

O JOGO COMO TÉCNICA DE ENTREVISTA NA AVALIAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Eveline Evelyn de Lima Rocha (1); Ana Beatriz Silva Balbino(1); Milena Socorro Rocha Gaspar Vega (2); Maria Beatriz Brito Mendes de Oliveira (3)

*Universidade Federal da Paraíba
Graduandas em Psicopedagogia*

evelineppg@gmail.com, anabeatrizppg@gmail.com, gasparmilena46@gmail.com, babibm12@gmail.com

Resumo: O jogo, ainda hoje, é associado ao entretenimento, diversão e passatempo para a criança; entretanto, a sociedade não tem conhecimento de que este favorece o desenvolvimento humano pleno de áreas cognitivas, sociais e emocionais. Sendo assim, teóricos como Piaget (1972), Wallon (1979) e Vygotsky (1984) descreveram a importância do brincar, não apenas para o desenvolvimento, mas também, do seu uso em intervenções, bem como, nas avaliações psicopedagógicas e psicológicas. Logo, a pesquisa tem o objetivo de evidenciar a utilização do jogo como maneira útil e benéfica, não só para o entretenimento infantil, como também, analisar o modo que a criança se expressa inconscientemente, o que é fundamental durante a avaliação psicopedagógica. Para tanto, participaram, com o consentimento dos responsáveis, 04 crianças nas faixas etárias de 5, 8 e 10 anos. Como instrumento, utilizou-se os jogos “situAÇÃO”, “caixa das emoções”, “mini engenheiro”, “quebra-cabeça”, “LUDO”, “imagem e ação”, “massa de modelar” e o desenho. Foi possível analisar como as crianças reagiam em cada jogo e como transpareciam aquilo que sentiam e/ou pensavam. Ademais, é necessário que o psicopedagogo esteja consciente acerca da relevância dos jogos para a sua prática, tendo em vista as situações prazerosas que eles podem proporcionar a fim de potencializar o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos, Técnicas de Entrevista, Avaliação Psicopedagógica.

INTRODUÇÃO

O jogo, apesar de ser muito presente no cotidiano, principalmente, de crianças, ainda é vítima de preconceitos e não é visto como promotor de aprendizagem. Diferente do que muitos julgam saber, ele promove não só a aprendizagem, como favorece o desenvolvimento físico, mental, cognitivo e social.

Embora não tenha despertado muito interesse nos estudiosos, grandes teóricos como Piaget (1972), Wallon (1979) e Vygotsky (1984) descreveram a importância do jogo não só no desenvolvimento de habilidades, como também no realizar psicopedagógico, objetivando a intervenção, a avaliação ou, apenas, a criação de vínculos com o aprendente.

A Psicopedagogia por sua vez é uma área da saúde e da educação que tem por objeto de estudo o ser humano e o seu processo de aprendizagem, o considerando como alguém ativo, único e capaz. Mesmo que seja uma ciência nova e pouco conhecida, suas contribuições são incontáveis e ela vem, a cada dia, ganhando seu espaço e autonomia.

Ainda que seu nome venha a ser confundido, pela maioria, como uma área da Psicologia que trabalhe exclusivamente com crianças ou, com alguma vertente da Pedagogia, a psicopedagogia surgiu exatamente da necessidade que estas duas áreas do conhecimento têm, no lidar com as dificuldades ou transtornos ligados exclusivamente a aprendizagem.

Como defende Caierão (2013), a psicopedagogia “encontra na ação do brincar os principais fundamentos para a sua prática emancipatória com crianças, pois não há como fazer Psicopedagogia fora da perspectiva lúdica, já que a ludicidade implica construção, autoria e prazer”. A vista disso, a construção do presente trabalho justifica-se pela necessidade da desmistificação de que o jogo não só serve para passatempos ou diversões, mas, também, para promover um bom desenvolvimento dos aspectos do aprendente.

Diante do que foi explanado até então, os objetivos visam explicar que a utilização do jogo pode ser útil e benéfica não só para o entretenimento infantil, como também para a promoção de um bom desempenho dos seus aspectos cognitivos, motores, sociais e emocionais, e a expressão destes.

METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa, utilizou-se a abordagem qualitativa que permite ir além de números que apresentam apenas partes significativas como frequências e índices da importância relativa de seus elementos, enquanto todo o resto é descartado (LAVILLE E DIONNE, 1999). Nessa perspectiva, buscou analisar os dados através de uma abordagem que conservasse a forma mais próxima do literal dos dados.

