EXPLORAÇÃO DA EFICÁCIA DE JOGOS PSICOPEDAGÓGICOS E DO ELEMENTO LÚDICO NA PRÁTICA DA PSICOPEDAGOGIA

ROSÂNGELA ALVES BARROZO

RESUMO

A presente pesquisa se concentra na aplicação de atividades lúdicas e jogos com finalidades psicopedagógicas como recursos essenciais no âmbito da prática psicopedagógica. Esta investigação de natureza exploratória avaliou o impacto dessas estratégias no desenvolvimento cognitivo e afetivo de crianças enfrentando desafios no processo de aprendizagem. É reconhecido que os jogos psicopedagógicos desempenham um papel crucial ao permitir que profissionais psicopedagogos identifiquem possíveis obstáculos no aprendizado das crianças. Os desfechos revelaram que a utilização de tais atividades favorece a motivação, a concentração e o envolvimento dos estudantes, resultando em uma aprendizagem mais enriquecedora. Concluiu-se enfaticamente sobre a relevância dessas abordagens no contexto psicopedagógico, sublinhando a imperatividade de sua incorporação nas práticas educativas para otimizar o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Educação; Métodos; Recreação.

INTRODUÇÃO

Os jogos psicopedagógicos e o uso do elemento lúdico na psicopedagogia surgem como instrumentos valiosos no aprimoramento do processo educativo, especialmente para indivíduos com barreiras no aprendizado.

Em um ambiente educacional cada vez mais heterogêneo e desafiador, a integração dessas práticas fomenta a construção do conhecimento de maneira mais significativa e envolvente, atendendo às demandas específicas de cada aluno.

O crescente destaque dessas estratégias motivou a delimitação do escopo deste estudo, direcionado à avaliação da efetividade dos jogos psicopedagógicos e do lúdico na psicopedagogia, com foco no progresso cognitivo e emocional de crianças com obstáculos no aprendizado.

O cerne da questão de pesquisa indaga de que forma essas abordagens podem influenciar positivamente o processo de ensino-aprendizagem desses indivíduos, considerando suas dificuldades e capacidades intrínsecas.

As possíveis soluções para a problemática levantada envolvem a suposição de que a aplicação de jogos psicopedagógicos e do lúdico pode estimular a motivação, concentração e envolvimento dos alunos, resultando em avanços substanciais em sua aprendizagem. Acredita-se que tais estratégias podem atuar como facilitadoras no desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais.

O propósito geral deste estudo é investigar o impacto dos jogos psicopedagógicos e do lúdico na psicopedagogia, enquanto os objetivos específicos visam analisar a influência dessas abordagens no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças com dificuldades de aprendizagem, além de identificar as práticas mais eficazes para sua implementação.

A importância deste estudo reside na contribuição para a prática psicopedagógica, oferecendo embasamentos teóricos e práticos para profissionais do ramo, educadores e demais interessados no assunto.

A incorporação dessas estratégias pode impactar positivamente o processo educacional, fomentando uma aprendizagem mais inclusiva, significativa e efetiva. A metodologia empregada consistiu em uma pesquisa bibliográfica, com análise de estudos e teorias pertinentes sobre a utilização de jogos psicopedagógicos e do lúdico na psicopedagogia.

A discussão e interpretação dos resultados foram fundamentadas nessas fontes, possibilitando uma abordagem teórico-prática do tema.

No cenário educacional, a função do especialista em psicopedagogia se concentra em atender à singularidade do estudante integrado na organização, monitorando seus procedimentos e formas de aprendizagem, as particularidades das conexões que estabelecem com o objeto de estudo, seus ins-

trutores e seus colegas, e atentando-se às subjetividades e potenciais que essa criança ou adolescente possui. Pode-se afirmar, portanto, que a importância da missão psicopedagógica no contexto institucional reside na prevenção primária e secundária, acompanhando e avaliando os processos de ensino para evitar o surgimento de dificuldades dessa natureza e preparando recursos e/ou estratégias de intervenção para a ação.

A Psicopedagogia, para além do domínio da patologia e origem dos obstáculos de aprendizagem, aprofundou conhecimentos que lhe permitem uma contribuição efetiva não somente relacionada aos problemas de aprendizagem, mas também na otimização da qualidade do ensino oferecido pela escola.

