ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

( ) COMUNICAÇÃO

( ) CULTURA

( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA

(X) EDUCAÇÃO

( ) MEIO AMBIENTE

( ) SAÚDE

( ) TECNOLOGIA E PRODUÇÃO

( ) TRABALHO

A CONSTRUÇÃO DE JOGOS COM ADOLESCENTES EM MEDIDA SOCIOEDUCATIVA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Raissa Ianzen Evangelista (raissaianzenevan@hotmail.com) [1]

Kelen Priscila Pereira da Cunha (kellen-pri@hotmail.com.br) [2]

Nelba Maria Teixeira Pisacco (nmtpisacco@uepg.br) [3]

Resumo: O Projeto Psicopedagógico Pró-Aprendizagem (PROA) atende crianças e adolescentes que apresentam dificuldades de aprendizagem e se encontram em situação de vulnerabilidade social. Este trabalho tem por objetivo apresentar a construção de um jogo como estratégia de intervenção psicopedagógica utilizada no projeto. Trata-se de um relato de experiência de uma proposta desenvolvida de julho a dezembro de 2019, que se destinou ao atendimento de um adolescente em cumprimento de medida socioeducativa, com diagnóstico de Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH). A partir de um tema de interesse, no decorrer das diversas etapas de construção, foram desenvolvidas habilidades acadêmicas de leitura, escrita e matemática; habilidades cognitivas, como planejamento e atenção, e habilidades socioemocionais. A atividade resultou na construção de um jogo Trunfo com o tema motos, que foi reproduzido, distribuído para outros participantes do projeto e passou a fazer parte do acervo do Laboratório Lúdico Pedagógico (LALUPE/UEPG). A construção do jogo demonstrou-se uma importante ferramenta para o desenvolvimento da autonomia e autoestima do aprendiz, da sua aproximação com os conteúdos escolares e com a observância de regras.

Palavras-chave: Jogos. Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade. Medida socioeducativa. Dificuldade de Aprendizagem.

[1] Estagiária extensionista no Projeto PROA; Bolsista Programa Universidade Sem Fronteiras; graduanda de Licenciatura em Pedagogia; UEPG; raissaianzenevan@hotmail.com

[2] Pedagoga no Projeto PROA; Bolsista Programa Universidade Sem Fronteiras; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Licenciatura em pedagogia. Kellen-pri@hotmail.com.br

[3]Coordenadora do Programa de Extensão e Pesquisa em Processos de Aprendizagem – PEP-PROA; Doutora em Educação; Professora adjunta do Departamento de Educação/UEPG; nmtpisacco@uepg.br

NOME DO PROGRAMA OU PROJETO

PEP-PROA - Programa de Extensão e Pesquisa em Processos de Aprendizagem

PROJETO VINCULADO

PROA- Projeto Psicopedagógico Pró- Aprendizagem

PÚBLICO-ALVO

Adolescente em medida socioeducativa e formação de estudantes de cursos de licenciaturas.

MUNICÍPIOS ATINGIDOS

Ponta Grossa.

LOCAL DE EXECUÇÃO

Laboratório Lúdico Pedagógico da Universidade Estadual de Ponta Grossa, LALUPE/UEPG, Campus Central da UEPG.

JUSTIFICATIVA

O PROA propõe a interlocução entre a psicopedagogia e a justiça restaurativa como meio de promover a melhoria da aprendizagem de adolescentes em situação de vulnerabilidade social, sob ameaça de ter seus direitos feridos ou que cometeram atos infracionais (SCHUHLI e PISACCO, 2017). O adolescente em cumprimento de medida socioeducativa Liberdade Assistida, prevista nos artigos 118 e 119 do ECA (BRASIL, 1990), possui o direito de frequentar projetos e espaços, que contribuam positivamente na sua formação global e de desenvolvimento psicológico e cognitivo.

Com isso o projeto PROA implementa a reaproximação do adolescente e da criança em medida socioeducativa com o ensino-aprendizagem, visto que a criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho (ECA,1990).

O jogo portanto é uma ferramenta que contribui na formação corporal, afetivo e cognitivo, por ter uma característica lúdica se torna mais atrativa e eficiente em seu desenvolvimento, preparando sua inteligência e caráter, tendo conhecimento de quantidade, de espaço, da utilização de mídias para pesquisa e o uso correto da língua portuguesa. Realizar a construção de jogos com adolescentes e criança vem a suprir uma necessidade de pertencimento em torno da educação.

OBJETIVOS

Apresentar a construção de um jogo como uma estratégia de intervenção psicopedagógica no atendimento de adolescentes em medidas socioeducativas.

METODOLOGIA

Numa abordagem qualitativa, optou-se em utilizar do relato de experiência como mais adequado para descrever o percurso da construção de um jogo como estratégia de intervenção psicopedagógica. Delimitou-se relatar a atividade desenvolvida com um adolescente que cumpria medida socioeducativa no PROA. As informações e dados foram obtidos a partir da observação dos pesquisadores/mediadores e dos relatórios de registros de atividades individuais do projeto.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O adolescente de quatorze anos foi encaminhado pelo Promotoria da Infância e da Juventude de Ponta Grossa, via Centro Judiciário de Soluções de Conflitos e Cidadania (CEJUSC), para o cumprimento de medida socioeducativa em liberdade assistida no PROA, tendo em vista as dificuldades comportamentais e de aprendizagem no ambiente escolar.