Os participantes da pesquisa foram quatro crianças da cidade de João Pessoa/PB, do sexo masculino, com idades de 5, 8 e 10. A realização se deu através do contato prévio e consentimento dos responsáveis, e foi realizada em suas próprias casas. Ambos estavam devidamente matriculados em uma instituição de ensino e cursavam, respectivamente, o Infantil IV, da educação básica; o 2º, o 3º, e o 5º ano, do fundamental I.

Os instrumentos utilizados foram: jogos, massa de modelar, livro infantil e o ato de desenhar. Os jogos eram: plaquinhas das emoções, da memória, situação, passeando pelas emoções, perguntas e respostas, caixa das emoções, mini engenheiro, quebra-cabeça e ludo.

No tocante aos objetivos, “plaquinhas das emoções” visava a percepção e a expressão correta das emoções, sendo composto por placas feitas por cartolina em círculos com expressões faciais estampadas, colados em palitos de picolé. O jogo funcionou da seguinte maneira: as placas foram apresentadas ao participante e, após isso, perguntas eram feitas a respeito das emoções atreladas a situações, ora boas, ora ruins. O jogo da memória, diferente

do tradicional, além de visar o conhecimento da capacidade de memorização do jogador, também visava observar qual sua relação com quantidades e numerais, uma vez que o jogo era composto por cartas que possuíam uma quantidade X de elementos e, seu par, o numeral que representa esta quantidade.

Por sua vez, o jogo “SituAÇÃO” é um jogo de cartas e tabuleiro, composto por 30 situações corriqueiramente vividas pelas crianças; sendo 20 delas com três possibilidades de respostas e locomoção do pino (avançar/voltar/permanecer no mesmo lugar), e, as outras 10, coringas, que permitem, dependendo da carta, que o jogador avance, permaneça na mesma casa ou volte. Tem por objetivo um melhor conhecimento do paciente através do lúdico, como também, uma boa oportunidade de ver como ele reage às situações do dia a dia. O “Perguntas e Respostas” é, também, um jogo de cartas composto por 30 perguntas, que tem por objetivo conhecer melhor a criança/adolescente e quebrar o distanciamento que existe, inicialmente, entre a criança e o observador. Já o “Passeando pelas emoções”, é um jogo de tabuleiro que traz, nas casas, perguntas, como “quando foi a última vez que você chorou?” ou pedidos, como “imite uma carinha de raiva”, este objetiva ver a capacidade da criança em expressar suas emoções e em seguir regras.

Por outro lado, a “Caixa das emoções”, composta por cartas com situações de conteúdo emocional, visa observar as respostas emocionais da criança frente às situações. O “Mini Engenheiro” é composto por várias peças e tem por finalidade a construção de casas, castelos ou qualquer coisa relacionada a construção física, observando a coordenação motora fina, a criatividade e a imaginação.

Por fim, utilizou-se o quebra-cabeça, visando a observação do raciocínio, da percepção e da motricidade fina da criança; e o ludo, um jogo de tabuleiro que objetiva chegar ao final primeiro sem que nenhuma de suas peças seja comida pelos outros participantes, fazendo uso do raciocínio lógico e estratégico.

Se tratando de uma pesquisa de caráter qualitativo, os resultados foram analisados de acordo com o comportamento dos participantes durante a aplicação dos jogos. Vale ressaltar que nenhum deles teve conhecimento de que estava sendo analisado, uma vez que as pesquisadoras assumiram uma postura neutra. Não foi observado a quantidade de acertos ou erros mas, sim, a maneira como tudo ocorreu.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A fins didáticos e metodológicos, com o objetivo de facilitar a compreensão, os dados observados foram separados por tabelas individuais conforme o jogo realizado e seus resultados, e discutidos segundo o desfecho de cada criança.

Criança 1.

JOGOS	RESULTADOS
“Plaquinha das Emoções”	Apresentava estar interessado em responder com as plaquinhas as perguntas feitas, e, além de responder as perguntas, também levantou afirmações respectivas às emoções das plaquinhas, por exemplo, quando afirmou que ao tomar banho de água quente fica feliz, demonstrando a plaquinha referente à felicidade, e que quando sangra fica muito triste e chora, demonstrando a plaquinha de tristeza.
Livro Infantil	Devido a sua ausência de leitura, pediu à observadora para que lesse. No entanto, em menos da metade da leitura, pediu para que brincassem de alguma outra coisa.
Jogo da memória	Jogou apenas uma partida e não quis mais continuar. Demonstrava estar inquieto.
Massa de Modelar	Utilizou a imaginação, o qual brincou de sorveteria, fazendinha e médico, usou a massinha como sendo o remédio.

