

UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL

CURSO DE PÓS - GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

MÓDULO: O LÚDICO E OS CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM

PROJETO PSICOPEDAGÓGICO COM UTILIZAÇÃO DE JOGOS

Professora: Ms Anita Lilian Zuppo Abed

Aluna: Rosiane Pereira da Silva - RGM 31300-9

**UNICSUL
2012**

INTRODUÇÃO

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa, por isso aprendemos sempre”. (Paulo Freire)

Desde os primórdios de sua vida, a criança apresenta diferentes ritmos e maneiras para aprender se relacionar com as situações de aprendizagem pertinentes ao seu desenvolvimento. Sabemos que esse processo sofre as influências do meio, considerando a família, a escola, a sociedade, assim como outros fatores orgânicos.

Encontramos pessoas com facilidade para aprender, que sentem prazer ao exercitar a curiosidade na busca por novas descobertas e possibilidades, mas por outro lado um número cada vez maior de indivíduos apresenta dificuldades no processo de aprendizagem.

Os problemas que se refletem e dificultam o ato de aprender são variados. Alguns surgem no ingresso à escola, outros são percebidos na fase de alfabetização e no decorrer da vida escolar, podem ainda decorrer da pressão gerada pela exigência de corresponder às expectativas, dos outros e até do próprio sujeito, em relação a ser o melhor, o mais inteligente, vitorioso, sortudo e por aí vai.

Vivemos em um mundo cada vez mais competitivo. Valoriza-se mais quem se destaca, quem é bem-sucedido e “tem sorte”. Ganhar parece ser o único valor e as cobranças pela vitória muitas vezes começa no próprio ambiente familiar. Perder geralmente é associado ao “azar”, percebido como fracasso, derrota, algo vergonhoso e desvalorizado.

O desafio é saber lidar com essas situações, pois há momentos em que ganhamos e outros em que perdemos, ou seja, é importante apontar a necessidade de aprender a desenvolver um espírito competitivo saudável, respeitando o “momento” de cada um.

REFERENCIAL TEÓRICO

Brincar é natural e faz parte do desenvolvimento, sendo os jogos uma forma de atividade inerente ao ser humano.

Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida, sendo importante a presença de atividades lúdicas no processo de aprendizagem e desenvolvimento humano.

De acordo com Almeida (2003), a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades, de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de viver, contribuindo para o aprendizado da organização do conhecimento, partindo das necessidades e interesses da criança.

Jean Piaget, citado por Almeida (2003), apresenta que os jogos não servem apenas como entretenimento para a criança gastar energia; são de fato formas para a criança representar simbolicamente o conjunto de realidades vividas. Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois passa a reconstruir objetos, reinventar os fatos, evoluindo em seus processos de adaptação, assimilação e acomodação.

Almeida (2003) destaca que a ação de buscar e de apropriar-se dos conhecimentos para transformar exige esforço, participação, indagação, criação, reflexão, socialização com prazer, que constituem elementos importantes para a educação lúdica. Esse autor ressalta que a educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos, formando uma ampla rede de conhecimento não só no campo da educação, da psicologia e da fisiologia, mas também nas demais áreas de conhecimento.

O lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de envolver o indivíduo de forma intensa, criando um clima de entusiasmo, sendo que o envolvimento emocional é o que vai determinar o teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. (Winnicott, 1995).

Através do lúdico, o indivíduo canaliza sua energia, vence suas dificuldades, observa outras possibilidades e modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma fonte de prazer. Dessa maneira, pode-se ampliar esse contexto, permitindo a apropriação dos conhecimentos, das descobertas e compreensão dos fatos, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e percepção.

A criança representa através de suas brincadeiras formas de assimilar, atuar e mudar algumas situações, o que contribui para o seu desenvolvimento psíquico.

Considerado uma necessidade humana, o lúdico proporciona a interação do indivíduo, desde a infância, com o ambiente em que vive, o que possibilita a expressão do aprendizado, a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

No campo da socialização, as crianças desenvolvem a personalidade e o controle de seus aspectos, observando-se em suas brincadeiras formas de atuação voltadas à liderança ou à passividade, exercício de competir e vencer que são vistos como motivo de orgulho e prazer, assim como ações voltadas à cooperação, à interação em grupo.

