogos:

Os jogos de ação podem auxiliar no desenvolvimento psicomotor, desenvolvendo reflexos, coordenação e auxiliando no pensamento rápido perante uma situação inesperada. Sendo assim, em uma perspectiva educacional, o ideal é que o jogo possa alternar momentos de cognição com períodos de utilização de habilidades motoras.

Os jogos de aventura podem possibilitar uma simulação de atividades impossíveis de serem vivenciadas em um âmbito escolar, buscando estratégias o paciente poderá lidar com situações diferenciadas.

Os jogos lógicos são muito desafiadores, alguns possuem um tempo pré-determinado que será bastante importante para a cognição do paciente. Aqui estão incluídos jogos clássicos com a dama e o xadrez.

3.1 – O jogo de xadrez

Becker (1994) relata que a mais famosa lenda sobre o surgimento do xadrez é a que o atribui ao filósofo e sacerdote indiano Sissa. Ele teria inventado o jogo com a finalidade de curar o tédio do rei Kaide, pois este prometeu ao sacerdote que se ele conseguisse animá-lo atenderia a qualquer pedido dele. Sissa, então lhe apresentou o jogo de xadrez e o rei ficou encantado. O sacerdote lhe fez um pedido inusitado, ele pediu um grão de trigo pela primeira casa, dois pela segunda, quatro pela terceira, oito pela quarta e assim sucessivamente dobrando a quantidade até chegar a última casa do tabuleiro de xadrez.

O rei pediu aos seus matemáticos que calculassem toda a quantidade de trigo que deveria ser dada para Sissa. A surpresa foi grande, quando o rei recebeu a notícia dos resultados calculados pelos matemáticos, já que não havia como recompensá-lo porque o valor era incalculável, era impossível de

ser concedido seu desejo, pois não havia como plantar tanto trigo, já que o mesmo cobriria toda a camada da terra.

3.1.2 – Descrição do jogo

O jogo de xadrez é uma simulação de uma batalha entre dois grupos, representados por peças e funções diferentes, sobre um tabuleiro de oito por oito casas quadriculadas, somando um total de 64 casas de cores alternadas (geralmente preto e branco).

3.1.3 – O objetivo do jogo

O objetivo deste jogo é dar um xeque-mate ao rei adversário. Este xeque-mate significa um tipo de ataque ao rei adversário de forma que ele não tenha mais defesa ou fuga. Cada jogador possui 16 peças, contendo: um rei, uma dama, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões.

3.2- A importância do jogo de xadrez na aprendizagem

Resende (2006) afirma que o ensino de xadrez é um ótimo instrumento pra desenvolver habilidades mentais, pois o jogo trabalha com a atenção, a imaginação, projeção, memória, o pensamento adquirido, percepção de mundo, planejamento, rigor mental, análise sistemática e matemática.

Desta forma, a criança irá mais que aprender, ela vai desenvolver inúmeras habilidades, como tomar decisões no momento correto, ter um pensamento crítico e aprender a calcular (pensamento lógico-matemático).

Além disso, o xadrez possibilitará também com que o aprendente visualize, modifique e reafirme o pensamento, facilitando a relação do mesmo com o mundo abstrato.

Salazar (apud Resende, 2006) relata que com o jogo de xadrez, o jogador aprende a partir dos erros, isso permite um pensamento hipotético, ou

seja, desta forma poderá ser analisado o fato partindo de suposições e criando hipóteses.

O xadrez possibilita também a memorização e a capacidade de codificação e decodificação, assim como o pensamento criativo.

Alguns valores também serão estimulados neste jogo, tais como a responsabilidade, acatar normas, aprender a ganhar e a perder, humildade, perseverança, disciplina, tolerância, paciência, autocontrole, entre outros aspectos bastante importantes para a formação humana.

Salazar (apud Resende, 2006) aponta também exemplos de algumas áreas a qual o xadrez poderá ser aplicado, tais como as recreativas, desportivas, intelectuais, culturais, éticas e emocionais. Segundo ele, para a perspectiva recreativa, o jogo de xadrez aparece somente como uma atividade lúdica, uma diversão. Na perspectiva esportiva, o aprendente poderá aprender através do respeito ao adversário, porém com uma maior competitividade.

No fator ético, o jogo pode trabalhar com a aquisição e a consolidação de valores morais e éticos. Na questão intelectual, a mais abordada pelos estudiosos do jogo, o xadrez possibilitará um aprimoramento da parte cognitiva em todas as suas funções, tais como memória, atenção, raciocínio lógico-matemático, entre outros aspectos importantes da cognição.

A questão emocional, citada pelo teórico está bastante envolvida no jogo de xadrez, pois que pratica este jogo, poderá obter uma maior autonomia, autodisciplina e autocontrole imprescindível para a busca de seus objetivos.

3.2.1 – O xadrez como um instrumento psicopedagógico

Segundo alguns estudiosos, a prática do xadrez como já foi citado poderá possibilitar um desenvolvimento em diferentes fatores da aprendizagem e da vida humana.

Sunyé (2006) cita que a atividade enxandristica realizada em um contexto educacional permite um trabalho de melhoria da auto-estima dos alunos, visto que sua iniciação não necessita de pré-requisitos e é totalmente acessível a qualquer aluno em idade escolar. Sendo assim, a aplicação do jogo como ferramenta psicopedagógica ou pedagógica em alunos que apresentem dificuldades ou defasagem escolar é válida, pois ele poderá ser um elemento motivador para a superação de tais dificuldades.

A tabela elaborada por André Araújo (2006, p.7) pode trazer algumas informações importantes para uma melhor compreensão do xadrez e suas implicações pedagógicas (Veja Apêndice).

Os jogos estratégicos como Dama, Xadrez, Batalha Naval e muitos outros são:

“jogos que fazem com que o/a aluno/a crie estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador/a, onde ele/a tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema”. (Lara, 2004, p.27).

Sendo assim, o xadrez se apresenta como um excelente instrumento na prática pedagógica e psicopedagógica.

3.3 – A importância dos jogos tradicionais e jogos pedagógicos (educacionais) na prática do psicopedagogo.

Para a prática do psicopedagogo, é essencial que sejam feitos inúmeros tipos de jogos a fim de que estes possam auxiliar no diagnóstico de diferentes tipos de modalidades e/ou aplicados em uma intervenção.

Os jogos tradicionais também são de grande valia, pois estes possuem como seu principal foco a oralidade. Eles são transmitidos de geração para geração, expressando seus valores culturais, pois fazem parte da cultura popular e considerados elementos folclóricos.

Estes jogos aparecem fora do âmbito escolar, ou seja, são mais praticados em parques, ruas, etc. Suas regras podem variar de acordo com a cultura, ou de um grupo para o outro, dependendo de sua tradição. Mesmo sendo estes, jogos pouco utilizados nos dias atuais, eles podem auxiliar muito na aprendizagem e conseqüentemente em um tratamento psicopedagógico. Já que foi observado que os jogos possibilitam muito prazer em aprender.

Não se sabe exatamente ao certo a origem de muitos jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, o que podemos dizer é que no Brasil, estes jogos recebem uma grande influência da cultura portuguesa e de elementos folclóricos dos negros e índios.

3.3.1 – Jogos educacionais

Os jogos educacionais são ferramentas extremamente importantes para o trabalho do professor e por conseqüência um grande aliado no tratamento e diagnóstico psicopedagógico.

Segundo Kishimoto (1993) o papel educativo do jogo é auxilia positivamente na formação cognitiva, social e moral dos indivíduos.

O jogo educacional apresenta uma função bem delineada e, portanto deve ser muito bem aplicado seja em sala de aula ou na clínica, pois o uso deste deve ser coerente com as dificuldades e aquilo que se quer alcançar na aprendizagem do aluno e/ou paciente.

