

I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2009.

Jogos no espaço terapêutico em psicopedagogia: a reconstrução do prazer em aprender.

Paparoto, Abreu, Alba Cassia y Munhoz Puglisi,
María Luiza.

Cita:

Paparoto, Abreu, Alba Cassia y Munhoz Puglisi, María Luiza (2009).
*Jogos no espaço terapêutico em psicopedagogia: a reconstrução do
prazer em aprender. I Congreso Internacional de Investigación y
Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto
Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de
Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-020/382>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eYG7/1zk>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso
abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su
producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.*

JOGOS NO ESPAÇO TERAPÊUTICO EM PSICOPEDAGOGIA: A RECONSTRUÇÃO DO PRAZER EM APRENDER

Munhoz Puglisi, Maria Luiza; Papparoto, Abreu Alba Cassia
Centro Universitário, UNIFIEO, Osasco. Brasil

RESUMEN

Este trabalho tem como objetivo compartilhar com outros profissionais das áreas de saúde e educação sobre a utilização de Jogos diversos no espaço psicopedagógico e sua importância na reconstrução do prazer de aprender, favorecendo o aprendizado e a aquisição do conhecimento. Nossa experiência em consultório terapêutico, especificamente em psicopedagogia, temos observado que os Jogos têm sido muito bem aceitos pelos paciente e têm apresentado resultados bastante satisfatórios. Após ser realizado o diagnóstico psicopedagógico, que envolve as áreas cognitiva, afetiva e psicomotora, procuramos trabalhar naquelas que necessitam maiores atenções e estimular aquelas que as crianças tem grandes habilidades, resgatando assim sua auto-estima e o prazer de aprender. Sabendo que a criança com problemas de aprendizagem apresenta resistências muitas vezes ao tratamento terapêutico por se sentir desmotivada, desvalorizada e com uma sensação de incapacidade para aprender, o jogo, serve como instrumento de descoberta de seus potenciais criativos, e assim permite que a criança se desarme de mecanismos de defesas pré-estabelecidos, e comece a vencer seus obstáculos, elaborando estratégias cognitivas e afetivas articulando-as à construção da "autoria do pensamento".

Palabras clave

Jogo Psicopedagogia Prazer Aprender

ABSTRACT

GAMES IN THE THERAPEUTIC SPACE IN PSYCHOPEDAGOGY:
THE RECONSTRUCTION OF THE PLEASURE OF LEARNING

This study aims to share with other professionals of the health and educational areas the use of several Games within the psychopedagogical space and its importance in reconstructing the pleasure of learning, thus favoring learning and knowledge acquisition. In our experience in the therapeutic office, specifically in psychopedagogy, we have observed that Games have been very well accepted by patients and have presented quite satisfactory results. After having made the psychopedagogical diagnosis, which involves the cognitive, affective, and psychomotor areas, we tried to work on those areas that need more attention and to stimulate the ones that children have great skills, thus recovering their self-esteem and the pleasure of learning. Knowing that children who have learning difficulties many times present resistance to therapeutic treatment because they feel unmotivated, undervalued, and unable to learn, the game serves as an instrument to discover their creative potential, and, therefore, allows children to disarm their pre-established defense mechanisms and to start to overcome their obstacles, elaborating cognitive and affective strategies. We will show as examples, some types of games we have used, describing their objectives and showing what are the effects on the development of children with complaints of disorders or difficulties in learning.

Key words

Psychopedagogy Game Learning

Partindo do princípio que a infância é caracterizada pelo ato de brincar e por meio deste ato que a criança constrói sua aprendizagem acerca do mundo, podemos dizer que mesmo os jogos

sendo uma pequena fração deste “ ato de aprender”, eles tornam-se poderosos aliados para especialistas das áreas de educação e saúde, que buscam estratégias e novos caminhos para favorecer o aprendizado desta criança, ainda mais sendo esta criança alguém que vem apresentando problemas de aprendizagem.

O jogo possibilita à criança aprender de forma prazerosa, num contexto desvinculado da situação formal da aprendizagem, permitindo que a criança vivencie suas potencialidades e habilidades, muitas vezes antes não percebidas. Estas mudanças de percepção de si mesmo, possibilitam a re-dimensão da relação com o aprendizado, na busca de caminhos para apreendê-lo. Além disso, todo material lúdico para crianças e adolescentes são recursos preciosos para desenvolver o afetivo, o motor, o cognitivo, o social e o moral, por meio de assimilação de conceitos.

