

ÁREA TEMÁTICA:

- () COMUNICAÇÃO
- () CULTURA
- () DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- (X) EDUCAÇÃO
- () MEIO AMBIENTE
- () SAÚDE
- () TECNOLOGIA E PRODUÇÃO
- () TRABALHO

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NA INTERVEÇÃO PEDAGÓGICA DE
ADOLESCENTES EM MEDIDAS SOCIOEDUCATIVAS**

**Neyla Sabrina Bach (Graduanda, neylabach@hotmail.com)¹
Wagner Ferreira Miguel (Graduando, wactba@bol.com.br)²
Nelba Maria Teixeira Pisacco (Coordenadora, nmtpisacco@uepg.br)³**

Resumo: Este trabalho tem por objetivo verificar a contribuição da utilização de jogos como recurso de intervenção pedagógica junto a adolescentes em medidas socioeducativas. Trata-se de um estudo exploratório de caráter qualitativo, que se obteve dados por um questionário aplicado aos estagiários que participam do Projeto Psicopedagógico Pró-Aprendizagem (PROA). Inicialmente apresenta-se a caracterização do PROA (Projeto ao qual se vincula), posteriormente um estudo bibliográfico sobre o uso de jogos, as dificuldades de aprendizagem de adolescentes com medidas socioeducativas ou protetivas. Os resultados indicaram que a utilização dos jogos está voltada para o processo de ensino-aprendizagem, buscando possibilitar a construção, reconstrução e ampliação de conhecimentos, conceitos e conteúdos para os adolescentes. Por meio das atividades lúdicas, busca-se propiciar a percepção dos adolescentes de uma vida como mais sentido, garantir seu direito à educação e a sua integridade.

Palavras-chave: Intervenção Pedagógica. Jogos. Adolescentes em medida socioeducativa.

INTRODUÇÃO

Segundo Veloso (2016), a contemporaneidade apresenta uma crise frente aos direitos humanos, a partir da qual é possível se deparar com importantes alterações na vida em sociedade. Os direitos humanos são negados a uma parcela da sociedade – não sendo este um fato isolado e podendo ele ser compreendido historicamente – deixando-a em vulnerabilidade social. Ao preocupar-se com essa realidade, cabe também pensar a infância e adolescência que se inclui neste grupo. Diante deste quadro, em 2016, foi criado PROA (Projeto Psicopedagógico Pró-Aprendizagem), vinculado ao Laboratório Lúdico Pedagógico da Universidade Estadual de Ponta Grossa (LALUPE/ UEPG).

¹ Atua como monitora no PROA (Projeto Psicopedagógico Pró-Aprendizagem); Universidade Estadual de Ponta Grossa; Licenciatura em Pedagogia; e-mail: neylabach@hotmail.com

² Atua como monitor no PROA (Projeto Psicopedagógico Pró-Aprendizagem); Universidade Estadual de Ponta Grossa; Licenciatura em Pedagogia; e-mail: wactba@bol.com.br

³ Atua como Coordenadora do PROA (Projeto Psicopedagógico Pró-Aprendizagem); Professora Adjunta do Departamento de Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa; e-mail nmtpisacco@uepg.br

Com a perspectiva de ser uma alternativa de medidas socioeducativas e protetivas para adolescentes em vulnerabilidade social, bem como uma formação qualitativa para os alunos da universidade, por meio da integração comunidade e universidade, o PROA objetiva “atender crianças e adolescentes que são encaminhados à Vara da Infância e da Juventude, por diferentes motivos, e que apresentam dificuldades de aprendizagem, evasão escolar e/ou outros fatores que contribuem para defasagem na escolaridade” (CUNHA; NEVES; PISACCO, 2017). A proposta, que tem fundamento a dignidade da pessoa humana, visa contribuir para formação de professores integrando as perspectivas social, jurídica, educacional e acadêmica.