Desta forma, para a sua aplicação é necessário seguir corretamente todos os aspectos que serão envolvidos na partida, desde como serão aplicadas às regras (como estas serão lidas, seja pelo psicopedagogo, educador ou até pelo paciente/aluno), permitindo uma flexibilidade, sujeito a mudanças no decorrer da aplicação, enfim, o psicopedagogo e/ou educador

deverá observar atentamente todos os aspectos no momento da realização do jogo.

Os primeiros indícios de estudo deste tipo de jogo situam-se em Roma e na antiga Grécia, onde Platão, em *Les Lois* (1948) comenta a importância do “aprender brincando” em oposição à violência e opressão. (PLATÃO apud KISHIMOTO, 1998, p.14-15).

Além disso, quando a criança e/ou o paciente é motivado, a aprendizagem será muito mais satisfatória e trará uma maior assimilação, permitindo também que o psicopedagogo perceba melhor a modalidade patológica de seu paciente. “A criança repete a brincadeira que lhe dá prazer, a que estimula o seu intelecto, a que representa desafio, a que permite experimentar suas potencialidades de maneiras múltiplas”. (GARCIA E MARQUES, 1989, p. 55).

A seguir, serão descritos alguns tipo de jogos que podem auxiliar bastante no processo de aprendizagem e no diagnóstico e intervenção psicopedagógica.

*CAIXA CURIOSA - é uma caixa que tem dois cortes, um maior e um menor. Dentro dessa caixa podemos colocar um objeto e trabalhar o seu nome como “palavra-geradora”, em seguida suas famílias para a formação de novas palavras.

*QUEBRA-CABEÇA - é um jogo que trabalha sílabas, nomes ou palavras e pode se tornar fácil ou difícil de acordo com seu grau de dificuldade, como: o número de peças que o compõem, o tipo de recorte e os detalhes das peças.

*DOMINÓS - tem a finalidade de trabalhar ou identificar sílabas e formar novas palavras. Eles podem ser compostos de nome com nome; nome com sílabas iniciais; sílabas com sílabas.

*DADOS - podem servir para o alfabetizador trabalhar sílabas, letras, nomes e palavras e aplicado em jogos de trilhas.

*TRABALHANDO COM SÍLABAS MÓVEIS - É importante o manuseio de sílabas móveis na formação e descoberta de novas palavras, antes de registrá-las.

As atividades com sílabas móveis poderão ser trabalhadas através dos seguintes jogos.

* SEGREDO - são envelopes que contenham palavras em sílabas para os alunos montarem. Ele pode ser trabalhado individualmente ou em grupos, mas nenhum pode olhar as palavras do outro. Em seguida, pode-se trabalhar as famílias das palavras formadas e registrá-las.

* JOGO DO MICO - é um jogo com 27 cartas de baralho, sendo que 26 cartas são sílabas que formam palavras e 1 carta é com o desenho do mico. Este jogo é para ser jogado em grupos de 3 jogadores e tem a finalidade de formar palavras com as sílabas que estão nas cartas.

* CONSTRUINDO PALAVRAS – são cartões com diversas sílabas que são distribuídas para os grupos que forem formados. Quando os grupos formarem todas as palavras possíveis, irão socializar com o restante da turma.

* JOGO DAS SÍLABAS - são cartelas numeradas e fichas com sílabas que são distribuídas aos educandos em grupo, no qual os alfabetizadores falam a sílaba e o número onde ela deve ser colocada. É muito parecido com o bingo de sílabas. O grupo que completar toda cartela ajudará aos demais concluir o jogo.

BINGOS - é um jogo no estilo do anterior, sendo que neste o psicopedagogo ou educador entrega somente as cartelas e sorteia as fichas. Pode-se trabalhar as sílabas no Bingo de Sílabas, as letras no Bingo de Letras, as palavras no Bingo com Palavras e os nomes no Bingo de Nomes.

JOGO DA MEMÓRIA - é um jogo que precisa ter pelo menos 20 pares de cartão e um vocábulo que faça parte do cotidiano do aluno. É um recurso didático-pedagógico de alto alcance na alfabetização, pois os alunos e/ou pacientes constroem a escrita e a leitura, utilizam o seu esquema de assimilação, identificam as semelhanças entre letras, sílabas, palavras e desenhos. Existem variados tipos de jogos da memória, como por exemplo: Desenho x Palavra, Palavra x Palavra, Palavra x Letra inicial, Letra minúscula x Letra maiúscula, Letra cursiva x Letra de imprensa, Palavra x Nº de sílaba, entre outros.

RIMA COM PALAVRA-GERADORA - é um jogo que trabalha a rima através da palavra-geradora, no qual o educador ou psicopedagogo fala a palavra-geradora aos educandos e/ou pacientes e eles criam rima para a palavra.

QUE NOME É ESSE? – é uma dinâmica de jogo para ser utilizada na identificação dos nomes, na qual o psicopedagogo ou educador distribui cartões com as sílabas iniciais ou finais dos próprios nomes dos educandos ou pacientes e pede para que eles procurem a(s) sílaba(s) restante(s) dentro de uma caixa que contem todas as sílabas que faltam misturadas. Quem conseguir formar o seu nome primeiro, ajudará aos demais a formar os seus nomes também. Em seguida, poderão ser trabalhadas as famílias do nome e formação de novas palavras.

Capítulo IV

A importância da utilização dos jogos na intervenção Psicopedagógica

4.1 – A utilização dos jogos de regras

Segundo Brenelli (1996) a abordagem psicopedagógica dos jogos de regras favorece o desenvolvimento de estruturas cognitivas, pois permitem que o sujeito realize descentrações e coordenações de pontos de vista, bem como, o desencadeamento de regulações ativas no processo de escolha de procedimentos adequados aos alcances dos objetivos do jogo. A autora pode constatar que ao alterar sua maneira de jogar a criança demonstra que foi capaz de compensar as perturbações provocadas pelo jogo, na tentativa de acomodar-se às suas exigências.

Desta forma, pode-se afirmar que por meio do jogo o sujeito exercita suas funções intelectuais de assimilação e acomodação, fatores importantes no desenvolvimento cognitivo dos sujeitos.

Na abordagem psicopedagógica dos jogos matemáticos, Calsa (2002) conclui que estes são capazes de melhorar o desempenho de alunos com baixo rendimento nesta disciplina.

4.2 – O uso de jogos e as estruturas da alienação do saber⁽¹⁾

A Prof^a. Dr^a. Leny Magalhães Mrech (s/d)¹ relata que é preciso que o professor ou psicopedagogo modifique sua forma de conceber o processo de ensino-aprendizagem, pois ele não é um processo linear e

¹ Retirado do texto: MRECH, Leny M. **Uma breve discussão a respeito da concretude do material pedagógico**. In: Boletim da Associação Brasileira de Psicopedagogia. Ano 6, n. 13, jun. 1987.

contínuo que se encaminha em uma única direção, mais sim, multifacetado, apresentando enormes transformações. O processo de ensino-aprendizagem pressupõe também a não-aprendizagem, ou seja, esta não é exceção dentro deste processo, mas possui um vínculo estreito a ele.

O aluno, ou aprendente (em termos psicopedagógicos) poderá se recusar a aprender em um determinado momento de sua vida e assim possibilita um chamado fracasso escolar que corre em sentido contrário ao processo de aprendizagem. O saber e não-saber estão intrinsecamente ligados. O não-saber se entrelaça continuamente com o saber, portanto, é possível dizer no ponto de vista psicopedagógico que o processo de ensino-aprendizagem apresenta uma face dupla.