A utilização de jogos no espaço psicopedagógico, têm o objetivo de estimular o crescimento e o desenvolvimento cognitivo, afetivo, a autonomia e permite que aquele que joga, lide com os desafios da vida. Conclui-se que o jogo é a própria metáfora da vida. É imprescindível e indispensável ao profissional que utilizar jogos como veículo de investigação e tratamento, assuma a crença nos mesmos, acreditando que estes possam transformar a inteligência; re-estruturar as questões afetivas e que possam ainda suprir carências nas demais áreas, enfim, que utilize o jogo como um instrumento de trabalho muito proveitoso, adequando-o a cada situação.

Citando grandes teóricos do desenvolvimento humano, podemos verificar e comprovar a importância da utilização de jogos em diversos momentos e sua eficácia em situações terapêuticas diversas. Lembramos de Freud quando diz que cada criança no momento da brincadeira, comporta-se como poeta, criando em seu mundo, situações agradáveis para si mesma., transpondo elementos e reestruturando situações.

Apoiando -se em Piaget (1975), será por meio do jogo que a criança assimila o mundo para atender seus desejos e fantasias. O jogo segue uma evolução que se inicia com os exercícios funcionais, continua no desenvolvimento dos jogos simbólicos, evolui no sentido dos jogos de construção para se aproximar, gradativamente, dos jogos de regras, que dão origem à lógica operatória. Na ótica da teoria da psicologia genética, tendo Piaget (1975) como uma das principais expressões, afirma que:

“ *O brincar representa uma atividade por meio da qual a realidade é incorporada pela criança e transformada quer em função dos hábitos motores (jogos de exercícios), quer em função das necessidades do eu (jogo simbólico), ou em função das exigências de reciprocidade social (jogos de regras).*”

Winnicott, (1975) complementa este pensamento dizendo que somente no brincar o sujeito pode ser criativo e utilizar sua personalidade e assim descobrir a si mesmo.

Muitos autores ressaltam que os jogos favorecem a tentativa de resolução de problemas, pois ao resolver os que ocorrem durante o desenvolvimento do jogo, o sujeito cria estratégias e as avalia em função dos resultados obtidos e das metas a alcançar na atividade, assim os fracassos decorrentes destas ações originam conflitos ou contradições por parte deste sujeito e desencadeiam mecanismos de equilíbrio cognitiva, que implicam em decisões deliberadas dos mesmos, originando novos procedimentos de jogo. Acabam apresentando um caráter construtivo e por meio desta retomada de ação, que irá gerar uma contínua modificação de ações em função de resultados e das ações precedentes.

Macedo (1994) defende os jogos especialmente os de regra porque criam um contexto de observação e diálogo sobre os processos de pensar e construir o conhecimento de acordo com os limites da criança.

A técnica do jogo em psicanálise foi elaborada por Melanie Klein, Ana Freud e outros que aprofundaram o simbolismo inconsciente no mesmo. Para Klein (1977), brincando a criança expressa de um modo simbólico suas “ phantasias”, seus desejos e suas experiências vividas.

Para Vygotsky,(1989) o brincar tem origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados com a função de reduzir a tensão e ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real.

De acordo com estes teóricos, podemos observar que é importan-

te compreender o lugar que o jogo ocupa para que possa ser utilizado de forma adequada. Ele só é educativo quando é desenvolvido com o objetivo e intencionalidade, caso contrário é apenas uma brincadeira. Nesta mesma direção, todo o processo só tem real valor, quando na medida em que nele se estabelecem relações gratificantes, possibilitando-o experimentar, recriar situações.

Sabemos que as dificuldades de aprendizagem podem ser resultantes de diversos fatores, mas sempre há uma característica comum na maioria das crianças que as apresentam: a dificuldade de reconhecer-se como autores de sua produção, seja ela um desenho, uma sucata, um texto ou um exercício de matemática. A confiança que essa criança tem em sua capacidade pensante e realizadora (autoria de pensamento), fica bastante comprometida pela internalização da suposta dificuldade de aprendizagem, o que reforça a má relação com o ato de aprender, que passa a ser visto como algo exterior á ela, algo de que não é capaz de se apropriar, já que não se sente capaz de produzir.

