

PSICOLOGIA ESCOLAR E LUDICIDADE: A CONSTRUÇÃO DO JOGO DAS EMOÇÕES

VALÉRIA ORTIZ DE SOUZA¹; CAROLINE DE OLIVEIRA PRADEL BOND²;
LETICIA MOTTA SOARES³, LUIZA TEIXEIRA NATALE⁴, MARIA SUSANA MUNIZ ZORZANELLO⁵; MEIRIDIANE DOMINGUES DE DEUS⁶

¹*Universidade Federal de Pelotas- valeriaortiz964@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas- carolpradel44@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas- leticiamsoares91@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas- luizanatale@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – susanazorzanello@hotmail.com*

⁶*Universidade Federal de Santa Catarina – meiridianeddeus@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A escola é um lugar privilegiado de experiências culturais diversificadas (DEL PRETTE, 2007). Neste ambiente, o psicólogo escolar pode auxiliar, por meio dos conhecimentos relativos à profissão, a compreender as relações e interações que ocorrem dentro e fora da sala de aula, bem como, buscar novas formas de intervenção para compreensão das questões que ocorrem neste contexto.

Em sua teoria sócio-histórica, Vygotsky criou um conceito muito importante, o qual chamou de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). A ZDP é uma distância entre o que a criança consegue fazer sozinha e o que ela faz com ajuda de um adulto ou de alguém em nível de desenvolvimento superior ao dela (LEITE, 2013). Para acontecer o desenvolvimento de funções, é necessário que a criança realize imitações, para que então se alcance um nível de desenvolvimento real (PINHEIRO; DAMIANI, 2014). Nesta perspectiva, Vygotsky afirmou que o jogo pode ser de grande importância para que aconteça o desenvolvimento cognitivo e emocional, possibilitando a criação de ZDPs nas crianças, desenvolvendo também as funções psicológicas superiores (PINHEIRO; DAMIANI, 2014).

Na idade escolar, os jogos de regras são predominantes, e os que possuem regras explícitas, possibilitam à criança obter um autocontrole de modo a abdicar de seus impulsos imediatos. Com o domínio das regras, a criança aprende as noções morais e o domínio do próprio comportamento. Ocorrem ainda, durante o jogo, mudanças psíquicas que permitem que a criança alcance um nível maior de desenvolvimento (PINHEIRO; DAMIANI, 2014). Diante disso, construir um jogo com foco nas emoções pode ser uma importante ferramenta de acesso aos significados e sentidos que as emoções têm para as crianças. A possibilidade de construir espaços no ambiente escolar para o trabalho com as emoções pode ser considerado uma forma de promoção e prevenção da saúde emocional dos estudantes.

As emoções são uma parte essencial da vida do ser humano e influenciam no funcionamento e no comportamento do sujeito como um todo. Elas podem afetar de modo positivo ou negativo, sendo importante a habilidade de expressar e lidar com as próprias emoções. De acordo com FADIMAN e FRAGER 2002, a emoção é uma força que transmite energia para a realização de ações, é o que expressa a nossa excitação básica, nos leva a tomar decisões e satisfazer as necessidades dos seres humanos.

A educação socioemocional é um aspecto importante a ser desenvolvido nas escolas, mas muitas vezes as instituições de ensino centram-se nos conteúdos programáticos previstos no plano de ensino e acabam, não dispondendo de tempo para trabalhar os aspectos relacionados às emoções dos educandos (ABED, 2016). Nessa perspectiva, foi desenvolvido o jogo das emoções, o qual tem como objetivo auxiliar não só a educação emocional das crianças em idade escolar, mas também contribuir para o desenvolvimento de relações sociais saudáveis dos estudantes com professores, colegas, amigos e familiares. Assim, pela expressão das emoções espera-se modificações de comportamentos e melhora do rendimento escolar, possibilitando a sua inserção na sociedade de modo a assimilar a realidade, melhorar a sua autoestima e contribuir para maior envolvimento na escola e aquisição de novos conteúdos.

Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar a experiência do desenvolvimento de um jogo das emoções em formato de bingo para o desenvolvimento da educação socioemocional de crianças de 6 a 10 anos de idade.

2. METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido na disciplina de Seminário Integrador V, cursada no segundo semestre do ano de 2018. Possuía como objetivo discutir os conteúdos ministrados nas diferentes disciplinas que compõem do quinto semestre letivo de modo interdisciplinar. Assim, a proposta da disciplina foi o desenvolvimento de um projeto ou construção de um produto que envolvesse o tema “Criatividade e Psicologia”. O grupo então refletiu sobre a atividade e decidiu que as observações e experiências do estágio básico em Psicologia escolar seriam importantes para o desenvolvimento de um projeto alinhado a essa área. Assim, ao longo da disciplina, a temática dos jogos e emoções foi se estruturando de modo que possibilitou a idealização e criação de um jogo educativo focado no trabalho das emoções.

A elaboração do projeto relativo a construção do jogo ocorreu durante o mês de Outubro e Novembro de 2018. Após a decisão do tema do projeto, foi realizada a revisão bibliográfica a fim de embasar teoricamente a proposta. Assim, foi possível entender as possibilidades e potenciais de um trabalho com jogos relacionados as emoções na área educacional. Com isso, foi idealizado um jogo com foco nas emoções que tem característica de um bingo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos estágios básicos em psicologia escolar observou-se a necessidade de auxiliar as crianças entre 6 e 10 anos no processo de conhecimento e compreensão das próprias emoções, bem como, lidar com elas. Assim, estruturou-se um jogo focado nas emoções.