Esta face dupla fica clara quando, Fernández descreve que:

O desejo de saber faz um par dialético com o desejo de não-saber. O jogo do saber-não saber, conhecer-desconhecer e suas diferentes articulações, circulações e mobilidades, próprias de todo ser humano ou seus particulares nós e travas presentes no sintoma, é o que nós tratamos de decifrar no diagnóstico. (Fernández, 1991, p. 39)

Na Psicopedagogia, as estruturas de alienação do saber, como instrumentos inconscientes de construção, surgem para retificar os lugares do discurso pedagógico: o lugar do professor e do aluno, ou seja elas podem delimitar como estes deverão agir e se comportar. Elas se encontram fundamentalmente, segundo Mrech (s/d), no âmbito da própria linguagem, compostas por repetições, hábitos, estereótipos, palavras-chaves, estrutura de pensamento dos sujeitos, etc.

Algumas estruturas defensivas, utilizadas em um determinado momento pelo sujeito ou pela sociedade, podem introduzir um distanciamento entre pessoas ou em relação a um saber novo. Alícia Fernández compreende estas estruturas como verdadeiros “clichês”, formas estereotipadas de saber:

Para pensar novas idéias temos que desarmar nossas idéias feitas e misturar as peças, assim como um tipógrafo ver-se-á obrigado a desarmar os clichês, se deseja imprimir um texto no novo idioma (Fernández,1991,p..23).

4.3 – A utilização dos jogos na construção da modalidade de aprendizagem

Fernández (1991) conceitua a modalidade de aprendizagem permitindo que se passe do universal para o particular, do estático para o dinâmico, do concreto para o abstrato, com uma diferente percepção de um objeto construído e de um objeto que está em construção. O mais importante neste processo é maneira com que ocorre a construção do material pedagógico no interior do sujeito e esta construção do material e da modalidade de aprendizagem são processos de estruturação.

O objeto em construção necessita ser observado, pois este processo é fundamental, porque não é somente o objeto do saber e do conhecimento que está sendo desenvolvido, mas também a modalidade de aprendizagem de cada um.

Em cada um de nós, podemos observar uma particular "modalidade de aprendizagem", quer dizer, uma maneira pessoal para aproximar-se do conhecimento e para conformar seu saber. Tal modalidade de aprendizagem constrói-se desde o nascimento, e através dela nos deparamos com a angústia inerente ao conhecer-desconhecer. A modalidade de aprendizagem é como uma matriz, um molde, um esquema de operar que vamos utilizando nas diferentes situações de aprendizagem. Se analisarmos a modalidade de aprendizagem de uma pessoa, veremos semelhanças com sua modalidade sexual e até com sua modalidade de relação com o dinheiro. (Fernández, 1991, p.109).

4.4 – Os jogos no processo de construção do saber e da inteligência

O jogo não deve ser visto como um objeto estático sempre igual para todos os sujeitos. O jogo é um objeto dinâmico que poderá alterar a função simbólica e imaginária do paciente.

Além disso, o jogo permite um potencial relacional, que pode trazer uma boa relação social.

Cada jogo traz em seu bojo uma historicidade própria.

Porém, os jogos possuem uma enorme quantidade de estruturas de alienação do saber e é preciso que estas sejam identificadas com muita precisão, para que o processo de intervenção psicopedagógica ocorra com maior facilidade.

Jogos geralmente são empregados a partir de um modelo de inteligência unidimensional que privilegia o eixo cognitivo, segundo Mrech (s/d), pois estudos recentes revelam que as inteligências podem ser várias, como cita Gardner:

(...) cada inteligência é relativamente independente das outras e que os talentos intelectuais de um indivíduo, digamos, em música, não podem ser inferidos a partir de suas habilidades em matemática, linguagem ou compreensão interpessoal. (Gardner, 1994, p. 11)

Na formação da modalidade de aprendizagem do sujeito, às vezes, certas faixas de inteligências foram mais privilegiadas do que outras. Na atualidade as atividades de memorização estão mais utilizadas, assim como o pensamento lógico- matemático. Contudo, o paciente pode estar exposto a outros tipos de conhecimentos.

Pressupõem-se o uso de jogos aplicados no que se acredita que os conhecimentos de um “tipo” de inteligência transite para outro. Gardner, porém acredita que este processo não acontece de forma natural e necessita ser desencadeado pelo psicopedagogo, pois

(...) cada inteligência é relativamente independente das outras e que os talentos intelectuais de um indivíduo, digamos, em música, não podem ser inferidos a partir de suas habilidades em matemática, linguagem ou compreensão interpessoal (Gardner, 1994, p.11).

O mesmo jogo, embora tenha a possibilidade de ser utilizado por diferentes inteligências, não quer dizer que seja empregado efetivamente na prática psicopedagógica, pois o paciente deverá ser analisado individualmente em um trabalho mais específico as suas necessidades educacionais.

4.5 – A utilização dos jogos no processo de aquisições de conhecimentos.

Os jogos atuais permitem ao psicopedagogo uma grande variedade de utilização em seu trabalho.

Alguns jogos podem ser de grande valia para o desenvolvimento intelectual, tanto no despertar, na aquisição, memorização, raciocínio e simbolização.

Jogos que possibilitam o despertar mobilizam a descoberta, atenção, observação-escuta, registro e manipulação.

Os jogos de aquisição são de aprendizado rápido e didático, cópia, repetição, imitação e concentração, aspectos muito presentes na prática educativa.

Jogos de memorização permitem um melhor reconhecimento, uma boa memória visual e verbal.

Já os jogos de raciocínio são bem amplos, pois permitem: reconhecimento, combinação, experiências, dedução, comparação, atividades lógicas e operatórias e estratégia.

Jogos de simbolização possibilitam as associações, linguagem e representações complexas.

Todos estes termos referem-se ao quadro **A** da classificação psicológica do texto “O direito de brincar: A brinquedoteca”, aos quais são bem empregados a utilização dos jogos.

Alguns jogos atuais podem obter uma grande influência no desenvolvimento de aprendizagem dos pacientes.

Capítulo V

A aplicação dos jogos no estágio psicopedagógico

Vários jogos foram aplicados no decorrer do meu estágio. Todos foram de grande valia para o meu trabalho junto aos pacientes.

Antes de iniciar meu relato de observações da aplicabilidade dos jogos no decorrer do atendimento, começarei relatando um pouco mais sobre meus pacientes, porém todos estarão identificados com letras, para que as identidades dos mesmos sejam preservadas.

5.1- Descrevendo os pacientes

No atendimento havia três pacientes que apresentavam dificuldades e necessidades diferentes, o que dificultou bastante o processo de intervenção. Porém, foi notável que o trabalho em grupo foi bastante interessante e motivador, principalmente quando pudemos fazer os jogos.

A paciente A tem 13 anos e está freqüentando a 6ª série, ela disse que reconhece as letras, mas quando vai ler se esquece de algumas sílabas e, por esse motivo, disse que sente muita dificuldade para ler, mas escreve bem.

Ela relata que adora passear, quando não está na escola.

O que mais me chamou a atenção na fala da paciente A foi o fato dela dizer que se sente muito humilhada pelos amigos quando não consegue ler e ela quer ajuda para poder aprimorar sua leitura. Ela tem acompanhamento psicológico.

A paciente A foi encaminhada para o tratamento psicopedagógico pela escola e pelo neurologista.

Na mesma foi detectado em seu diagnóstico uma modalidade de aprendizagem patológica de hipoassimilação e hiperacomodação que

pressupõe uma pobreza de contato, um objetivação predominante, um déficit lúdico e criativo e uma excessiva submissão e imitação (copista).

O paciente B tem 14 anos e cursa a 5ª série. O mesmo tem muita dificuldade na escola e já estudou em uma escola especial.

