



O jogo “Um dia na casa micro assombrada”, criado por Maria Ligia C. Carvalho (Coordenadora do Projeto Microtodo)s , nos surpreende positivamente em todas as facetas de sua elaboração. Desde o nome, que de pronto nos remete a um mundo não apenas infantil, mas do imaginário humano como um todo, até os detalhes de sua construção cuidadosa.

O tema principal, que aborda a construção de conhecimento sobre microbiologia, é a base para o desenvolvimento de ações educativas que com certeza podem transcender a aquisição de conteúdo proposta.

Extremamente flexível em possibilidades, no que se trata de mudanças de regras ou de seleção de informações para um trabalho eficaz de acordo com a série e características do grupo de alunos, ***Um dia na casa microassombrada*** apresenta também estética visual minuciosamente trabalhada, no sentido de promover a atenção e interesse dos jogadores/alunos.

Como diz Winnicott, “*É com base no brincar que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem*” (WINNICOTT, 1975, p.93). No *espaço potencial*, campo do *entre* os seres humanos e lugar do *brincar*, se dá a construção de conhecimento. E o *jogo* traz em seu bojo a semente do *brincar*! Possibilita a troca, o encontro da subjetividade de cada ser com a realidade compartilhada, e portanto com a história cultural da humanidade.

Um dia na casa microassombrada é um jogo rico em conteúdo, nas várias dimensões que esta palavra comporta. Além de propiciar a compreensão de um tema de difícil alcance, sobretudo no mundo infantil onde o que é *concreto* é de mais fácil apreensão, faz-se excelente instrumento de trabalho na sala de aula, uma vez que permite também o exercício de habilidades funcionais, importantes para o desenvolvimento neuropsicológico e para o amadurecimento psíquico.

Um dia na casa micro assombrada, quando bem utilizado pelo educador atento e conhecedor do jogo em detalhes, é instrumento que favorece não apenas a aquisição do conteúdo proposto, mas a aprendizagem de modo geral, na medida em que trabalha a linguagem oral e escrita, a cognição como um todo, e por exemplo, funções como atenção e memória, tanto visual como auditiva.

Em suma, o jogo ***Um dia na casa micro assombrada*** deve constar dos instrumentos de trabalho do educador, não apenas interessado em promover aprendizagem significativa relativa ao conteúdo tema, mas também centrado em contribuir de modo amplo, e por tal razão ***valioso***, para a possibilidade de construção de conhecimento como um todo, por parte do aluno.

Teresa Cristina R. Farah
Psicanalista- IBPW
Psicopedagoga-PUCSP
Fonoaudióloga- PUCSP
Mestre em Psicologia Clínica- PUCSP