Possivelmente, dentro da instituição escolar, emergem diversos desafios vinculados à história familiar e individual dos sujeitos, o que demanda que a abordagem exija que o psicólogo educacional esteja constantemente em análise, reflexão e interação com diversos outros agentes - professores, psicólogos, assistentes sociais, fonoaudiólogos, entre outros - dentro e fora do ambiente educativo. A perspectiva de outras disciplinas pode ser altamente benéfica em situações específicas, onde as ferramentas ou estratégias que oferecem complementam, enriquecem ou questionam as práticas adotadas.

Toda instituição escolar deve ser estruturada com foco na melhor forma de ensinar e deve ser continuamente questionada para que conflitos não resolvidos não se manifestem nas salas de aula sob a forma de distorções no próprio processo educativo.

Ao ingressarmos na instituição, é provável que nos deparemos com demandas e necessidades expressas pela equipe gestora, às quais tentaremos atender; contudo, também pode ocorrer - e, se isso acontecer, a tempo - que, com o passar do tempo, nossa observação revele outras necessidades que podem ou não coincidir com as iniciais. Nesse contexto, é crucial poder direcionar o trabalho de modo que a demanda real seja identificada e não apenas assumida pelo especialista em psicopedagogia, ou seja, que a instituição seja capaz de se apropriar dessa demanda. Essa abordagem contribuirá para uma intervenção ampla, possibilitando mudanças reais na instituição.

Um diagnóstico institucional é essencial para começar, e os instrumentos para tal incluem:

- Observação minuciosa da instituição abrangendo todos os seus aspectos: níveis educacionais abarcados e a missão psicopedagógica a ser realizada, características físicas, localização geográfica, contexto social, perfil dos alunos matriculados e suas particularidades, corpo docente e seu envolvimento com a instituição, entre outros.
- Registro ou documentação das situações observadas, incluindo a dinâmica institucional e sua identidade, os métodos de comunicação entre os diversos agentes, práticas educativas empregadas pelos professores, conflitos recorrentes e estratégias para resolvê-los, bem como uma rede estabelecida com instituições e recursos próximos disponíveis para o desenvolvimento da missão educacional.
- Registro desses aspectos relevantes em relação direta às demandas e necessidades apresentadas pela equipe gestora no momento da integração à instituição.

Com base no diagnóstico psicopedagógico institucional, a intervenção e sua abordagem serão orientadas. Nesse contexto, é crucial considerar que a abordagem de intervenção deve estar intrinsecamente ligada à formação, base educacional e à abordagem contemporânea do especialista em psicopedagogia, alinhando-se com a missão e a tarefa a ser desempenhada.

O PAPEL DO JOGO AO LONGO DA HISTÓRIA

O papel do jogo ao longo da história tem sido fundamental no desenvolvimento humano e na constituição da cultura. De acordo com o historiador Huizinga (2000), o ato de brincar precede a própria cultura, sendo um elemento primordial na formação do ser humano e de seu entorno. A natureza lúdica inerente aos seres humanos sugere que aquilo que proporciona alegria é mais facilmente assimilado.

Historicamente, o jogo tem sido essencial na criação de significados, na construção da cultura e nos processos cognitivos iniciais das pessoas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades necessárias à sobrevivência. Além de ser uma atividade praze-

rosa, o brincar permeia todas as dimensões da vida humana, influenciando o comportamento e o desenvolvimento social, cultural, afetivo e educacional, todos ligados à construção do conhecimento.
Do ponto de vista do desenvolvimento cognitivo, o antropólogo Gregory Bateson (1972) argumenta que o jogo requer a capacidade de metacomunicação, permitindo a interpretação de diferentes tipos de mensagens e a compreensão das relações entre essas mensagens e o mundo. A comunicação não apenas transmite informações, mas também promove transformações, contribuindo para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento social do indivíduo no seu contexto.
Sutton Smith (1997) conceitua o jogo como uma atividade cognitiva que ajuda na retenção de representações do ambiente e na capacidade de lidar com estímulos desconhecidos. Ele destaca que o brincar envolve abstrações e organização baseadas na experiência individual, sendo um processo que permite a inversão e a relação entre conceitos abstratos. Para Sutton, o jogo é uma forma de vivenciar experiências de maneira singular.
O jogo é visto como um sistema regulado que promove o desenvolvimento físico e intelectual, facilitando a superação de desafios e incentivando o prazer e a persistência. O ato de brincar, como uma atividade espontânea e prazerosa, capacita o indivíduo a criar livremente, independentemente das orientações externas que possam influenciar sua prática.