Ele disse que sua memória é muito curta e por isso não consegue aprender, pois lê pausadamente, mas confunde algumas letras.

Durante o diagnóstico, foi indentificado no paciente a modalidade de aprendizagem de hipoassimilação-hiperacomodação, porque o mesmo apresentou pouca criatividade e um déficit lúdico, além disso, o paciente apresentou características de copista em algumas atividades realizadas no diagnóstico.

Sua escrita era muito dificultosa e apresentava muitos erros ortográficos e de concordância.

A leitura é bem pausada, com dificuldades em algumas sílabas

A análise feita nesse diagnóstico foi baseada na explicação de (Fernández 1991, pg. 110):

- Hiperacomodação:

Se acomodar-se é abrir-se para a internalização, o exagero disto pode levar a uma pobreza de contato com a subjetividade, levando à submissão e à obediência a crítica. Essa sintomatização está associada a hipoassimilação.

- Hipoassimilação:

Nesta sintomatização ocorre uma assimilação pobre, o que resulta na pobreza no contato com o objeto, de modo a não transformá-lo, não assimilá-lo de todo, apenas acomodá-lo. A aprendizagem normal pressupõe que os movimentos de [assimilação](#) e [acomodação](#) estão em equilíbrio. O que caracteriza a sintomatização no aprender é predomínio de um movimento sobre o outro. Quando há o predomínio da assimilação,

as dificuldades de aprendizagem são da ordem da não resignação, o que leva o sujeito a interpretar os objetos de modo subjetivo, não internalizando as características próprias do objeto. Quando a acomodação predomina, o sujeito não empresta sentido subjetivo aos objetos, antes, resigna-se sem criticidade. O sistema educativo pode produzir sujeito muito acomodativos se a reprodução dos padrões for mais valorizada que o desenvolvimento da autonomia e da criatividade. Um sujeito que apresente uma sintomatização na modalidade hiperacomodativa/ hipoassimilativa pode não ser visto como tendo “problemas de aprendizagem”, pois consegue reproduzir os modelos com precisão.

A paciente C tem 13 anos e está na 7ª série, apresenta uma boa leitura, mas encontrava-se em dificuldade escolar devido a um comportamento inadequado que estava a prejudicando na escola.

5.2- A aplicação dos jogos no diagnóstico

Os primeiros jogos a serem aplicados no diagnóstico foram os jogos da velha e o dominó. O objetivo dos mesmos era observar a interação dos pacientes e a relação que os mesmos obtinham com o ato de perder e ganhar.

Segundo Macedo (1997), o dominó apresenta inúmeras versões e sua utilização está sendo muito observada tanto em escolas como no contexto clínico.

Antes de iniciar o jogo perguntei aos pacientes se eles já conheciam o jogo, pois como descreve Macedo (1997):

Antes de propor o jogo de dominó é importante ao educador investigar o conhecimento que seus alunos já têm sobre ele [...] Vale lembrar que o jogaré, antes de tudo, uma atividade lúdica e, primeiramente, tem a função de colocar o jogador em contato com as regras do jogo e o embate com o adversário (Macedo, 1997, p. 106)

Por essa razão, resolvi fazer a aplicação deste jogo clássico.

O jogo da velha foi aplicado para a verificação dos conceitos de jogo de regras que para Macedo (1997) o conseguir jogar e compreender o seu fazer implica em assimilação recíproca de esquemas e coordenação de diferentes pontos de vista, assim os jogos de regras possibilita a cooperação ao submeter as ações dos mesmos às normas de reciprocidade.

Durante a aplicação, foi observado que a paciente A se dispersou muitas vezes no jogo da velha, perdendo várias vezes e no jogo de dominó mostrou-se bastante motivada, mas não sabia muito bem as regras.

O paciente B ficou bastante envolvido no jogo da velha, porém demonstrou não saber muito bem as regras do jogo do dominó e só conseguiu desempenhar melhor no jogo após duas rodadas.

Já a paciente C, não se envolveu muito no jogo da velha, mas teve um excelente desempenho no jogo de dominó, o qual se propôs a ajudar os colegas na explicação das regras.

Na aplicação da anamnese foi perguntado aos pais, se os mesmos jogavam com seus filhos e apenas a mãe da paciente C, relatou que joga às vezes com a filha, mas que não tem muito tempo para fazê-lo, mas gostaria de ter mais momentos com ela, os outros pais relataram que não fazem isso, pois trabalham muito. Drouet (1995) revela que o relacionamento entre pais e filhos depende muito do clima emocional estabelecido no lar e para se obter um bom clima é essencial que haja harmonia, o apoio dos pais seja educacional ou emocional é muito importante e o jogo pode possibilitar uma aproximação essencial na relação entre eles podendo auxiliar muito em uma aprendizagem saudável.

O jogo de varetas também foi aplicado no processo de diagnóstico com o objetivo de analisar a concentração e o raciocínio matemático dos pacientes. No jogo, a paciente C somou muito bem o valor das varetas e demonstrou ter um bom raciocínio matemático, porém os pacientes A e B tiveram muitas dificuldades na soma da 1ª jogada. Na 1ª rodada jogamos de acordo com as regras do jogo, respeitando as cores e a pontuação, na 2ª rodada, propus que mudássemos as regras do jogo e estabelecêssemos uma nova regra. Decidimos que quem tinha mais varetas seria o vencedor. O paciente B ganhou a 1ª rodada e a paciente A a 2ª rodada, porém ambos demonstraram muita dificuldade na contagem dos pontos.

Este jogo foi utilizado já que a paciente C decalrou várias vezes não gostar desta disciplina e detectei nos outros pacientes uma dificuldade no raciocínio lógico bastante considerável.

Brenelli (1996) aponta que conhecer os meios empregados para alcançar o objetivo do jogo, assim como conhecer e compreender as razões desta escolha ou de sua modificação, implica uma reconstrução no plano da representação que já era dominado pelo sujeito como ação.

Além disso, Calsa (2000), conclui que a abordagem psicopedagógica de conteúdos matemáticos é capaz de aprimorar o rendimento dos alunos com baixo rendimento nesta disciplina.

A aplicação dos jogos Cai-não-cai e detetive foram bastante proveitosa, pois possibilitaram uma boa análise no decorrer do diagnóstico.

No jogo cai-não cai, a proposta era observar o raciocínio, a atenção, a coordenação motora fina, percepção visual e noções de cor e quantidade. As regras foram explicadas aos pacientes que não conheciam este jogo, onde cada jogador escolhe uma cor de vareta. As varetas são

inseridas nos furinhos da garrafa alternadamente. Depois são colocadas várias bolinhas de gude na trama formada pelos palitos. Cada jogador, na sua vez de jogar, irá retirar cuidadosamente, as varetas de sua cor para não caírem às bolinhas. Caso caia alguma bolinha, o jogador passa a vez para o próximo e assim sucessivamente.

O jogo finaliza quando um dos jogadores retira todas as varetas, sendo vencedor aquele que derrubar a menor quantidade de bolinhas.

No jogo detetive, o objetivo é identificar qual é o assassino focando a atenção e a maneira com que os mesmos resolvem seus problemas.

Em ambos os jogos solicitei que os pacientes lessem o manual das regras para iniciar os jogos , porém a paciente A se recusou a ler e no jogo cai-não-cai disse que já sabia jogar. Neste jogo jogaram duas vezes, na primeira vez, a paciente A não aceitou perder e na segunda vez quando o paciente B viu que não tinha jeito de tirar os palitos sem mexer nas bolas ficou assustado, mas aceitou perder.

