

CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO CAMILO
Pós-Graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional

USO DE JOGOS EM PSICOPEDAGOGIA
PROJETO PSICOPEDAGÓGICO UTILIZANDO O JOGO
TWISTER MATEMÁTICO

Juliana da Cruz Silva Mahlow
Juliana Gasque Rocha

SÃO PAULO
2021

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
OBJETIVOS DO PROJETO.....	3
O JOGO: TWISTER MATEMÁTICO	3
3.1 Composição do Jogo	4
3.2 Construção do Jogo.....	4
3.3 Espaço Físico	7
3.4 Jogadores.....	7
3.5 Objetivo do jogo	8
3.6 Regras	8
3.7 Preparação e Organização do Jogo	8
ANÁLISE DA INTERVENÇÃO DO PROJETO PSICOPEDAGÓGICO	9
REFERÊNCIAS	11

INTRODUÇÃO

Os jogos são, em sua maioria, excelentes fontes de entretenimento para as crianças, apresentando-se em diferentes formas e de diferentes tipos. Além disso, manifestam-se também como um grande recurso pedagógico, tornando sua utilização muito rica e útil para intervenções em atendimentos psicopedagógicos.

Ao jogar, os participantes produzem significados referentes à sua realidade, isso significa que os jogos correspondem a uma condição importante para o desenvolvimento do ser humano. Além disso, e devido à grande variedade de jogos existentes para compra e/ou adaptação, é possível através deles ensinar sobre valores, regras sociais e respeito a diferentes culturas.

De posse dessas informações, o presente estudo tem como objetivo apresentar um projeto psicopedagógico utilizando jogos. O recurso utilizado foi uma adaptação do original jogo Twister, no qual utiliza-se, entre outros fatores, noções de corpo, equilíbrio, lateralidade, concentração e estratégia.

OBJETIVOS DO PROJETO

O projeto de intervenção psicopedagógica utiliza como recurso o jogo Twister Matemático e tem como objetivo auxiliar os jogadores a construir e/ou desenvolverem o pensamento lógico matemático, além de aprimorar atenção e concentração.

Outro objetivo a ser considerado é inserir a Psicomotricidade na realidade dos jogadores, ou seja, introduzir mais movimento através da noção de corpo, equilíbrio, lateralidade e estruturação espaço-temporal.

Por fim, como todo jogo, tem-se como objetivo também o prazer em jogar, além do respeitar e/ou estabelecer novas regras, aprender a lidar com vitórias e derrotas e respeitar o tempo do próximo.

O JOGO: TWISTER MATEMÁTICO

Após a escolha do jogo para a realização da intervenção psicopedagógica, foi necessário fazer alterações na versão original de maneira que atendesse os

objetivos que desejávamos alcançar. Para isso, segue abaixo a composição do jogo, bem como os materiais necessários para adaptação e como construí-lo. Também seguem sugestões de regras, o objetivo do jogo e de que maneira se dá sua organização.

3.1 Composição do Jogo

- ✓ Tapete;
- ✓ Roleta.

3.2 Construção do Jogo

Para a adaptação e confecção do jogo listamos abaixo quais materiais foram necessários:

- ✓ Lápis, caneta permanente, cola quente (ou cola para E.V.A tipo "Super Bonder") e tesoura;
- ✓ Folhas de E.V.A (nas cores preto, branco, amarelo, azul, verde e vermelho);
- ✓ Papelão (se possível, o mais grosso e resistente) em formato circular;
- ✓ 1 Spinner;
- ✓ 1 abraçadeira de nylon (estilo "enforca gato").

De posse de todos os materiais listados acima, a próxima etapa é a construção do jogo em si.

Em um primeiro momento, é necessário a elaboração utilizando as quatro operações matemáticas e suas respectivas respostas.

Seguido disso, desenhar nas folhas de E.V.A coloridas os círculos, recortar e colar no tapete preto. Em cada um dos círculos coloridos, registrar os resultados das operações matemáticas, sendo cada um deles destinado a uma cor. Segue imagem para melhor visualização:



Tendo finalizado o tapete, é necessário dar início à confecção da roleta. Desenhar e recortar quatro pequenos círculos de cada cor do E.V.A e registrar as operações matemáticas.