O uso de práticas lúdicas auxilia o sujeito no seu processo de autoconhecimento, resgate de experiências pessoais, valores, conceitos, desenvolvimento do pensamento lógico na busca de solução para os problemas, habilidade sociais, além do desenvolvimento do senso crítico, da criatividade, da autonomia, aprimoramento das estruturas como atenção, percepção, raciocínio, memória, inculcando paulatinamente a noção de responsabilidade pela sua aprendizagem.

Dessa forma, encontramos no uso das práticas lúdicas importante recurso para auxiliar no trabalho de promoção de mudanças, internalização de novos conceitos, valores, assim como frente às dificuldades na aprendizagem que muitas vezes acarretam rebaixamento da autoestima e leva à sensação de fracasso diante dos insucessos.

Conforme aponta Abed (1996), *“ os jogos onde o fator preponderante é a sorte ou o azar atenuam o peso da estratégia, do pensamento, do ser o mais habilidoso ou jogar melhor. A sorte não se desenvolve, não se aprimora, não depende de idade, sexo ou nível escolar, cultural ou social. Um dia ela está conosco, outro não. Ela nivela os competidores, o que dentro do processo terapêutico adquire uma dimensão especial, pois no caso os jogadores são, de fato, desiguais: um é o terapeuta, o outro o cliente; um é o adulto, o outro é a criança ou o adolescente”*.

OBJETIVOS DO PROJETO

O objetivo desse projeto é apresentar o lúdico como possibilidade de recurso pedagógico para ser trabalhado com crianças a partir de oito anos de idade, adolescentes e outras pessoas que vivenciam dificuldade no processo de aprendizagem humana.

Nesse trabalho destacamos o uso de jogos de sorte e azar como recurso lúdico, cujo determinante para a vitória é simplesmente o ato de ganhar ou de perder.

Em contrapartida, pode contribuir bastante no sentido de ajudar a pessoa a aprender a lidar com situações nas quais não se tem controle e muitas vezes representam uma grande ameaça, restringindo sua maneira de pensar e agir.

Através da utilização do lúdico, buscamos ajudar o indivíduo a refletir em novos conceitos e formas de agir, visando a enfrentar os desafios e as circunstâncias com as quais não saiba lidar de maneira mais tranquila e confiante, na sala de aula e em outros campos de sua vida.

PÚBLICO ALVO

A escolha do público foi direcionada para crianças a partir de 8 anos de idade, alunos do ensino fundamental, ensino médio e outros educandos.

Também pode ser trabalhado com funcionários em empresas, ajudando-os a lidarem melhor com o inusitado, tomadas de decisão, competitividade, relacionamento interpessoal, entre outros.

O público assistido pela área da saúde também pode ser favorecido, pois é comum o paciente atribuir a “sorte ou ao “azar” a evolução de seu estado de saúde.

JOGO

Para esse projeto foi escolhido o jogo “Malhação”, voltado ao público a partir de 8 anos de idade.

Número de participantes: de 2 a 4 jogadores.

Componentes:

- 1 tabuleiro;
- 20 personagens masculinos, sendo 5 de cada cor;
- 20 personagens femininos. Também 5 de cada cor;
- Fichas calorias Positivo (+) e Negativo (-);
- 1 Roleta com seta para controle de rodadas;
- 1 Dado.

Regras.

Objetivo do Jogo: conseguir ao final, estar o mais próximo do ponto de equilíbrio de peso corporal (0).

1 - Preparação do Jogo:

Colocar o tabuleiro em um local acessível a todos.

Existem personagens masculinos e femininos em quatro cores diferentes.

Meninos jogarão com personagens masculinos e meninas jogarão com personagens femininos (os personagens que sobrarem serão descartados do jogo).

A cor da base corresponde à cor do personagem.

Cada cor/jogador contém cinco níveis diferentes de peso corporal.

Todos começarão jogando com o nível de peso “Ideal” (-600/0/+600).

Todos deverão encaixar o personagem “Ideal” na base de sua cor e colocá-lo em qualquer casa neutra do corredor externo (de cor cinza). Casas neutras são as casas que não têm entrada para a academia ou casas de alimentação. Todas estas casas contêm o desenho de um “bueiro”, para melhor visualização.