Diante de todo o processo de entrevista lúdica, foi observada a inquietude da criança para completar a realização de algumas das atividades, como a leitura, demonstrando tédio e prostração para continuá-la, isto pode levantar a hipótese de preferência a jogos e uma aprendizagem mais assistemática, do que sistemática. Além disso, notou-se também um autojulgamento por parte da criança consigo, pois toda vez que errava alguma coisa, por exemplo, a carta do jogo da memória, ou não conseguia fazer algum objeto com as massinhas, ela atrelava o ato com desastre, afirmando ser muito desastrado de maneira pejorativa.

Embora a mesma mudasse de uma atividade para outra, conseguia manter a atenção na que estava realizando (exceto na leitura). Além disso, demonstrou facilidade em criar e em explorar, diante disto pôde levantar outra hipótese a respeito de sua modalidade de

aprendizagem como uma assimilação e acomodação em equilíbrio. No entanto, não foram levantadas demandas, tendo em vista que a criança conseguiu executar de maneira efetiva as atividades realizadas e demonstrou bastante facilidade em corresponder no jogo da memória a quantidade de desenhos e o número respectivo a eles, como também, em desenvolver uma comunicação expressiva durante todo o processo de entrevista lúdica.

Criança 2.

“Caixa das emoções”	Respondeu corretamente as emoções respectivas às vivências propostas.
“Mini Engenheiro”	Reproduzir o mesmo castelo da caixa, não soube como desenvolver uma história relacionando o que montou, mas, a partir de algumas orientações implícitas, o garoto pegou alguns bonecos que havia no quarto e contou uma história sobre dois irmãos que moravam no local e tinham acabado de jantar enquanto debatiam quem lavaria a louça, que por fim, decidiu que a boneca quem iria lavar.
“Quebra-Cabeça”	Afirmou diversas vezes que dificilmente conseguiria solucioná-lo. Apresentou dificuldades para completar a imagem, mas seguido de algumas instruções conseguiu de maneira autônoma formar a imagem corretamente.
“Ludo”	A partir do momento em que se viu perdendo no jogo, o menino passou a apresentar um razoável nível de agressividade, apesar de sempre manter o bom humor.
Desenho	Demonstrou, constantemente, insegurança para desenhar, sempre afirmando que não faria um bom desenho.

Diante os resultados, foi possível perceber a relação do menino com o seu ambiente escolar e ainda aspectos de sua autoestima e segurança pessoal. Percebe-se que há um obstáculo na interação dele com sua professora, bem como com os demais colegas, afetando o seu engajamento escolar. Ademais, demonstrou por vezes não conseguir realizar algumas

atividades sem antes ter tentado, dependendo sempre do reconhecimento dos demais para sentir-se realizado.

Partindo dessa percepção, os conhecimentos da Psicopedagogia seriam relevantes para preencher lacunas na relação professor-aluno-colegas, beneficiando o engajamento escolar do menino, e de igual modo, na promoção de atividades que desenvolvam sua realização pessoal, onde se trabalharia, ainda, a autoestima do garoto.

Criança 3.

“SituAÇÃO”	A criança mostrou-se muito sincera ao responder as situações propostas, até mesmo as questões que envolviam comportamentos de má conduta para uma criança da sua idade.
Imagem e Ação	A criança se demonstrou impaciente no que se diz respeito a algumas mímicas, mas respeitou as regras do jogo e se esforçou para ganhar.
Passeando pelas Emoções	Respondeu com muita clareza tudo que o jogo pedia, nas casas que traziam questões relacionadas a alegria, a criança sempre respondia com algo relacionado a sua família ou a brincadeiras que gostava. Nas questões em que era perguntado algo relacionado a medo ou agressividade, a criança sempre falava sobre amigos da escola que o excluía e batiam nele. Mostrou-se muito sincero em relação a todas as questões.

Na perspectiva acerca do brincar da criança, observa-se que ele se mostrou uma criança que gosta muito de brincar e sempre muito estrategista, também se mostrou muito competitivo em algumas ocasiões, mas sempre em um nível adequado, sabendo que também haveria a possibilidade de perder.

O menino estava calmo, muito interessado em participar da entrevista e atento aos jogos que escolheu, não esboçou muitas reações não- verbais, apenas se mostrou um pouco inquieto no final dos jogos, onde ficou se levantando e se mexendo muito.

