

ATIVIDADES E JOGOS LÚDICOS COM OS MORADORES NA COMUNIDADE MISSIONÁRIA DIVINA MISERICÓRDIA

ACTIVITIES AND LUDIC GAMES WITH THE LOCALS IN COMUNIDADE MISSIONÁRIA DIVINA MISERICÓRDIA

Bianca Fernanda Guelere de Souza¹

Bruna Gabriela Rabello da Silva¹

Gabriel Mani Nascimento¹

Marina Frigheto¹

Mayara Barbosa Duarte¹

Thaís de Souza Claudino¹

Wilner Balbino de Castro¹

Dr^a Prof^a Ana Paula Barbosa²

Resumo: O presente artigo consiste em uma revisão teórica acerca de alguns conceitos relacionados a contribuição dos jogos lúdicos e atividade recreativas na socialização dos moradores, verificando a maneira com a qual essas atividades podem auxiliar em terapias e compreender o modo que o ser humano necessita de ter contato com o próximo. Portanto, para alguns autores abordados, Fernandes e Svartman, essas atividades e jogos podem estimular a criatividade, diminuir o tempo ocioso, desenvolvendo confiança, diálogos e técnicas que encorajem as interações entre todos os moradores. Foram utilizadas a pesquisa bibliográfica, a observação e aplicação dos questionários nos moradores da comunidade e os profissionais que lá trabalham, para levantamento dos dados. Nos resultados poderemos concluir que os trabalhos propostos contribuíram para possíveis melhoras físicas e psíquicas dos moradores da instituição, melhorando convívio social, tempo ocioso e até mesmo auto-estima.

Palavra chave: jogos lúdicos, socialização, diálogo.

Abstract: This article consists in a theoretic review about concepts related to contribution of ludic games and recreational activity in the socialization of residents, checking the way which these activities can assist in therapies and understand the way that human needs to have contact with the other. So for some cited authors, Fernandes and Svartman, these activities and games can stimulate creativity, reduce downtime, developing trusts, dialogues and techniques that encourage interactions among all residents. Bibliographic research, observation and application of questionnaires to residents of the community and the professionals who work there, were utilized to collect data. With results we can conclude that the proposed works contributed to possible physical and mental improvement of the institution residents, improving social interaction, downtime and even self-esteem.

Keywords: ludic games, socialization, dialogue.

¹ Alunos do 5º semestre de Psicologia da Universidade de Franca

² Professora Orientadora do projeto, Docente da Universidade de Franca, Especialista em didática para a modernidade pela Universidade de Franca, Mestre em educação pela Universidade Federal de São Carlos e Doutora em Serviço Social pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

INTRODUÇÃO

Todos os indivíduos tem a necessidade de relações com o seu meio social, seja grande ou pouca intensidade. As atividades desenvolvem esse papel com o sujeito, criando situações que ganham o grupo para auxiliar nas relações e podendo contar com os jogos lúdicos. Essas atividades em geral são muito utilizadas hoje em dias nos grupos terapêuticos, que vem ganhando um espaço cada vez maior. Busca-se nos pacientes o contato, a interação, cooperação, o lidar com o novo juntamente com o próximo, estimulando o contato direto ou indireto, as vezes por vergonha, falta de convívio social, entre outros. Nesta técnica os autores buscaram compreender as atividades que se manifestam no meio social e que podem se desenvolver com o auxílio de algumas atividades. Através de estudos de observação, pesquisa bibliográfica e aplicação de questionário. Os respectivos dados e observações levantados a respeito do tema foram baseados na realidade da instituição “Comunidade Missionária Divina Misericórdia”.

DESENVOLVIMENTO

Ao trabalhar grupos é preciso conscientizar-se de que cada indivíduo reage às situações de uma maneira, isso é primordial. Não se deve esperar a mesma resposta de todos, inclusive pelo fato de que é também a diferença de indivíduos que constrói um grupo, pois é assim que as pessoas aprendem a lidar com o novo, respeitando e aprendendo com a diversidade.

A diversidade entre o próprio grupo ajuda a classificar suas características quanto a sua identificação, estrutura social, papéis individuais, relações recíprocas, normas comportamentais eleitas pelo próprio grupo, interesse e valores comuns, finalidade social e a permanência de seus membros e do grupo como um todo.

