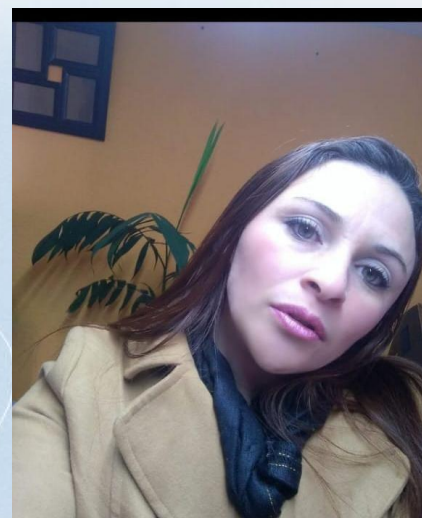


OS JOGOS PSICOPEDAGÓGICOS E O USO DO LÚDICO NA PSICOPEDAGOGIA

PSYCHOPEDAGOGICAL GAMES AND THE USE OF PLAY IN PSYCHOPEDAGOGY



FRANCISCA EURILENE BATISTA DE CASTRO

Licenciada em Pedagogia, pela UNINOVE, em 2011; Licenciada em Artes Visuais, pelo Centro Universitário de Jales, em 2018.

RESUMO

O presente trabalho aborda a utilização de jogos psicopedagógicos e do lúdico como ferramentas na prática psicopedagógica. A pesquisa, de cunho exploratório, investigou a eficácia dessas abordagens no desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças com dificuldades de aprendizagem. Sabe-se que os jogos psicopedagógicos são extremamente importantes para que os psicopedagogos possam auxiliar nos diagnósticos de problemas de aprendizagens que crianças possam apresentar. Os resultados demonstraram que a utilização de jogos psicopedagógicos e do lúdico favorece a motivação, a concentração e o engajamento dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa. Como conclusão, evidenciou-se a importância dessas estratégias no contexto psicopedagógico, destacando a necessidade de sua integração nas práticas educacionais para potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-Aprendizagem; Estratégias; Lúdico.

ABSTRACT

This paper addresses the use of psycho-pedagogical games and play as tools in psycho-pedagogical practice. The exploratory research investigated the effectiveness of these approaches in the cognitive and emotional development of children with learning difficulties. It is known that psycho-pedagogical

games are extremely important for psycho-pedagogues to assist in the diagnosis of learning problems that children may present. The results showed that the use of psychopedagogical games and play promotes motivation, concentration, and engagement among students, contributing to more meaningful learning. In conclusion, the importance of these strategies in the psychopedagogical context was evident, highlighting the need for their integration into educational practices to enhance the teaching-learning process.

KEYWORDS: Teaching-Learning; Strategies; Play.

INTRODUÇÃO

Os jogos psicopedagógicos e o uso do lúdico na psicopedagogia emergem como ferramentas valiosas no processo de aprendizagem, especialmente para indivíduos com dificuldades educacionais. Dentro de um contexto educacional cada vez mais diversos e desafiador, a integração dessas abordagens promove a construção de conhecimento de forma mais significativa e engajadora, atendendo às necessidades específicas de cada aluno.

A crescente relevância dessas estratégias motivou a delimitação do tema deste trabalho, voltado para a investigação da eficácia dos jogos psicopedagógicos e do lúdico na psicopedagogia, com enfoque no desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças com dificuldades de aprendizagem. O problema de pesquisa central questiona de que forma essas abordagens podem influenciar positivamente o processo de ensino-aprendizagem desses indivíduos, considerando seus desafios e potencialidades.

As possíveis respostas para o problema de pesquisa levantado envolvem a hipótese de que a utilização de jogos psicopedagógicos e do lúdico pode promover uma maior motivação, concentração e engajamento dos alunos, resultando em avanços significativos em sua aprendizagem. Acredita-se que essas estratégias podem atuar como facilitadoras no desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais.