O trabalho no projeto inicia pela entrevista inicial de aceite, seguida de uma avaliação psicopedagógica breve. Os indicadores obtidos apontaram que o adolescente tinha diagnóstico médico de Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH), apresentava condutas hiperativas e impulsivas bem evidentes, bom desempenho intelectual e baixo desempenho escolar, pois, embora a capacidade para a aquisição de conhecimentos, possuía grande dificuldade de execução das atividades e avaliações escolares.

Ao elaborar o plano de intervenção para o adolescente, percebeu-se a necessidade de encontrar uma maneira lúdica de reaproximar o mesmo com o processo de ensino aprendizagem. Um dos aspectos considerados foi o desenvolvimento da sua identidade, na qual:

> relaciona-se, nesse sentido, ao pertencimento e, portanto, tem um caráter ao mesmo tempo individual estrutural (quando ligado à apropriação do corpo próprio, representação de si e imagem do corpo) e social, quando relacionada às dimensões de vinculação ao outro e territorialização. Visto dessa forma, o laço social ocupa um lugar fundamental na construção da identidade, particularmente no decurso da adolescência. Além da configuração simbólica do indivíduo, o meio cultural conforma e constrói a identidade particular, pois ela se estabelece como diferença cultural frente ao grupo. (AMPARO; ALCES; CÁRDENA.2004)

A partir disso, averiguou-se seus gostos e interesses e conhecimento que o adolescente já possuía sobre eles. Selecionou-se o tema motocicletas, um assunto muito comentado e indagado pelo adolescente durante os encontros. Umas das estratégias psicopedagógicas escolhidas para a intervenção foi a criação de um jogo com esse tema, considerando, também, a possibilidade da atividade para estimulação de funções cognitivas deficitárias no TDAH (PISACCO et al, 2014), como controle inibitório, atenção, planejamento, estabelecimento e cumprimento de metas, entre outros aspectos.

O jogo escolhido para ser confeccionado foi o TRUNFO, que é um jogo de cartas que consiste em tomar todas as cartas em jogo dos outros participantes, obtidas pela comparação do maior valor de uma das características das cartas em combate. O jogo comporta de dois a oito participantes e tem classificação livre.

Após o aceite do adolescente na construção do jogo, partiu-se para a montagem de uma lista de 32 motos diferentes que comporiam o jogo, sendo escolhidas por ele. Realizou-se uma pesquisa na internet das imagens de todas as motos selecionadas e das seguintes características que seriam usadas nas disputas: cilindrada, potência, peso, velocidade máxima e velocidade de arrancada. Após a pesquisa realizada, organizou-se e estruturou-se como seriam as cartas do jogo e o leiaute com o nome do adolescente para que o mesmo saiba que todo esse processo de construção foi realizado por ele.

Durante as diferentes etapas de elaboração, foram trabalhadas habilidades de leitura e interpretação de dados e de texto, de escrita e de matemática, relacionando-as com os conteúdos escolares. O desenvolvimento do jogo exigiu bastante dos mediadores para auxiliar no autocontrole, na atenção e hiperatividade do sujeito, tendo em vista aa metas estabelecidas em

conjunto. Sendo que, dentro do prazo estabelecido, foi possível criar 26 cartas, menos do estabelecido na meta inicial.

Efetuou-se a impressão, todas as cartas foram organizadas, montando os jogos. Realizou-se sessões de jogos com o adolescente, para que o mesmo presenciasse quais são as regras do jogo e como joga. Um exemplar do jogo foi dado para ele levar casa e para jogar com meus familiares e colegas. Outros exemplares do jogo foram doados a outros adolescentes que participam do projeto e alguns ficaram no no LALUPE- Laboratório Lúdico Pedagógico.

Figura 1: JOGRO TRUNFO MOTOS



Descrição: Foto de um jogo criado no contexto do projeto PROA

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de um tema de interesse, no decorrer das diversas etapas de construção, foram desenvolvidas habilidades acadêmicas de leitura, escrita e matemática; habilidades cognitivas, como planejamento e atenção, e habilidades socioemocionais.

As metas atingidas foram uma conquista do adolescente e dos estagiários mediadores, de quem foi exigido muito esforço, dado o comprometimento dos sintomas de TDAH.

A construção do jogo demonstrou-se uma importante ferramenta para o desenvolvimento da autonomia e autoestima do aprendiz, da sua aproximação com os conteúdos escolares e com a observância de regras.

APOIO

Fundo Paraná - Programa Universidade Sem Fronteiras – SETI/PR.

REFERÊNCIAS

AMPARO, A. M. D; **ALVES**, P. B.; **CARDENAS**, C. J. Pertencimento e identidade em adolescentes em situação de risco de Brasília. **Rev. Bras. Cresc Desenv Hum**, São Paulo, 14(1), 11-20, 2004.

BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em 28/9/2020.

PISACCO, N.M.T. et al. **Intervenções escolares em alunos com transtorno de déficit de atenção/hiperatividade.** In: Newra Tellechea Rotta; Lygia Ohlweiler; Rudimar dos Santos Riesgo. (Org.). Transtorno da aprendizagem: abordagem neurobiol[ogica e multidisciplinar. 2ed.Porto Alegre: Artmed, 2016, v., p. 339-356.

SCHUHLI, M. A; PISACCO, N. M. T. **Desempenho ortográfico de adolescentes que cumprem medidas socioeducativas no projeto Proa.** II Congresso Internacional de Estudos em Linguagem. Ponta grossa, 2017.