É de grande importância lembrar que a cooperação é item fundamental dentro de um grupo. Isso move os indivíduos a determinarem suas atividades e organizarem as ações para que elas sejam coniventes umas as outras, havendo uma integração social e um respeito ao trabalho do outro.

“São numerosos e complexos os interesses que levam os indivíduos e os grupos a cooperação. Pode ser a obtenção de algum bem material, interesses individuais ou grupais, lealdade ao grupo e seus ideais, temor às pressões ou ataques de outros grupos, ou a própria necessidade estrutural, decorrente da mútua interdependência em virtude das funções especializadas. Resumindo, podemos dizer que a cooperação é a solidariedade social em ação”. (MARCONI E LAKATOS, 2010, p. 88)

Mas retornando aos dias atuais, a sociedade vive de uma cooperação, financeiramente falando, nem sempre igual, pois é preciso dos serviços dos mais francos para que os mais poderosos possam crescer e criarem novas oportunidades aos primeiros. Tratando-se de um grupo social, teoricamente, o que deve prevalecer é a união, dentro de uma hierarquia, pois é preciso de hierarquia para manter a organização do grupo.

Os jogos lúdicos são comumente utilizados em crianças nas escolas pelos educadores, que tem a responsabilidade de ensiná-los e para isso jogos e brincadeiras são boas ferramentas, assim como os pais em casa tem o dever de socializar a criança e ensiná-la para o futuro e para isso a melhor maneira é brincar. Mas o que precisamos saber é o efeito destas atividades recreativas em adultos, dentro da instituição escolhida. Para isso dentro da teoria relatada por alguns autores realizaremos algumas dinâmicas e observaremos as reações a estes jogos entre os moradores.

A ludicidade tem como objetivo divertir o indivíduo, portanto é uma ferramenta preciosa para desenvolver habilidades e situações que possam contribuir no desenvolvimento, socialização, comunicação e outros quesitos. Conforme Marconi e Lakatos (2010, p. 87) “A comunicação, forma importante de interação, é fundamental para o homem, enquanto ser social, e para a cultura”.

As brincadeiras de recreação assim como os jogos lúdicos, tem um sentido de divertir o indivíduo e é experimentando que se aprende novas maneiras de resolver situações ou mesmo apura-se mais as maneiras já compreendidas para isso.

Com base em algumas referências serão escolhidas algumas atividades tais como a “dinâmica da qualidade”. Essa dinâmica funciona da seguinte maneira: cada pessoa pega um papel com uma qualidade e fala sobre si. É muito interessante, pois serve para se soltarem mais e exporem o que acham de si e da relação com o outro. Essa atividade tem o intuito de colocar para fora o que está sentindo e reconhecer que todos têm qualidades.

Outra atividade será o bingo, o qual é uma forma de distração, assim há a interação e socialização durante sua realização, pois as pessoas se entregam a brincadeira relacionando-se entre si. É uma forma de observar o diálogo entre os indivíduos.

Será realizado o desenho livre, com o intuito de estimular a criatividade, a interação e será também uma forma de lazer. Serão entregues folhas em branco e material para colorir como lápis de cor e giz de cera. Nesta atividade o indivíduo expressa muito o inconsciente e relaxa quando simboliza algo do seu interior, isso

contribui individualmente como um meio de distração para a mente e quando realizado em grupos para a interação entre os participantes através de opiniões e elogios.

Com essas atividades, podemos estimular a espontaneidade e a criatividade das pessoas, desenvolvendo confiança, através de técnicas que encorajem as interações entre os mesmos.

As atividades lúdicas são um caminho para aliviar tensões e estresses e permitir que a imaginação exteriorize as emoções e sentimentos do indivíduo. Na pintura, por exemplo, essas expressões são demonstradas através dos traços, das cores e dos desenhos criados. Conforme Fernandes e Svartman (2003, p.257) “A arte e a criatividade são úteis em terapias de todas as correntes. Elas ajudam nos primeiros contatos com os pacientes e auxiliam a organizar a comunicação”. Assim, possibilitam uma clareza entre ambiente, pensamento e sentimento para o indivíduo, promovendo também uma maior interação entre os mesmos.