O objetivo geral deste estudo consiste em investigar o impacto dos jogos psicopedagógicos e do lúdico na psicopedagogia, enquanto os objetivos específicos buscam analisar a influência dessas abordagens no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças com dificuldades de aprendizagem, bem como identificar as melhores práticas para sua implementação.

A relevância deste trabalho reside na contribuição para a prática psicopedagógica, fornecendo subsídios teóricos e práticos para profissionais da área, educadores e demais interessados no tema. A integração dessas estratégias pode impactar positivamente o processo educacional, promovendo uma aprendizagem mais inclusiva, significativa e eficaz.

A metodologia adotada consistiu em uma pesquisa bibliográfica, com revisão de estudos e teorias relevantes sobre o uso de jogos psicopedagógicos e do lúdico na psicopedagogia. A análise

dos resultados e a discussão foram embasadas nessas fontes, permitindo uma abordagem teórico-prática do tema.

A estrutura do trabalho compreende os seguintes capítulos: O papel do jogo na história; O lúdico e seu impacto nos processos psicopedagógicos; Aspectos neuropedagógicos do brincar.

O PAPEL DO JOGO NA HISTÓRIA

O brincar é mais antigo que a cultura (Huizinga, 2000). Esta afirmação do historiador holandês publicada em seu livro *Homo ludens* permite que seja considerado como o primeiro elemento na construção e desenvolvimento do ser humano e de seu ambiente. Os seres humanos são seres brincalhões por natureza e esse fato sugere que o que produz alegria e alegria é mais facilmente aprendido.

A história colocou o brincar como uma atividade cheia de significado, através dela foi criada a cultura, os primeiros processos cognitivos das pessoas e com isso elas puderam desenvolver habilidades para sobreviver. O brincar vai além de uma atividade lúdica que permite uma fruição profunda e sublime: permeia todas as manifestações humanas e suas relações com o mundo, define o comportamento e o desenvolvimento humano nas esferas social, cultural, afetiva e, claro, educacional, todas relacionadas à construção do conhecimento.

Em relação ao desenvolvimento cognitivo, o antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que o brincar só pode ocorrer em organismos que tenham a capacidade de gerar um processo metacomunicativo, o que lhes permite distinguir diferentes tipos de mensagens, não apenas textuais, que são carregadas de certas informações que ajudam a interpretar tanto a mensagem quanto a forma de relação que ela estabelece com o mundo. Na comunicação, não só a informação é transmitida, há também processos de transformação, produto da construção do conhecimento. A comunicação abre a possibilidade de ser e expressar-se livremente, sem restrições ou condicionamentos, torna-se potencializadora do desenvolvimento social do indivíduo em seu contexto.

Sutton Smith (1997) vê o jogo como uma atividade representacional de nível cognitivo que ajuda a desenvolver a capacidade de reter representações do ambiente, mesmo quando o indivíduo é confrontado com estímulos que ele ou ela não reconheceu. Esse mesmo autor sugere que o brincar é um processo cognitivo que ocorre a partir das abstrações que a criança faz e seus respectivos significados, também pela forma de organização que se apresenta de acordo com sua própria experiência. Conotativamente, Sutton considera que o jogo é uma forma de inverter e relacionar abstrações; que, do ponto de vista afetivo, o indivíduo busca uma forma singular de viver essas experiências.

O jogo é considerado como um sistema regulado que se desenvolve em um tempo e lugar, "reforça e aguça uma certa capacidade física ou intelectual, por meio do prazer ou da obstinação, facilita o que inicialmente era difícil ou exaustivo" (Cailliois, 1997, p. 17). O brincar como atividade

espontânea e voluntária que proporciona certo grau de alegria é um sistema que desenvolve em quem o pratica a capacidade de criar livremente, apesar das orientações que podem ser geradas para praticá-lo ou desenvolvê-lo.

