

DESENVOLVENDO AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS A PARTIR DE ATIVIDADES COM JOGOS

Autora: Paula Schneider dos Santos
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Taís Fim Alberti
Universidade Federal de Santa Maria
Email: tais.alberti@ufsm.br

RESUMO

O trabalho é um relato de experiência do grupo GEPEPE-UFSM, de um projeto realizado em uma escola municipal da cidade de Santa Maria-RS denominado “A Psicologia vai para a escola: articulando saberes e fazeres”. O projeto foi realizado por meio de oficinas quinzenais que se utilizavam de jogos e atividades lúdicas, em que o principal tema abordado foi “relações interpessoais”. O público alvo do projeto foi crianças e adolescentes do sexto ano do ensino fundamental e tinha como objetivo proporcionar aos alunos momentos de diálogo, discussão, reflexão sobre aspectos relacionados às relações interpessoais como: colaboração/trabalho em equipe, curiosidade/criatividade, comunicação assertiva e emoções. Este trabalho propiciou um importante espaço de expressão de sentimentos, principalmente através da linguagem dos jogos e das brincadeiras. Essas ferramentas lúdicas possibilitaram uma melhoria na qualidade das relações entre os alunos, e deles para com todos os que os cercam diariamente, principalmente na relação com os professores, desenvolvendo sentimentos de coletividade, colaboração e empatia. Pode-se perceber que por meio do jogo é possível trabalhar aspectos referentes a convivência em grupo e as relações interpessoais, de forma muito produtiva e cooperativa. Os jogos podem ser considerados como importantes recursos para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais, colaborando também para o desenvolvimento de relações educativas solidárias. Além disso houve a desconstrução de algumas concepções relacionadas ao trabalho do psicólogo escolar, pois redirecionou-se o olhar individual que se tem dos “problemas de aprendizagem”.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS; PSICOLOGIA; ATIVIDADES LÚDICAS.

INTRODUÇÃO

O projeto “A Psicologia vai para a escola: articulando saberes e fazeres” foi iniciado no primeiro semestre de 2016, em uma escola municipal de Santa Maria-RS, sendo estruturado e aplicado pelo Grupo de Ensino Pesquisa e Extensão em Psicologia e Educação (GEPEPE) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). As atividades previstas no projeto tinham como objetivo movimentar, em direção à mudança, a ação de todos os que participam do processo de ensino-aprendizagem para a construção de sentidos coletivos.

Em um primeiro momento, o grupo GEPEPE se inseriu na escola, durante os intervalos e atividades extraclasse, em que eram realizadas observações, para que fossem compreendidas as demandas a serem trabalhadas pelo grupo, assim como o contexto em que estava inserida a escola. A partir dessas observações iniciais e dos diálogos estabelecidos

com a equipe escolar, no primeiro semestre do ano, elaborou-se as “Oficinas de Identidade”. Essas oficinas tinham por objetivo propiciar reflexões acerca da identidade, promover o autoconhecimento e a troca de experiências entre os participantes, bem como conhecer as turmas do sexto ano, visando a aproximação com os estudantes e a construção de vínculos.

No decorrer das oficinas realizadas, no primeiro semestre, percebeu-se que os alunos tinham dificuldade em se expressar por meio do diálogo, o que se tornava um empecilho para o desenvolvimento das atividades propostas pelo grupo. Diante desta resistência em expor sentimentos e pensamentos, no último encontro o grupo propôs aos estudantes uma atividade envolvendo jogos de diversos tipos, com objetivo de promover o diálogo e colaboração entre os participantes da oficina. Neste encontro pode-se observar que os alunos se sentiram mais à vontade, e participaram ativamente das atividades propostas pelo grupo. Pode-se dizer que os estudantes foram protagonistas durante todo o processo, conseguiram dialogar sobre as regras dos jogos, auxiliaram os colegas que apresentavam dificuldade e organizaram a sala no início e no final da atividade.