O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NOS PROCESSOS PSICOEPDAGÓGICOS

O lúdico, ou o ato de brincar, desempenha um papel crucial nos processos psicopedagógicos, influenciando diretamente o desenvolvimento cognitivo, emocional e social do ser humano. Por meio do brincar, é possível compreender melhor como as pessoas aprendem e como ocorrem as transformações tanto nelas mesmas quanto no ambiente ao seu redor.
Jean Piaget, renomado psicólogo do desenvolvimento, enfatizou a importância do brincar na formação do indivíduo, tanto em termos cognitivos quanto morais. Ele reconheceu que, mesmo em atividades lúdicas livres, existem regras implícitas que orientam o jogo. Do ponto de vista afetivo, Piaget observou como as crianças constroem sua compreensão do mundo por meio de símbolos, regras e experiências, muitas vezes associadas ao afeto e à emoção.
Piaget fundamentou seus estudos na teoria das reações circulares, que descreve como as interações entre o corpo da criança e o ambiente externo promovem o desenvolvimento da criatividade. O brincar, nesse contexto, é uma ferramenta fundamental que permite à criança explorar, experimentar e transformar seu mundo de maneira ativa e significativa.
Dessa forma, o lúdico não apenas contribui para a construção do conhecimento e das habilidades cognitivas, mas também desempenha um papel essencial na formação da moral, na expressão emocional e no desenvolvimento social das pessoas, tornando-se um elemento central nos processos psicopedagógicos.

> 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)

Destacam-se as contribuições de Piaget e Vygotsky, dois renomados teóricos da psicologia do desenvolvimento, que enfatizam a importância do brincar na aprendizagem e no crescimento das crianças.
Piaget destaca como o jogo permite à criança assimilar e dar significado ao mundo ao seu redor, integrando objetos e situações em um contexto de regras e significados sociais. Ele caracteriza o objeto como um elemento carregado de significados que facilitam a aprendizagem por meio da assimilação e do brincar.
Vygotsky, por sua vez, introduz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), destacando a importância da interação so-

cial e do brincar no processo de construção do conhecimento da criança. Ele enfatiza como o jogo, especialmente na interação com um adulto, contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo.
A escola é incentivada a explorar o potencial do brincar como uma atividade que não apenas envolve o corpo, mas também promove o movimento das estruturas mentais. As brincadeiras na escola tornam-se um espaço onde as crianças podem conectar seus conhecimentos prévios com novos aprendizados, possibilitando o desenvolvimento cognitivo e a construção de novas estruturas mentais.
Além disso, destaca-se que o brincar vai muito além da simples acumulação de conhecimento, influenciando o mundo dos afetos, da aprendizagem social e do desenvolvimento cognitivo. A atividade lúdica reconhece as múltiplas dimensões do ser humano, incluindo aspectos emocionais, cognitivos e físicos, e sua capacidade de transformar, resolver problemas e criar conhecimento.
Em essência, o jogo e o brincar são ferramentas poderosas que não só moldam o indivíduo que participa, mas também têm o potencial de impactar positivamente seu ambiente e contexto, enriquecendo os processos de aprendizagem e desenvolvimento em um nível profundo e multidimensional.

