

# **O ASSESSORAMENTO PSICOPEDAGÓGICO E A UTILIZAÇÃO DO PSICODRAMA E OS JOGOS PSICODRAMÁTICOS PARA MOTIVAÇÃO DA AULA DE MATEMÁTICA**

Eliane Ferreira de Oliveira

## **Resumo:**

O propósito deste artigo é pensar nas instituições, de forma a refletir sobre a importância da aprendizagem humana e sobre a função do psicopedagogo neste cenário.

## **Palavras-chave:**

Psicopedagogia, Ensino da Matemática, Aprendizagem, Psicodrama, Jogo.

## **Introdução:**

O assessoramento psicopedagógico de acordo com ELENA BARBERA GREGORI E CARME GOMEZ NO LIVRO ASSESSORAMENTO PSICOPEDAGÓGICO – UMA PERSPECTIVA PROFISSIONAL E CONSTRUTIVISTA( 2000 - PAG. 290) tem um papel importante a cumprir, colaborando com as escolas, no planejamento, no desenvolvimento e na revisão das medidas de qualidade educativa, o que implica um maior aprofundamento e ampliação de conteúdos e uma organização em múltiplas áreas e matérias, que são ministradas por diferentes professores. Isso introduz a necessidade de organizar determinadas medidas de ação orientadora que assegurem mediante mecanismos de coordenação e sem menosprezo dos que serão desenvolvidos por cada professor como (educador) docente, uma proposta ajustada, completa e integradora dos diferentes elementos que determinam o processo de ensino e de aprendizagem dos alunos.

O trabalho psicopedagógico é uma realidade complexa e multiforme, pois essas características são próprias do contexto em que ele se desenvolve que é traduzida em diversas formas de entendimento da finalidade da educação e em um variedade de práticas para alcançá-las. Além disso, a abertura progressiva das escolas para alunos de idades diversas, com características sociais e pessoais também diversas, por meio da incorporação de novos campos de conhecimentos, informáticas e outras trocas na consideração didática de áreas de maior tradição, como a matemática, leitura, etc. - estabelece, por sua vez, novos desafios e problemas, a necessidade de encontrar referências conceituais, fórmulas organizacionais e procedimentos úteis para enfrenta-los. Estabelece também a necessidade de contar com recursos que contribuam para abordar essa tarefa com garantias de êxito.

## **O ASSESSORAMENTO PSICOPEDAGÓGICO NO ENSINO DE MATEMÁTICA**

O ensino da matemática é uma necessidade impreterível em uma sociedade cada vez mais complexa e tecnicista, na qual é difícil encontrar espaços nos quais essa disciplina não tenha interferido, na atualidade a maioria das ciências inclusive as ciências humanas e sociais, como a psicologia, a sociologia ou a economia, tem cada vez mais, um caráter matemático. As análises estatísticas e cálculos de probabilidades são elementos essenciais para tomar decisões políticas, sociais ou econômicas e, inclusive, pessoais; usa-se a matemática no esporte, na distribuição de postos de trabalho.

O assessoramento psicopedagógico pode desempenhar para ajudar a entender a lógica-matemática da seguinte maneira:

- Ajuda na detecção do fracasso e, sobretudo, das causas que o produzem, não se deve tanto a deficiências ou patologias individuais, mas a aspectos que estão em relação tanto com as crenças e expectativas sociais como com as formas de ensino.
- Orientação para conhecer as características psicológicas dos alunos, suas formas de aproximação ao conhecimento matemático, à natureza dos erros que cometem etc.
- Orientação para melhorar as estratégias de ensino e de aprendizagem e de avaliação na sala de aula.
- Orientação à equipe de professores para elaborar o Projeto Curricular da Área.

A maioria das pessoas tem a matemática como “ difícil e chata” e se sente insegura em relação à sua capacidade para resolver inclusive, simples problemas. Como afirma Paulus, no livro “ O homem anumérico (1990)”, o “anumerismo”, ou incapacidade de administrar, os conceitos fundamentais de número atormenta muitos cidadãos que, alias podem ser perfeitamente instruídos...

De maneira que é frequente ouvir as expressões “a matemática não é o meu forte”; “eu sou das letras, não entendo de números”. O paradoxo é evidente, a matemática é um dos conhecimentos mais valorizados e necessários nas sociedades modernas altamente tecnicista, sendo inacessível para a maioria da população.

