

UNIVERSIDADE CIDADE DE SÃO PAULO – PÓS-GRADUAÇÃO

ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA CLÍNICA
INSTITUCIONAL

JOGOS E BRINCADEIRAS: FERRAMENTAS PARA INTERVENÇÃO

KÁTIA REGINA DOS SANTOS LIMA – 4065
MÔNICA AQUINO DA COSTA -1864

PROFESSOR: Ms ANITA ABED

São Paulo
2013

Introdução:

O projeto apresentado tem a finalidade de trabalhar no contexto psicopedagógico clínico, proporcionando através dos jogos de regras o resgate do período sensório-motor em crianças de 7 a 10 anos.

Entende-se que os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais regulamentados por regras previamente estabelecidas, que norteiam a cooperação e a competição entre os participantes. Esse tipo de jogo é, portanto, uma atividade eminentemente social, pois pressupõe a existência de parceiros e a observância a alguns regulamentos definidos.

O jogo pode ser visto simultaneamente como um instrumento diagnóstico e como um instrumento de intervenção terapêutica.

A postura psicopedagógica é propiciar modalidades de aprendizagem que possibilitem para cada ser aprendiz sua singularidade através de experiências. Quanto a isso Fernández (2001, 71) afirma que “o jogar-brincar da criança não só é produtor do sujeito enquanto sujeito desejante, mas também enquanto pensante. A inteligência se constrói a partir do jogar-brincar”.

As brincadeiras proporcionam o aprender fazendo e brincando, possibilita à criança apreender novos conceitos, adquirir informações e até mesmo superar dificuldades que venham a encontrar em suas tentativas de aprendizagem.

Piaget reconhece o ato de brincar como um instrumento que favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório, segundo o autor, “agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica” (Piaget, apud Kishimoto, 1996, 95).

Desse modo, deve-se então respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir da sua espontaneidade, formulando os desafios necessários à sua capacidade e acompanhando seu processo de construção do conhecimento.

Para Piaget também é a representação em atos, através do jogo simbólico, a primeira possibilidade de pensamento propriamente dito, marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora, para uma inteligência representativa pré-operatória.

Objetivos do projeto:

- Resgate da fase sensório-motora em crianças com defasagens desse momento em seu desenvolvimento.
- Proporcionar condições para que a aprendizagem aconteça.
- Permitir, através do jogo/brincadeira, a possibilidade de decidir, pensar, sentir emoções distintas, competir, cooperar, construir, experimentar, descobrir, aceitar limites.
- Despertar sentimentos como o prazer, o desafio, a liberdade.

- Desenvolver os movimentos, a flexibilidade, o funcionamento do pensamento explorando suas potencialidades.

Público alvo:

- Projeto desenvolvido para ser trabalhado no contexto clínico, no processo de avaliação e/ou intervenção, para clientes com as seguintes queixas:
- Atitude agressiva;
- Dificuldade de aprendizagem e memorização;
- Dificuldade em relacionar-se, demonstrar afeto, socialização e interação com o meio;
- Passividade e falta de concentração;
- Dificuldade em lidar com frustrações, perdas.

Descrição do jogo:

Trata-se de um jogo denominado como TRILHA EXPLORANDO O MEU CORPO ATRAVÉS DO MEIO.

Este jogo é voltado para exercícios sensório-motores cognitivos e afetivos. São atividades com valor exploratório, pois são realizadas para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, sua cadência e seu desembaraço, bem como os efeitos que sua ação pode produzir no sujeito em atendimento.

Este é um jogo de sorte, portanto possibilita a equiparação entre os sujeitos com mais ou menos facilidade em lidar com as situações problemas cotidianas. Também possibilita a formulação de situações numéricas em ordem crescente e posicional dos números.

Passo a passo do desenvolvimento do jogo

Composição do jogo: o jogo é composto por uma trilha com casas numeradas, do 1 ao 22. Em cada casa estão descritas as instruções do que os participantes deverão realizar.

Material utilizado para a construção do jogo:

EVA colorido para a construção da trilha em tamanho ampliado no chão;

1. Dado grande;
2. Duas argolas;
3. Barbante e contas (macarrão);
4. Copo descartável;
5. Um saquinho com areia (tecido e areia);
6. Blocos de madeira em diferentes tamanhos e formatos;

7. Cones em EVA e/ou plástico coloridos.

Regras:

Número de participantes: de 2 a 4

Inicia-se o jogo com o “dois ou um “(2 ou 1), ou par ou ímpar.

Será utilizado um cone de cor diferente para cada jogador.

Joga-se o dado e o número que sair será o número de casas que o participante irá avançar. A cada jogada o participante terá uma comanda, que deverá executar.

Ganha o jogo o primeiro que cruzar a linha de chegada, cumprindo com todas as regras colocadas no jogo.

Descrição do tabuleiro:

Ponto de partida

1. No mesmo lugar, dê dois pulos;
2. Pule o obstáculo sem tocá-lo (uma vez para frente e outra para trás);
3. Volte ao início;
4. Avance três casas;
5. Gire a argola com o dedo indicador por dez segundos sem deixá-la cair;
6. Pagar mico – Elevar os braços para o alto imitando uma ave;
7. Ande mais duas casas para frente;
8. Fique uma rodada sem jogar;
9. Tente colocar a maior quantidade de macarrão no barbante; seu tempo será de vinte segundos;
10. Colocar as duas mãos sobre o ombro e virar para a sua direita;
11. Você terá trinta segundos para encaixar os blocos de madeira sem derrubá-los. Ao concluir, avance duas casas;
12. Vamos ver se você é esperto? Faça a soma 5+7;
13. Volte duas casas;
14. Com a mão na cabeça e a outra na cintura, dê duas voltas sobre o tabuleiro;
15. Volte ao início;
16. Dê uma volta sobre a trilha com um copo de água na palma da mão sem derrubá-lo. Se conseguir realizar a tarefa, escolha entre avançar três casas ou lançar o dado novamente;
17. Pagar mico – imite um sapo;

18. Provoque sons com o próprio corpo;
19. Avance três casas;
20. Transportar no pé um saquinho de areia sem deixar cair;
21. Passe a vez;
22. Volte uma casa.

Linha de chegada.

Análise do recurso:

O jogo possibilita o desenvolvimento da criança que apresenta problemas, dificuldades de aprendizagem como a leitura, escrita, cálculos matemáticos, e somam-se aos problemas de atividade motora, dificuldades de coordenação; atenção (baixo nível de concentração); questões psicológicas (desajustes emocionais leves); memória (dificuldade de fixação); percepção (confusão entre figuras), sociabilidade (inibição social, agressividade) e também a indisciplina, além de colocá-lo em contato com suas habilidades e dificuldades, despertando sua imaginação e a criatividade.

Referências bibliográficas:

<http://www.abpp.com.br/monografias/01.htm>- Acessado em 28/10/2013

http://www.cvdee.org.br/evangelize/pdf/2_0422.pdf- Acessado em 28/10