

# **ASPECTOS AFETIVOS DA CONDUTA EM SITUAÇÕES LÚDICAS: UMA PROPOSTA DE AVALIAÇÃO**



**BETÂNIA ALVES VEIGA DELL' AGLI  
UNIFAE  
ROSELY PALERMO BRENELLI  
UNICAMP**

# Introdução



- A avaliação sempre se constituiu em desafios tanto para a Psicologia como para a Educação.
- Crianças com queixa de DA – são encaminhadas para avaliação psicológica.



Instrumentos psicológicos de avaliação.



Avaliar alguma dimensão psicológica.

# Introdução



- Objetivo da avaliação:

- ❖ Descrever e classificar o comportamento e defini-lo em uma tipologia.




Possibilita ao sujeito tirar conclusões sobre os outros.

Habilidade primordial para a sobrevivência porque favorece as adaptações imprescindíveis ao seu próprio comportamento de modo a se inserir na comunidade e poder nela sobreviver.

# Introdução



- Piaget:
  - ❖ Método dos testes.
  - ❖ **Observação pura.** 
  - ❖ Método clínico.

# Introdução



- Contudo, não se pode negar o valor da avaliação.
- As críticas devem ser vistas como parâmetros para reflexão, do contrário, corre-se o risco de cair em frases evasivas como “avaliação é subjetiva”, “avaliar é algo complexo”.
- Mesmo tendo seu caráter de verdade é importante que busquemos **indicadores** para avaliar.

# Introdução



## Testes

- Mas, e quando a utilização dos mesmos não é possível?
- Há outras formas de se avaliar?
- Como um professor pode avaliar seus alunos em situações de sala de aula?

# Introdução



- É evidente que a avaliação pode ser feita por meio de provas, de exercícios, de questionamentos, dentre outros.
- No entanto, ter critérios para a efetiva avaliação se faz necessário, principalmente dos aspectos **afetivos** da conduta em que os indicadores se mostram tão imprecisos.



**Energética da ação.**  
**Regulação afetiva – vontade.**

# Objetivo



- Analisar as possibilidades de avaliação empírica dos aspectos afetivos da conduta de escolares em situações lúdicas utilizando jogos de regras.
- O foco da questão metodológica foi delinear e propor recursos para a análise desses aspectos aplicáveis ao contexto clínico e à sala de aula.



# Método



## ***Participantes:***

Participou do estudo uma sala de aula do 4<sup>o</sup> ano do Ensino Fundamental I de uma escola municipal do interior do estado de São Paulo, composta por 30 escolares. Desses, apenas 12 foram criteriosamente analisados, sendo 6 com queixa de dificuldade de aprendizagem e 6 com bom desempenho escolar, segundo a informação da professora responsável. A idade dos participantes variou de 9 anos e 1 mês a 10 anos e 10 meses.

# Método



## ***Instrumento:***

- Foram realizadas seis observações em sala de aula.
- A atividade proposta para a observação consistia em apresentar para a turma jogos de regras, sendo eles: Kalah, Sobre e Desce, Pirâmide, Matix, Imagem e Ação Júnior, Pingo no I, Descubra o Animal e Cilada.

# Método



## ***Procedimentos de coleta de dados:***

- Procedimentos éticos.
- Solicitação à professora indicação das crianças.
- Apresentação dos jogos.
- Justificativa para a escolha dos jogos.
- Quantidade de jogos.
- Escolhas dos parceiros.

# Método



## ***Procedimento de análise de dados:***

### ***CONDUTAS***

*Envolvimento*  
*Concentração*  
*Flexibilidade*  
*Tolerância à*  
*frustração*  
*Cooperação*  
*Tranquilidade*

*Envolvimento parcial*  
*Concentração parcial*  
*Flexibilidade parcial*  
*Pouca tolerância à*  
*frustração*  
*Cooperação parcial*  
*Pouca tranquilidade*

*Não envolvimento*  
*Dispersão (não*  
*concentração)*  
*Rigidez (inflexibilidade)*  
*Não tolerância à*  
*frustração*  
*Individualismo (não*  
*cooperação)*  
*Agitação (intranquilidade)*

# Resultados



*As crianças organizam as carteiras, colocando-as uma em frente da outra, duas a duas.*

*Ala (sem queixa) chama Ali (sem queixa) que estava sentada longe para sentar junto e ela aceita.*

*Na organização das carteiras, Jul e Eli (ambos com queixa) ficaram juntos, mas Jul assim que foi possível foi até a amiga Raf (com queixa) e sentaram juntas. Eli ficou sozinho esperando um parceiro e depois de constatar que estava sozinho, sai de sua carteira e senta-se com um colega que também estava sozinho (**tolerância à frustração**).*