Tendo em vista o interesse dos alunos pelos jogos, resolveu-se realizar mais atividades em que estes pudessem ser protagonistas, para que se sentissem à vontade e motivados a participar. Assim, para o desenvolvimento desta segunda etapa do projeto, foram desenvolvidas atividades que envolviam jogos e brincadeiras, tendo o lúdico como base para trabalhar as demandas observadas e investigar as questões relativas às relações interpessoais.

Para Maurício (s/d), o lúdico e o jogo possibilitam o estudo da relação da criança com o mundo externo e, esses recursos, permitem que ela forme conceitos, selecione ideias, estabeleça relações lógicas, integre percepções, faça estimativas compatíveis com o crescimento físico e o desenvolvimento e, o que é mais importante, socialize. É importante também destacar que por meio do lúdico é possível que as crianças e adolescentes vivenciem e expressem situações do cotidiano, que em outras ocasiões não teriam oportunidade ou não se sentiriam à vontade, tornando os jogos uma excelente oportunidade para que se expressem de maneira prazerosa, divertida e colaborativa.

Pode-se dizer, além do que já foi exposto, que os jogos, as dinâmicas e as brincadeiras podem contribuir para o estabelecimento de importantes relações, especialmente aquelas que as crianças e os adolescentes vivenciam em seu dia a dia, por exemplo: divisão de poder, ordens hierárquicas, trabalho em equipe dentre outras. Dessa forma, o jogo pode ser visto como uma série de ações e interações sociais que, além de expressar o social, também são produtoras de sentido para o mundo social e contribuem para a construção das dinâmicas da vida em sociedade (GRIGOROWITSCHS, 2007, p.23).

Ainda neste sentido, podemos trazer o pensamento de Nascimento *et al.*(2011) quando afirma que o jogo tem um papel–importante no desenvolvimento social humano das crianças e adolescentes, visto que estabelece as suas relações com o mundo e se apropria das produções culturais historicamente elaboradas. Uma vez que, ao jogar, a criança pode trazer para o contexto escolar outras questões relacionadas com a sua vida, casa, bairro, seus sentimentos e emoções, suas relações em sociedade e seus desejos.

Por meio do jogo é possível que a criança compartilhe diversas habilidades que contribuem para o seu desenvolvimento social e para a construção de novos conhecimentos, proporcionando-lhe motivações para a realização de novas descobertas que à instigam a aprender cada vez mais e a colaborar com o aprendizado das demais pessoas, tornando a escola um ambiente mais agradável e motivador.

Cabe destacar que, tratando-se de uma intervenção psicológica/pedagógica, é importante considerar o valor do recurso didático-pedagógico, neste caso, os jogos e demais atividades lúdicas, no desenvolvimento do sujeito. Isso por que, caso os seus objetivos não estejam claros, o jogo poderá ser visto apenas como um divertimento, sendo desprezado e perde-se a sua valiosa contribuição na área de psicologia. É preciso, então, trabalhar para que o jogo seja compreendido no contexto educativo para, assim, aliar suas potencialidades e desafios, integrando-os às temáticas da psicologia escolar. Para Vygotsky, Luria e Leontiev (2005), a atividade do jogo já traz em si o motivo para os estudantes se envolverem com a proposta: que centra-se no brincar. Para estes autores, a atividade do jogo é caracterizada por uma “(...) estrutura em que o motivo está no próprio processo que é a “brincadeira” (p.119).

Menciona-se, especialmente, os jogos cooperativos como importantes recursos para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais, colaborando também para o desenvolvimento de relações educativas solidárias, promovendo o estreitamento das barreiras emocionais e das distâncias existentes entre os alunos e os grupos.

Tendo em vista as questões acerca das relações interpessoais que podem ser trabalhadas através dos jogos e atividades lúdicas, já mencionados anteriormente, foram adaptados e elaborados jogos e dinâmicas que possibilitaram a integração da psicologia na escola, mais precisamente com duas turmas do sexto ano do ensino fundamental.

METODOLOGIA

Esta segunda etapa da intervenção do GEPEPE na escola englobou um total de cinco oficinas, com duração de 1h e 30 min cada, que foram realizadas quinzenalmente, nos dias da semana combinados com a escola de acordo com o cronograma disponibilizado pelo grupo. Neste período foram realizadas atividades com jogos envolvendo questões relacionadas às relações interpessoais.

