

A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DO TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Débora Araújo Leal; Janete Moura Teixeira; Verônica Alves dos Santos Conceição; Josué Leite Conceição.

Centro Municipal de Educação Infantil Carlos Marinho Falcão. delleal8@hotmail.com; Centro de Educação Básica da Universidade Estadual de Feira de Santana. jannyfleur100@hotmail.com; Universidade Tiradentes (UNIT). veronica.alves604@gmail.com. Universidade Tiradentes (UNIT). jlcengenhariafsa@gmail.

Resumo: O presente estudo é uma pesquisa bibliográfica que tem como objetivo Investigar como o uso do jogo e do trabalho psicopedagógico pode contribuir para o processo de Ensino- aprendizagem das crianças. O psicopedagogo (a) precisa orientar o educador a utilizar os jogos didáticos em suas aulas, visto que, os jogos favorecem a autonomia, a formação da personalidade, do caráter, valorizando as relações interpessoais, emocionais e cognitivas dos indivíduos em todas as fases do desenvolvimento, além de funcionar como mecanismo condutor de ações voluntárias da criança no qual o papel do educador é mediar e problematizar com objetivos previamente estabelecidos a fim de promover saberes. Possui em sua essência características relevantes para vida da criança, contribuindo na sua formação enquanto sujeito capaz de interagir e resolver situações-problemas do seu cotidiano.

Palavras-chave: Jogo, Trabalho psicopedagógico, Ensino-aprendizagem.

Introdução

O contexto educacional contemporâneo apresenta uma diversidade cultural globalizada que exige do educador posturas mais flexíveis dinâmicas e atraentes que atendam as necessidades dos educandos. Neste sentido, este estudo se propõe a revisar referências bibliográficas que tratem da temática A importância do jogo e do trabalho Psicopedagógico como relevante para o processo de aprendizagem e o destaquem como importante no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e emocional dos indivíduos.

O psicopedagogo pode orientar o educador a utilizar o jogo na sala de aula, visto que, constitui-se num instrumento pedagógico indispensável no contexto educacional, pois contribui no processo de ensino-aprendizagem de maneira muito significativa, dinâmica e prazerosa. Acredita-se que o estudo em destaque é de grande relevância no campo educacional, pois nota-se a necessidade de que os profissionais de educação em especial os professores (as), adotem posturas envolventes e que desafiem os discentes a buscar o conhecimento por prazer, sem o sofrimento que na maioria dos casos pode-se observar nas práticas tradicionais de ensino a transmissão passiva dos conhecimentos, onde o educando não pode contribuir no seu próprio desenvolvimento.

Educar significa propiciar situações de cuidados, os jogos possibilitam aprendizagens quando orientados de forma integrada contribuem para o desenvolvimento, as capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com o outro.

E na atitude de aceitação, respeito e confiança, ao acesso das crianças, aos conhecimentos da realidade sócio cultural (RECNEI, 1998). Desde os primórdios, com base nos registros deixados pelos primeiros povos, torna-se evidente a presença constante de atividades lúdicas inseridas no cotidiano dos seres humanos. A educação inicialmente se dava pelo processo da observação. As comunidades se organizavam de forma que os conhecimentos adquiridos pelos adultos eram repassados às crianças por meio da observação. Isso dava a elas um suporte que permitia fazer a transposição do conhecimento, o que permite inferir a presença de ações lúdicas já naquela época. O termo “lúdico” surge de lúdico, originado do latim *ludus*, que quer dizer “jogo”. Assim, a utilização dos jogos tem suas raízes fincadas em outrora.

