

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO

Gleicione Ap^a Dias Bagne de SOUZA¹

Pilar Mariana Assaf MENDES²

¹Professora e Coordenadora do curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia Institucional e Clínica do Centro Universitário do Sul de Minas – Unis/MG

²Psicopedagoga - Centro Universitário do Sul de Minas – Unis/MG

Recebido em: 10/07/2012 - Aprovado em: 22/12/2012 - Disponibilizado em: 30/12/2012

RESUMO: Jogar é uma atividade tipicamente humana. Ao jogar, a criança se envolve com o que faz e coloca no jogo seus sentimentos e suas emoções mais subjetivas. Assim, o presente artigo tem por finalidade analisar bibliografias a fim de explicitar alguns argumentos que justifiquem a utilização dos jogos e brincadeiras, na clínica psicopedagógica, como instrumentos importantes utilizados tanto para o diagnóstico quanto para a intervenção do tratamento psicopedagógico.

Palavras-chave: Jogos. Subjetivas. Instrumento. Clínica psicopedagógica.

ABSTRACT: Play is an activity typically human. While playing, the child is involved with what is in the game and put your feelings and emotions more subjective. Thus, this article aims to examine bibliographies to make some arguments that justify the use of games and play in clinical psychopedagogical, as important tools used both for diagnosis as for treatment intervention psychopedagogical.

Key words : Game. Subjective. Tools. Clinical psychopedagogical.

1-INTRODUÇÃO

O jogo é uma criação humana, como a linguagem e a escrita. O homem, desde os primeiros tempos, joga para responder às suas dúvidas, para se divertir, para interagir com seus semelhantes. Existe no jogo, contudo, algo muito mais importante do que a simples interação e diversão. O jogo revela uma lógica diferente da racional, revelando uma lógica da subjetividade, carregando em si uma carga psicológica, pois revela a personalidade do jogador. É construtivo, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma

ação carregada de simbolismo, que dá sentido à própria ação, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações.

Segundo Sara Paín,

O jogo propriamente dito é uma atividade predominantemente assimilativa, através da qual o sujeito alude a um objeto, propriedade ou ação ausente, por meio de um objeto presente que constitui o símbolo do primeiro e guarda com ele uma relação motivada. (1992, p.50).

Assim, percebemos que durante o jogo o sujeito é capaz de imaginar situações reais e exteriorizar sentimentos e traços de personalidade que não seriam perceptíveis em

outros momentos. Durante o jogo, o sujeito “se solta” e nos permite observar suas estruturas de pensamento e interações com outros semelhantes e objetos.

De acordo com Gonçalves,

Piaget concebe o comportamento inteligente da criança a partir da maneira como ela brinca ou desenha, pois assim, ela reflete sua maneira de pensar e sentir. Dessa forma, ela nos mostra como está se organizando cognitivamente, construindo o conceito de número, espaço, tempo e tornando-se autônoma frente às relações sociais [1999, p.1].

Para Piaget, por meio do jogo a criança assimila o mundo para atender seus desejos e fantasias. Segundo ele, o brincar possui uma tendência que segue o trajeto evolutivo. Desta forma classifica essa evolução em três estágios:

- jogo do exercício: que constitui a forma inicial do jogo para criança de 0 a 2 anos e reaparece em toda a infância;
- jogo simbólico: é o momento onde a criança representa e dá vida a seres inanimados e acontece a partir dos 2 anos de idade;
- jogo das regras: é o momento onde são impostas normas que devem ser seguidas por todos e surge em torno dos 4 anos de idade.

2-O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Não se pode deixar de ressaltar a importância do jogo para o desenvolvimento do caráter no sujeito. Através dos jogos os sujeitos têm contato com regras e diferentes maneiras de pensar, refletindo sobre os resultados de suas atitudes e suas consequências.

Segundo Marangon, “as regras exigem que os participantes cumpram normas e passem a considerar outros fatores que influenciam no resultado, como atenção, concentração, raciocínio e sorte” (2005, p.7).

Quando as regras são incluídas nas brincadeiras, a criança se esforça ao máximo para respeitá-las, pois passa a ter consciência que qualquer infração poderá excluí-la do jogo.

Mediante os sentimentos e as regras incluídas na brincadeira, a criança consegue superar os conflitos e as frustrações (WINNICOTT, 1975). Brincando, aos poucos ela vai internalizando o mundo e entendendo as regras.

No início a criança irá encontrar dificuldades para respeitar as regras, podendo surgir conflitos entre os participantes. Mas só assim, ela aprenderá a respeitar e conseqüentemente será aceita pelo grupo.