## **A UTILIZAÇÃO DO PSICODRAMA E OS JOGOS PSICODRAMÁTICOS NA ESCOLA**

O psicodrama é o tratamento do indivíduo e do grupo no qual ele se insere, que usa a ação dramática, onde o protagonista pode ser o indivíduo ou o próprio grupo, o psicodrama ajuda a promover a liberação da espontaneidade da criança, através do brinquedo, jogos, representações e outras atividades escolhidas livremente por elas; facilitar a estruturação sociométrica do grupo e promover o desenvolvimento da "tele" entre as crianças. O psicodrama visa isto: ensinar a agir, percebendo-se uma adequação, ou melhor, uma necessidade de buscar soluções para os problemas através de tratamentos que visam uma maior movimentação, agilidade, rapidez e comunicação, numa tentativa de trabalhar tanto o indivíduo em sua interioridade como também em todos os tipos de relações.

A principal característica da ação exercida pela criança no período sensorio motor é a satisfação de suas necessidades. Pouco a pouco, porém, ela vai ampliando seus esquemas, adquirindo cada vez mais a possibilidade de garantir prazer por intermédio de suas ações. Passa a agir para conseguir prazer. O prazer é que traz significado para a ação.

JACOB L. MORENO (1988) define o psicodrama como sendo a ciência que, através de métodos dramáticos, explora a “verdade” e confirma a identidade dois participantes como em um espelho.

Moreno, o criador do Psicodrama (1889 -1974) teve muita dificuldade em se fazer entender inicialmente. Em 1930 ele sai de Viena e fixa residência nos Estados Unidos da América. Foi em Beacon, próximo de Nova York, que ele desenvolve a maior parte de seu trabalho clínico e onde ele escreve seus livros mais importantes.

O I Congresso Internacional de Psicodrama ocorreu em Paris em 1964. Apenas seis anos depois se realizava o V Congresso Internacional de Psicodrama e Sociodrama em São Paulo.

O psiquiatra Jacob Levy Moreno foi o inventor do Teatro Espontâneo. Exatamente por ser algo revolucionário, na sua época, muitos desconfiaram que o Teatro Espontâneo não fosse realmente espontâneo.

O Jornal Vivo é a dramatização de notícias retiradas dos jornais do dia pelos participantes do grupo, que são pessoas comuns e não atores profissionais. Desta forma, tornava-se incontestável e indubitável o seu caráter espontâneo, pois era uma confirmação ao vivo e a cores, de que aquilo que acontecia no palco tinha sido criado no momento, sem nenhuma preparação prévia.

As várias possibilidades do psicodrama foram sendo descobertas e a imensa riqueza de seus conceitos e resultado foi provando ser extremamente criativa e útil na área da Saúde, da Educação, dos Recursos Humanos e das Empresas de um modo geral. Conseqüentemente, profissionais como assistentes sociais, pedagogos, enfermeiros, médicos, psiquiatras, administradores de empresas e professores entre outros começaram a se interessar e se beneficiar com o psicodrama.

O psicodrama utiliza-se de cinco instrumentos básico:

- Cenário: é uma espaço móvel onde ocorrem à ação dramática, projetado de acordo com as necessidades terapêuticas.
- Protagonista: é a pessoa que emerge a ação dramática, simbolizando o sentimento comuns que permeiam o grupo.
- Diretor: é o terapeuta que coordena a sessão, como diretor ele promove o aquecimento.
- Ego-auxiliar – é o terapeuta que interage em cena com o protagonista.
- Público: é o conjunto dos demais participantes da sessão psicodramática.

### **JOGOS PSICODRAMÁTICOS NA ESCOLA**

O papel do jogo:

O jogo tem valor formativo porque supõe relação social, interação. Por isso, a participação em jogos contribui para formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que se aprende o valor do grupo como força integradora, da colaboração consciente e espontânea e o sentido da competição salutar.