Antigos filósofos, a exemplo de Platão e Aristóteles, já relatavam a relevância da aprendizagem a partir do lúdico. Eles acreditavam que outros indícios marcam a presença do jogo na Idade Antiga, como descreve Kishimoto (2002),

Entre os romanos, jogos destinados ao preparo físico voltam-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estética e espiritual. (KISHIMOTO 2002, p.15):

Com o surgimento das ideias renascentistas, cresciam também o discurso e a utilização dos jogos na aquisição da aprendizagem. Contudo, é com Froebel que o jogo se constitui como elemento integrante do currículo da educação infantil e em decorrência da necessidade de alargar esse segmento de ensino, a evolução do jogo como instrumento pedagógico passou a ganhar mais ênfase. Neste corrente, afirma Kishimoto (2002),

A expansão dos jogos na área da educação dar-se-á no início deste século estimulado pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação. (KISHIMOTO, 2002, p.17):

Porém, ainda no século XVI, o jogo ganha destaque na educação, com a chegada da Companhia de Jesus que, por meio de Inácio de Loyola, considerava o jogo de suma relevância para a aprendizagem, tendo como foco principal o desenvolvimento do ser humano, utilizado como recurso auxiliar no ensino. Entendendo-se que os jogos não devem ocupar o lugar das lições, mas deve ser parte integrante do processo de ensino-aprendizagem.

Nesta perspectiva, é necessário se pensar no jogo como instrumento didático pedagógico capaz de envolver os educandos, o que exige do professor uma postura mediadora durante a aplicação dos jogos, levando em consideração as capacidades que os discentes têm de argumentar e questionar, uma vez que as crianças já trazem conhecimentos prévios, o que descaracteriza a concepção de que o sujeito é tábua rasa e vazia, para que o processo

contribua na aquisição das habilidades intelectuais e motoras.

Percebe-se que o jogo é um termo complexo que engloba várias modalidades e que está, histórica e culturalmente, envolvido nas diversas ações humanas, sejam elas lúdicas, da vida cotidiana ou do trabalho, contribuindo de forma significativa no desenvolvimento dos indivíduos. Dentre as variantes do jogo, estão os jogos, que são atividades caracterizadas por um conjunto de normas a serem observadas e obedecidas pelos participantes durante a partida jogada. Essas regras estabelecem critérios como: número de participantes, material necessário; local de realização do jogo e os passos a serem seguidos como também a ordem cronológica do jogo, início, meio e fim. Durante o jogo, os participantes são desafiados a resolver um problema e, ao final, como consequência, tem-se o(s) vencedor (es).

Sendo assim, é necessário que os jogadores compreendam a estrutura do jogo proposto, como ressalta Huizinga (1996),

...estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. (HUIZINGA, 1996, p.14).

Neste sentido, para que toda partida transcorra de forma agradável, faz-se necessário o cumprimento das regras. Sabe-se que existem regras determinadas historicamente nos jogos tradicionais, porém existem outras regras que são criadas pelos participantes, no momento do jogo. Para tanto os jogos exigem do jogador a capacidade de compreender as regras estabelecidas; lidar com situações de perda e ganho; trabalhar de forma individual e em grupo; tomar decisão e ter consciência da consequência dessa ação; e ser capaz de assumir o seu papel no jogo.

Desta forma, os jogos influenciam na formação do caráter dos sujeitos, mesmo porque, quando submetidos a momentos desafiadores, os indivíduos precisam se posicionar diante da situação e acabam expondo-se com as atitudes tomadas. Cada jogo proposto, dependendo do contexto em que esteja inserido, apresenta um objetivo e uma meta a serem alcançados. Cabe ao sujeito entender e assumir a imagem que o jogo propôs a ele.

O jogo oportuniza ao educando a construção de uma aprendizagem significativa de forma lúdica e prazerosa. Além de a aula se tornar enriquecedora, o docente direciona as atividades desenvolvendo no discente diversas inteligências previamente estabelecidas em seu planejamento, tendo a oportunidade de relacionar o jogo com várias situações vivenciadas em seu cotidiano.

Segundo Antunes (1998),

o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da caminhada humana. (ANTUNES, 1998, p.36),

Vale salientar que o jogo trabalha no educando aspectos relevantes na formação do aluno-cidadão, construindo princípios e regras essenciais para uma vida em sociedade, de forma que instrumentalizem a criança a tornar possível a construção da autonomia, criatividade, responsabilidade, criticidade e solidariedade.

