

# PSICOPEDAGOGIA: JOGOS E A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA.

**SOUZA, Ana Laura<sup>1</sup>**

Faculdades Integradas Maria Imaculada  
[analaura\\_desouza@hotmail.com](mailto:analaura_desouza@hotmail.com)

**PIRES, Paula Massi Reis<sup>2</sup>**

Faculdades Integradas Maria Imaculada  
[paulamassirp@gmail.com](mailto:paulamassirp@gmail.com)

## RESUMO

Atualmente, os jogos vêm sendo considerados ferramentas de grande importância no processo de ensino-aprendizagem, ganhando abrangência no trabalho de profissionais da educação de forma cada vez mais planejada, uma vez que estão dentro do contexto infantil e trazem consigo a ludicidade, fornecem por eles próprios a motivação para, principalmente a criança querer aprender. Para o psicopedagogo, na clínica, os jogos constituem poderosos meios de intervenção, proporcionando resultados significativos, permitindo a construção dos melhores e, até mesmo dos novos meios de aprendizagem para o aprendiz. O presente trabalho visa, assim, refletir sobre a importância da utilização desses jogos no atendimento de intervenção do psicopedagogo.

**Palavras-chave:** Psicopedagogia. Jogos. Aprendizagem.

## 1. INTRODUÇÃO

Durante o curso de Psicopedagogia, e também na atuação em sala de aula, fica claro que o processo de aprendizagem é construído pelo sujeito por sua interação com o meio. E, quando há problemas nessa construção ou, em outras palavras, surgem as dificuldades de

---

<sup>1</sup> Graduação em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Maria Imaculada – FIMI; Pós-graduada em Psicopedagogia clínica pelas Faculdades Integradas Maria Imaculada – FIMI.

<sup>2</sup> Mestra em Ensino de Ciências e Matemática/Unicamp; Docente em curso de formação continuada na área de Educação Matemática; Docente nas Faculdades Integradas Maria Imaculada; Coordenadora Pedagógica do curso de Pedagogia nas Faculdades Integradas Maria Imaculada; Coordenadora Pedagógica na Secretaria de Educação de Mogi Guaçu.

aprendizagem, há a necessidade de se buscarem os meios que auxiliem e apontem novas formas de construir esse conhecimento.

Nessa perspectiva, depois de uma minuciosa avaliação do psicopedagogo, é possível chegar ao processo de intervenção, quando o profissional utilizará recursos para que a criança construa novos procedimentos para resolução de problema e seja capaz de superar sua dificuldade, ampliando seu conhecimento.

Com o trabalho em sala de aula, foi possível vivenciar que jogos são poderosas ferramentas de aprendizagem e quando explorados e utilizados de maneira planejada possibilitam grandes avanços, uma vez que por eles próprios oferecem motivação ao sujeito. O progresso na construção do conhecimento é muito mais significativo quando faz sentido ao sujeito e está dentro do contexto lúdico, no caso do atendimento infantil. Para tanto, por este artigo, compartilharei o quanto é importante o uso dos jogos não somente em sala de aula, mas também em trabalho psicopedagógico.

O presente artigo discorrerá sobre a utilização dos jogos como recurso de intervenção psicopedagógica e sua relação com a construção do conhecimento e com o processo ensino-aprendizagem do sujeito. Para tanto, fará a breve reflexão sobre o termo Psicopedagogia, o trabalho psicopedagógico e sua relação com a construção da aprendizagem, e a aplicação dos jogos e sua importância nesse processo.

Neste artigo, pretende-se evidenciar o trabalho clínico, pois é nele que acontece todo o processo que leva à intervenção psicopedagógica.