O passo inicial para a elaboração das intervenções realizadas pelo PROA, pautada no diálogo com a realidade dos sujeitos que neste se inserem, é a realização de uma avaliação psicopedagógica dos adolescentes. Assim a intervenção é traçada da seguinte forma,

os adolescentes são encaminhados pela Promotoria e/ou Vara de Infância e Adolescência e CEJUSC para o PROA; realiza-se uma entrevista com os sujeitos e seus familiares para exposição da proposta de participação voluntária no projeto como uma alternativa de medida executiva ou preventiva; em caso de aceite, inicia-se o processo de avaliação psicopedagógica e desenvolve-se uma proposta de intervenção, individualizada ou coletiva, de acordo com as necessidades do sujeito, no intuito de melhorar sua aprendizagem e propor alternativas de garantir o seu acesso e/ou permanência na educação escolar. (CUNHA; NEVES; PISACCO, 2017).

O PROA atua em conformidade ao que se observa no ECA (BRASIL, 2002), em que as medidas socioeducativas têm caráter educativo mais que punitivo. Nessa perspectiva, as medidas buscam desenvolver conceitos como pertencimento a realidade social a qual muitos dos adolescentes se sentem excluídos, bem como o empoderamento frente a exclusão, mostrando que ele é um sujeito de direitos, que também tem responsabilidades pela sociedade na qual se insere. Na busca de reintegrá-lo e incluí-lo, não apenas como ator e sim como autor desta e nesta sociedade, o projeto têm como uma de suas estratégias as práticas educativas lúdicas que possibilitem seu aprendizado. Este trabalho aborda, brevemente, a questão do uso de jogos nas atividades desenvolvidas junto aos adolescentes encaminhados ao PROA.

OBJETIVOS

Verificar a contribuição da utilização de jogos como recurso de intervenção pedagógica junto a adolescentes em medidas socioeducativas no PROA.

Identificar as percepções dos estagiários do PROA sobre a intervenção com jogos.

METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada por meio de estudo exploratório, de caráter qualitativo. Aborda-se o papel do jogo na educação e as dificuldades de aprendizagem dos adolescentes em medidas socioeducativas a partir de uma breve revisão assistemática da literatura. Tendo em vista os objetivos propostos no presente trabalho, realizou-se uma coleta de dados por meio de questionário aplicado aos estagiários do PROA. Por ser uma prática pedagógica adotada no Projeto, a pesquisa vem sendo realizada durante todo o período de seu desenvolvimento, no entanto, a aplicação e análise do questionário foram realizadas no último mês.

RESULTADOS

A escolha de jogos para trabalhar com os adolescentes em medidas socioeducativas e protetivas é um ato intencional que traz em si diversos significados. Grande quantidade de estudos corrobora a ideia de que os jogos são importantíssimos para o desenvolvimento e para a aprendizagem (PIAGET, 1975; KISHIMOTO, 1996; BERGER, 2010; MICHELET, 1996; SZUNDY, 2005), possibilitando que o indivíduo resgate e desenvolva conceitos importantes da realidade na qual se insere.

As atividades lúdicas são consideradas de grande influência na criatividade e competência intelectual que apresentará na vida adulta, ao ofertá-las proporciona-se estimulação, interesse e concentração. Adequadamente dirigidas, primeiramente, elas atraem a atenção, depois a exploração, permitindo ao indivíduo a explosão de seus próprios potenciais e que aprenda a partir de seu atual estado de conhecimento e habilidade, desenvolvendo agilidade de raciocínio e espontaneidade (PISACCO et al, 2011). Os jogos e brinquedos pedagógicos ou didáticos, conforme Pisacco e colaboradores (2011) têm sua especificidade ao ser proposto com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens:

Mediante o jogo didático, podem ser atingidos vários fins relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos), à afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade), à socialização (simulação de vida em grupo), à motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e à criatividade.

O contexto lúdico pode permitir que o indivíduo utilize, simultaneamente, conhecimentos de linguagem/comunicação e matemática, seja criativo, explore seu conhecimento e entendimento do mundo, seja fisicamente ativo, resolva problemas e interaja socialmente com os outros, adultos ou crianças. (MOYLES, 2010). Outro aspecto importante é que as crianças cujo ambiente inicial foi desfavorável têm uma boa chance de compensar o

tempo perdido quando. Segundo Piaget (1975), o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de ensino e aprendizagem.

