



## PSICOPEDAGOGIA

Disciplina: O USO DE JOGOS EM PSICOPEDAGOGIA

Profa. Ms. Anita Lilian Zuppo Abed

## **JOGO SUPER TRUNFO**

**Ana Claudia Silva Barbosa**

**Juliana Edith Durigan Zombini**

**Priscila Militão S. Garcia**

**Valesca Garcia Felicio**

"A criança ama tocar os objetos para depois poder reconhecê-los" -

Maria Montessori

## **INTRODUÇÃO**

De acordo com diferentes pesquisadores, os jogos se configuram como possíveis ferramentas no trabalho em sala de aula. No ensino da Matemática, por exemplo, se forem previamente planejados, os jogos se tornam um recurso pedagógico eficaz para a construção dos conhecimentos matemáticos.

O uso de jogos no ensino da Matemática tem o objetivo de fazer com que as crianças gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno envolvido. A aprendizagem por meio de jogos, como dominó, palavras cruzadas, Somando 10, memória e outros, permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido.

## **REFERENCIAL TEÓRICO ADOTADO**

Quando decidimos estudar os jogos com certa profundidade, não há como não fazê-lo sem antes citarmos alguns autores de extrema importância nos estudos sobre o desenvolvimento da criança.

ALMEIDA (2003) conduz seus estudos pelas teorias nascidas desde a Antiguidade Clássica até os tempos atuais. Para Froebel (1782-1852), por exemplo, a criança, quando estimulada por meio dos jogos, desenvolverá uma mente criadora e será conduzida à autoexpressão, à socialização e à atividade.

O norte-americano Dewey (1859-1952) afirmou que, enquanto o abstrato não faz parte do mundo da criança, o lúdico representa esse mundo. Dentre muitos estudos de Maria Montessori (1870-1952), estão os dos jogos sensoriais e o de que a criança aprende fazendo.

Para PIAGET (1976), as brincadeiras e jogos infantis exercem um papel que vai além da diversão, pois possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança, que deve manipular livremente os materiais, reinventá-los e reconstruí-los.

Para Paulo Freire, o sujeito é autor de sua própria história e o estudo que ele se propõe a desenvolver é um trabalho intelectual difícil e que exige muita concentração. Sendo assim, ele só será transformador da realidade se for feito com prazer, com alegria e o mínimo de satisfação, o que coloca o jogo como importante agente para tal.

Há de se cuidar da maneira como o jogo será conduzido pelo professor, para que esse seja um recurso bem utilizado, que demanda preparação e que possui a função pedagógica de ensinar às crianças de maneira proveitosa.

## **OBJETIVOS DO PROJETO**

- Trabalhar com a disciplina de Matemática;
- Conhecer um novo jogo;
- Reconhecer e respeitar regras;
- Ler, comparar e ordenar números até três algarismos;
- Trabalhar com medidas, pesos e outras categorias de informações;
- Construir um *Super Trunfo* da turma.

## **PÚBLICO ALVO**

Crianças entre 4 e 6 anos de idade. Alunos de pré-escola, iniciantes em alfabetização.

## **O JOGO**

Existem temas diversificados do jogo, variando os algarismos. É importante que para essa faixa etária seja um tema mais infantil, onde os números variam em no máximo 3 algarismos.

**Espaço Físico:** Espaço que ofereça um conforto aos jogadores, mesa para jogar.

**Componentes do jogo:** Cartas de baralho contendo informações numéricas

**Número de jogadores:** A partir de 2.

**Objetivo do jogo:** Ficar com todas as cartas do baralho

**Preparação:** As cartas são distribuídas em número igual para cada um dos jogadores. Cada um formará seu monte e só poderá ver a primeira carta da pilha. Inicia o jogo quem estiver à esquerda do jogador que distribuiu as cartas.

**Regras:** Se você é o primeiro a jogar, escolha, dentre as informações contidas em sua carta, aquela que você julgar ser capaz de superar a que se encontra nas cartas de seus oponentes. Você escolhe a informação “potência”, por exemplo, lê seu valor em voz alta e abaixa a carta na mesa. Imediatamente todos os outros jogadores abaixam a primeira carta de suas pilhas e verbalizam o valor da informação. Quem tiver o valor mais alto, ganha as cartas da mesa e coloca-as embaixo de sua pilha. O próximo a jogar será o que venceu a jogada anterior. Assim prossegue o jogo, até que um dos participantes fique com todas as cartas do baralho, vencendo a partida. Se dois ou mais jogadores abaixarem cartas com o mesmo valor máximo, os demais participantes deixam suas cartas na mesa e os que empataram decidem a vitória. Para isso, aquele que cantou inicialmente dirá um novo item de sua próxima carta, e quem tiver o valor mais alto, ganha todas as cartas da rodada.

## **DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

### **Orientações didáticas:**

1. Em roda, apresentar o jogo Super Trunfo e suas regras, deixando inicialmente que as crianças explorem as cartas e conversem sobre o que sabem acerca do tema do jogo;
2. Dividir as crianças em trios ou quartetos para o jogo. Estar atenta neste momento para observar possíveis dificuldades;
3. Avaliar se as crianças jogaram com autonomia, respeitando as regras;
4. Avaliar a compreensão da leitura dos números e a ordenação de algarismos (maior e menor).

### **Construção do jogo:**

1. Usando uma fita métrica, ou trena, medir a altura de cada criança;
2. Usando uma balança, pesar cada criança;
3. Brincar de salto à distância e registrar o desempenho de cada criança;
4. Fazer os registros dessas medidas, expor em sala de aula para que façam a comparação de maior e menor, mais pesado e mais leve.
5. Em outra aula, propor a construção das cartas. Oferecer papel cartão da mesma cor, cortados todos do mesmo tamanho, para que cada criança monte a sua própria carta que deve conter seu nome, um desenho (ou uma foto), a altura, o peso e o número referente ao salto à distância.
6. Misturar as cartas e se divertir com o jogo!

Modelo:

<p><b>NOME</b></p> <p>DESENHO OU FOTO</p> <p><b>ALTURA:</b></p> <p><b>PESO:</b></p> <p><b>SALTO À DISTÂNCIA:</b></p>
--

## **ANÁLISE DO RECURSO LÚDICO**

O jogo *Super Trunfo* desenvolve as seguintes habilidades nas crianças envolvidas:

- Tato: A criança manuseia as cartas e, além disso, o tato serve para que a criança a coloque em lugar adequado.
- Audição: A criança fica atenta às informações dadas pelos parceiros e professora.
- Direção e Lateralidade:

No processo de montagem/produção do jogo: as crianças ficam atentas ao salto à distância, para alcançarem uma boa marca.

Durante o jogo: as crianças ficam atentas à noção de direita/esquerda e para a vez do próximo jogador.

- Visual: Cartas coloridas e com desenhos ajudam a atrair a atenção para o jogo.
- Coordenação Motora: coordenação de movimentos (tanto na produção de cartas quanto durante as jogadas) para obedecer às orientações é essencial para o desenvolvimento do jogo.

## BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, P.N. *Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 2003 (11ª edição).

DAMASCENO, I.Z. et al. *O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da lateralidade e estímulo de sentidos*. Centro de Ciências de Araraquara/IQ/Unesp.

FREIRE, P. *Ação cultural para a liberdade e outros escritos*. São Paulo: Paz e Terra, 2007 (12ª edição).

PIAGET, J. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.