## **2. A PSICOPEDAGOGIA**

Segundo Bossa (2000), as primeiras inquietações com os problemas de aprendizagem surgiram na Europa, no século XIX, foi nessa época que o capitalismo industrial<sup>3</sup> se consolidou e, com o seu avanço, houve o aumento das desigualdades sociais, passando a existir a forte necessidade de justificá-las pela ciência com as teorias. Nasce, assim, a *Psicologia* como ciência independente, voltada ao estudo do comportamento humano. Mais tarde, aliada aos estudos da

---

<sup>3</sup> Com o avanço do capitalismo industrial, os ideais burgueses de igualdade e fraternidade do século XVIII e início do século XIX vão sendo colocados de lado, pois com o aprofundamento das contradições inerentes a este sistema de produção, fica cada vez mais longínqua a possibilidade de uma sociedade fraterna e igualitária para todos. A partir daí surge a necessidade de justificar as desigualdades inerentes à sociedade das classes: será por meio dos avanços científicos e de formulações teóricas que se buscará a explicação para desigualdades da sociedade emergente. (BOSSA, 2007, p.36)

*Psicanálise e da Pedagogia*, conduz o surgimento de um novo campo do saber, denominado *Psicopedagogia*.

As causas das dificuldades de aprendizagem eram consideradas fatores orgânicos, genéticos e hereditários pelos médicos, educadores e terapeutas, levando a crer que o fracasso escolar estava totalmente centrado no sujeito, como afirma Bossa (2000, p.37), “A criança que não conseguia aprender era taxada como *anormal*, devido à interpretação de que a causa de seu fracasso era atribuída a alguma anomalia anatomofisiológica”. A Psicopedagogia surge como uma forma de romper com esse paradigma.

Inicialmente, no Brasil, também foi absorvida a ideia de que os fatores orgânicos eram considerados causadores das dificuldades de aprendizagem e tratados como tal até recentemente. Ainda hoje, podemos nos deparar com crianças com dificuldades de aprendizagem que foram encaminhadas inicialmente para um médico e só depois para uma clínica psicopedagógica.

Atualmente, as reflexões acerca do termo *psicopedagogia* são muitas, e apresentam definições pouco claras, ainda que seu princípio tenha sido no século XIX. Inicialmente, o termo seria uma junção da psicologia à pedagogia, porém, os estudos indicam algo muito mais amplo. Existe o consenso em que a Psicopedagogia é uma área interdisciplinar que tem como objeto de estudo o processo de ensino-aprendizagem e as suas implicações. De acordo com Bossa (2007):

A psicopedagogia se ocupa da aprendizagem humana, que adveio de uma demanda - o problema de aprendizagem, colocado em um território pouco explorado, situado além dos limites da psicologia e da própria pedagogia - e evoluiu devido a existência de recursos, ainda que embrionários, para atender a essa demanda, constituindo-se assim, em uma prática. Como se preocupa com o problema de aprendizagem, deve ocupar-se inicialmente do processo de aprendizagem. Portanto, vemos que a psicopedagogia estuda as características da aprendizagem humana: como se aprende, como essa aprendizagem varia evolutivamente e está condicionada por vários fatores, como se produzem as alterações na aprendizagem, como reconhecê-las, tratá-las e a preveni-las. (BOSSA, 2007, apud CRUVINEL, 2014, p. 96)

No Brasil, a Psicopedagogia ainda é uma área de atuação relativamente nova, que sofreu grande influência da Argentina nos estudos nessa área. Médicos e professores de Buenos Aires, que se dedicaram durante anos aos estudos de leitura e escrita, trouxeram seus trabalhos para o país e apresentaram suas experiências por meio de conferências.

Por fim, sobre o termo, ainda não há uma definição específica. Segundo o Dicionário Online de Português, Psicopedagogia é a “Utilização pedagógica da psicologia (por meio dos testes, prática dos métodos ativos ou emprego da psicanálise)”.