Segundo Vasconcelos, “O jogo de regra herda dos jogos de exercícios a regularidade, ou seja, o como fazer, [...] e herda do jogo simbólico as convenções, o

porque, dada que as regras são combinados arbitrários criados pelo inventor do jogo (2004, p. 161).

O brinquedo também envolve regras, as crianças criam com o grupo ou respeitam as pré-definidas no brinquedo. Ocorre também de transformar qualquer objeto em brinquedo e definir assim como será utilizado. Através dele, a criança passa do conhecido para o desconhecido.

Assim, as regras irão evoluindo conforme a criança se desenvolve. E elas existirão por toda vida. Portanto, o jogo de regras pressupõe a existência de participantes, e os mesmos terão normas a serem cumpridas, proporcionando assim um caráter social.

3-O JOGO NO DIAGNÓSTICO PSICOPEDAGÓGICO

Durante o diagnóstico psicopedagógico, o profissional precisa se valer de vários instrumentos para que sua avaliação seja eficaz e alcance as metas previstas. Durante o diagnóstico é preciso que o psicopedagogo identifique os diversos indicadores que expressam o sintoma (WEISS, 1998).

Os jogos são um importante instrumento do psicopedagogo, haja vista a Hora do Jogo Psicopedagógica, utilizada pela maioria dos profissionais. Durante o período de avaliação do paciente o jogo trata-se de um importante instrumento. Vale ressaltar, que

através do brincar, o profissional pode identificar e compreender a modalidade de aprendizagem do paciente – se é predominantemente acomodativa ou predominantemente assimilativa –, se o paciente cumpre de forma satisfatória o que lhe é solicitado, entretanto, fica paralisado diante do conhecimento, podemos dizer que sua modalidade é predominantemente acomodativa; ao passo que, se ele cria desordenadamente, mas não consegue transformar para construir o conhecimento, denominamos sua aprendizagem como predominantemente assimilativa, conforme postularam Sara Paín e Alicia Fernández. Sendo assim, o brincar se destaca novamente para nos revelar que os esquemas que a criança usa para organizar as brincadeiras são os mesmos que ela usa para lidar com o conhecimento. Nessa perspectiva, é fundamental esse entendimento a fim de que o psicopedagogo possa identificar e intervir positivamente nas dificuldades da criança. (FONSECA, 2008, p.12).

Segundo PAIN,

[...] a atividade lúdica nos fornece informação sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento num nível representativo. Por isto consideramos de grande interesse para o diagnóstico do problema de aprendizagem da infância, a observação do jogo do paciente, e fazemos isto através de uma sessão que denominamos hora do jogo (1992, p.50).

Vale mencionar, ainda, que a hora do jogo, que se trata de uma manipulação livre e subjetiva, pode ser realizada até os nove anos, pois a partir dos dez anos as crianças preferem jogos de regras e a falta de motivação pode torna-las confusas e envergonhadas.

Durante a avaliação da hora do jogo, é importante observar a aprendizagem e investigar o que está relacionado com a queixa. “Ver o que faz, como faz, como organiza esse fazer em suas diversas facetas

cognitivas, afetivo-sociais e corporais em suas ligações com o processo pedagógico. É fundamental relacionar o observado com os dados obtidos nos testes e nas entrevistas de anamnese” (WEISS,2000, p.64).

O jogo ativa e desenvolve os esquemas de conhecimento que vão poder colaborar na aprendizagem de qualquer tipo de conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar e relacionar. Qualquer jogo, mesmo os que envolvem regras ou atividade corporal, dá espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos. Na situação do jogo, as crianças vão reproduzir esquemas próprios da vida e, dentro dos esquemas prévios de relação, vão surgindo os esquemas de suas vidas e os ensaios de papéis futuros que elas irão assumir durante a vida.

4-O JOGO NA INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

O objetivo primordial da intervenção psicopedagógica é fazer com que o ser aprendente seja protagonista do seu saber, não só no espaço educacional, como na vida em geral. O jogo mostra-se, portanto, um enorme recurso para a intervenção psicopedagógica. Através dele o psicopedagogo pode alcançar os objetivos esperados na terapia do sujeito. Utilizando o jogo como recurso, as sessões psicopedagógicas se distanciam dos paradigmas escolares e a aprendizagem se torna prazerosa e produtiva.