Segundo Brunhs (1997, p.11), no dia a dia o lúdico se dá da seguinte forma:

“Em seu sentido primeiro, vida cotidiana diz respeito às coisas que ocorrem na sucessão de todos os dias. Refere-se, portanto, ao que é habitual, corriqueiro, comum. Talvez, por isso, se construam algumas vezes em torno dela associações com aspectos de pouca ou nenhuma importância, inscrito no que é banal, pura trivialidade. Algo semelhante parece acontecer com as práticas lúdicas, não raro encaradas como contraponto de seriedade, reino de tudo que é inútil, improdutivo, vazio. Coisas para entreter quem não tem mais o que fazer.”

Portanto, nós seremos humanos necessitamos de relações sociais para sobrevivência, sem isso não há uma criação de personalidade e um autoconhecimento se relacionando com o próximo, pois é nesse momento que as atividades e os jogos lúdicos poderão contribuir para esse desenvolvimento.

METODOLOGIA

Um método de pesquisa é escolhido de acordo com a necessidade do conteúdo a ser estudado e caracteriza-se por utilizar resultados da experiência, chegando-se a uma conclusão a partir da correta aplicação de regras lógicas.

Na pesquisa bibliográfica que utilizaremos para essa pesquisa, é possível obter informações e aprender sobre algo, sejam essas em qualquer tipo de veículo que gravem ou transcreva.

A pesquisa de campo utiliza-se para obter informações sobre o tema, recolhendo e observações sobre o tema, mais específica e objetiva.

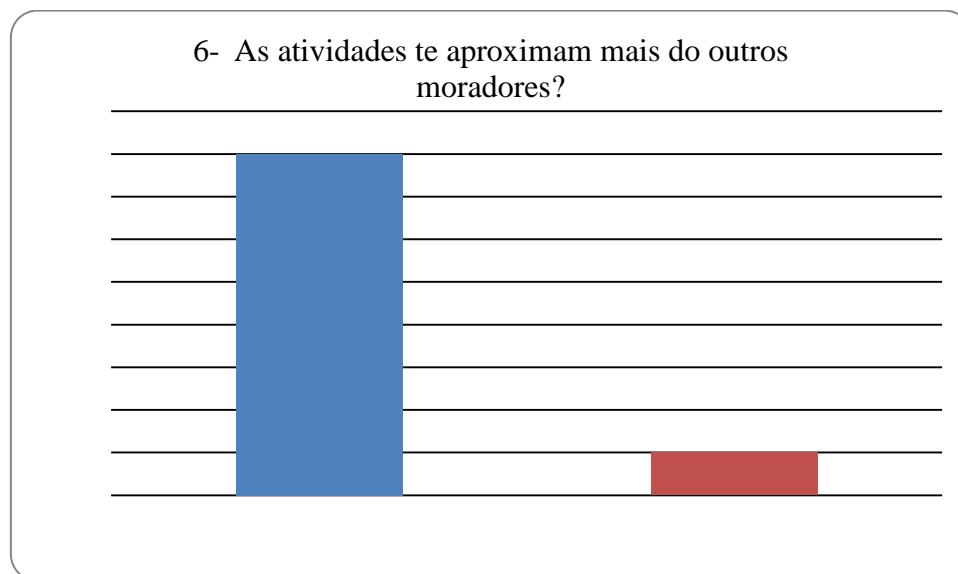
Na coleta de dados é preciso observar primeiro, pois através da percepção ampliaremos o sentido do objeto e adquire-se conhecimento. Contribui para o questionário que deve se envolver de acordo com o universo pesquisado, com palavras claras e de fácil compreensão para que todos possam compreender.

RESULTADOS

Utilizando das visitas e aplicação do questionário, pudemos observar a contribuição das atividades e jogos lúdicos na socialização dos moradores e do ser humano. Foi possível verificou-se a inclusão de pessoas que por algum motivo tem dificuldades de se relacionar em seu cotidiano, contando com todos os moradores da instituição.