### 3. TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO

Para compreender como acontece o trabalho psicopedagógico, Bossa (2000), diz que:

*O trabalho clínico* se dá na relação entre um sujeito com sua história pessoal e sua modalidade de aprendizagem, buscando compreender a mensagem de outro sujeito, implícita no não aprender. Nesse processo, onde investigação e objeto-sujeito de estudo interagem constantemente, a própria alteração torna-se alvo de estudo da Psicopedagogia. Isto significa que, nesta modalidade de trabalho deve o profissional compreender o que o sujeito aprende, como aprende e por que, além de perceber a dimensão da relação entre psicopedagogo e o sujeito de forma a favorecer a aprendizagem. No *trabalho preventivo*, a instituição, enquanto espaço físico e psíquico da aprendizagem, é objeto de estudo da Psicopedagogia, uma vez que são avaliados os processos didático-metodológicos e a dinâmica institucional que interferem no processo de aprendizagem” (BOSSA, 2000, p. 21-22).

Embora o presente artigo enfoque o trabalho clínico, vale ressaltar que o trabalho preventivo é muito importante e pode acontecer de várias formas dentro das próprias instituições de ensino, onde o psicopedagogo pode atuar nos processos educativos visando diminuir os problemas de aprendizagem por meio de orientações aos professores, aconselhamento aos pais e intervenções diretas com os alunos a fim de reduzir e tratar problemas de aprendizagem já instalados.

O trabalho do psicopedagogo na clínica é um trabalho investigativo, o que não significa que também não possa ser preventivo, quando um sujeito estuda outros sujeitos. Dentro desse estudo existe um processo norteador do trabalho, partindo da avaliação, onde o psicopedagogo investiga a queixa da dificuldade de aprendizagem, aplica testes, provas, para compreender o ponto de partida do problema e qual o melhor meio para intervir, iniciando a partir do que o sujeito já sabe. Nesse momento de avaliação é de extrema importância uma avaliação global, levando em consideração todos os aspectos, cognitivos, psicológicos, orgânicos, afetivos, sociais e culturais, para que o diagnóstico das causas da dificuldade de aprendizagem seja a mais leal possível.

Feita a avaliação e o diagnóstico, se houver necessidade, o psicopedagogo pode encaminhar o paciente a outros profissionais para complementar seu trabalho, como por exemplo, Fonoaudiólogo e Psicólogo, e, a partir daí, planejar suas intervenções para com o sujeito.

As intervenções são as sessões nas quais o psicopedagogo vai trabalhar, visando sanar ou diminuir as dificuldades de aprendizagens que ele observou durante o processo de avaliação.

A intervenção é entendida como um processo em que, após uma minuciosa investigação, o psicopedagogo poderá trabalhar com o sujeito os pontos nos quais ele necessita, para poder criar/melhorar estratégias e avançar em suas aprendizagens, fornecendo a ele ferramentas para esta construção.

A intervenção pode ser um processo lento, que necessita ser planejado, visando alcançar os objetivos pré-estabelecidos ao final do processo de avaliação, respondendo à pergunta: *Quais são as dificuldades que necessitam ser tratadas?* Para tanto, é importante compreender as principais abordagens descritas a seguir segundo Alencar (1992):

3.1. INTERVENÇÃO COMPORTAMENTAL-COGNITIVISTA: baseada na teoria de estímulo x resposta, onde um estímulo gera uma resposta, reforçando determinado comportamento.

3.2. INTERVENÇÃO PSICANALÍTICA: tem como foco o lado emocional, psicológico do sujeito, que não poderia ficar à margem do trabalho psicopedagógico, uma vez que as emoções estão presentes a todo o momento, podendo interferir na aprendizagem do mesmo.