As brincadeiras e os jogos são muito importantes para saúde física, emocional, e intelectual, através deles a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. Nesta linha de pensamento, o psicopedagogo deve orientar o educador a utilizar o jogo na sala de aula favorecendo no processo de ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como imaginação, a interpretação, a criatividade, levantamento de hipóteses...

Segundo Piaget (1975) in Kishimoto (2002),

Os jogos podem ser de exercício (0 a 2 anos), que envolvem a repetição de ações, o simbólico (2 a 7 anos), que é a brincadeira do faz de conta e acontece durante o início da representação da linguagem, e os de regras (a partir de 7 anos), que vêm marcar a passagem da atividade individual para a socialização mais concreta com outros indivíduos. A regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social (KISHIMOTO, 2002, p.40).

O que vem corroborar a grande relevância destes na construção das relações sociais humanas, sabendo-se que existem as regras que vêm de fora já determinadas pelo jogo e as que são espontaneamente construídas durante o jogo. A função do jogo no processo de desenvolvimento do indivíduo é de suma relevância, além de sua evolução nos diferentes estágios, sendo que cada fase em que a criança se encontra o jogo tem um significado importante, momento de formação de conceitos como o da acomodação e assimilação. Segundo Friedmann (1996), a acomodação é o processo de resposta aos estímulos externos. E a assimilação é o processo de adentrar elementos de fora para seu cotidiano através da repetição, por exemplo, sugar, agarrar objetos, dentre outras ações realizadas nessa fase.

Ao nascer, a criança desenvolve ações que, embora involuntárias, auxiliam no desenvolvimento de sua formação enquanto ser. Ato simples como “estender e recolher os braços, as pernas, os dedos, os músculos” (ALMEIDA, 2000, p.42) proporcionam além de prazer à criança, o alcance da maturação de seus movimentos. Entretanto, além dos

movimentos que a criança expressa, é necessária que existam estímulos por parte dos adultos na perspectiva de promover um desenvolvimento físico e cognitivo sólido. Nesta corrente Almeida (2000), afirma:

Falar, ler, contar histórias, conversar, brincar, correr, montar a cavalo, ler para os filhos, possibilitar estimulação variada, participar são atitudes que educam a criança, levando-a a alcançar uma mente ativa, um corpo saudável e um estado emocional de equilíbrio. (ALMEIDA, 2000, p.44).

É relevante destacar que em todas as fases pelas quais o indivíduo passa, o jogo tem uma importância vital em virtude da significativa contribuição que proporcionam no decorrer do desenvolvimento integral do ser humano, e é imprescindível enfatizar que as primeiras etapas da infância se configuram como primordiais para o equilíbrio no decorrer da vida. Nesse sentido é imprescindível manter-se uma prática pedagógica pautada na ludicidade durante o processo de educação infantil.

Metodologia

Adotaram-se as concepções teóricas da metodologia qualitativa por esta permitir uma melhor compreensão da realidade social do objeto em questão, e particularmente do objetivo geral da pesquisa que é: Investigar como o uso do jogo e do trabalho psicopedagógico contribui para o processo de ensino-aprendizagem das crianças. A metodologia qualitativa vem sendo empregada com frequência nas ciências da educação, mesmo dentre os pesquisadores adeptos dos métodos quantitativos as questões abertas foram sendo introduzida em seus questionários com intuito de aprofundar as razões subjacentes a escolha por uma das alternativas de respostas.

A metodologia qualitativa, parte do pressuposto de que tanto os pesquisadores como os pesquisados têm representações e noções coerentes em relação ao universo vivido e experimentado no seu cotidiano. o método se constitui como um fenômeno que é construído pela subjetividade humana e pelos significados culturais e afetivos, particulares e coletivos. Esse método valoriza a criatividade do pesquisador na condução de todo o processo da pesquisa, e se caracteriza como método não linear a mais flexível.