Com o papelão em formato circular em mãos, é necessário encapar como E.V.A branco e dividi-lo em quatro quadrantes. Cada quadrante será destinado a uma parte do corpo (mãos ou pés), bem como os lados esquerda e direita. Colar um pequeno círculo de cada cor nas divisões dos quadrantes.

Para finalizar, utilizar a abraçadeira de nylon para confeccionar uma seta e fixar na ponta do Spinner. Utilizando a cola quente, posicione o Spinner no centro da roleta e fixe-o.

Faça os testes necessários antes de aplicar com os jogadores. Ao conferir que está tudo de acordo com o esperado, apenas jogar.

Seguem alguns registros do jogo adaptado e utilizado por estudantes do Ensino Fundamental – Anos Iniciais:





3.3 Espaço Físico

Não há nenhuma determinação específica quanto ao local de jogar. Recomenda-se apenas que seja em um local amplo para que os movimentos sejam executados e que possa ser feito barulho.

3.4 Jogadores

Para a participação do jogo recomenda-se que haja, no mínimo, dois jogadores. É necessário que, em acordo comum, ambos se revezem para girar a roleta e descobrir qual o próximo comando do jogo.

A quantidade máxima de jogadores não foi estipulada, contudo levando em consideração o tamanho do tapete, sugere-se que seja, no máximo, entre quatro ou cinco jogadores.

A respeito da faixa etária indicada para participar do jogo, é necessário que os jogadores tenham a partir de 8 anos, visto que é preciso noções matemáticas para a resolução das operações contidas no jogo.

Não existe limite máximo para faixa etária: todos são livres para jogar, se divertir e fazer movimentos e posições mirabolantes.

3.5 Objetivo do jogo

Assim como na versão original, para aqueles que participam o objetivo principal é vencer e, para alcançar esse feito, é necessário garantir o equilíbrio e a concentração, mantendo mãos e pés nos círculos coloridos do tapete sem cair. Os jogadores que caírem estão fora da disputa.

Para deixar as partidas mais emocionantes, além de ser necessário se equilibrar, a versão adaptada possui ainda o objetivo de solicitar que os jogadores resolvam cálculos matemáticos mentalmente, sendo esses resultados requisitos para que continuem na disputa.

3.6 Regras

A regra mais importante de todas é, sem dúvida, se divertir.

Contudo, ao jogar deve-se levar em consideração a faixa etária dos jogadores, visto que quanto menor a faixa etária mais algumas regras deve ser pré-estabelecidas antes do início da partida.

Algumas dicas a respeito de regras: pode ser combinado se haverá número máximo de rodadas durante o jogo ou se a partida se encerra quando, entre dois jogadores, um deles desistir ou cair e/ou apoiar todo seu corpo no chão.

Outro fator importante que pode ser pré-estabelecido antes de iniciar o jogo é se membros do corpo que não foram solicitados pela roleta poderão ser utilizados para se apoiar e ganhar equilíbrio/sustentação no tapete.

Por fim, a última dica diz respeito às operações matemáticas. Seria interessante, e talvez até necessário, estabelecer tempo limite para resolução mental das operações.

3.7 Preparação e Organização do Jogo

Para a realização do jogo, como já mencionado anteriormente, recomenda-se que seja em um ambiente amplo e, se possível, aberto.

Se aplicado em instituições escolares, é interessante e válido fazer combinados previamente com os jogadores quanto às regras, quantidade de jogadores por rodada, tempo de resposta para cálculos matemáticos e para o

término da partida.

Depois disso, é necessário apenas dispor o tapete no ambiente escolhido e iniciar a partida. Ainda considerando o jogo em instituições escolares, para estudantes que aguardam sua vez de jogar, instruir a assistirem as partidas, torcerem e vibrarem pelos colegas.

Contudo, se aplicado em atendimento psicopedagógico individual, será necessária participação do psicopedagogo. Assim como em ambiente escolar, é importante que todos estabeleçam os combinados e regras em comum acordo. Possivelmente as partidas serão mais rápidas e haverá mais espaço no tapete para fazerem os movimentos exigidos, além de se revezarem para girar a roleta. Para ambos casos, as observações que devem ser feitas durante a aplicação do jogo e posterior a ele, serão as mesmas e encontram-se registradas adiante.