Nestas oficinas foram utilizados jogos, construídos ou adaptados pelo grupo GEPEPE, que abordaram os seguintes assuntos: violência, comunicação assertiva, colaboração, integração, socialização, bullying e emoções. Optou-se por atividades englobando estes temas, uma vez que, nas atividades realizadas no primeiro semestre, o grupo pode observar que estas questões precisavam ser trabalhadas com os alunos para que outros temas pudessem ser desenvolvidos e abordados posteriormente.

OBJETIVOS

Este relato de experiência tem por objetivo apresentar as ações que foram realizadas com os alunos do sexto ano de uma Escola Municipal de Santa Maria. Este momento do projeto compreendeu cinco oficinas de atividades lúdicas - com jogos e brincadeiras - que proporcionou aos alunos momentos de diálogo, discussão, reflexão sobre aspectos relacionados às relações interpessoais como: colaboração/trabalho em equipe, curiosidade/criatividade, comunicação assertiva e emoções.

RESULTADOS

Por meio desse trabalho pode-se propiciar aos estudantes um ambiente acolhedor, em que se sentiram à vontade para expressar sentimentos, conversar, refletir, e ao mesmo tempo brincar. A desconstrução de algumas concepções relacionadas ao trabalho do psicólogo escolar foi de grande valia como um dos resultados das oficinas, pois redirecionou-se o olhar individual que se tem dos “problemas de aprendizagem” (de acordo com a psicologia clínica) levando para o campo coletivo de corresponsabilização. Pode-se perceber que houve uma desmistificação da premissa construída socialmente de que “a psicologia é para loucos”, de modo que, nessa escola, começou a ser percebida como passível de ser trabalhada coletivamente e dialogicamente, tanto pelos estudantes como pelos professores e equipe diretiva.

Esta proposta fortaleceu o vínculo já criado com os alunos do sexto ano, bem como aprofundou o trabalho em temas mais específicos e que exigem mais reflexões por parte deles. Este trabalho também propiciou um importante espaço de expressão de sentimentos, principalmente através da linguagem dos jogos e das brincadeiras. Essas ferramentas lúdicas possibilitaram uma melhoria na qualidade das relações entre os alunos, e deles para com todos os que os cercam diariamente, principalmente na relação com os professores, pelo desenvolvimento dos sentimentos de coletividade, colaboração e empatia. Enfim, esse projeto, que levou a psicologia à escola, proporcionou um espaço de trocas que fizeram circular ideias, podendo-se perceber o potencial de mudança dentro dos grupos. O projeto com as oficinas continua acontecendo e neste ano de 2017 estão sendo trabalhadas as questões relacionadas com as emoções e sentimentos.

O grupo GEPEPE no decorrer das oficinas, observou que são poucos os jogos e atividades disponíveis para o trabalho da psicologia na escola, e aqueles que já existem muitas vezes são destinados a um público seletivo. Com isso a maioria dos jogos e dinâmicas utilizados nesse projeto, foram construídos pelos próprios acadêmicos. Um guia prático com estas atividades criadas e aplicadas nos mais diversos contextos, é uma sugestão para trabalhos futuros sobre o tema, já que poderia beneficiar e tornar mais prático e eficaz o trabalho dos profissionais inseridos nesse meio.

REFERÊNCIAS

- GRIGOROWITSCHS, T. **Jogo, processo de socialização e mimese:** Uma análise sociológica do jogar infantil coletivo no recreio escolar e suas relações de gênero. 2007, 167f. Dissertação (Mestrado em Educação). São Paulo, SP, 2007.
- MAURÍCIO, T. J. **Aprender brincando:** O lúdico na aprendizagem. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acesso em: 28/08/16.
- NASCIMENTO, L.M.F. ET AL. **A importância do jogo na educação infantil.** 2011, 59f. Monografia (Graduação em Pedagogia). Serra, ES, 2011.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar. *In:* LURIA, A. ; LEONTIEV, A. N.; VYGOTSKY, L., e outros. **Psicologia e pedagogia: Bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento.** São Paulo: Centauro, 2005.