No decorrer do jogo decidi mudar as regras, disse que o paciente B só podia retirar os palitos amarelos e a paciente A os palitos vermelhos, dificultando mais o jogo, a paciente A errou a cor várias vezes, e ficou muito desatenta durante o jogo.

No segundo jogo, detetive ambos não quiseram ler as regras e a paciente A recusou-se a jogar a principio porque disse que não sabia ler, mas depois que eu fiz a explicação ela se envolveu muito com o jogo.

O paciente B se mostrou muito desatento e desmotivado durante o jogo, mas conseguiu ler bem alguns itens do mesmo.

Achei ambos pacientes muito desatentos e desinteressados na execução dos jogos, os dois jogos eram bem envolventes e adequados à faixa etária dos mesmos, porém é notável que ambos ficaram muito

desmotivados quando exige a leitura, observando de fato que realmente é essencial que se motive mais a prática da mesma.

Achei importante trabalhar em outras sessões o jogo da memória para detectar mais detalhes desta desatenção e como descreve Fernández (2001) na atenção flutuante

“Hoje, atenção aproxima-se da descentração, da dispersão criativa, de reconhecer-se autor, de confiar possibilidades de criar o que já mais próximo de brincar do que do trabalho alienado, como diria Winnicott. (Fernández, 2001, p. 217)

5.3- A aplicação na hora do jogo – momento revelador

Segundo Alicia Fernández (p.171, 1991) os objetivos da aplicação da hora do jogo são:

- ★ Possibilitar o desenvolvimento e posterior análise das significações do aprender para a criança;
- ★ Compreender alguns dos processos que podem ter levado à instalação de alguma patologia no aprender;
- ★ Observar o processo de construção do símbolo.
- ★ Observar os processos de assimilação-acomodação e seus possíveis equilíbrios, desequilíbrios e compensações.
- ★ Analisar a modalidade de aprendizagem.

Durante a aplicação foram observados inúmeros aspectos nas modalidades de aprendizagem de cada um.

O paciente B demorou a começar seu trabalho, mas foi o primeiro a abrir a caixa. A paciente A pensou muito antes de iniciar seu trabalho e mexeu na caixa com cautela.

O paciente B procurou algo para furar o potinho, enquanto que a paciente A tentou colar os palitos de sorvete com a cola, mas não conseguiu e resolveu pregá-los com percevejos.

Ambos não exploraram todo o material.

A paciente A sentiu a ausência da caneta e tesoura, que estava escondida e ela não a procurou.

Ela usou a tinta guache e paciente B usou poucos materiais produzindo um boneco com canudos e pote de iogurte e não queria pintá-lo.

Na produção escrita, o paciente B foi bastante limitado, demorou a dar um nome ao seu boneco e não foi muito criativo, pois deu o nome a ele de boneco de lata. Ele perguntou quantas linhas deveria escrever, teve algumas dúvidas de como escreve algumas palavras, sentiu falta da borracha, foi pouco descritivo, usou pouco sua criatividade no boneco, porque disse não gostar de artes.

A paciente A produziu um quadro de pintura com um tecido fez uma tela e com os palitos uma moldura, pintou no tecido uma paisagem, que primeiro desenhou depois pintou com guache, demorou muito para realizar a atividade. Disse que adora artes. Para pintar a paciente A não usou o pincel, pintou todo o desenho com um palito, disse que o pincel era muito grosso e ela preferia um pincel fino, que não tinha.

Na produção escrita teve muita dificuldade, não conseguiu escrever um texto, ela apenas escreveu o nome de alguns elementos que faziam parte do desenho e teve muita dificuldade em escrever as letras.

Acredito que ambos os pacientes foram pouco criativos e descritivos em suas obras. Totalmente hipoassimilativos, já que como relata Sara Paín (1985), os esquemas são empobrecidos, possui déficit lúdico e uma disfunção do papel antecipatório da imaginação criadora. O paciente B teve dificuldade em registrar sua obra em uma produção escrita e foi bem breve na confecção de sua obra, justificando que não gostava de artes, porém a paciente A demorou mais na atividade, porque estava sentindo prazer em produzir a obra, porém encontrou muita dificuldade na produção escrita e explorou muito pouco o material.

Em supervisão com a Professora Ms. Flavia Teresa decidimos na intervenção trabalhar com letras móveis com a paciente B.

Acredito que a observação na hora do jogo é imprescindível, pois segundo Fernández (1991) a interpretação na hora do jogo demonstra diferentes aspectos da interpretação geral simbólica analítica, já que para o psicopedagogo é importante a relação do sujeito com o conhecimento e o saber.

5.4- A aplicação no jogo no processo de intervenção

5.4.1 – O jogo de xadrez

Na primeira sessão de intervenção decidi utilizar o jogo de xadrez, pois este tem o objetivo de desenvolver habilidades mentais, entender valores e trabalhar a atenção, a imaginação, a projeção, a recordação, o pensamento obtido, a percepção de mundo, o planejamento, o rigor mental, a análise sistemática e a matemática.

No jogo de xadrez, que foi trazido pelo paciente B, todos não sabiam as regras e então decidiram criar uma regra nova para o jogo. Todos se envolveram muito nas jogadas. (vide a foto)



Durante a aplicação deste jogo clássico foi possível perceber em todos os pacientes um grande envolvimento, onde todos souberam perder, aguardar sua hora de jogar e poder opinar nas novas regras estabelecidas para o jogo.

5.4.2 – O jogo de cartas – Um jogo clássico com várias possibilidades

Os jogos de cartas são bastante interessantes, pois possibilitam inúmeros tipos de atividades. Os objetivos destes jogos são de aprimorar a capacidade de atenção e exercitar a memória e o raciocínio.

Nesta sessão fizemos uma grande rodada de jogos de cartas. Perguntei se eles conheciam algum tipo de jogo de baralho e todos disseram que sabiam jogar o jogo Pif-paf.

Um ensinou para o outro o jeito que sabia jogar e eu permiti que eles fizessem as regras como quisessem.

A paciente C demonstrou ter um bom raciocínio, já que ganhou muito bem a primeira rodada.

A paciente A quis mudar as regras, a paciente C decidiu apenas observar o jogo proposto pela paciente A.

As regras determinadas foram às seguintes: Eram válidos os pares somente com números iguais, independente do naipe da carta. A paciente A ganhou esta rodada.

Após o jogo proposto por eles, sugeri que fizéssemos um jogo de memória com as cartas do baralho, onde eles deviam encontrar as cartas de números iguais e depois para dificultar mais o jogo era necessário encontrar as cartas de números e naipes iguais.

A paciente C demonstrou obter uma ótima memória, pois ganhou as duas rodadas e estava bastante atenta no jogo. A paciente A ficou muito desatenta durante o jogo e na segunda rodada ficou ainda mais confusa com a mudança das regras.

O paciente B começou bem, mas no decorrer do jogo mostrou-se desmotivado e pouco envolvido.

Após os jogos, todos eles registraram suas observações no caderno de intervenção.

A paciente A relatou muito sucintamente que gostou do jogo e foi auxiliada na escrita pelos colegas.

O paciente B escreveu que gostou dos jogos e que somente as meninas ganharam nos jogos, demonstrando estar bastante chateado e frustrado por não ter ganhado.

A paciente C foi bastante descritiva e relatou toda a sessão muito detalhadamente. (Vide a observação no caderno em anexo).

Esta sessão ocorreu para verificação e intervenção através dos jogos de algumas capacidades cognitivas e sociais dos pacientes.

Já que como salienta Fernández (1991, p. 167):

O objetivo do trabalho psicopedagógico dirige-se a ajudar a recuperar o prazer perdido de aprender e a autonomia do exercício da inteligência, esta conquista vem de mãos dadas com o recuperar o prazer de jogar. Para jogar, necessita de um outro, e um espaço de confiança.