Cada jogador colocará à sua frente os outros quatro níveis de peso de seu personagem.

Escolher um dos jogadores para administrar as Fichas-calorias durante o jogo e o outro para controlar o número de rodadas através da roleta (essa roleta contém 30 rodadas que correspondem a “1 mês”; cada rodada seria “1 dia”. Ao fim de cada “dia”, todos contabilizam as calorias que ganharam ou perderam durante a jogada).

O jogo começa no espaço “1” da roleta.

Decidir a ordem de jogada dos participantes.

2 – Jogando:

O primeiro a jogar, lança o dado e “anda” com seu personagem o número conseguindo sempre em sentido horário. Se “cair” em outra casa neutra, será a vez do próximo jogador. Mas se cair numa casa com entrada para as casas de alimentação, deverá “entrar” e receber as Fichas-calorias positivas, no valor correspondente aquela casa.

Se cair numa casa com a entrada para a “academia”, deverá entrar para a casa correspondente aquela entrada e passar a vez ao próximo.

Quando a rodada for completada (todos tiverem jogado), os jogadores deverão contabilizar suas calorias, seguindo a tabela dos personagens. Se as contas resultarem:

- A- 600/0/+600 = “Ideal”: continue com o personagem “Ideal” em sua base.
- B- 650/-950: troque o personagem de sua base por “Magro”.
- C- 1000/-1200 ou mais: troque o personagem de sua base por “Magricela”.
- D- +650/+950: troque o personagem de sua base por “Gordinho”.
- E- +1000/+950: troque o personagem de sua base por “Obeso”.

Após contas feitas, mudar a roleta avançando uma casa, que será a rodada seguinte.

Na rodada seguinte em sua vez o jogador que estiver “dentro” de uma casa de alimentação continuará o jogo a partir da casa em frente a aquela “porta”.

Porém, quando estiver “dentro” da academia permanecerá nesse corredor interno até conseguir entrar em uma das modalidades e “perder peso”, mesmo que leve algumas rodadas.

Ao conseguir receber as fichas-calorias negativas, esse participante deverá escolher uma das casas neutras do corredor externo (casas bueiro) e lá permanecer até sua próxima jogada, a não ser que vá para o hospital*.

E assim sucessivamente até o fim das trinta rodadas, ou um número diferente de rodadas, previamente combinada entre os participantes.

Ao final das rodadas, vencerá o jogo o participante que tiver as Fichas-calorias mais próximo do ZERO que é o equilíbrio entre “Obeso e Magro”.

Em caso de empate entre dois ou mais participantes, estes deverão jogar mais uma rodada, ou quantas forem necessárias para o desempate.

3- Hospital:

É o local para onde vão se “tratar” os jogadores que extrapolem em seus “pesos”, engordando ou emagrecendo além dos limites.

Quando na contabilidade dos fins de rodas, o jogador alcançar fichas-calorias a partir de +1250. Irá para o hospital, para a porta “EMAGRECER” e ficará uma rodada sem jogar, retornando após com o personagem “Gordinho”, e fichas-calorias positivas no valor de +800, devolvendo o excesso ao administrador das fichas.

O mesmo acontece ao atingir fichas-calorias negativas a partir de 1250. Esse jogador irá para o hospital na porta “ENGORDAR”, ficando o personagem “Magro” e fichas-calorias negativas no valor de 800, devolvendo o excedente ao administrador das fichas.

Nesses dois casos, ao retornar, o jogador escolherá uma das casas neutras.

Atenção: recomenda-se que um adulto explique as instruções do jogo e acompanhe as crianças nas primeiras partidas para facilitar o entendimento.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Podemos pensar em várias possibilidades de jogos para trabalhar as demandas relacionadas às dificuldades de aprendizagem.

Nesse projeto, foi escolhido um jogo relacionado ao fator “sorte e azar”, que, sinteticamente, apresenta como principal determinante para ser vitorioso ou derrotado a sorte ou o azar. Nesse tipo de jogo a pessoa não tem como controlar as variáveis, não depende exclusivamente de suas habilidades, competências, seu desejo, o mesmo se aplicando ao seu oponente.