3.2. ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA: visa a construção da aprendizagem pelo sujeito por sua interação com o objeto de conhecimento:

[...] Estruturas e processos não são herdados, ou seja, não estão pré-formadas, nem são recebidas de fora do sujeito, ou seja, de uma fonte exógena, mas são construídas por ele, interagindo com objetos e pessoas, tornando-se “possíveis” e “necessárias” em função dessa troca (PIAGET, 1967, apud ALENCAR, 1992, p. 125)

De acordo com os estudos de Piaget, Alencar (1992) ressalta, esse conhecimento, resultado de nossas ações sobre pessoas e objetos, pode ser fragmentado em três aspectos:

Construir conteúdos – o que são os objetos, de que partes se compõem, suas propriedades, seu nome, etc.[...] Conhecer procedimentos – como produzir um resultado sobre objetos e pessoas [...] Construir operações – por que agir ou pensar deste modo e não de outro sobre objetos ou pessoas específicas – constitui-se naquilo que Piaget (1976) designa por “esquemas operatórios”. Referem-se a modos organizados de estabelecer relações, correspondências, morfismos, entre ações ou objetos tais que definem um sentido ou lei de composição que os estruturam como algo inteiramente necessário. (ALENCAR, 1992, p. 125-126).

Esses “esquemas operatórios” são o foco da avaliação diagnóstica psicopedagógica, numa abordagem cognitivista. O protocolo<sup>4</sup> desenvolvido para avaliação psicopedagógica tem como um dos principais objetos a verificação do desenvolvimento desses “esquemas operatórios”. Numa situação de jogo, por exemplo, é possível verificar o conhecimento lógico-matemático do sujeito a partir de suas ações sobre o objeto.

#### 4. JOGOS E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Diversos estudos apontam que o “brincar” é de suma importância para o desenvolvimento do indivíduo:

O brincar é fundamental para nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência [...]. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. O brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma coisa. No brincar objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização. (MACEDO, 2007, p.13-14.)

Dentro desse contexto, o “brincar” é considerado uma forma significativa de aprender, uma vez que, dentro da brincadeira, é possível desenvolver a criatividade, a coordenação motora, o raciocínio, entre outras habilidades, de forma lúdica e divertida.

Macedo et al (2005, p.16) ressaltam que: “Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido”. Vale lembrar que, segundo os autores, para o lúdico estar presente na atividade realizada, ele necessita proporcionar ao sujeito prazer, desafios, criar possibilidades ou dispor delas, possuir uma dimensão simbólica e expressar-se de modo construtivo e relacional.

---

<sup>4</sup> Protocolo: é o documento com atividades e procedimentos, elaborado pelo psicopedagogo, para ser aplicado ao sujeito no processo de avaliação psicopedagógica.

Dentro da perspectiva construtivista, segundo Alencar (1992), uma das subdivisões do trabalho do psicopedagogo é o desenvolvimento do raciocínio, em que o sujeito poderá ser capaz de construir procedimentos para a resolução de problemas. Para tanto nada mais significativo que o uso de jogos:

Por *desenvolvimento de raciocínio*, refiro-me à ênfase nos processos de pensamento necessários ao ato de aprender. Geralmente este trabalho é feito por intermédio de jogos em que o psicopedagogo intervém no sentido de possibilitar à criança construir procedimentos adequados à solução dos problemas que se colocam no contexto do jogo. Ainda que situações-problema retiradas da vida escolar possam servir de material, jogos são instrumentos privilegiados (ALENCAR, 1992, p. 122)

A intervenção é um processo que gera muitos resultados positivos. A abordagem construtivista torna o trabalho do psicopedagogo mais dinâmico e significativo para o sujeito, uma vez que faz uso das ferramentas, como os jogos, para ampliar seu conhecimento. É um trabalho que ao final será muito gratificante ao profissional e compensador ao sujeito atendido. Segundo Winnicott, apud Weiss (2004, p. 72) “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*)”.

Alves e Bianchin (2010) explicam o que seria o “jogo”:

De início é importante explicar que a palavra "jogo" se origina do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 03)

Nesse sentido, a utilização dos jogos como forma de intervenção é um meio para o diálogo com a criança. Esse recurso estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico, permitindo ao sujeito a construção dos procedimentos para a resolução dos problemas, que podem ser transferidos para o uso na vida “real”, em especial, quando pensamos em intervenção psicopedagógica para crianças com dificuldades de aprendizagem, uma vez que, pelo uso dos jogos, elas podem aprender, resolver problemas, superar desafios e criar novas estratégias de maneira significativa, brincando.