ANÁLISE DA INTERVENÇÃO DO PROJETO PSICOPEDAGÓGICO

Tendo como base todas as informações apresentadas anteriormente, bem como as observações que o aplicador/psicopedagogo deve se atentar durante a realização do jogo, apresentamos a seguir algumas considerações obtidas com a aplicação em uma instituição escolar.

Inicialmente, foi apresentado aos estudantes o Twister Matemático. Após a turma de Ensino Fundamental - Anos Iniciais realizar combinados e estabelecer as regras, os próprios jogadores se dividiram em pequenos grupos antes do início do jogo e criaram uma pequena competição interna a cada rodada. Frequentemente foi possível notar impaciência de alguns em esperar sua vez de jogar e também pela “demora” dos que estavam jogando ao resolver mentalmente as operações solicitadas.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) da área de Matemática, um dos objetivos gerais do Ensino Fundamental é *“posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas”*. Em alguns momentos foi possível observar que, talvez por estarem ansiosos por sua vez, mostraram-se impacientes em relação ao outro, surgindo comentários como “vai logo!”, “essa é muito fácil, não dá para errar” e “como você conseguiu errar essa?”.

Concluimos que esses posicionamentos reforçam a indignação e uma possível "superioridade mental" em relação aos demais participantes.

Em relação a aspectos psicomotores, observou-se que houve algumas dificuldades, sobretudo em relação a lateralidade, esquema corporal e estruturação espaço temporal.

No decorrer das partidas, os próprios jogadores perceberam a dificuldade dos amigos em identificar sua lateralidade, ou seja, se precisariam utilizar o lado esquerdo ou o lado direito do corpo. Em diversos momentos o aplicador ouviu daqueles que estavam observando ao redor, discursos como "é a outra mão, essa não é à direita" ou "é a mão que você escreve".

Outro ponto observado foi que as crianças que participavam do jogo frequentemente e, em sua maioria, se perdiam com as coordenadas dadas. A roleta era girada e em seguida ouviam-se os comandos (operação matemática a ser resolvida e parte do corpo e lado que seria utilizado), o que acabou gerando alguns conflitos, visto que, além de exigir processos mentais e corporais, estavam postos diante dos amigos que assistiam a partida e, por este motivo, se recusavam a errar.

Em outro momento, um dos participantes fez um questionamento ao aplicador quanto à operação que ele teria que resolver: *"mas a gente não aprendeu a tabuada do 15 ainda!"*. Com tom de preocupação, ele se referia a divisão $15 \div 15$ e, para conduzir o pensamento dele, o aplicador questionou: *"mas se eu tiver, por exemplo, quinze crianças e quinze balas? Como eu poderia dividir as balas?"* e ele prontamente respondeu que seria uma bala para cada criança. Ao responder, ele mesmo entendeu a lógica da divisão que precisava resolver inicialmente e, com isso, contemplou-se o que se esperava inicialmente com a aplicação do jogo: o pensamento lógico e abstrato.

Os jogos em geral são excelentes alternativas para garantir ou reforçar o aprendizado de uma maneira prazerosa e divertida para todos, além de ser um bom recurso para intervenções psicopedagógicas, como o caso deste projeto.

O letramento matemático, citado na BNCC como *"competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente"*, é garantido em atividades como estas que utilizam o jogo como ferramenta para intervenções psicopedagógicas. O Twister Matemático, assim como muitos outros jogos, tende a representar e mostrar momentos da vida real. Os estímulos e o uso de ferramentas de mediação corretos tornam mais fáceis situações do cotidiano,

sendo possível enfrentar e encontrar soluções de maneira prática, sem o peso da complexidade sobre eles.

Para finalizar, todos os aspectos que se desejava observar e alcançar durante a aplicação do jogo (pensamento lógico matemático, atenção, concentração, noção de corpo, equilíbrio, lateralidade e estruturação espaço-temporal) foram atingidos, ressaltando apenas que devem continuar sendo trabalhados e melhorados.

A respeito da aplicação do jogo em atendimentos psicopedagógicos, ainda não foi realizada e, por este motivo, não há nenhuma observação ou consideração a ser relatada.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: A Etapa do Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria da Educação, 2018. Disponível em Acesso em 16 out 2021

BRASIL. Secretária de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. 2ª Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2000. Disponível em Acesso 20 out 2021