

O JOGO DE REGRAS COMO MEDIADOR PARA O SUCESSO ESCOLAR EM ALUNOS COM HISTÓRICO DE FRACASSO

IAGO MARAFINA DE OLIVEIRA¹; ANDRÉ LUIZ JOUSSEF CARVALHO²; AMANDA DE ALMEIDA SCHIAVON³; SIMONE TAVARES LUDTKE⁴; MARIA CRISTINA MIRITZ SILVA⁵; SILVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO⁶

¹Graduando em Psicologia – Universidade Federal de Pelotas. E-mail: iagomarafinadeoliveira@gmail.com

²Graduando em Psicologia – Universidade Federal de Pelotas. E-mail: andreluiz.klop@hotmail.com

³Graduanda em Psicologia – Universidade Federal de Pelotas. E-mail: amandaschiavon@yahoo.com.br

⁴Graduanda em Psicologia – Universidade Federal de Pelotas. E-mail: si_ludtke@hotmail.com

⁵Graduanda em Psicologia – Universidade Federal de Pelotas. E-mail: cris.miritz@hotmail.com

⁶Doutora, Professora do Curso de Psicologia – Universidade Federal de Pelotas. E-mail: silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho faz parte da pesquisa em andamento chamada “O jogo de regras é um instrumento para o sucesso escolar em alunos com história de fracasso?”. Esta pesquisa tem como objetivo geral analisar, refletir e problematizar a avaliação e intervenção psicológica em alunos do ensino fundamental que possuem histórico de fracasso escolar. Para isso, se tem como norteador teórico a Psicologia Histórico-Cultural, mais especificamente as ideias de Vygotsky.

O fracasso continua extremamente presente nas escolas brasileiras. Conforme dados de 2011 do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), 40% dos alunos concluíram o 3º ano sem o nível de aprendizado esperado na leitura. Dentre todos os resultados, se indica que a defasagem dos estudantes provenientes de escolas públicas é maior que os da escola privada em todas as áreas.

Ao mesmo tempo, existe uma dicotomia no âmbito da aprendizagem escolar divididas entre sucesso e fracasso, que são termos amplamente difundidos para caracterizar satisfatoriedade ou insatisfatoriedade, respectivamente na aprendizagem. Desta maneira, é preciso ter cautela para que a vítima, ou seja, o aluno, não acabe se tornando culpado e internalize esta culpa criada a partir dos discursos ideológicos proferidos pelos órgãos públicos (PATTO, 1990).

Como consequência, estes alunos acabam sendo encaminhados para atendimento médico e/ou psicológico com queixa de dificuldades na leitura, escrita e cálculo. Assim, se fazem necessárias intervenções mediadas que auxiliem as crianças a desenvolver as funções psicológicas superiores (FPS) de atenção, memória, percepção, raciocínio e outras.

A ideia central da psicologia histórico-cultural é de que, na interação social e por intermédio do uso de instrumentos materiais e psicológicos (signos) — principalmente a linguagem —, ocorre o desenvolvimento (VYGOTSKY, 2009; LURIA, 1988). A linguagem é essencial para o processo de transmissão do conhecimento de uma geração para outra e possibilita o aparecimento das FPS.

Portanto, para Vygotsky (2009) a gênese do comportamento humano ocorre por meio do desenvolvimento das FPS, na interação social e mediada pelo uso de

signos. Assim, o jogo também serve como um signo de mediação entre sujeito e o mundo (ELKONIN, 2009). Esta mediação acontece na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) da criança (VYGOTSKY, 1995).

De acordo com Oliveira (2010), quando uma criança já realiza uma tarefa sozinha, de forma independente, esse conhecimento já consolidado diz respeito a NDR. A ZDP consiste no caminho a ser percorrido pela criança para que, ao receber a ajuda de alguém mais desenvolvido, alcance o desenvolvimento real.

Assim, o aprendizado efetivo se dá quando é definido os limiares entre NDR e ZDP, desencadeando o desenvolvimento das FPS como a atenção, concentração, memória, percepção e raciocínio. A partir da avaliação e intervenção psicológica mediada, pode ocorrer o desenvolvimento das FPS que irá reverberar no desempenho acadêmico dos estudantes.