Nesse sentido, Minayo (1992),

(...) Os métodos qualitativos representam as grandes possibilidades de operacionalização das concepções que emergem dos novos paradigmas. Esses métodos tem como foco interrogar sobre fenômenos que ocorrem com seres humanos na vida social, mas especialmente a construção de marcas teóricas, a partir das próprias informações da realidade estudada e que, posteriormente, servirão de referenciais para outros estudos. (Minayo 1992, p. 98).

Acrescentando Minayo (1992) explícita que a metodologia qualitativa é aquela que incorpora a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, as relações e as estruturas sociais. O estudo qualitativo pretende apreender a totalidade coletada, visando em última instância, atingir o conhecimento de um fenômeno histórico que é significativo em sua singularidade.

Esta pesquisa será realizada através da abordagem bibliográfica com a finalidade de contrapor com as idéias de vários teóricos que discutem a temática: A importância do jogo e do trabalho Psicopedagógico no processo de Ensino-aprendizagem. Buscando refletir sobre os entraves que envolvem o processo de ensino, com foco no histórico, análise de documentos legislativos LDB 9.394 (Lei de Diretrizes de Base) e os RCNs (Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil), para melhor subsidiar a pesquisa outro recurso utilizado para o enriquecimento desta obra será o fechamento bibliográfico.

A pesquisa bibliográfica caracteriza - se em analisar, artigos, livros, revistas científicas, sites, já elaborados com o cunho científico. Neste sentido, a pesquisa bibliográfica pode ser considerada por Gil (1999),

Uma permissão ao investigador a cobertura, de uma gama de fenômeno muito mais amplo do que poderia pesquisar diretamente. Faz - se necessário debruçar sobre todo o material copilado para pesquisa. Uma vez que a realização do levantamento bibliográfico consiste na seleção de obras que se revelem importantes e afins em relação ao que se quer conhecer. (GIL 1999, p. 65).

Neste sentido, o estudo procura fazer um apanhado sobre a importância dos jogos e da atuação do psicopedagogo para o processo de ensino-aprendizagem, no qual se busca o embasamento teórico para melhor enriquecer e garantir os recursos para compreensão dos conhecimentos teóricos e didáticos, através da linguagem científica acadêmica. Dando ênfase a importância das concepções epistemológicas em que está pautado o processo de ensino-aprendizagem.

Resultados e Discussão

No cenário Educacional Brasileiro é notório a falta de psicopedagogo em várias instituições de ensino, esse é um dos fatores que contribuem para o aumento das dificuldades que vem passando o Sistema de Ensino no Brasil. Sendo que, de acordo com Rubintein (2004), o objeto de estudo da psicopedagogia contemporânea é a aprendizagem, assim esse profissional é fundamental para auxiliar o educando no processo de ensino.

Nesta linha de pensamento, o Psicopedagogo para desenvolver um bom trabalho na escola, deve ter como foco de estudo a investigação levando em

consideração todo conjunto escolar (professor, discente, diretor, família, meio social onde está inserido o alunado e a escola) visto que, o processo de aprendizagem não ocorre de forma isolada. Reinterpretando Vygotsky (1999), o homem é um ser social que se desenvolve mediante interação com o outro.

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um momento histórico. É profundamente marcada pelo social em que se desenvolve, mas também o marca, (VYGOTSKY, 1999, p. 32).

Para facilitar o processo de aprendizagem do educando, o psicopedagogo pode auxiliar o docente a utilizar atividades lúdicas, pois, são fundamentais para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, além disso, permite a criança expressar seus sentimentos em relação ao contexto social em que está inserido, ou seja, ao mundo social.

O jogo na educação assume o papel dinâmico que sua essência traz: a capacidade de ensinar brincando, ou melhor, jogando. As crianças gostam dos desafios e precisam deles para sentir-se estimuladas a aprender. Além disso, o jogo surge como portador de características que garantam ao indivíduo a aquisição de diversas habilidades que o capacitem a enfrentar, de forma mais segura, os problemas que por ventura surjam em sua vida. Vale ressaltar que a criança estabelece uma relação com o jogo que possibilita aprendizagem com prazer, muitas vezes sem intencionalidade, de forma que o jogo se torna aliado do educador.

