



**II Congresso do Programa de
Pós-graduação em Psicologia da UEL**
3 e 4 de outubro de 2019

**ANÁLISE DESCRITIVA DO JOGO RESTA 1: UMA AMOSTRA EM ALUNOS
DO 2º AO 5º ANO**

Roberta Rosseti Flor da Rosa Santos

roberta_rosseti@hotmail.com

Orientadora: Katya Luciane de Oliveira

katyael@gmail.com

O jogo é um instrumento que pode possibilitar interações bem como o desenvolvimento do indivíduo nos aspectos cognitivo, afetivo e social, no entanto, para isso é necessário ter clareza dos objetivos e finalidades para tal proposta. O jogo de regra, objeto de análise do presente trabalho, faz parte do cotidiano de crianças entre 7 a 11 anos, no qual se predomina o estágio das operações concretas. Neste sentido, o objetivo desse estudo é de descrever o jogo de regra Resta Um no Ensino Fundamental I. O jogo Resta Um é um quebra-cabeça e o objetivo dele é retirar o máximo de peças do tabuleiro, saltando com uma sobre a outra, no entanto, a peça que foi saltada deve ser removida. Não se pode mover as peças, mas apenas executar o movimento do salto sobre outra peça, em linha reta, sempre na posição vertical ou horizontal, respeitando as linhas do tabuleiro. No início do jogo, há 32 peças no tabuleiro, deixando vazia a posição central. Quando não houver mais possibilidade de executar esses movimentos, o desafio termina e o número de peças que restaram no tabuleiro representa o escore. Portanto, quanto menor o escore, melhor é o resultado, tentando deixar apenas uma peça. Participaram da pesquisa 48 alunos do 2º ao 5º anos. Por meio da análise foi possível perceber que os alunos demonstraram bom desempenho, considerando que o tabuleiro tem 32 peças, a pontuação mínima foi de 4 peças e a máxima de 11 peças, ou seja, a maioria (n= 33) das crianças que participou do jogo Resta Um deixou poucas peças em suas jogadas.

Palavras-chave: Jogo de regra; Jogo de tabuleiro; Ensino Fundamental I