OS ASPECTOS NEUROCIENTÍFICOS DO JOGO

Afirma-se a existência de um padrão ou método de aprendizagem ideal restringiria as múltiplas oportunidades que o indivíduo possui para evoluir como um agente de mudança na sociedade. O professor baseia-se em teorias já estabelecidas e frequentemente limita sua inventividade e potencial transformador. Neste contexto, Salas Silva declara que:

> A aprendizagem, do ponto de vista neurobiológico, é um processo contínuo de adaptação e constante evolução, onde cada um de nós possui os seus próprios estilos de aprendizagem, ou seja, as nossas formas de adaptação ao ambiente variam em relação à preferência por um canal sensorial em detrimento de outro. (SALAS SILVA, 2008, p. 8)

No campo da neurobiologia, é crucial discutir o papel do cérebro nos processos educativos. Este órgão possui uma estrutura específica para diversas atividades cognitivas, sendo que os dois hemisférios desempenham funções essenciais no desenvolvimento do indivíduo. "O hemisfério esquerdo do cérebro lida com a linguagem, a escrita e a matemática, enquanto o hemisfério direito se ocupa da arte, da imaginação, dos sonhos" (Ehrenberg, 2004, p. 276) e do jogo. Durante situações de aprendizagem e resolução de problemas, certas regiões cerebrais são mais solicitadas do que outras; É crucial lembrar que os seres humanos são seres emocionais, sendo fundamental compreender que a racionalidade não é a única faculdade que nos permite criar e inovar.
Uma parte significativa da aprendizagem humana ocorre no córtex cerebral, seja por estímulos internos ou externos; É nessa região que se originam muitos comportamentos lúdicos e emocionais que possibilitam a adaptação do ser humano em diversos ambientes, inclusive aqueles desafiadores, conferindo-lhes significado. Pode-se afirmar, portanto, que:

> O cérebro humano é um órgão biológico e social responsável por todas as funções e processos relacionados ao pensamento, ação, intuição, imaginação, jogo, escrita, emoção, consciência e uma variedade de outras atividades, cuja plasticidade cerebral permite que o cérebro seja um sistema criativo e renovador, capaz de conceber e reformular novas ideias a partir das experiências que os indivíduos têm em seu meio físico, social e cultural. (JIMÉNEZ VÉLEZ, 2007, p. 32)

O ato de brincar no contexto educacional não deve ser encarado como uma atividade desprovida de significado, pois ele está presente em todas as fases da vida humana, desde a infância até a velhice, uma vez que a natureza humana é intrinsecamente lúdica. Em vez disso, devemos conceber o brincar como um recurso que nos capacita a construir conhecimento não apenas de maneira unidirecional ou para uma única disciplina, mas como uma oportunidade de aprendizado diversificado e multidirecional: simples gestos feitos pelo avô para que o neto os imite geram amplas possibilidades

de aprendizagem mútua.
Nesse tipo de aprendizagem, o papel do educador é ampliado; sua função passa a ser não apenas a transmissão de conhecimento, mas também a facilitação do desenvolvimento cognitivo. Torna-se desafiador promover um ambiente de transformação em todos os aspectos se restringirmos ações, pensamentos e emoções. Nesse sentido, o neuropedagogo Carlos Alberto Jiménez argumenta 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 configuração da sociedade frequentemente nos aperta e nos obriga a negligenciar nossa essência humana, nos limita e coíbe, talvez por isso não acolhemos interagir com o próximo, não percebemos a seriedade da diversão no processo educativo e de aprendizagem em sua conexão entre brincadeira e cognição. Não obstante, é no ato lúdico que alguns autores descobriram a senda para o progresso da inteligência e evolução da humanidade.
A instrução vive um período em que se faz imperativa uma alteração de paradigmas, que instrui a não replicar o que nos é dito, mas a oferecer soluções para cenários de transformação. As frequentes mudanças nos sistemas educativos, a deserção, o avanço tecnológico e as práticas antiquadas em sala de aula, entre outros fatores, têm evidenciado a necessidade de inovar as táticas de ensino e encaminhá-las para atingir uma verdadeira assimilação do conhecimento em todas as dimensões, em todos os domínios do saber e em todos os estágios educativos.
Não se deve olvidar que a educação se converteu em um artefato desenhado pelo sistema para impor controle social. Nesse contexto, o educador deve indagar se foi preparado para transmitir sabedoria ou para construí-la de forma coletiva. Abordamos a brincadeira na educação do discente e não do mestre, não nos permitimos absorver conhecimento brincando, esquecemos que somos seres humanos tridimensionais: sorrir, brincar e aprender com o discente é um modo de alterar a concepção social do educador. A este respeito, Jiménez esclarece que:

"O mais desfavorável docente é aquele que somente trafega pelos planos de instrução e técnicas. As viagens metafóricas são feitas pela mente humana através de emoções, comparações e analogias onde o sujeito pode se apropriar dos conceitos de maneira natural e espontânea." (2008, p. 62)

Assim, a brincadeira no âmbito educativo e derivada da pedagogia se torna um elemento relevante que amplifica o aprendizado que pode ser introduzido na sala de aula sem distinção de níveis educacionais. Brincar não é meramente uma atividade livre e espontânea, possui normas. Caillois sugere que "as normas são indissociáveis do jogo na medida em que adquirem o que chamarei de existência institucional" (1997, p. 64). Essa institucionalidade se reflete nas diretrizes das quais a prática docente não pode ser dissociada, uma vez que há uma regularidade que direciona o rumo da educação. Um exemplo disso são os programas definidos pelas entidades. Outro fator determinante é o tempo.
Carsé (1989) concebe que existem duas categorias de jogo: finito e infinito. Nos jogos finitos encontramos limitações para a evolução das atividades, eles têm um propósito, terminam e existem vencedores e perdedores; isso pode ser percebido refletido em eventos esportivos escolares, olimpíadas e competições científicas, entre outros. Po-

der-se-ia argumentar que são jogos autoritários. Os jogos infinitos são o oposto: são igualitários, não consideram um desfecho, não reconhecem a vitória ou a derrota e seguem mais uma dinâmica interna. Os jogos de azar são um exemplo.

Para que o jogo ocorra, deve haver um ambiente, seja físico ou imaginário. Esse ambiente, assim como o tempo, tem limitações em alguns casos, não em outros. Para jogos educativos, o parque infantil e a sala de aula são utilizados; eles se desenrolam em coordenadas espaciais delimitadas que devem ser respeitadas pelo participante. Por exemplo, nos primeiros anos de escolaridade, durante a leitura de um livro, o discente deve visualizar todos os cenários nele descritos, e é aqui que a imaginação e a criatividade não têm barreiras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As avaliações dos métodos convencionais de instrução têm ressaltado a importância de integrar recursos inovadores através de sua abordagem educacional, com o propósito de serem empregados na sala de aula, para garantir que o estudante, ao invés de apenas reter conhecimento, consiga assimilá-lo em seu pensamento, transformá-lo e, possivelmente, utilizá-lo na resolução de desafios.

De acordo com as observações de um dos escritores desta pesquisa em seu ambiente laboral, as circunstâncias socioculturais e contextuais dos estudantes são bastante complexas, pois além de possuírem poucos meios, carecem de apoio familiar e têm expectativas educacionais limitadas. No entanto, a exploração e integração do ato de brincar na renovação de propostas educacionais é estimulante, visto que pode potencializar o aprendizado em diversas áreas abarcadas pelo programa educacional de uma instituição escolar.

A adição do elemento lúdico em ambientes educativos, especialmente em atividades com propósito educacional de ensino, deve ser fruto de planejamento e organização por parte do docente, que deve delinear, dentre outros fatores, os alvos, abordagem, recursos e detalhar os resultados a serem alcançados e o que se busca instigar nos estudantes. Nesse sentido, o professor necessita possuir grande inventividade e originalidade, pois algumas das condições essenciais dessa prática são: que seja prazerosa, confiável, que o aluno não se sinta sob pressão pela avaliação, mas, ao contrário, que aprecie a dinâmica do jogo e aprenda.

O educador deve deixar evidente que aspectos ligados ao comportamento e personalidade dos estudantes também se revelam no jogo. Nos jogos com regras, aprende-se a colaborar, a trabalhar em equipe, a aceitar direcionamentos e sugestões de terceiros, a seguir instruções e a trilhar um percurso específico para alcançar suas metas. O lúdico também pode fomentar autonomia, tomada de decisões e auxiliar na criação de laços mais afetuosos com os ambientes onde se desenrolam, como a escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAQUERO, R. Vygotsky e a Aprendizagem Escolar (2ªed.). 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 (2ª 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 Universi-

dade de Harvard. 1997.
ZAPATA, O. Brincadeiras e aprendizagens escolares, perspectiva psicogenética. México: Editorial Pax México. 1999.