Assim, pude observar e intervir em inúmeros aspectos na aplicação destes jogos.

Quando solicitei que eles fizessem as regras possibilitei que usassem técnicas de um conhecimento prévio dos jogos de cartas e fossem autores de um próprio, ou seja, pudessem utilizar a capacidade de criação. Fernández (2001, p.74) cita que: “Assim como jogar permite-nos fazer visíveis nossos sonhos, aprender, enquanto nos constitui como autores, permitem-nos fazê-los possíveis.”

A proposta do jogo de memória foi bastante interessante, já que eles nunca haviam jogado com a utilização das cartas de baralho.

Notei que todos tiveram um grande envolvimento no jogo, mas observei alguns pontos importantes no comportamento de cada um.

O paciente B mostrou-se muito desmotivado após perder os jogos, a paciente A sentiu-se mais a vontade quando ela propôs a mudança das regras e paciente C não aceitou muito bem estas mudanças.

Todos foram estimulados a compreender que o jogo é uma maneira prazerosa de aprender e de se socializar.

5.4.3 – Jogos atuais, importantes ferramentas no tratamento psicopedagógico

Em mais uma sessão de intervenção, utilizamos um jogo atual que possibilitasse uma ligação com a atividade proposta do laboratório de sensibilidade, se eu fosse um personagem.

Para isso escolhi o jogo Cara a cara do fabricante Estrela que possibilita um bom desenvolvimento na percepção visual e tem inúmeros objetivos, tais como:

- Adquirir concentração e atenção;
- Praticar a memorização, classificação e os raciocínios hipotéticos e lógicos;
- Reconhecer e diferenciar figuras;
- Exercitar a antecipação e comparação.

Ao iniciar o jogo, a paciente C leu as regras para os colegas, porém a paciente A não estava entendendo e estava bastante desatenta na hora da leitura.

1ª rodada do jogo – As pacientes A e C jogaram e a paciente A teve bastante dificuldade nas perguntas dedutivas, a paciente C estava ainda sem entender, porém com a minha explicação pode elaborar melhor as perguntas e assim encontrar o nome do personagem mais facilmente.

2ª rodada do jogo – Resolvi jogar com o paciente C e solicitei que a paciente A o auxiliasse e forma-se uma dupla. Fiz perguntas bem complexas e descobri o personagem dele.

O jogo foi aplicado duas vezes para cada dupla de jogadores e todos ficaram bem envolvidos.

Tiveram muita participação e entusiasmo.

Nesta sessão tivemos grandes avanços, pois percebi que o envolvimento de ambas as atividades foi bem satisfatório e importante,

porque aliei a atividade do laboratório com o jogo de personagens de heróis e vilões e pude assim explorar bastante o tema.

Todos adoraram o jogo e pude explorar mais dos personagens, pois perguntei a eles com qual personagem do jogo eles mais se identificaram e todos escolheram os heróis.

O jogo possui uma ferramenta essencial no tratamento, pois segundo Bossa (1994) ele constitui-se no ponto de vista cognitivo uma via de acesso ao saber, pois ele propicia uma construção do saber.

5.4.4- Quebra-cabeça – Um jogo de passatempo e raciocínio

Segundo o site Wikipédia: Um **quebra-cabeça** é um [jogo](#) onde um jogador deve resolver um problema proposto. Nesse tipo de jogo, o [raciocínio](#) é bem mais importante que a agilidade e a força física. Os quebra-cabeças são normalmente usados como [passatempo](#).

No jogo de quebra-cabeça, cada um começou a montar uma parte diferente.

Intervi: - Observem as bordas!

O paciente B disse: - É muito complicado!

A paciente C permaneceu persistente na montagem do desenho, o paciente B muito tranqüilo, quase desistiu várias vezes e a paciente A ficou muito nervosa e ia desistir, quando o paciente C lhe relatou: - Não! Você não pode desistir!

Após, muitas tentativas, eles terminaram a montagem. (vide foto)



- Ficou torto, mas conseguimos! – Disse a paciente C.

Foi notável a desestimulação dos pacientes A e B na montagem do quebra-cabeça, demonstrando obter uma modalidade hipoassimilativa.

5.4.5 – Jogo Charada – um jogo para desenvolver a percepção visual

Outro jogo proposto para a intervenção foi o Charada, que é um jogo atual produzido pelo fabricante Algazarra e que apresenta inúmeros objetivos, tais como:

- Estimular o raciocínio, agilidade, concentração e atenção;
- Enriquecer o vocabulário;
- Obter melhor discriminação visual e orientação espacial;
- Reconhecer e diferenciar figuras.

Neste jogo foi possível analisar a leitura de todos, já que para compreender as perguntas era necessário ler e compreender a charada. O paciente B apresentou algumas dificuldades, mas a paciente C leu as charadas muito bem. O paciente B teve muita dificuldade em encontrar as figuras e na hora de contar os pontos das cartas, a paciente c sugeriu ao paciente B:

- Por que você não separa as cartas para contar?

E assim ela o auxiliou na contagem.

No jogo de charada, ambos ficaram bem envolvidos e foi muito importante para o treino de diversas habilidades: leitura, raciocínio matemático e lógico, entre outros.

Achei muito interessante o auxílio da paciente C na contagem dos pontos do paciente C, porque segundo Andrade (1998), é muito importante que o paciente revele o significado atribuído por ele à

aprendizagem e a maneira como ele vivencia tal processo e como ele se percebe em relação ao ensinante.

5.4.6 – Jogo das palavras – Stop

O jogo de palavras é muito importante para desenvolver nos pacientes o vocabulário, já que os mesmos possuem muita dificuldade na leitura e escrita.

Este jogo apresenta inúmeros objetivos, entre eles:

- Aprimorar a escrita ortográfica;
- Exercitar a agilidade, o vocabulário, concentração e memória.

Antes de iniciar o jogo, perguntei a todos se eles já conheciam ou já jogaram alguma vez, a paciente C disse que conhecia o jogo, o paciente B falou que só conhecia um pouco e a paciente A não sabia jogar.

Portanto, eu a paciente C, formulamos as palavras que iríamos usar no jogo, tais como nomes, objetos, cores, frutas, animais, cidades, estados e países, famosos e comidas.

Auxiliei a paciente A na atividade, pois a mesma apresentou muitas dificuldades em escrever e descobrir as palavras a serem usadas.

O paciente B no decorrer do jogo foi melhorando, mas também apresentou algumas dificuldades, a paciente C escreveu muito bem e foi a vencedora do jogo.

Detectei no jogo de palavras (stop) uma grande dificuldade ortográfica na escrita dos pacientes A e B que não conseguiam sequer entender o som da letra sorteada, pois quando era a letra L, a paciente A dizia outras palavras que nem apresentam está letra e teve que ser auxiliada na realização do jogo, várias vezes.

Todos estavam bastante motivados e a paciente C realmente mostrou que tem uma grande ampliação de vocabulário e boa escrita, apenas com pequenos erros ortográficos.

Este jogo também propicia uma inserção no mundo cultural, uma ampliação de conhecimentos do mundo em que vivem e é primordial que eles obtenham esta aprendizagem, pois como cita Bossa apud Pego (1994)

A aprendizagem, afinal, é responsável pela inserção da pessoa no mundo da cultura. Mediante a aprendizagem, o indivíduo se incorpora ao mundo cultural, com uma participação ativa, ao se apropriar de conhecimentos e técnicas, construindo em sua interioridade um universo de representações simbólicas. (Bossa apud Pego, 2003, p.48)

5.4.7- Jogo do torto e Bingo de letras

Os objetivos de ambos os jogos são de aprimorar a escrita ortográfica e ampliar o vocabulário.