O LÚDICO E SEU IMPACTO NOS PROCESSOS PSICOPEDAGÓGICOS

O brincar no desenvolvimento do ser humano possibilitou compreender como ele aprende e quais são suas transformações e as de seu ambiente. Piaget, por exemplo, destacou o grande valor dessa atividade na construção do ser humano, tanto cognitiva quanto moralmente. Ele também considerou que mesmo quando o jogo é uma atividade livre, ele tem regras. Do ponto de vista afetivo, observou como a criança entende o mundo com amor a partir de símbolos, regras e experiências. Piaget baseou seus postulados no estudo de reações circulares que transformam o corpo e o ambiente externo para dar lugar à criatividade:

O sujeito tende a repetir ou variar o fenômeno para melhor acomodá-lo e dominá-lo, neste caso particular a criança complica as coisas e depois repete meticulosamente todos os seus gestos, úteis ou inúteis, com o único propósito de exercer sua atividade da forma mais completa possível, enfim, Durante o estágio atual, como no anterior, o jogo se apresenta na forma de uma extensão da função de assimilação além dos limites da presente adaptação. (PIAGET, 1994, p. 133)

O jogo, como processo de assimilação, nos permite dar sentido às coisas a partir das relações que se estabelecem com ele. Objetos puros não são assimilados, "situações são assimiladas em que os objetos desempenham certos papéis e não outros. . . a experiência direta dos objetos passa a ser subordinada, em determinadas situações, ao sistema de significados que lhe são dados pelo meio social" (Piaget & García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza o objeto como um elemento carregado de significados sociais que permitem à criança aprender por meio da assimilação ou da brincadeira.

Nesse processo de assimilação, gera-se um confronto interno com o que é conhecido e o que há de novo para o aluno em sua aprendizagem escolar. Vygotsky refere-se à zona de desenvolvimento proximal (ZPD) como um processo de construção do conhecimento da criança e da interação social em relação ao seu ambiente, ele dá grande valor ao brincar, pois "a partir desse discurso é adquirido, a resolução de problemas na interação conjunta com um adulto, do que nas práticas escolares . . . afirmou que o jogo era um poderoso criador daquela área" (Baquero, 1997, p. 139). Na conformação da zona de desenvolvimento proximal, o aluno consegue relacionar seus conhecimentos prévios com os novos. Para isso, é importante levar em consideração o contexto em que são apresentados, para que o aluno gere seu próprio desenvolvimento cognitivo, o que lhe permite dar lugar a novas estruturas mentais e novos conhecimentos.

Com base no exposto, é importante que a escola aproveite o potencial do brincar e abra espaços para aprender por meio dessa atividade, pois ao brincar não só o corpo, mas também as estruturas mentais se movem. As brincadeiras na escola misturam vozes cotidianas com a

especificidade das linguagens escolares, e isso coloca a experiência lúdica em uma nova rede de significados. Portanto, pode-se considerar que:

Nessa perspectiva, o jogo se aventura em uma área de fronteira que garante a continuidade, especialmente em três sentidos; a) como experiência cultural, facilita a passagem para outros universos de significado, b) como ação e linguagem fornece conteúdos e textos letrados e c) como ferramenta didática promove processos cognitivos e dialógicos. (Di Modica, 2007, p. 2)

As contribuições do brincar no processo de aprendizagem vão além do simples acúmulo de conhecimento. "O brincar e o desenvolvimento estão intimamente ligados entre si de forma global: o mundo dos afetos, da aprendizagem social e do desenvolvimento cognitivo se manifestam no brincar e, por sua vez, crescem por meio de sua ação" (Martínez Quesada, 2013, p. 105). Essa atividade reconhece as diferentes dimensões que o ser humano possui: sente, ama, sofre, pensa, questiona, investiga e busca formas de transformar, resolver problemas, criar conhecimentos, que não só afetam o indivíduo que brinca, mas também modifica seu ambiente e contexto. Esses aspectos também alteram os processos de aprendizagem dos indivíduos: em um determinado processo, o mesmo resultado não será obtido de uma pessoa alegre e disposta a trabalhar, mas de uma pessoa egocêntrica, conflituosa e sem iniciativa. A subjetividade e a emotividade entram no processo de jogo para reconhecer a importância do ser tridimensional: mente, corpo, espírito.

ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DO BRINCAR

Dizer que existe um processo ou modelo de aprendizagem ideal limitaria as infinitas possibilidades que o ser humano tem de se desenvolver como sujeito transformador de uma sociedade; O educador se baseia em teorias já estabelecidas e muitas vezes restringe sua capacidade criativa e transformadora. A este respeito, Salas Silva afirma que:

A aprendizagem, do ponto de vista neurobiológico, é um processo de adaptação progressiva e constante e em permanente mutação e transformação, cada um de nós tem, conseqüentemente, os nossos estilos de aprendizagem, ou seja, os nossos estilos de adaptação ao ambiente através da maior ou menor tendência para utilizar mais um canal sensorial do que o outro. (SALAS SILVA, 2008, p. 8)

Da neurobiologia é importante falar sobre o cérebro nos processos de ensino e aprendizagem. Este órgão possui uma estrutura definida para os diferentes processos cognitivos e seus dois hemisférios desempenham um papel crucial no desenvolvimento do indivíduo. "O lado esquerdo do cérebro é aquele que lida com a leitura, a escrita e a aritmética, enquanto o lado direito lida com o canto, as fantasias, os sonhos" (Ehrenberg, 2004, p. 276) e o jogo. Em situações de aprendizagem e resolução de problemas, os sujeitos usam algumas partes do cérebro mais do que outras; Não se pode esquecer que o ser humano é um ser emocional, por isso é fundamental entender que a racionalidade não é a única que nos permite criar e transformar.

Grande parte do aprendizado humano ocorre no córtex cerebral, tanto por estímulos internos quanto externos; É aqui que se originam muitos comportamentos lúdicos e emocionais que permitem ao ser humano sobreviver em diferentes ambientes, mesmo naqueles que são ameaçadores, e dar sentido ao significado. Pode-se dizer, então, que:

O cérebro humano é um órgão biológico e social encarregado de todas as funções e processos que têm a ver com pensamento, ação, intuição, imaginação, jogo, escrita, emoção, consciência e uma infinidade de outros processos cuja plasticidade cerebral permite que o cérebro seja um sistema criativo e renovador, encarregado de elaborar e retrabalhar coisas novas a partir das experiências que os sujeitos têm com seu ambiente físico-social-cultural. (JIMÉNEZ VÉLEZ, 2007, p. 32)

O brincar no processo educativo não deve ser considerado como uma atividade ou meio sem sentido, pois faz parte de todas as manifestações humanas, desde a infância até a velhice, pois o ser humano é lúdico por natureza. Em vez disso, devemos pensar no brincar como um recurso que nos permite construir conhecimento não apenas em uma direção e para uma única disciplina, pois oferece a possibilidade de aprender de uma maneira diferente e em sentidos diferentes: as simples caretas que o avô faz ao neto para que ele o imite geram maiores possibilidades de aprendizagem recíproca. Nesse tipo de aprendizagem, o educador se limitou; Seu papel se concentrou simplesmente em transmitir conhecimento e não em se tornar um facilitador do desenvolvimento cognitivo. É difícil promover um espaço de transformação em todos os sentidos se limitarmos ações, pensamentos e sentimentos. A esse respeito, o neuropedagogo Carlos Alberto Jiménez afirma que:

No campo pedagógico, o objeto de estudo desse problema não deve ser a transmissão de conhecimentos ou o ensino, mas a compreensão e de forma muito especial a compreensão do homem como sujeito lúdico, biológico, psíquico, social e cultural. No entanto, é necessário mudar radicalmente o conceito que temos de educação, intimamente ligado ao de instrução, e nos apresentar ao de formação, compreensão ou desenvolvimento humano, onde devem prevalecer os sujeitos lúdicos coletivos e depois o conhecimento. (2008, p. 31)

Nesse sentido, Sarlé (2001) considera que a incorporação do brincar nos processos de ensino e aprendizagem requer uma mudança radical no papel do professor na sala de aula: ele deve deixar de ser um observador do processo e um transmissor de conhecimento; deve dar lugar à participação e construção com seus alunos.

A estrutura social muitas vezes nos pressiona e nos obriga a esquecer nossa condição de seres humanos, nos restringe e inibe, talvez por isso não aceitemos brincar com o outro, não reconhecemos a seriedade do brincar no processo educacional e de aprendizagem em sua correlação entre brincar e inteligência. No entanto, é em jogo que alguns autores encontraram o caminho para o desenvolvimento da inteligência e evolução humanas.

A educação está passando por uma fase em que é necessária uma mudança de paradigmas, que ensina a não repetir o que nos dizem, mas a propor soluções para situações de mudança. As constantes transformações dos sistemas educacionais, a evasão, o progresso tecnológico e as práticas obsoletas em sala de aula, entre outros aspectos, têm mostrado a necessidade de inovar as

estratégias de ensino e orientá-las para alcançar uma verdadeira apreensão do conhecimento em todos os sentidos, em todos os campos do conhecimento e em todos os ciclos educacionais.

Não se pode esquecer que a educação se tornou um produto projetado pelo sistema para exercer o controle social. Nesse sentido, o professor deve questionar se foi treinado para transmitir conhecimento ou para construí-lo coletivamente. Falamos de brincar na educação do aluno e não do educador, não nos permitimos aprender brincando, esquecemos que somos seres humanos tridimensionais: rir, brincar e aprender com o aluno é uma forma de mudar a ideia social do professor. A este respeito, Jiménez explica que:

O pior professor é aquele que só viaja pelos planos de instrução e técnicas. As viagens metafóricas são feitas pela mente humana através de emoções, comparações e semelhanças onde o sujeito pode se apropriar dos conceitos de forma natural e espontânea. (2008, p. 62)

Dessa forma, o brincar no campo educacional e a partir da didática torna-se um elemento significativo que potencializa o aprendizado que pode ser levado para a sala de aula sem distinção de níveis educacionais.

Brincar não é simplesmente uma atividade livre e espontânea, tem regras. Caillois sugere que "as regras são inseparáveis do jogo na medida em que adquirem o que chamarei de existência institucional" (1997, p. 64). Essa institucionalidade se reflete nas diretrizes das quais o trabalho docente não pode ser desmembrado, uma vez que há uma normatividade que orienta o destino da educação. Um exemplo disso são os currículos definidos pelas instituições. Outro fator condicionante é o tempo.

Carsé (1989) considera que existem dois tipos de jogo: finito e infinito. Nos jogos finitos encontramos limites para o desenvolvimento das atividades, eles têm um propósito, fecham e há vencedores e perdedores; isso pode ser visto refletido em esportes escolares, olimpíadas e competições de ciências, entre outros. Você poderia dizer que eles são jogos totalitários. Os jogos infinitos são o oposto: são igualitários, não consideram sua conclusão, não reconhecem a vitória ou o fracasso e obedecem mais a uma dinâmica interna. Os jogos de cassino são um exemplo.