# Resultado



*Gui (com queixa), na arrumação de sua carteira ficou junto com a da Raf (com queixa), mas como ela saiu para ficar com Jul, Bru sentou-se com ele e formaram uma dupla. Os outros alunos da pesquisa formaram par com as crianças que já estavam sentadas próximas durante a aula e que com a organização solicitada ficaram juntas. Assim, Gui e Bru (com queixa) sentaram juntos, Raf e Jul (com queixa) também. Ala e Ali (sem queixa) sentaram juntas. As outras crianças da pesquisa formaram par com outras crianças da sala que não fazem parte da pesquisa.*

*Na hora da decisão dos jogos, dois grupos manifestaram o desejo de jogar o Kalah, dentre eles Ala e Ali (sem queixa). Ali vibra ao conseguir jogar o Kalah (**envolvimento**) e Ala vai buscá-lo.*

# Resultado



*Cai (sem queixa) solicitou ajuda da professora para aprender a jogar o Kalah. Durante a explicação demonstrou muita atenção e fazia questionamento quando alguma dúvida surgia (**envolvimento, concentração, tranquilidade**).*

*Cla (com queixa) solicita ajuda para aprender a jogar o Imagem e Ação (**envolvimento**). Cla pegava uma carta e quando lia trocava-a, pois achava difícil (**não tolerância à frustração, individualismo**). Sua parceira Gab não permitiu mais isso e ele parou de trocar as cartas.*

# Resultado



*A dupla Bru e Gui (ambos com queixa) também pediu ajuda para jogar o Imagem e Ação e demonstraram atenção (**envolvimento, concentração, tranquilidade**). Tiraram par ou ímpar para ver quem ia começar. Contavam assim: ímpar-par, ímpar-par até o último dedo. Bru demonstrava satisfação, pois ria bastante durante o jogo (**envolvimento**). Gui se mostrava atento (**envolvimento, concentração**).*

*Eli (com queixa) ficou sem jogar. Seu parceiro deixou-o sozinho.*

*Mat, Gab, Cai (todos sem queixa) e Cla (com queixa) estão jogando atentamente (**envolvimento, concentração**). Eli (com queixa) está sem jogar até o momento. Ficou em sua carteira sem nada fazer (**rigidez**).*



# Resultado



*Ao mostrar o Sobe e Desce, quatro duplas demonstram interesse e só havia três jogos. Mat (sem queixa), Eli (com queixa), Cla (com queixa) e Bla (sem queixa) escolheram esse jogo. Cla já havia perdido o anterior. Bla em pé com o braço levantado, pulava para pedir esse jogo. Mat e Bla ficaram com o jogo após tirarem dois ou um. Cla perdeu novamente, mas dessa vez não demonstrou descontentamento (**tolerância à frustração**).*

*Cla (com queixa) e Gab (sem queixa) ficaram com o Imagem e Ação. Eli (com queixa) jogou o Descubra o Animal. Cai (sem queixa) ficou com o Kalah.*

# Resultado



*Um estudo de caso clínico...*

# Resultado



MAR, de 10 anos de idade que se encontra em processo psicoterápico. A família procurou este tipo de atendimento por ele apresentar grandes dificuldades de relacionamento tanto com a família como com amigos.

Dentre as queixas apresentadas as mais frequentes referem-se à agressividade, à pouca capacidade de tolerar frustrações, comportamento opositor e agitação.

Apenas para situar, essa criança é filho adotivo do casal e a adoção ocorreu aos 6 anos de idade. Pelo que a família relata esses comportamentos já ocorriam anteriormente à adoção.

# Resultado



A escolha desse caso, se deu pelo fato de MAR mostrar bastante interesse por jogos de regras. Todo início de sessão, MAR escolhe o jogo como atividade a ser desenvolvida, solicitando a participação da terapeuta.

O jogo de regras favorece a análise dos aspectos afetivos e cognitivos. Para jogar, a criança necessita de instrumentos cognitivos para cumprir o objetivo do jogo que é ganhar. MAR não apresenta queixa de problemas cognitivos. Seu desempenho escolar é excelente, podendo inferir que ele encontra condições cognitivas satisfatórias para jogar bem. Entendemos esse jogar bem, como o domínio necessário à construção de procedimentos, que articulados com as regras e com as estratégias do adversário, conduz o sujeito ao êxito.

# Resultado



As escolhas dos jogos são variadas, mas sua preferência é por jogos de regras em que o acaso está presente. Em uma sessão, MAR escolheu o jogo “Escrevendo Certo” comercializado pela Grow. Este jogo trabalha a ortografia e alguns conhecimentos referentes à gramática e vocabulário. O jogo consta de um tabuleiro, pinos coloridos, cartas, uma ampulheta e um dado com números de 1 a 3. O objetivo é percorrer o caminho e quem chegar primeiro é o vencedor. No caminho há figuras impressas: lápis, ponto de interrogação e ponto de exclamação. O adversário pega um cartão e lê para o jogador a questão correspondente a estas figuras, ou seja, se o pino do jogador estiver no lápis ele deve ler a questão que estiver na frente do lápis, se tiver no ponto de exclamação deverá ler a questão que está na frente desse ponto e assim por diante. Os jogadores devem escrever no papel a resposta correta e para isso tem um tempo limite que é marcado pela ampulheta. Os jogadores só podem lançar o dado quando acertarem a resposta e anda tantas casas forem indicadas no dado que pode ser uma, duas ou três.