No Bingo de letras, a paciente A se saiu muito bem e gostou muito do jogo, porém a paciente C, não ficou muito envolvida, porque disse é muito fácil.

No jogo do torto, ambas pacientes fizeram uma dupla para resolver e formar as palavras, a paciente A realizou a escrita e a paciente C a auxiliou muito bem na formação das palavras, conseguindo encontrar dez palavras. (Segue em anexo as palavras escritas)

No jogo de Bingo de letras, a paciente A gostou bastante, porque achou facilmente as letras e formava as palavras rapidamente, pois havia um desenho ao lado da palavra, já que a mesma possui uma grande dificuldade de alfabetização, os jogos alfabetizadores são imprescindíveis como Pego (2003, p. 61) diz, “O oferecimento de jogos com sílabas e com letras às crianças com dificuldades na alfabetização é um importante instrumento de estimulação para o desejo de aprender a leitura e escrita.”

Para a paciente C, o jogo foi um pouco menos estimulador, já que a mesma possui uma escrita e leitura mais bem elaborada, então ela disse:

- As palavras são muito fáceis!

No jogo do torto, o auxílio da colega foi fundamental na formação das palavras, já que a paciente C, que possui uma boa percepção e um bom vocabulário motivou bastante a escrita da paciente A, que formou apenas uma palavra, mas escreveu todas muito bem com a ajuda de sua colega.

5.4.8 – Jogos de lógicas também são importantes

Em outra sessão de intervenção, com o objetivo de dar continuação ao meu trabalho no desenvolvimento do aprimoramento da escrita ortográfica e ampliação do vocabulário, fizemos o uso das palavras-cruzadas.

Aproveitando o trabalho com este tipo de atividade, realizamos também as atividades de memorex e o jogo dos erros que têm como objetivos:

- Estimular a memória e observação;
- Motivar a discriminação visual;
- Mobilizar a concentração e atenção.

Esta sessão pode ampliar o conhecimento e aprimorar a escrita e memória dos pacientes de uma forma lúdica.

No jogo Memorex, ambos memorizaram muito bem a cena e responderam corretamente as perguntas.

No jogo dos sete erros, a paciente A identificou muito bem as diferenças e as encontrou melhor e mais rápido do que o paciente B.

Nas palavras-cruzadas, designamos que eu e o paciente B realizaríamos a leitura e a paciente A faria a escrita das palavras, porém

não conseguimos completar toda a página e ambos sentiram muita dificuldade em responder algumas perguntas de nível fácil, as mais óbvias demonstrando não ter realmente um bom vocabulário, um amplo conhecimento de mundo.

Analisando esta sessão foi possível detectar que ambos pacientes possuem uma boa memória e, portanto, não encontraram muitas dificuldades nesta habilidade.

Porém é notável que a questão da escrita e leitura é algo que deve ainda ser bem trabalhado, pois os mesmos encontraram grandes dificuldades nas palavras-cruzadas, mobilizando certa desatenção, mesmo após várias oportunidades fornecidas, eles não conseguiam compreender a palavra.

Acho prudente que outros jogos com estes objetivos sejam aplicados, tais como: Jogo da forca, trocando letras, detetive de palavras, com que letra, entre outros.

5.5- Desenvolver outras habilidades é fundamental

Além dos jogos que foram primordiais em meu atendimento psicopedagógico, realizei na última sessão, duas atividades essenciais no processo de intervenção.

Estas atividades envolviam a linguagem e o conhecimento de si mesmos, pois acredito que ambos são primordiais no processo de ensino-aprendizagem.

Tais atividades possibilitaram um trabalho com as habilidades e competências que estão na base da aprendizagem e um trabalho com uma metodologia que favoreça a auto-aprendizagem por parte do paciente, introduzindo-os no processo de aprender a aprender.

Nesta última sessão, realizamos atividades de auto-reflexão de situações-problema muito interessantes.

As perguntas e as respostas foram feitas oralmente, oportunizando um momento mais prazeroso e mais ágil.

Seguem abaixo algumas perguntas realizadas e as respectivas respostas dos pacientes:

Você vai ver um filme muito bom e fica com sono. O que você faz?

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Durmo	Assisto até o final	Faço o possível para não dormir

Escreva uma coisa que você nunca se cansa de fazer.

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Fazer a comida	Andar de bicicleta	Olhar os meninos bonitos

∇

Você faz um favor a alguém. O que pede em troca?

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Outro favor	Nada	Quer retribuição

Diga qual é o seu sanduiche preferido.

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Cachorro-quente	Hambúrguer	Hambúrguer

Como você fica quando dorme pouco?

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Com sono	Com sono	Cansada e sonolenta

Quando você olha no espelho, o que você vê?

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Me vejo	Me vejo	Uma bruxa

Para ir a uma festa, como você não se veste?

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Blusa curta	Roupa apertada	Mini-saia

Continue a frase: Costumo rir quando...

Paciente A	Paciente B	Paciente C
Vejo palhaçada	Vejo pegadinha	Vejo uma palhaçada

Depois de aplicadas algumas questões, prosseguimos a dinâmica, com o conhecimento de si mesmo, quando possibilitou com que os pacientes pudessem encenar as situações propostas.

Quando uma pessoa mais velha lhe diz algo desagradável e você acha que ela não tem razão, o que você faz?

Paciente C respondeu – Dava a língua

Paciente A disse que chorava

Paciente B falou que ficaria sério.

Depois, todos encenaram a resposta.

Como você diria a essa pessoa que não concorda com que ela disse?

Paciente C, se mostrou brava e disse várias vezes, Não....Você está errado!

Paciente A disfarça e sorri

Paciente B diz seriamente: - Eu não concordo.

Quando está brincando e alguém o machuca sem querer, o que você faz?

Paciente A diz: Pare com esta brincadeira de mau gosto!

Paciente C falou que chorava.

Paciente C disse que ficaria muito bravo.

Como você reagiria a esta situação?

Paciente A fez bico e disse: - Nunca mais vou brincar com você.

Paciente C disse: - Vou falar para minha mãe!

Paciente B gritou: - Pará! Você me machucou!!

Quando recebe uma boa notícia, o que você faz?

Paciente A pergunta novamente.

Paciente B ficaria muito feliz e agradeceria.

Paciente C abria um sorriso e não acreditaria.

Como você reagiria a essa boa notícia?

Intervi dizendo para a paciente A: Você já aprendeu a ler e escrever!

Ela responde: Tenho certeza que sim!

Intervi dizendo para o paciente B: Você vai mudar da sua casa e morar numa linda casa!

Ele responde: - Lógico que sim!

Intervi dizendo para a paciente C: Você vai ter alta do tratamento?

Ela fica confusa: - Que bom, mas é chato, porque não quero ir embora..

No final da sessão todos relataram no caderno o que conseguiram aprender e melhorar com o tratamento psicopedagógico.

Com a aplicação destas atividades encerro o tratamento psicopedagógico repleta de esperanças, pois pude visualizar através das

respostas obtidas nestes testes, a grande evolução dos pacientes e o bom relacionamento que juntos tivemos, porque aprendemos muito juntos.

Como cita Pego (2003, p. 83):

O psicopedagogo observa ao mesmo tempo em que participa, pois sua presença junto ao paciente não é neutra, faz parte do jogo da transferência. O paciente constrói seu desejo para além da figura daquele que o observa, a quem pode expor-se.

Os pacientes A e B necessitam ainda do tratamento, mas já apresentaram uma grande melhora em sua auto-estima e estão bem mais motivados em aprender.

E encerro esta análise com uma grande colocação de Fernández (2001, p.188) que ressalta:

A diferença entre um psicopedagogo e outro psicoterapeuta não está na restrição do uso das interpretações, mas sim no tipo de interpretações. O psicopedagogo intervém na aprendizagem e na relação do sujeito com o conhecimento.”