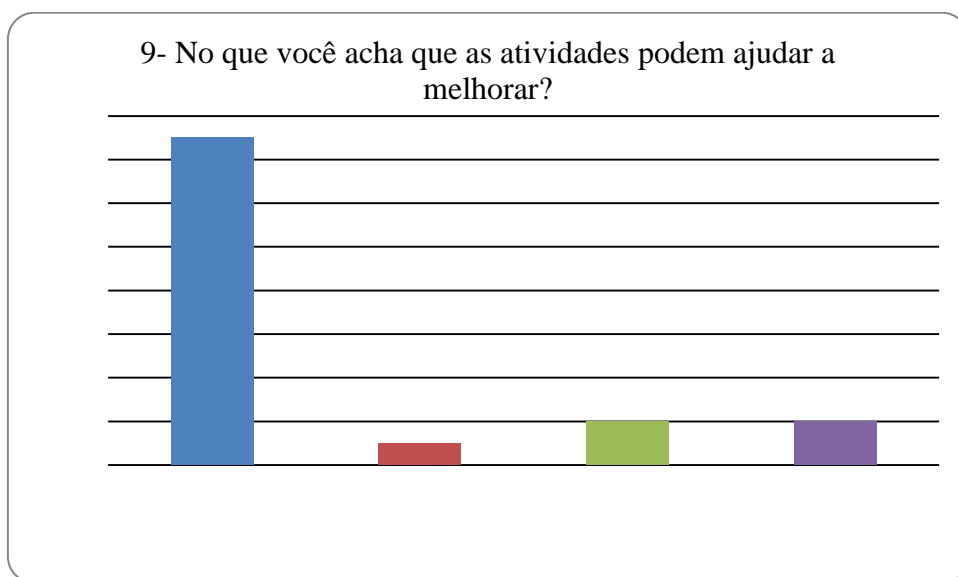
Com as atividades desenvolvidas, todos os moradores aprenderam a redimir e a ampliar duas relações, ou seja, em benefício próprio que contribui para a relação de todos apesar das diferenças entre todos que convivem juntos.

Nesses dois gráficos a seguir, podemos verificar a importância das atividades e jogos lúdicos.



De acordo com o gráfico cerca de 80% dos moradores, respondeu que as atividades aproximam sim dos outros moradores e 10% responderam que não, pois alguns evitam contato por vergonha ou por não quererem mesmo conversar, os outros

10% não quiseram ou não se sentiram a vontade para participar e responder a pergunta em questão.



No segundo gráfico cerca de 73% dos moradores ao serem questionados no que achavam que as atividades podiam ajudar a melhorar, responderam que na auto-estima, 3% responderam que as atividades melhoram a relação com o outro dentro da instituição, 10% acredita que diminui a timidez que para eles é um dos maiores problemas de todos, e 10% acreditam que resolvem outros problemas, felicidade e bem-estar próprio.

Na coleta de dados obtivemos a compreensão da necessidade das atividades e dos jogos de como eles se relacionam com as atividades propostas. Tivemos como intuito a observação abordando o tema escolhido para analisar seus efeitos, assim com a relação das pessoas, ou seja, os moradores e colaboradores da instituição escolhida.

CONCLUSÃO

Neste artigo, podemos concluir que as atividades e os jogos lúdicos, foram de grande importância para os moradores da Comunidade Missionária Divina Misericórdia, pois notamos uma melhor socialização e convivência entre os próprios moradores. As atividades propostas também contribuíram para possíveis melhoras físicas e psíquicas, pois as mesmas ocuparam o tempo ocioso dos moradores, que de princípio era o maior problema, melhorou o convívio social entre eles e os beneficiaram no sentido de expressarem o que sentem, pensando no dia-a-dia e até mesmo no

momento que saírem da instituição, e a importância de se conhecerem mais e ao próximo. Assim o projeto teve resultados com âmbitos positivos na socialização deixando claro que essas atividades contribuem e auxiliam para a relação do ser humano.

REFERÊNCIAS

- CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; **Metodologia Científica**. São Paulo: Markon Books, 1996.
- MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Metodologia Científica**. 3. ed. São Paulo, Atlas, 2000.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5 ed. Editora Atlas, São Paulo, 2007.
- MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Sociologia Geral**. 7. ed. São Paulo, Atlas, 2010, p.373.
- FERNANDES, W. J; SVARTMAN, B; FERNANDES, B. S. **Grupos e Configurações Vinculares**. São Paulo, Artmed, 2003.
- BARTHOLO, M.F. **O lazer numa perspectiva lúdica e criativa**. Cinergis, Santa Cruz do Sul, 2001.
- BRUHNS, H. T. **Introdução aos estudos do lazer**. Campinas, Editora UNICAMP, 1997.