# Resultado



Antes de iniciar a partida, a terapeuta propõe a MAR ler as regras e ele faz com certa impaciência demonstradas pelas verbalizações do tipo: “vamos começar logo”, “já entendi”. A terapeuta acentua que é importante conhecer bem as regras para jogar certo e ele responde “vamos jogando, eu já entendi”. Ao mesmo tempo que as regras estão sendo colocadas, observa-se agitação, ou seja, MAR mexe nos materiais dos jogos, não pára quieto na cadeira, faz movimentos corporais rápidos sem aparente propósito, fala rápido e apressa o adversário (***agitação, individualismo/não cooperação***).

# Resultado



Inicia-se a partida e ele segue as regras tal como colocadas, demonstrando com isso a compreensão da mesma. No entanto, parece que esta compreensão se perde diante de uma frustração. MAR escolhe o cartão a ser lido e quando acha que as questões são fáceis para a terapeuta, troca-os e isso não é permitido. Mesmo chamando sua atenção para este fato, ele coloca suas argumentações e só consegue cumprir a regra quando lhe é colocado que o jogo não prosseguirá caso as regras não sejam cumpridas (***não tolerância à frustração***).

# Resultado



Em outros momentos, aborrece-se com os pontos baixos obtidos no dado e diz que irá jogar de novo o que é interceptado pela terapeuta. Vemos com isso, a dificuldade em lidar com frustrações. Essa dificuldade também pode ser evidenciada quando MAR diz que não quer mais jogar, porque está perdendo o jogo. Isso também não é permitido, pois já faz parte do contrato estabelecido com ele quando se vai jogar qualquer jogo. Tal contrato foi estabelecido tendo em vista esta dificuldade e ele tem como objetivo fazer com que MAR lide melhor com as frustrações (***não tolerância à frustração***).



# Resultado



O jogo ora parece ao sujeito desinteressante devido aos erros e à falta de sorte e ora parece ser interessante quando há acerto e sorte no dado. Além disso, MAR mostra-se satisfeito quando a terapeuta erra ou ela tira pouco pontos no dado. Em alguns momentos dá gargalhadas altas e diz “você errou” (***envolvimento parcial; não cooperação***).

A sessão é de 50 minutos e o término é sempre algo muito complicado, pois MAR não quer parar de jogar, se opondo a guardar o material (***não tolerância à frustração, rigidez***).

# Discussão



- Conduitas das crianças nas situações lúdicas



Retrato do funcionamento afetivo na situação pesquisada.



- As mesmas condutas permaneciam o que significa que as crianças expressam modos particulares de interação com o meio.
- Nas situações lúdicas predominou condutas afetivas positivas, justificada pela natureza da tarefa.

# Discussão



- Em tarefas diferente em crianças com DA.



Conduitas negativas ou intermediárias, como foi identificado na pesquisa de Dell' Agli (2008) nas **tarefas escolares**.



Perfil predominantemente negativo e as crianças com bom desempenho apresentaram um perfil predominantemente positivo.

# Discussão



- A avaliação das condutas afetivas está na dependência da **natureza da tarefa** e isso pode e deve ser identificado pelos educadores.
- Antes mesmo de levantar hipóteses sobre o não aprender, é pertinente que faça uma avaliação das condutas da criança na atividade que está sendo proposta.
- A responsabilidade recai de forma mais acentuada sobre o educador porque é ele quem pode e deve adequar as tarefas às necessidades de cada criança, garantindo-lhes interações mais satisfatórias e efetivas no que se refere à aprendizagem escolar.

# Considerações finais



- Avaliar a nota, o desempenho é necessário, mas é fundamental que se avalie as condutas afetivas das crianças nas tarefas que estão sendo propostas.
- A avaliação, nesse sentido, se reveste de significado, porque auxilia na tomada de decisão que nesse caso seria a escolha adequada da tarefa.

# Considerações finais



- O estudo possibilitou a construção de indicadores empíricos necessários à análise da afetividade, permitindo uma avaliação mais consistente e direcionada, não apenas em situações lúdicas, mas pode também ser extensiva às tarefas escolares.
- Além disso, psicólogos e educadores, em sua prática com crianças, podem propor estratégias de intervenção quando estão de posse de critérios avaliativos claros e definidos, contribuindo para a construção de condutas afetivas mais adequadas.

# Considerações finais



*O desejo existe apenas quando existe o objeto;  
o objeto só existe quando existe o desejo.*

Kierkegaard



betaniaveiga@dglnet.com.br