Para que o jogo aconteça, deve haver um espaço, seja físico ou imaginário. Esse espaço, assim como o tempo, tem limites em alguns casos, não em outros. Para jogos educativos, o playground e a sala de aula são usados; eles acontecem em coordenadas espaciais delimitadas que devem ser respeitadas pelo jogador. Por exemplo, nos primeiros anos de escolaridade, durante a leitura de um livro, o aluno deve imaginar todos os cenários nele descritos, e é aqui que a imaginação e a criatividade não têm limites.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As críticas aos métodos tradicionais de ensino têm destacado a necessidade de incorporar ferramentas inovadoras a partir de seu componente didático, para que possam ser utilizadas em sala

de aula, a fim de garantir que o aluno, em vez de apenas armazenar conhecimento, seja capaz de incorporá-lo à sua estrutura cognitiva, transformá-lo e, talvez o mais importante, usá-lo na solução de problemas.

De acordo com o que foi observado por um dos autores deste trabalho em seu local de trabalho, as condições socioculturais e contextuais dos alunos são bastante difíceis, pois além de serem de poucos recursos, eles não têm apoio familiar e têm expectativas educacionais limitadas. No entanto, a exploração e inclusão do brincar na inovação de novas propostas educacionais é interessante, uma vez que podem potencializar a aprendizagem nas diferentes áreas em que o currículo de uma instituição escolar está organizado.

A inclusão do lúdico em contextos educacionais, e especificamente em atividades com finalidade educativa de aprendizagem, deve ser produto de planejamento e estruturação por parte do professor, que deve definir, entre outros aspectos, os objetivos, estratégia, materiais e especificar os resultados a serem alcançados e o que busca promover nos alunos. Para isso, o professor precisa ter muita imaginação e criatividade, pois algumas das condições fundamentais dessa atividade são: que seja divertida, confiável, que o aluno não se sinta pressionado pela nota, mas pelo contrário, que goste da atividade do jogo e aprenda.

O professor deve deixar claro que aspectos relacionados ao comportamento e personalidade dos alunos também se manifestam no jogo. Nos jogos regulamentados você aprende a compartilhar, a trabalhar em equipe, a receber orientações e sugestões de outras pessoas, a seguir indicações e a seguir um caminho específico para atingir seus objetivos. O lúdico também pode promover autonomia, tomada de decisão e ajudar a estabelecer vínculos mais afetivos com os espaços onde se desenvolvem, como a escola.

REFERÊNCIAS

- BAQUERO, R. **Vygotsky e a Aprendizagem Escolar** (2^aed.). Buenos Aires, AR: Editorial Aique. 1997.
- BERNABÉU, N., & GOLDSTEIN, A. **Criatividade e aprendizagem, brincar como ferramenta pedagógica**. Madrid, ES: Editorial Narcea. 2009.
- CAILLIOIS, R. **Jogos e homens, a máscara e a vertigem**. (J. Ferreiro, Tradução Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica. 1997.
- EHRENBERG, M. **Como desenvolver a capacidade máxima do cérebro** (2^a ed.). Madrid, ES: Editorial Enter. 2004.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. (E. Imaz, trad.) Madrid, ES: Editorial Aliaza/Emercé. 2000.
- JIMÉNEZ Vélez, C. **Brincar, novas perspectivas da neuropedagogia**. Bogotá, CO: Editorial Aula Abierta Magisterio. 2008.
- MARTÍNEZ QUESADA, M. **Jogue como método de aprendizagem**. Revista Digital Enfoque Educativos, 71 (novembro), 102-112. 2013.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. (J. Gutierrez, Tradução de Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica. 1994.

PIAGET, J., & GARCÍA, R. **Psicogênese e História das Ciências**. México: Siglo Veintiuno Editores. 1982.

SARLÉ, M. P. **Brincadeiras e aprendizagem escolar. As características do brincar na educação infantil**. Buenos Aires, AR: Editorial Novedades Educativas. 2001.

SUTTON SMITH, B. (1997). **A Ambigüidade do Jogo** (2ª ed.). Boston, MA: Primeira Universidade de Harvard. 1997.

ZAPATA, O. **Brincadeiras e aprendizagens escolares, perspectiva psicogenética**. México: Editorial Pax México. 1999.