Como afirma Chateau (in Almeida 2000, p.60), “a escola deve se apoiar no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para confirmar o comportamento escolar”. Porém, é necessário que o currículo escolar seja construído valorizando o instrumento jogo como modalidade interessante e eficaz dentro da escola no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, os profissionais de educação precisam ter claros os objetivos elencados para cada conteúdo a ser estudado com o cuidado de que o jogo certo seja utilizado no momento certo e com os encaminhamentos adequados.

Percebe-se que, nesse contexto educacional, deve-se deixar transparecer aos sujeitos construtores do processo que existe, segundo Almeida (2000, p.61), “um equilíbrio entre o espaço e o prazer, instrução e diversão, educação e vida”. Para que os resultados obtidos sejam capazes de privilegiar, da melhor maneira possível, a realidade de cada sujeito/educando.

Desta forma, a utilização do jogo na sala de aula usado como estratégia de intervenção é de suma importância no trabalho do psicopedagogo, sendo que, o mesmo produz situações psíquicas estruturante na constituição do “eu”. Com o jogo podem se desenvolver muitas das

situações de psicoterapia, de forma espontânea.

Conclusões

Diante das discussões e reflexões, realizadas no decorrer deste trabalho sobre a importância do jogo e do trabalho Psicopedagógico no processo de Ensino-aprendizagem, é notório a necessidade de um psicopedagogo na composição do quadro de especialistas que compõem o espaço escolar, pois, este profissional possuem uma fonte de conhecimento que muito pode contribuir contribuem para reverter as dificuldades que vem passando o Sistema de Ensino Brasileiro.

A atuação de um psicopedagogo em um ambiente escolar tem uma importante função de socializar os conhecimentos disponíveis, promover o desenvolvimento cognitivo... Assim com este estudo foi possível verificar que o jogo pode ser utilizado em sala de aula, sendo orientado por um psicopedagogo como atividade de intervenção e que muito contribuem para o processo de ensino-aprendizagem.

O jogo possui atribuições que possibilitam a criança o desenvolvimento de inúmeras habilidades, como aperfeiçoamento de ações motoras no desenvolvimento dos jogos de exercício, criação de enredos a partir de situações concretas onde é possível perceber através das expressões a descrição de determinada realidade, percebido nos jogos simbólicos e a articulação de estratégias levantadas para a resolução de situações vivenciadas nos jogos de regras.

Levando em consideração as contribuições do jogo no processo de maturação dos seres humanos, é permitido inferir que é indispensável à utilização destes como recurso didático numa escola com proposta pedagógica sócio-interacionista, uma vez que este espaço é considerado um campo de aprendizagem formal, todavia o mesmo deve possibilitar que os agentes que interagem neste circuito possam ser protagonistas do próprio conhecimento, é necessário que esta escola desenvolva um trabalho que estimule o aluno a exercer autonomia diante das situações que o mesmo se encontrar.

Dessa forma, os jogos devem ser vislumbrados como um significado instrumento no espaço escolar para tornar o ambiente atrativo, acolhedor e prazeroso, impulsionando a sistematização na aquisição da aprendizagem e não como geralmente é visto na ótica da distração ou recurso secundário que aparece quando surgem lacunas neste espaço. Todavia, o trabalho com jogos exige do professor, habilidades para direcioná-lo a uma determinada área do conhecimento na perspectiva de se ter um retorno em forma de aprendizagem, assim este não deve ter um fim em si mesmo, mas é inerente que promova conhecimento.

Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2000;
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998;
- BRASIL, Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. V.3. Brasília: MEC/SEF, 1998;
- FRIEDMANN, Adriana, **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil** – São Paulo: Moderna 1996;
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 5ª ed. 1999;
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. São Paulo: Perspectiva, 1996;
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002;
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 2. ed., São Paulo: Hucitec/ Abrasco, 1992;
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. [tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975;
- RUBINSTEIN, E. **Rumos da psicopedagogia brasileira**. Rev. Assoc. Bras. Psicopedagogia. 2004;
- VIGOSTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.