A atividade lúdica, representada neste artigo através do jogo, possibilita uma aprendizagem adequada, pois através dela que se constroem os códigos simbólicos e se processam os paradigmas do conhecimento. “Através do jogo o sujeito combina diversas propriedades possibilitando a experimentação dói que não seria possível na realidade. Ele proporciona diversas possibilidades, dentre as quais as mais equilibradas são conservadas”. (PAIN, 1992, p.50).

Para tentar resolver os problemas originados no desenvolvimento do jogo, o sujeito cria estratégias e as avalia em função dos resultados obtidos e das metas a alcançar na atividade. Os fracassos originam conflitos ou contradições por parte do indivíduo e desencadeiam mecanismos de equilíbrio cognitiva. (LACANALLO *et al*, 2003).

Esse instrumento nos permite um espaço de subjetividade e autoria de pensamento. Através dos jogos o sujeito se permite ser dono de si e de suas atitudes, proporcionando oportunidades para o crescimento da inteligência e ressignificação de sua própria história.

A intervenção psicopedagógica que utiliza o jogo como instrumento possibilita um espaço que permite escolher o que o aprendente deseja, assim como possibilita o erro e a tentativa. Como se constitui num espaço “neutro” e diferente da educação formal, o consultório psicopedagógico admite ao aprendente em tratamento se relacionar de maneira positiva com o fracasso e o erro. A

atividade lúdica permite ao sujeito aprender brincando, pois não há cobranças e o erro é vivenciado diversas vezes sendo tolerado sem muito sofrimento.

Durante o tratamento psicopedagógico esta ferramenta se torna importante, pois o indivíduo participa do seu aprendizado, constrói junto com o psicopedagogo, brinca com seu desenvolvimento e, sem perceber, alcança as metas previstas no diagnóstico. Mesmo que na situação do consultório o sujeito só jogue com o psicopedagogo, ainda assim, ele precisa obedecer às regras escolhidas pela dupla e respeitar os direitos do outro, pois no momento do jogo o psicopedagogo sai do lugar de “superior” e passa a ser igual à criança. As vantagens do uso de jogos no consultório psicopedagógico são inúmeras, como cita DeVries: “A participação em jogos com regras contribui para o desenvolvimento cognitivo e sócio-moral das crianças. Para participarem em um jogo com regras, as crianças devem cooperar, concordando sobre as regras e aceitando suas conseqüências” (1998, p. 312).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir, portanto, que o jogo trata-se de uma importante ferramenta no trabalho do psicopedagogo. Ao se valer dessa atividade o profissional tem possibilidades indefinidas e intermináveis de diversificar seu trabalho durante a avaliação e intervenção do paciente.

O profissional de psicopedagogia deve ter em mente, sempre, que seu trabalho precisa ser versátil e dinâmico para que o paciente não veja nele os paradigmas da educação formal que recebe na escola. Assim, a clínica psicopedagógica será um lugar onde a aprendizagem será realizada de maneira efetiva e suas dificuldades serão sanadas com sucesso.

As citações apresentadas no decorrer do artigo, são apenas uma pequena mostra das diversas bibliografias que podem nos mostrar as diversas possibilidades que serão alcançadas com o uso de jogos, estrategicamente escolhidos pelo psicopedagogo e a grande importância dos jogos e das brincadeiras na construção do conhecimento pelo ser humano.

Referências bibliográficas

DE VRIES, Retta; ZAN, Betty. **A ética na educação infantil**. Porto Alegre: ARTMED, 1998. 314 p.

FONSECA, Santuza Mônica de França Pereira da. **O brincar à luz da psicopedagogia [on line]**. Disponível em: <www.profala.com/arteducesp100.htm>. Acessado em: 05 mar. 2011.

GONÇALVES, J.E. **Jogos: como e porque utiliza-los na escola [on line]**. 1999. Disponível em: <<http://www.fundacaoaprender.org.br>>. Acessado em: 20 mar. 2011.

MARANGOM, Cristiane. Brincar e aprender. **Nova Escola**, São Paulo, p. 6-7, ago.2005.

PAÍN, Sara. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

VASCONCELOS, Mario Sergio. **Brincar, diversidade e inclusão**. Curitiba: IESDE, 2004. p. 24.

WEISS, Maria Lúcia Lemme. **Psicopedagogia: o caráter interdisciplinar na formação e atuação profissional**. Porto Alegre, Artes Médicas, s/ed. 1987.

_____. **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. Rio de Janeiro, 8.ed., 2001.

WINNICOTT, D. W. O brincar: uma exposição teórica. In:_____ **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975. p. 58-78.