A ênfase na importância do brincar e da ludicidade para aprendizagem, em especial no trabalho do psicopedagogo, não significa brincadeira livre, solta, mas sim brincadeira

planejada, com objetivos previamente pensados, norteando o trabalho profissional, como diz Kishimoto (1996):

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO 1996, p. 37-38)

Portanto, vale lembrar que não basta somente a intervenção, propondo jogos sem objetivos, deixar o brincar por brincar. É necessário ao psicopedagogo o planejamento das sessões de intervenção, onde ele deixe bem claro os objetivos, e conheça minuciosamente o material com o qual trabalha, pois somente assim ele poderá observar os avanços e construir propostas de acordo com os resultados do sujeito. Um exemplo dessa estrutura pode ser encontrado nos jogos com regras.

O jogar é uma característica presente no brincar, é uma brincadeira organizada, que se amplia conforme a habilidade de jogar se desenvolve:

O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar, o jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. [...] O brincar é um jogar com ideias, sentimentos, pessoas, situações e objetos [...]. O jogo é uma brincadeira que evoluiu. A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial. A brincadeira é uma necessidade da criança: o jogo, uma de suas possibilidades à medida que nos tornamos mais velhos. (MACEDO, et al, 2005, p. 14-15)

Valorizar os jogos durante as intervenções pedagógicas, entretanto, não significa que outras atividades não possam ser utilizadas ou devam ser deixadas à margem das sessões, como atividades escritas, por exemplo. O psicopedagogo pode produzir diferentes problemas a partir do contexto com jogos, tornando o trabalho com o sujeito mais dinâmico. Não significa também que não se podem aplicar jogos durante as sessões de avaliação ou mesmo em sessões que antecedem a intervenção. Quando usados de maneira a enriquecer, os jogos também se tornam poderosas ferramentas de avaliação.

## **5. JOGOS E SUAS IMPLICAÇÕES PSICOPEDAGÓGICAS**

Para Piaget, apud Dias e Costa (2009) o jogo é essencialmente assimilação. Para o autor, a aprendizagem é representada pelo movimento de assimilação (interpretação) e acomodação (estrutura mental capaz de se modificar).

Em suas pesquisas, Piaget, apud Dias e Costa (2009) classificou os jogos em três tipos:

**5.1. JOGOS DE EXERCÍCIOS:** são os primeiros que a criança tem contato e são motivados pelo prazer de manipular as peças e pelas descobertas de habilidades através do movimento;

**5.2. JOGOS SIMBÓLICOS:** aparecem por volta dos dois anos e caracterizam-se pela capacidade de representação e pela instalação da função simbólica. A criança é capaz de, ao invés de agir diretamente sobre os objetos, nomear seus substitutos, imagem e agir mentalmente sobre eles. No jogo simbólico, transforma o real de acordo com as necessidades e desejos do momento;

**5.3. JOGOS COM REGRAS:** surgem num primeiro momento no período dos quatro aos sete anos e posteriormente entre os sete e onze anos. Segundo os estudos de Piaget apud Dias e Costa (2009, p. 02), “à criança não se impõe regras, mas isto se faz devido às relações sociais e individuais que estabelece. Com a regra se pressupõe uma regularidade e a participação de pelo menos duas pessoas.”

Durante as aulas do curso de especialização em Psicopedagogia, realizou-se o estudo de alguns jogos que podem ser utilizados pelo psicopedagogo, em especial, jogos com regras. Geralmente, o psicopedagogo costuma atender ou iniciar seu atendimento com crianças na idade escolar, uma vez que a maioria das dificuldades das crianças aparece ou começa a ser observada na etapa de alfabetização, e pode se estender aos demais anos do ensino fundamental.