Acredito que estas metas foram trabalhadas no decorrer do atendimento.

Considerações finais

A aplicação dos jogos em meu trabalho psicopedagógico foi essencial, pois permitiu que eu pudesse de forma lúdica envolver meus pacientes e fazê-los compreender melhor sobre a importância da aprendizagem.

Além disso, por meio dos jogos propostos eles puderam experimentar o ganhar e o perder, a esperar sua vez, criando, portanto esquemas de organização muito necessários à vida.

A hora do jogo é imprescindível no processo de diagnóstico, pois como cita Paín (1992):

[...] a atividade lúdica nos fornece informação sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento num nível representativo. Por isso consideramos de grande interesse para o diagnóstico do problema de aprendizagem na infância, a observação do jogo no paciente, e fizemos isto através de uma sessão que denominamos “hora do jogo” (Paín apud Pego, 2003, p. 56)

O diagnóstico deve ser feito com muita cautela, pois através das atividades projetivas é possível identificar o que Andrade (1998, p.77) cita como “...testes que permitem ao paciente projetar conteúdos inconscientes num suporte concreto”

Porém, a utilização dos jogos são essenciais nos dois procedimentos do atendimento psicopedagógico.

Utilizá-los de forma diferenciada é fundamental para que todos os objetivos sejam alcançados.

Desta forma, ao utilizar diferentes técnicas de jogos, foi possível analisar e perceber inúmeros fatores importantes para o tratamento, além disto criou-se um vínculo muito forte entre os pacientes e o psicopedagogo, pois proporcionaram momentos prazerosos e de muita descontração.

Os jogos são desafiadores, mágicos e envolventes, perceber a relação que os pacientes tem com eles é primordial e isto foi possível no decorrer do trabalho.

O lúdico permite um atmosfera de motivação que permite com que o sujeito participe ativamente do processo de ensino-aprendizagem. Ao jogar o individuo fica tão envolvido com o que está fazendo que transfere seu sentimento e sua emoção, fazendo assim um elo integrador de aspectos cognitivos, motores, sociais e afetivos.

Jogando o sujeito ordena o mundo à sua volta, assimila experiências e informações e além disso incorpora atitudes e valores primordiais para a vida e a formação do caráter.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Márcia Siqueira de. **Psicopedagogia clínica: manual de aplicação prática para diagnóstico de distúrbios de aprendizado**. São Paulo: Editora Pólus, 1998.

ANDRADE, Maria Cecília Gracioli. **Jogos: Peça importante na construção do conhecimento**. Revista Dois Pontos, Campinas, SP; janeiro/fevereiro, 1996, volume 3, número 24.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. 26.ed. Rio de Janeiro: Campus, 1989. 323 p.

BECKER, Idel. Manual do xadrez. São Paulo: Nobel, 1978

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para jogar**. Campinas: Papyrus, 1996.

BOSSA, Nádya Aparecida. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

CALSA, G. C. **Intervenção psicopedagógica e problemas aritméticos no ensino fundamental**. Tese de doutorado: Universidade Estadual de Campinas, 2002. 285p.

CASTRO, Amélia Domingues de. **Piaget e a pré-escola**. Série: Cadernos de Educação. São Paulo: Pioneira, 1986.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2ª edição. São Paulo: Summus, 1987. 144p.

DROUET, R. C. da R. **Distúrbios da Aprendizagem**. São Paulo, Ática, 1995, 207-43p

FERNÁNDEZ, A. A hora do jogo psicopedagógico: espaço para jogar, espaço para aprender. In.: **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990. p. 165-77.

_____. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1991.

FERNÁNDEZ, Alicia. **O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001. 184p.

GARCIA, Rose Marie; MARQUES, Lílian . **Jogos e Passeios Infantis**. São Paulo: Kuarup, 1989. 182 p

GARDNER, Howard. **As estruturas da mente - a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 244 p.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis – O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. 127 p.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994. 62 p.

_____. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998. 62 p.

_____. (Org.). **Jogos, brinquedo, brincadeira e educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000. 183 p.

_____ (org). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. Vários autores. 172 p.

LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

MACEDO, Lino. **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-problema**. Artes Médicas, Porto Alegre: 2000. 120 p.

MRECH, Leny M. **Uma breve discussão a respeito da concretude do material pedagógico**. In: Boletim da Associação Brasileira de Psicopedagogia. Ano 6, n. 13, jun. 1987.

_____. **O espelho partido e a questão da deficiência mental moderada e severa em seu vínculo com as estruturas de alienação no saber**. São Paulo, Ipusp, 1989.

PAÍN, Sara. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

PEGO, Márcia Goulart Tozzi. **A representação simbólica na clínica psicopedagógica**. São Paulo: Vetor, 2003.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Trad. Maria A.M. D'Amorim; Paulo S.L. Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967. 146p.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução: Álvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica. 2ª edição. RJ: Zahar, 1975. 370 p

PIAGET, Jean. **Problema de Psicologia Genética**. Série Os Pensadores. SP: Victor Civita, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. [Texto originalmente publicado em russo, em 1934]. 191 p

WALLON, Henry, **Evolução psicológica da criança**. Andes, Rio de Janeiro: 1941. 208 p.

WEISS, Maria Lucia L., **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. DP & A Editora, Rio de Janeiro: 2004. 206 p.

FONTES ELETRÔNICAS

ARAÚJO, André de Almeida. **O xadrez como atividade lúdica na escola: Uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino-aprendizagem**. 2006. Disponível em: <http://www.fsba.edu.br/>. Acesso em 18 julho 2008.

BERTOLDI, M., **Jogos na Educação e no consultório**. (artigo publicado). 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br> Acesso em: 10 fev. 2008.

BOTELHO, Luiz. **Jogos educacionais aplicados ao e-learning**. Disponível em: http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp.> Acesso em: 18 julho 2008

CAMPOS, M. C. R. M., **A importância do jogo na aprendizagem.** (artigo publicado). 2005. Disponível em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br> Acesso em: 10 fev 2008.

RESENDE, Consolação. **Os benefícios do xadrez para crianças.** Disponível em: http://www.fexpar.esp.br/eventos_exterior/eventos2004/pancolombia/beneficiosxadrezi.htm. Acesso em 18 julho 2008

SUNYÉ, Jaime. **Xadrez Escolar - Um Instrumento Multidisciplinar numa Escola de Qualidade.** Disponível em: http://www.fexerj.com.br/texto_sunye.htm. Acesso em: 18 julho de 2008.

TEZANI, T. C. R., **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** (artigo publicado). 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogiaonline.com.br> Acesso em: 10 fev. 2008.

APÊNDICE

Características do xadrez	Implicações nos aspectos educacionais
Concentração	Desenvolvimento do autocontrole psicofísico
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo	Avaliação da hierarquia do problema e a locação do tempo disponível
Movimentar peças após exaustiva análise de lances seguintes	Desenvolvimento da capacidade para pensamento abrangente e profundo
Encontrado um lance, a procura de outro melhor	Empenho no progresso contínuo
Direcionar a uma conclusão brilhante uma posição aparentemente sem possibilidades (combinação)	Criatividade e imaginação
O resultado indica quem tinha o melhor plano	Respeito à opinião do interlocutor
Entre várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa	Capacidade para o processo de tomar decisões com autonomia
Um movimento deve ser conseqüência lógica do anterior antevendo o seguinte	Capacidade para o pensamento e execução lógicos, auto-consistência e fluidez de raciocínio

Tabela 1 – Resumo da relação entre o xadrez e suas implicações nos aspectos educacionais