Experimentar o sabor da vitória é gratificante para a maioria. Já a derrota, para muitos significa entrar em contato com uma realidade difícil de enfrentar e pode revelar a baixa tolerância para se lidar com situações de perda, mobilizando outros sentimentos que podem afetar o indivíduo em diversos aspectos da vida pessoal, familiar, social, estudantil, no trabalho.

As intervenções visam a ajudar o sujeito a observar as situações com uma visão mais abrangente, ajudando a lidar melhor com situações nas quais não se tem controle das variáveis, das circunstâncias em que cada um está envolvido.

Podemos pensar nas pessoas que encontram dificuldade para lidarem com situações novas, mudanças na rotina cotidiana e outras circunstâncias nas quais precisam encontrar uma solução para algum tipo de situação que requeira rapidez na tomada de decisão. Dessa forma, jogos de “sorte ou azar”, podem ser trabalhados com funcionários em empresas, ajudando-os a lidarem melhor com o inusitado, tomadas de decisão, competitividade, relacionamento interpessoal, entre outros.

O público assistido pela área da saúde também pode ser favorecido, pois é comum o paciente atribuir a “sorte ou ao “azar” a evolução de seu estado de saúde. Essa atividade lúdica poderá contribuir para a diminuição das tensões, medos e ansiedade presentes nos pacientes que se encontram em situação de hospitalização, considerando dificuldade para lidar com circunstâncias nas quais não têm nenhum controle da situação.

No serviço público, no qual estou inserida na atuação hospitalar, observo no atendimento dos pacientes a presença constante do medo da morte, insegurança, ansiedade, sentimento de impotência, tristeza, melancolia, desesperança, revolta, indignação frente às deficiências dos serviços, entre outros. São sentimentos que se afloram no paciente e/ou em seu acompanhante/familiar, podendo ser melhor elaborados e minimizados, sendo o jogo um recurso que tem um grande alcance no sentido de entendimento por pessoas, independente da formação e nível socioeconômico.

ANÁLISE DO RECURSO LÚDICO

Vale destacar a importância de se buscar uma compreensão mais ampliada da problemática envolvendo as dificuldades no processo de aprendizagem, assim como nas intervenções frente aos diferentes contextos, para uma escolha adequada dos instrumentos e recursos lúdicos a serem explorados.

Refletindo sobre o conteúdo do referencial teórico estudado, um pouco da experiência pessoal na atuação como Psicóloga, a escolha por esse tipo de jogo voltou-se para possibilidades de aplicação no trabalho desenvolvido com clientes na clínica, em empresa, em instituição escolar e de saúde. Ganhar/perder; sorte/azar, vitória/derrota, são aspectos observáveis e nem sempre bem administrados em várias situações no decorrer da vida da maioria das pessoas.

Embora não tenha ocorrido uma aplicação prática do jogo citado nesse projeto, vale ressaltar a importância de uma compreensão mais ampla da demanda apresentada pelo cliente, assim como nas intervenções a serem executadas, pois as ações devem ajudar a pessoa a lidar melhor com a ansiedade e outras emoções geradas pela expectativa presente nas situações que vivencia.

É muito bom ganhar, todos queremos ter “sorte”, mas é preciso saber lidar com as angústias e frustrações diante de momentos de “azar”, representação de “derrota”. Embora pouco valorizado, a situação de “perda” oferece uma oportunidade importante para reflexão e aprendizado.

Em um contexto de vida tão competitivo como o atual, a proposta de aplicação de uma atividade lúdica no atendimento psicopedagógico poderá contribuir frente às demandas expostas, auxiliando as pessoas no trabalho de suas deficiências e também no melhor aproveitamento de suas potencialidades, facilitando a aquisição de uma adaptação mais rápida às mudanças, criatividade, destreza de raciocínio, segurança, serenidade, assertividade, combatividade, resiliência, melhor canalização da energia e dos sentimentos, entre outros atributos para melhor enfrentamento da competitividade da nova era.

BIBLIOGRAFIA

Abed, Anita. **O jogo de regras na Psicopedagogia clínica:** explorando suas possibilidades de uso. Monografia. São Paulo: Puc-SP, 1996.

Almeida, Paulo. **Educação Lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

Fernandez, Alícia. **O saber em jogo.** Porto Alegre: Artes Médica, 2001.

Winnicott, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1995.