2. METODOLOGIA

A pesquisa possui caráter qualitativo e é uma intervenção dividida em três etapas de: avaliação inicial, intervenção por meio de jogos e avaliação final. A amostra consiste em quatro crianças que cursam ensino fundamental. Todas as etapas possuem sessões lúdicas semanais de aproximadamente 50' minutos que são gravadas e, posteriormente, degavadas. Ao fim da intervenção, a pesquisa se utilizará destas gravações para uma análise temática e microgenética dos dados.

Na primeira etapa é realizada uma entrevista semi-estruturada com o responsável, questionário com professores, análise do prontuário e um encontro lúdico com a criança para a criação do vínculo. Posteriormente, se inicia a avaliação mediada utilizando o Teste de Desempenho Escolar (TDE), sendo observados acertos e erros. Assim, o objetivo não consiste em realizar psicodiagnósticos, mas apenas verificar o NDR e a ZDP do aluno.

Ao fim da aplicação do TDE, começa a segunda etapa, a intervenção propriamente dita. Esta intervenção se dá a partir da mediação com jogos de regras. A pesquisa se utiliza do jogo da memória, cara a cara e damas, respectivamente. Estes jogos possuem o intuito de desenvolver as FPS.

No último e terceiro momento de intervenção, será realizada entrevista semi-estruturada com o responsável, questionário com o professor e reaplicação das questões do TDE, que a criança, na primeira etapa, acertou com apoio ou errou. Todos estes encontros ocorrem no Centro de Neurodesenvolvimento da FAMed.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento, foi realizada a primeira etapa da pesquisa. Nesta etapa, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com os responsáveis e encontros lúdicos semanais com os alunos. A previsão é que a segunda e a terceira etapa ocorram no segundo semestre letivo de 2016. Como a pesquisa encontra-se em andamento, os resultados parciais foram obtidos nos prontuários e nas entrevistas semi-estruturadas junto aos responsáveis.

A amostra possui quatro crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental de Escolas Públicas do Município de Pelotas e Capão do Leão. A previsão é que a segunda e terceira etapa comecem no segundo semestre letivo de 2016.

O perfil da mostra coletado até agora consiste em 4 alunos. Todas as crianças são do sexo masculino com média de idade de 9 anos e 5 meses. Dois destes alunos estão cursando o terceiro ano, um está no quarto ano e um está no segundo. Três possuem histórico de repetência no terceiro ano e um não repetiu. Todos também possuem nível socioeconômico baixo. Quanto a medicação, apenas um dos quatro alunos faz uso. Todos foram encaminhados com queixa de alguma dificuldade na leitura, escrita e/ou cálculo.

4. CONCLUSÕES

As conclusões remetem ao fato de que a pesquisa está em andamento, portanto também são parciais. Porém, já percebe-se a importância da mediação com a criança desde o processo de avaliação por meio do TDE. Esta mediação, que se dá na ZDP, começa a partir da definição dos limiares existentes entre NDR e ZDP. Atuar no processo de aprendizagem, via ZDP, significa apoiar os alunos em suas dificuldades e ter a sensibilidade de perceber quando a ZDP trabalhada se torna NDR, criando-se a necessidade de abertura de novas ZDPs.

Este processo de aprendizagem gera desenvolvimento das FPS, ou seja, da atenção, memória, raciocínio, concentração e percepção. Todo este desenvolvimento irá reverberar no desempenho acadêmico dos estudantes. Desta maneira, com apoio, a criança se torna mais capaz de se desenvolver no ambiente escolar.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

OLIVEIRA, M.K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2010.

LURIA, A. R.; VIGOTSKII, L. S.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

NASCIMENTO, C.P.; ARAUJO, E. S.; MIGUÉIS, M.R. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. **Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v.13, n.2, p. 293-302, 2009.

PATTO, M.H.S. **A produção do Fracasso Escolar: histórias de submissão e rebeldia**. São Paulo: T.A. Queiroz, 1990.

PIMENTEL, A. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. **Psicologia da Educação**, São Paulo, v.26, p. 109-133, 2008.

PINHEIRO, S. N. S. **O jogo com regras explícitas pode ser um instrumento de para o sucesso de estudantes com história de fracasso escolar?**. 2014. 218f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Pelotas.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem/Lev Semenovich Vygotsky.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.