Aprender pressupõe reconhecer-se enquanto alguém que possui um pensamento criador e que, por meio dele, é capaz de apropriar-se do conhecimento. Esse movimento de apropriação requer uma fusão entre o sujeito *epistêmico* e o sujeito *desejante* que enfrentar os desafios que o meio proporciona, desequilibra-se e parte em busca de novas adaptações, o que lhe proporciona apropriar-se de um novo conhecimento, reconhecendo-se como sujeito conhecedor.

No processo de aprendizagem, o desafio assume uma importância muito grande, pois é ele que vai suscitar no *aprendente* o desejo e a necessidade da busca .O psicopedagogo clínico, tem então o papel de propiciar situações estimuladoras das autorias de pensamento e atenuantes das dificuldades de aprendizagem, fazendo com que a criança coloque em prática suas estratégias pessoais, assim, suas autorias de pensamento.

Como o uso de jogos, estimula tanto a parte *cognitiva* quanto à parte *afetiva*, eles devem ser escolhidos de acordo com as habilidades e as necessidades das crianças.

Diretamente na questão cognitiva, o efeito dos jogos, desenvolvem a memória, atenção, concentração e outros pressupostos piagetianos, como ordenação, classificação, reversibilidade, seriação, etc... e nas questões afetivas, podemos visar o desenvolvimento da autonomia, para que o sujeito vivencie conflitos e elabore soluções de maneira lúdica.

Como é um material muito rico e bastante diversificado, pode-se utilizar os jogos nas suas variações a com diferentes aplicações do mesmo jogo.Os mesmos conseguem transformar uma tarefa em algo muito menos penosa, pois através da criação e elaboração do próprio jogo ela consegue articular as dimensões da cognição, do afeto e do corpo.

Em nosso espaço psicopedagógico utilizamos alguns tipos de jogos, cujos objetivos descrevemos abaixo:

JOGOS DE ATENÇÃO: Trabalham o cálculo mental, a antecipação a elaboração de estratégias, bem com a concentração e a atenção.

JOGOS DE CONTROLE:Trabalham com a questão do esquema corporal, a coordenação viso-motora, atenção, a ansiedade e a dificuldade de lidar com regras.

JOGOS DE REFLEXO E RAPIDEZ :Permitem que crianças rotuladas como “lentas” explorem suas capacidades e trabalhem a agilidade mental.

JOGOS DE ATAQUE/DEFESA:Trabalham a questão das defesas internas,os esquemas defensivos e permitem antecipar ações e criar estratégias mentais.

JOGOS DE EXPRESSÃO: Propiciam a expressão da criança nas suas mais diversas formas. Muito útil para aqueles “tímidos”, ou que apresentam dificuldade de se expor.

JOGOS DE AZAR/SORTE: Permitem trabalhar questões psicanalíticas como ganhar e perder, com o lidar com a frustração e com a excitação da vitória.

JOGOS DE CONHECIMENTOS GERAIS: Permitem articular as questões cognitivas com as questões afetivas. É uma estratégia muito rica para crianças que demonstram não gostar de estudar ou que tem baixa auto-estima.

JOGOS DE ARGUMENTAÇÃO: Permitem acima de tudo, que a criança se exponha sua opinião não se sentindo ameaçada e com

isso podendo arriscar-se mais.

Entre tantos outros, ...

Pensamos que os espaços psicopedagógicos representam a possibilidade de resgatar uma relação positiva com o aprendizado, para que esse possa fluir de forma significativa e prazerosa. Nossa proposta de trabalhar com jogos é oferecer condições para a criança redescobrir que é possível aprender e criar, reconhecendo-se como autores de sua própria aprendizagem.

“Afiml, a longa jornada que é a vida escolar não precisa ser sinônimo de fracasso, medo e frustração.” (Macedo, 2000, p.27).

BIBLIOGRAFÍA

FERNANDEZ, A. O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre: Artmed, 2001.

MACEDO, L. Ensaio construtivistas. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

MACEDO, L. Quatro cores, senha e dominó. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MACEDO, L. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

PERRENOUD, P. Construir competências é virar as costas aos saberes? Revista Pátio, São Paulo, n.11, ano 3, p.15-19, 1999.

PIAGET, J. O desenvolvimento do pensamento: equilíbrio das estruturas cognitivas. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1977.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975

VISCA, J. Clínica Psicopedagógica. Epistemologia convergente. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987

VYGOTSKY, L. 1989. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

WINNICOTT, D.: O brincar e a realidade. Rio de Janeiro, Imago, 1975