Essa atividade é uma forma de lazer na qual estão presentes vivências de prazer e desprazer, representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo. Dessa forma o jogo/brinquedo assume um papel essencial porque se constitui como produto e produtor de sentidos e significados na formação da subjetividade (PISACCO et al, 2011), como também, possibilita aprendizagem, muitas vezes rompendo dificuldades existentes no processo de alfabetização que, por contextos de ordem pessoal ou de ordem social, possam causar defasagem no desempenho escolar.

Nesta perspectiva, observam-se dificuldades de aprendizagem de adolescentes que cumprem medida socioeducativa. Muitos passam pela adolescência sem encontrar um sentido e interesse na escolarização, sem perceber o ensino potencial de auxiliar na transformação de sua realidade social e familiar. Lopes (2012, p.17) destaca:

Diversos estressores influenciam na troca social entre pais e filhos, como, por exemplo, fatores econômicos: desemprego, falta de habitação, ou habitação inadequada, que podem causar um alto grau de estresse. Em alguns casos, em função da frustração e do descontentamento, pais “descontam” nos filhos, de forma violenta, sua insatisfação com os problemas relacionados à pobreza. Essas variáveis, associadas a uma vizinhança violenta, contribuem para aumentar ainda mais a probabilidade de envolvimento do adolescente em atos infracionais.

Essas situações que podem ser fatores que influenciam no cometimento de atos infracionais, causando demandas ao sistema judiciário que tem que direcionar o melhor atendimento para quem é adolescente em conflito com a lei, como destaca FRANCISCHINI e CAMPOS (2005)

Logo, ainda que os adolescentes se encontrem sujeitos a todas as consequências dos seus atos infracionais, não são passíveis de responsabilização penal. Cabe-lhes, nesses casos, medidas socioeducativas, cujo objetivo é menos a punição e mais a tentativa de reinserção social, de fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários (FRANCISCHINI e CAMPOS, 2005, p.268).

Além dos fatores sociais existem as próprias dificuldades apresentadas pelos adolescentes no processo de aprendizagem. A escolha de jogos para trabalhar com os adolescentes em medidas socioeducativas e protetivas, portanto, é pautada para além da punição. Trata-se da oferta de atividades diferenciadas pautadas em diversos estudos corroboram a ideia de que os jogos são importantíssimos para o desenvolvimento da aprendizagem, estratégia que pode contribuir para que indivíduo resgate e desenvolva conceitos importantes da realidade na qual se insere. Buscando o trabalho de qualidade e com intencionalidade, junto a sujeitos em “situação de risco” desenvolve-se o PROA:

O PROA busca a construção da identidade do sujeito mantendo-o no contexto em que está inserido e as suas relações sociais e educacionais, sem desconsiderá-lo do processo de aprendizagem. O olhar dos profissionais e estagiários é diferenciado desde o acolhimento do adolescente e de sua família, tendo em vista o respeito e garantia de direitos. PISACCO, 2016, p.09).

Para compreender o olhar dos estagiários que atuam com os adolescentes no projeto, foi realizado um questionário com perguntas abertas sobre o uso de jogos. Os resultados são descritos a seguir, destacando as respostas semelhantes apresentadas por, no mínimo, por dois estagiários. Com relação a como se dá a escolha dos jogos nas atividades desenvolvidas, um ponto convergente entre cinco dos seis estagiários é a necessidade de fazer escolhas que favoreçam a superação de dificuldades do adolescente. Três integrantes destacaram a preocupação com o jogo ser do interesse do sujeito que está cumprindo a medida. Outros pontos abordados por dois estagiários foram: levar em consideração na escolha a avaliação diagnóstica realizada no início do processo de acolhimento dos adolescentes, buscar jogos que estimulem os aspectos cognitivo e o social e selecionar jogos que possibilitem valorizar as potencialidades dos menores.