Assim, como há uma evolução nos jogos, o mesmo acontece em relação às regras. Segundo Assis, et al, (2014, p. 173), a consciência das regras também avança de acordo com o desenvolvimento cognitivo e pode ser dividida em três estágios: o **jogo motor**, o **jogo egocêntrico** e a **cooperação incipiente**.

**5.3.1: O jogo motor:** Nesse primeiro estágio, a criança manuseia individualmente os materiais do jogo. A regra não é obrigatória, mas sim genuinamente motora.

**5.3.2: O jogo egocêntrico:** No segundo estágio, segundo Assis, et al, (2014, p. 174), “a criança procura copiar parte das regras observadas nos jogos dos mais velhos, ou aprendidas com eles,

mas não se preocupa em encontrar um parceiro, joga sozinha ou ao lado de outra criança com a qual não procura coordenar suas ações e na qual não presta atenção”. Nesse estágio jogam como acham que devem, e, por ainda não terem estabelecido a capacidade de cooperação e reciprocidade, todos podem ganhar e perder ao mesmo tempo.

Vale ressaltar que:

A consciência da regra, entretanto, só vai atingir seu segundo estágio mais tarde, depois que a criança começar a praticá-la, no apogeu do egocentrismo. Esse segundo estágio vai perdurar durante parte do estágio seguinte da cooperação incipiente. A criança considera a regra como “sagrada e inatingível, de origem adulta e essência eterna; toda modificação proposta é considerada transgressão.” Entretanto durante o jogo, acaba modificando-a para se beneficiar, ou por não conseguir compreendê-la. (PIAGET, 1977, p.25, apud ASSIS, et al, 2014, p. 175).

**5.3.3: A cooperação incipiente:** Ainda de acordo com Assis, et al, (2014), somente no terceiro estágio da prática de regras, que coincide com o começo do período operatório concreto, a criança busca ganhar. Vencer se torna necessário às regras, uma vez que a criança começou a compreendê-las, permitindo que ela faça a comparação das ações entre jogadores, buscando tal objetivo. Segundo Piaget (1977) apud Assis, et al, (2014, p. 175), “procurando vencer, a criança se esforça, antes de mais nada, por lutar com seus adversários observando regras comuns”.

É importante destacar que a consciência da regra não evolui seguindo as mesmas idades dos períodos de desenvolvimento propostos por Piaget, portanto, o terceiro estágio somente se iniciará na faixa dos 9 – 10 anos da criança.

Observada a evolução dos jogos de regras, pode-se compreender a complexidade do desenvolvimento e da importância que esses jogos possuem para a aprendizagem, uma vez que a construção das estratégias, a solução dos problemas, ou seja, o avanço da criança está interligado à compreensão dessas regras. Para tanto, o trabalho do psicopedagogo, ao nortear esses jogos, é imprescindível, quando ele poderá explorar o máximo das possibilidades, estimulando, assim, o desenvolvimento cognitivo.

Dentre os jogos estudados na especialização em Psicopedagogia, foram selecionados dois jogos de regras para apresentação no artigo. São jogos com objetivos aritméticos, uma vez que muitas crianças chegam ao atendimento clínico com queixas de que não resolvem operações aritméticas no âmbito escolar. Estão descritos a seguir:

#### 5.3.3.1. Travessia do rio

**Objetivos:** Resolver adições, analisar as possibilidades de soma 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 no lançamento de dois dados.