Foi possível identificar como demanda que a criança tem a necessidade de chamar a atenção dos adultos e se mostra um pouco desinteressado em assuntos que remetem a escola e aprendizagem. Não foi possível levantar hipótese de diagnóstico, observou-se que a criança apresenta um desenvolvimento cognitivo normativo para a sua idade cronológica e obteve bons resultados nos jogos que propunham raciocínio lógico.

Criança 4.

“SituAÇÃO”	A criança conseguiu identificar qual das respostas o fariam vencer, e passou a dar respostas estratégicas para obter a vitória sobre o entrevistador.
“Passeando pelas Emoções”	Apresentou perda de foco devido o barulho do local, mexendo no dado que estava a sua frente e apresentando inquietude na cadeira.
“Perguntas e Respostas”	Notou-se que todas as respostas que envolviam felicidade estavam atreladas a comidas ou, simplesmente, ao ato de comer. Além disso, as afeições de amor, respeito, confiança e medo estavam sempre relacionadas a mãe; o pai não fora mencionado em momento algum.

No que se refere às possíveis demandas observadas e ao levantamento de eventuais hipóteses, os observadores não identificaram demanda alguma, pois nenhuma dificuldade foi apresentada pela criança durante a realização da entrevista lúdica; muito embora, foi possível a verificação de seus aspectos cognitivos, sociais e emocionais, que permitiram os observadores, perceber, inicialmente, sua boa desenvoltura em ambos.

Em relação à percepção dos entrevistadores a respeito do brincar da criança observada, sua performance foi consideravelmente normal e justa, pois, ele demonstrou obediência às regras, apesar da ansiedade apresentada nos jogos relacionados a perguntas. Esta ansiedade pôde ser percebida através de pequenas interrupções feitas durante algumas falas do observador.

CONCLUSÕES

Diante do atrás exposto, é necessário afirmar que a utilização de materiais lúdicos é uma importante ferramenta no desenvolvimento cognitivo, que segundo Piaget (1976), é a base da aquisição do conhecimento intelectual, tendo em vista que elas não servem apenas para o entretenimento e divertimento da criança, mas são instrumentos que contribuem para o desenvolvimento do pensamento concreto.

Portanto, ao observar o comportamento das crianças, é notório que os jogos podem ser uma grande ferramenta facilitadora da prática psicopedagógica, tendo em vista que através deles, é possível facilitar o diálogo com a criança e de uma forma lúdica, identificar informações importantes acerca das suas vivências para o exercício da avaliação.

Ademais, um aspecto importante a ser observado, é que os jogos podem ser utilizados como um reforço positivo para uma aprendizagem prazerosa, uma vez que através deles, é possível identificar demandas relacionadas ao processo de aprendizagem e o conhecimento do indivíduo como aprendente, possibilitando também, a adaptação dos jogos para determinadas dificuldades de aprendizagem.

Em suma, é necessário que o psicopedagogo esteja consciente acerca da relevância dos jogos para a sua prática, tendo em vista as situações prazerosas que eles podem trazer. Os jogos e as brincadeiras são excelentes ferramentas para o estabelecimento de limites, convivência com regras, estímulo do trabalho em grupo e ampliação de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALVES, L; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia** [online]. São Paulo, 2010, v. 27 , n. 83, p. 282- 287. Disponível em: <<http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem#>>. Acesso em 10 set. 2018.

CAIERÃO, I.. A Hora do Jogo: a arquitetura lúdica como instrumento de avaliação psicopedagógica na criança. In: SCICCHIATANO, R. M; CASTANHO, M. I. S. (Org.). **Avaliação psicopedagógica: recursos para a prática**. 1. ed. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2013, p. 49-67.

LUIZ, J. M. M; SANTOS, A. C. B; ROCHA, F. F; ANDRADE, S. C; REIS, Y. G. As concepções de jogo para Piaget, Wallon e Vygotsky. **Revista Digital**. Bueños Aires, v. 19, n. 195, ago. 2014. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>>. Acesso em: 08 set. 2018.

NEGRINE, A. Conceção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica. **Revista Movimento**. Porto Alegre: Editora Executiva, v. 2, n. 2, p. 6- 23, jun. 1995. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2183/901>>. Acesso em: 08 set. 2018.

PIAGET, J. Princípios da Educação e dados psicológicos. In: _____. (Org.). **Psicologia e Pedagogia**. Tradução de: Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Editora Forense, p. 154- 169, 1970.