Papel do Professor:

O professor tem papel importantíssimo, antes, durante e depois dos jogos. Ele deve cuidar para que os jogos ajudem os alunos, de acordo com a sua faixa de idade, a desenvolverem valores de coletividade e cidadania saudáveis. É ele quem deve estar atento para que as vitórias e derrotas nos jogos, não se transformem em situações traumáticas, e sim em conquistas de conhecimento a todos. Ao propor regras ao invés de impô-las, o professor faz com que os alunos tenham possibilidade de elaborá-las, e a criação de regras é uma atividade política que implica em várias decisões, fazendo com que haja um desenvolvimento social e político ao se ocupar com legislação. O jogo deve fazer parte integrante do programa curricular, sendo um dos recursos didáticos pedagógicos do processo de ensino e não simplesmente como um recurso de última hora, pois através do jogos os alunos conseguirão assimilar diversas situações que de outra forma pareceria complexa.

Ao introduzir jogos em uma sala de aula, a turma a princípio apresentará certa resistência e desconfiança, porém logo a animação e o entusiasmo tomarão conta do grupo e o jogo será um excelente método de aprendizagem, não só de um conteúdo específico, mas também do conteúdos de outras disciplinas, havendo uma interdisciplinaridade.

Como fazer um jogo:

Para se fazer um jogo é necessário criatividade e disposição, e seguir algumas sugestões:

- Selecionar o conteúdo a ser explorado em jogo;
- Selecionar materiais que possam ser utilizados na confecção;
- Incentivar os alunos a produzirem o próprio jogo.

Além disso, o jogo deve conter:

- Título
- Conceito
- Habilidade
- Questão para análise
- Procedimento
- Questões para discussão
- Avaliação

Exemplo: Bexiga

Conteúdo: operações com números inteiros

Material: Bexiga

Instruções:

- a) Dividir a sala em dois grupos “A” e “B” .
- b) O professor irá escolher uma pessoa do grupo “A “ e uma do grupo “B” , para pessoa do grupo “A “ irá falar um número ( ex: “3” multiplicado por “10” é igual à... se tirarmos “10” ficarei com...), enquanto isso a pessoa do grupo B começa a encher a bexiga até estourar, quem fizer mais pontos e o vencedor.
- c) inverter os papéis
- d) Formar duplas ou trio de cada grupo.

Objetivo: O objetivo deste exercício é estimular o cálculo mental e o trabalho em equipe, verificar o grau de cooperação que existem entre eles.

Com essas sugestões temos um começo de um trabalho que com certeza trará grande prazer, aos alunos em aprender e ao professor em ensinar.

#### BIBLIOGRAFIA:

- BERGAMINI, Cecília Whitaker. Psicologia Aplicada à Administração de Empresas, 3ª Edição. São Paulo: Atlas, 1996.
- BIAZZI, Lourdes Bernadete. Ansiedade frente a testes ou provas em alunos do primeiro semestre de um curso de psicologia. UniABC, 2000.
- BOSSA, Nadia. A Psicopedagogia no Brasil: Contribuições a partir da prática - Porto Alegre: Artes Médica, 1994.
- COUTINHO, Maria Tereza C., MOREIRA, Márcia. Psicologia da educação. 8. ed. Minas Gerais: Editora Lê 2000.
- FERNANDES, Alícia. A Inteligência Aprisionada: abordagem psicopedagógica: da criança e sua família - Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- LAROUSSE, Cultural. Dicionário da Língua Portuguesa, São Paulo: Nova Cultural, 1992.
- LEWIN, Kurt. Uma Teoria Dinâmica da Personalidade, tradução, 1935.
- LOBOS, Júlio. Qualidade! Através das pessoas, São Paulo: Hamburg Ltda, 1991.
- MENDES, Mônica Hehme. Psicopedagogia Institucional - Uma proposta de Intervenção - Revista Psicopedagogia, 2000.
- MOURA, Luiz Antonio Abdala de. Qualidade e Gestão Ambiental, 2ª Edição, São Paulo: Juarez de Oliveira, 2000.
- PAIN Sara. Subjetividade e Objetividade: Relações entre o desejo e o conhecimento: São Paulo: Cevec, 1996.
- SCOZ, J. L. B. Psicopedagogia - Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- SPIELBERGER, C. D. Tensão e ansiedade. São Paulo: Harper & Row do Brasil, 1981.
- STONER, James A. F. e FREEMAN, Edward R. Administração, 3ª Edição, Rio de Janeiro: Prentice - Hall do Brasil, 1985