Sobre a contribuição do uso de jogos com adolescentes em medidas socioeducativas, o ponto convergente apresentado por todos os entrevistados é a possibilidade de compreensão de alguns conteúdos escolares. Um ponto qualitativo abordado por três estagiários é o aprendizado lúdico. Duas estagiárias destacaram a interação que é qualitativamente ampliada, a possibilidade de despertar interesse para conteúdos escolares e os adolescentes compreenderem o erro como parte do processo de aprendizagem.

Com relação aos questionamentos que os estagiários têm ao utilizar dos jogos, o ponto convergente abordado por cinco dos seis estagiários fazer a seleção de jogos que respeite o adolescente, suas dificuldades e que possa vir a desenvolver suas potencialidades. Uma dificuldade citada por três estagiários foi a falta de conhecer alguns jogos, e outros dois estagiários apontaram as dificuldades apresentadas pelos adolescentes durante o processo do jogo e a falta de conhecer alguns adolescentes desde o início do ingresso deste no projeto.

De modo geral, os estagiários responderam as questões dentro de suas concepções de ensino-aprendizagem, distintas, em alguns pontos, mas relacionadas entre si. Por exemplo, se reunir os pontos convergentes das três questões, observa-se que é comum à maioria a necessidade de estabelecer escolhas que favoreçam a superação de dificuldades do adolescente, possibilitando a compreensão de alguns conteúdos e também respeitando o adolescente e desenvolvendo suas potencialidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De maneira sintética, este trabalho objetivou contribuir para o campo que trata de práticas pedagógicas com utilização de jogos, para sujeitos que estão cumprindo medida socioeducativa e protetivas. Em suma, a percepção dos estagiários evidenciou que a utilização dos jogos no projeto está voltada para o processo de ensino-aprendizagem, buscando possibilitar a construção, reconstrução e ampliação de conhecimentos, conceitos e conteúdos para os adolescentes. Busca-se, por meio das atividades lúdicas, propiciar a percepção dos adolescentes de uma vida como mais sentido, garantir seu direito à educação e a sua integridade. Analisar os resultados das ações desenvolvidas pelo PROA, tendo por objeto os jogos, é de suma importância para a formação da equipe que dele participa e para aprofundamento da temática, já que é o primeiro a abordar. Nesta perspectiva este trabalho auxilia também na observação da prática docente de cada membro, buscando assim uma reflexão para uma ação mais intencional e significativa.

REFERÊNCIAS

- BERGER, M. V. B. Desenvolvimento do jogo na criança na perspectiva de Jean Piaget, Lev S. Vygotsky e Henri Wallon. In: BERGER, M. V. B.; MORO, N. O.; LARocca, P. Psicologia da Educação 2. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2010. p. 201-218.
- BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990: Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.
- CUNHA, K. P. P. da; NEVES, V.; PISACCO, N. M. T. PROA- uma alternativa para medida socioeducativa de adolescentes. In: CIEL, Universidade Estadual de Ponta Grossa: Ponta Grossa, 2017.
- FRANCISCHINI. Rosângela; CAMPOS. Herculano Ricardo; Adolescente em conflito com a lei e medidas socioeducativas: Limites e (im)possibilidades. UFRN, v. 36, n. 3, pp. 267-273, set./dez. 2005.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.
- LOPES, Geniela. **Análise do perfil do adolescente em uma unidade socioeducativa de internação / do Paraná**. Geniela Lopes. – Londrina, 2012.
- MICHELET, A. Classificação de jogos e brinquedos – a classificação ICCP. In: FRIEDMANN, A. (org). O direito de brincar. São Paulo: Scritta, 1996. p. 159-172.
- PISACCO, N. M. T. et al. Manual do Kit Habilidades Linguísticas. Ponta Grossa: Carimbrás, 2011.
- PISACCO, N. M. T. **PROA** - Projeto Psicopedagógico ProAprendizagem. Projeto de Extensão protocolado junto à Pró-Reitoria de Extensão a Assuntos Culturais da Universidade Estadual de Ponta Grossa. 2016.
- SZUNDY, P. T. C. A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo, 2005.
- VELOSO, V. B. O jovem em conflito com a lei o direito à educação básica. In: ANPED SUL, Curitiba/Paraná, p. 1-15, jul. 2016.