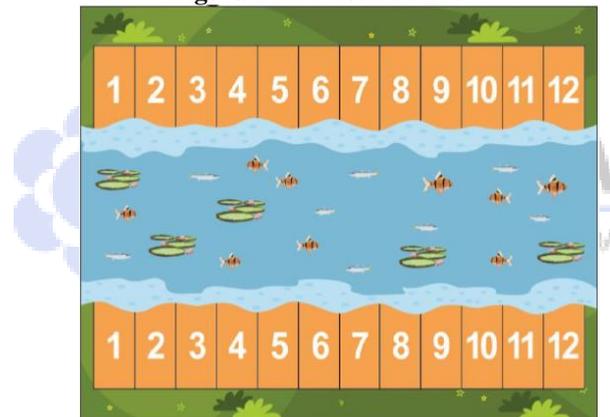
**Material:** 1 tabuleiro que simula um rio e suas margens (com casa numeradas de 1 a 12); 12 fichas verdes e 12 fichas vermelhas; 2 dados comuns.

**Número de jogadores:** 2 participantes

**Regras:**

- Cada jogador coloca as suas fichas, nas casas de uma das margens do rio, da maneira que quiser, podendo pôr mais do que uma ficha na mesma casa, deixando, portanto, outras vazias;
- Alternadamente, os jogadores lançam dados e calculam a soma obtida;
- Se a soma corresponder a uma das casas onde estejam as suas fichas, passa-se uma delas para o outro lado do rio.
- Ganha quem primeiro conseguir passar todas as fichas para o outro lado.

**Figura 1-** Travessia do Rio



Fonte: BRASIL, PNAIC, 2014.

Este jogo é uma das propostas apresentadas pelo PNAIC<sup>5</sup>, e é muito interessante, pois pode ser trabalhado com crianças menores em idade de alfabetização, e ir ampliando a dificuldade de acordo com a necessidade avaliada pelo psicopedagogo, até os maiores. Dentro dessa proposta, a criança pode desenvolver inúmeras habilidades, dentre elas a capacidade de realizar cálculo mental, conservação de números, associação de números e quantidades (variando os dados), probabilidade, sem contar os problemas que podem ser elaborados pelo

<sup>5</sup>O PNAIC: O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa é um compromisso formal assumido pelos governos federal, do Distrito Federal, dos estados e municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, ao final do 3º ano do ensino fundamental. Disponível em <http://pacto.mec.gov.br/index.php>. Último acesso em: 04/01/2018.

profissional de acordo com as jogadas que vão acontecendo. É uma excelente proposta para uma intervenção psicopedagógica.

O jogo apresentado a seguir também apresenta uma proposta semelhante, é indicado também para crianças a partir dos sete anos:

### 5.3.3.2. Jogo da tartaruga

#### Objetivos:

- Fazer cálculo mental;
- Resolver problemas envolvendo adição e subtração.

Número de jogadores: em equipes com até 5 alunos em cada.

Material necessário: tabuleiro, dois dados e marcadores de cores diferentes para cada equipe.

#### Regras:

- Cada equipe recebe uma cor de ficha. As equipes jogam alternadamente;
- Na sua vez, cada equipe lança os dois dados e calcula a soma ou a diferença dos pontos obtidos e coloca uma ficha no lugar correspondente a soma ou a diferença dos pontos obtidos no tabuleiro;
- As já havia uma ficha da mesma equipe no lugar, passa-se a vez. Porém, se a ficha for da equipe adversária, coloca-se a ficha na mesma casa ao lado da outra;
- Caso uma equipe faça os cálculos errados, e o adversário apontar o erro antes da sua jogada, este tem o direito de retirar uma ficha qualquer do outro;
- Ganha a equipe que preencher o tabuleiro com peças suas em todas as casas em primeiro lugar.

**Figura 2:** Jogo da tartaruga.



Fonte: Domínio público. Regras retiradas do próprio tabuleiro.

Este jogo também é muito educativo, pois além das habilidades já mencionadas, ele desenvolve o trabalho em equipe e a socialização, importantes fatores que contribuem para a autoestima da criança e, conseqüentemente, para o seu aprendizado.