O jogo das emoções foi desenvolvido para ser aplicado em 10 escolas municipais da cidade de Pelotas/RS, com crianças entre 6 e 10 anos a fim de testar a sua validade, bem como, entender quais as questões que permeia a socialização das emoções entre esse público. Constitui-se de um saquinho de tecido que contém algumas cartinhas com as emoções e também, cartelas com 9 carinhas com estados emocionais diferentes como “tranquilo”, “cansado”, “preocupado”, “orgulhoso”, “contrariado”, “inteligente”, “frustrado”, “estranho”, “carinhoso”, “medo”, “engraçado”, “alegria”, “surpreso”, “triste”, “raiva” e

“envergonhado”. As instruções do jogo são: sortear uma cartinha; quem tiver a emoção da cartinha sorteada deve marcar em sua cartela; os jogadores devem conversar sobre a emoção sorteada e o que acreditam que seja e como lidam com ela; o jogador que preencher toda a cartela vence o jogo. Cabe ressaltar que todas as partes do jogo foram desenvolvidas e avaliadas pelo grupo que possuía uma das integrantes com conhecimentos em Design gráfico.

O objetivo do jogo é desenvolver a aprendizagem socioafetiva em crianças com idade de 6 a 10 anos de idade. O desenvolvimento de um jogo pode possibilitar a aprendizagem de que é importante significar, dar sentido e expressar as emoções. Cabe ressaltar que em função do tempo e a finalização da disciplina não foi possível aplicar e validar o jogo. Mas, foi apresentado em sala de aula aos demais colegas e professora responsável pela disciplina que avaliaram a proposta.

A proposta do jogo das emoções vai ao encontro dos pressupostos de Vygotsky visto que o professor pode mediar as percepções, sentidos e significados que os estudantes atribuem as emoções sorteadas. Além disso, ao ouvir as perspectivas dos outros colegas poderão aprender, bem como, formular juntos novos conhecimentos por meio da expressão de situações relacionadas a determinada emoção e com isso, criar estratégias de enfrentamento e solução de problemas e conflitos. Assim, favorece a construção da educação emocional com foco nos significados e experiências de cada estudante em sala de aula. Tal como afirma Vygotsky o jogo das emoções pode ser importante para o desenvolvimento cognitivo e emocional e das funções psicológicas superiores (PINHEIRO; DAMIANI, 2014). O trabalho com as emoções por meio de uma atividade lúdica possibilitará o ensino de aptidões e habilidades relacionadas a educação socioemocional de modo a contribuir para a saúde mental e desenvolvimento saudável dos estudantes (COLAGROSSI; VASSIMON, 2017).

4. CONCLUSÕES

Esse trabalho teve como objetivo apresentar a experiência do desenvolvimento de um jogo das emoções em formato de bingo para o desenvolvimento da educação socioemocional de crianças de 6 a 10 anos de idade. Destaca-se a importância das experiências do estágio básico para a compreensão de uma realidade escolar, bem como, entender a necessidade de criação de ferramentas para o trabalho com questões relativas ao ambiente escolar, como a educação emocional. A construção do jogo possibilitou compreender o potencial de um jogo para o conhecimento dos sentidos e significados atribuídos às emoções, como também, avaliar a sua relevância para a prevenção e promoção da saúde mental dos estudantes nesta faixa-etária.

Como limitações do estudo, salienta-se o reduzido tempo para elaboração da proposta e construção do jogo, o que inviabilizou a sua aplicação, adaptação da linguagem utilizada e sua validação.

Salientamos que ao pensar no desenvolvimento do jogo tivemos dificuldade em decidir qual seria a melhor forma de se trabalhar as emoções, devido a poucos modelos relacionados a esta temática, também em como desenvolver o designer mais adequado para a faixa etária proposta. Apesar de a educação emocional ser extremamente importante, é uma temática pouco trabalhada nas escolas, e possui poucos estudos relacionados ao tema.

Com a construção do jogo, foi possível destacar os potenciais de trabalho do psicólogo na escola, por meio do trabalho em conjunto com os outros

profissionais. Além disso, salienta-se a necessidade de construção de intervenções focadas na realidade escolar. Destaca-se a importância da educação socioemocional, bem como, a função do (a) psicólogo (a) escolar e educacional.

5. REFERÊNCIAS

- ABED, A. L. Z. O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica. **Construção Psicopedagógica**, vol 24, n. 25, p. 8-27, 2016.
- COLAGROSSI, A. L. R.; VASSIMON, G. A aprendizagem socioemocional pode transformar a educação infantil no Brasil. **Constr. psicopedag.**, São Paulo , v. 25, n. 26, p. 17-23, 2017 .
- DEL PRETTE, Z. A. P. Psicologia, educação e LDB: novos destinos para velhas questões?. In. GUZZO, R. S. L. **Psicologia escolar: LDB e educação hoje**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007.
- FADIMAN, J. e FRAGER, R. **Teorias da personalidade**. São Paulo: Harbra, 2002.
- LEITE, Leonardo Ripoll Tavares. **A Zona de Desenvolvimento Proximal e o comportamento organizacional: a dialética de Vygostki no ambiente de uma organização**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Faculdade João Bosco, Porto Alegre, 2015.
- PINHEIRO, S. N. S. ; DAMIANI, M. F. . O Jogo Influencia a aprendizagem? In: Guilhermo Arias Beaton; Laura Marisa C. Calejon; Maria Febles Elejalde. (Org.). **Enfoque Histórico Cultural: Problemas de las prácticas profesionales**. 1ed.São Paulo: Terracota Editora, 2017, v. 2, p. 65-81.