Ambos os jogos podem ser explorados de forma instrutiva, contribuindo com a prática do psicopedagogo, que pode elaborar questões de acordo com as jogadas ou conforme forem surgindo dúvidas. Uma atividade muito interessante é anotar o resultado das jogadas que saíram no dado, pois, posteriormente, poderão ser observados os números que mais saíram, quais saíram poucas vezes, construindo estatísticas e, assim, ir proporcionado ao sujeito, além do desenvolvimento do raciocínio lógico, a elaboração de estratégias de jogo, visando vencê-los.

É importante destacar que o trabalho com diferentes materiais pode gerar ansiedade nas crianças e, portanto, existe a necessidade de que o psicopedagogo permita exploração dos jogos, manipular as peças, despertar a curiosidade. Este momento é de grande valia uma vez que vimos anteriormente a construção das regras, de início ela necessita do jogo motor, explorar, conhecer o material e aos poucos inserir as regras, permitindo que ela compreenda gradativamente a evolução das jogadas e ações que levaram a esse resultado, alcançando a reflexão e construção de estratégias mentais que levem ao ganhar até que ela consiga por si própria. Este é o trabalho do Psicopedagogo, levar a resolução de problemas por si própria que posteriormente serão transferidos para sua vida diária.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A aprendizagem do sujeito, conforme estudado, constrói-se por meio de sua relação com o meio. Contudo, quando nos deparamos com a dificuldade nessa construção, é necessário descobrir a causa, investigá-la, oferecer ao sujeito novas e melhores formas de adquirir o conhecimento. Esse é o trabalho do psicopedagogo, investigar e intervir, oferecendo meios para que o aprendiz continue caminhando por ele mesmo e acreditando em sua capacidade.

No caso da criança, como refletimos durante o artigo, nada é mais significativo do que aprender brincando, de forma lúdica, por meio dos jogos, onde o “erro” poderá ser repensado, oferecendo a nova oportunidade para o “acerto”, construindo, assim, novas expectativas e formas de aprendizagem. As situações que surgem durante as jogadas proporcionam o desenvolvimento das estruturas lógicas a partir do estabelecimento de relações físicas, sociais e lógico-matemáticas.

Um brincar planejado, com objetivos pré-estabelecidos, aspectos encontrados em jogos de regras, pode ser utilizado quando necessário durante os procedimentos psicopedagógicos, acrescentando aspectos positivos ao trabalho do profissional e também para o sujeito atendido.

Conclui-se que a utilização de jogos durante as intervenções psicopedagógicas é de grande valia, uma vez que estão dentro do contexto infantil, oferecem por eles próprios a motivação para aprender.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, E. S. (Org). **Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 1992.

ASSIS, O. Z. M. (Org). **Educação matemática: Aprender matemática e conquistar autonomia**. Campinas: Book Editora, 2014.

ALVES, L.; BIANCHINI, M. A. **O jogo como recurso para aprendizagem**. Revista Psicopedagogia: Vol. 27. Nº 83, Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto – FAMERP. São Paulo, 2010.  
Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862010000200013](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013). Acesso em: 24/12/2017.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos Na Alfabetização Matemática**. Brasília: MEC, SEB, 2014.

BOSSA, N. A. **A psicopedagogia no Brasil: Contribuições a partir da prática**. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

CRUVINEL, A. C. R. **Cadernos da Fucamp**, v.13, n.19, p. 95-105/2014, <http://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/viewFile/393/332>. Acesso em 18/01/2018.

DIAS, A. P. COSTA, A. A. **A Perspectiva do Jogo em Sala de Aula: Uma Análise Psicopedagógica**. Ceará, 2009. Disponível em: <http://psicopedagogiaclinica.com.br/2017/05/31/a-perspectiva-do-jogo-em-sala-de-aula-uma-analise-psicopedagogica/>. Acesso em: 02/01/2018.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez editora, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books>. Acesso em: 07/01/2018.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. P. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Disponível em: <https://books.google.com.br/books>. Último acesso em 06/01/2018.

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

