

A APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS

THIAGO PINTO MOREIRA¹; IAGO MARAFINA DE OLIVEIRA²; SILVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO³

¹Graduando em Psicologia - Universidade Federal de Pelotas – thiagomoreira.90@hotmail.com

²Graduando em Psicologia – Universidade Federal de Pelotas –
iagomarafinadeoliveira@gmail.com

³Doutora, Professora do curso de Psicologia - Universidade Federal de Pelotas –
silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho se constituiu a partir de uma experiência do Estágio Básico III, com ênfase em Psicologia Escolar do curso de Psicologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). No referido estágio, se realizou um projeto de intervenção com orientação da Professora Doutora Sílvia Nara Siqueira Pinheiro, que desenvolve uma pesquisa no mesmo âmbito intitulada “O jogo com regras explícitas pode ser um instrumento para o sucesso de estudantes com história de fracasso escolar?”.

Este projeto se iniciou em uma escola da rede municipal de educação a partir das demandas de queixa escolar levantadas na mesma. Seu objetivo principal foi trabalhar as dificuldades de aprendizagem dos alunos por meio de jogos lúdicos, por meio da teoria histórico-cultural, principalmente nas idéias de Vygotsky. Um dos princípios da teoria histórico-cultural, conforme Vygotsky (2000) apud Santos; Leonardo (2014), o psiquismo humano se faz produto dos processos de desenvolvimento histórico da humanidade, onde se produz um salto dialético por meio do mesmo, modificando o método estímulo resposta proposto pela psicologia ortodoxa.

Para Carneiro (2006) nada acontece sem conexão com a matéria, embora algumas vezes se desconheça esta conexão. Não é possível separar biologia de cultura, pois somos atravessados pelos aspectos culturais desde nosso nascimento, ou até antes. Impossibilita-se pensar em um homem em sua totalidade somente por seu material. O mesmo não se encontra sozinho, mas sim atravessado pela cultura.

Para Vygotsky o caráter biológico do desenvolvimento humano passa a não ser só a base e sim em coexistência com o desenvolvimento social. A criança por meio da aprendizagem desenvolve-se. Faz-se necessário assim, que a criança possua as condições necessárias e adequadas de vida, pois o meio social é determinante no seu desenvolvimento (SANTOS; LEONARDO, 2014).

Para a Psicologia histórico-cultural, mudanças na sociedade produzem mudanças na consciência e comportamento humano, pois estes se desenvolvem a partir das atividades sociais. As funções psicológicas superiores (memória, atenção e concentração) possuem caráter biológico, mas dependem da interação social para seu desenvolvimento, sendo a linguagem o mais importante dos signos de interação indivíduo e mundo (SANTOS, 2004 apud SANTOS; LEONARDO, 2014).

Saviani (2005) apud Leal; Souza (2014) entende que a sociedade com antagonismos de classes, impossibilita um acesso a educação universal. O índice de fracasso escolar, entendido por problemas de aprendizagem e de comportamento acaba aumentando, pois os limites impostos a educação são

produtos de relações de produção estabelecidas em nossa sociedade (LEAL; SOUZA, 2014).

Os contextos sociais se fazem importantes, no auxílio à aprendizagem, quando o sujeito tem acesso ao universo de signos e processos de significação, desenvolve as funções superiores de pensamento (CARNEIRO, 2014). Para que a aprendizagem ocorra esta deve ocorrer na zona de desenvolvimento proximal (ZDP). A ZDP é caracterizada por um campo interpsicológico onde as significações são socialmente construídas nas relações. Relações estas caracterizadas por meio do embate, da troca de idéias, do compartilhar pontos de vista diferentes por meio da mediação do sujeito que possui o maior domínio sobre o assunto para o de menor (CARNEIRO, 2014). Vygotsky então evidencia que a criança é constituída não só pelo nível de desenvolvimento efetivo, ou seja, as funções já desenvolvidas, mas também pela ZDP. O nível de desenvolvimento potencial se faz de grande importância, pois é nela que a criança soluciona problemas com ajuda de um indivíduo mais experiente. Portanto a ZDP e seus processos se caracterizam em um campo de possibilidades, onde todos os envolvidos se desenvolvem. (CARNEIRO, 2014).

2. METODOLOGIA

O projeto é uma intervenção e objetiva trabalhar as dificuldades de aprendizagem dos alunos por meio de jogos lúdicos. Por intermédio dos jogos, procurou-se proporcionar suporte para a aprendizagem, bem como desenvolver as funções psicológicas superiores por meio de mediação, tomando como base a psicologia histórico-cultural de Vygotsky.

Para que esta intervenção fosse realizada, em um primeiro momento foram realizadas entrevistas com a direção, vice direção, orientação pedagógica e professores da escola, onde foram apontadas as principais problemáticas da instituição. Realizaram-se diversas conversas onde foram indicados alguns casos específicos com demandas de problemas de comportamento e aprendizagem.

Recebeu-se diferentes laudos por parte da orientação educacional que foram realizados por órgãos parceiros da escola, como o Núcleo de Desenvolvimento, Centros de Apoio Pedagógicos, Postos de Saúde entre outros. As amostras foram escolhidas por meio das entrevistas e análise dos laudos indicados. Após a análise de laudos e conversas com docentes foi refletida a proposta e projeto de intervenção junto à escola. Foram escolhidos como amostra quatro alunos do sexo masculino. Três alunos do terceiro ano, com idade de nove anos e um aluno do pré-B, de seis anos. As queixas foram agressividade, falta de concentração, problemas de aprendizagem, dentre outras. Quanto à medicação, os três alunos do terceiro ano faziam uso. Foram realizadas observações dos alunos no âmbito de sala de aula, analisando suas dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita e seus comportamentos para fim de elaboração da intervenção.

A intervenção teve uma média de quatro encontros. Os encontros se deram de forma individual e semanal. O primeiro encontro com duração de vinte minutos e os demais com aproximadamente de trinta a quarenta minutos. Foram disponibilizados jogos diferentes a cada semana para que o acadêmico realiza-se a mediação na ZDP dos alunos e criação de diferentes estratégias no jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos utilizados nos encontros foram: memória, dominó e lince. Inicialmente, na primeira sessão foi apresentado o jogo de memória aos alunos,

para que os mesmos pudessem se inteirar do que se caracterizava a atividade. Foi trabalhado na ZDP do aluno, por meio do jogo, questões como memória, atenção e organização espacial. Pode-se também estabelecer um primeiro vínculo com a criança, a fim de determinar um contrato para a ciência da mesma em relação à intervenção realizada.

Na sessão seguinte foi trabalhado o jogo de dominó como mediador da criança. Por meio deste jogo, os alunos puderam aprender sobre cores, números, o que é “metade” e algumas regras utilizadas também no jogo de memória como: virar as peças para baixo, a vez de cada participante jogar, entre outras.

Dando continuidade, na semana seguinte foi apresentado um jogo chamado lince. Nele havia várias peças com diferentes objetos, que podiam ser agrupados por tipo como: animais, objetos e comidas. Cada peça tinha uma imagem igual no tabuleiro para o participante procurar. Neste jogo, além dos alunos agruparem as peças de mesma origem, os alunos aprenderam a dividir as mesmas, consequentemente aprendendo números pares e ímpares.

Na última sessão, foram apresentados todos os jogos já trabalhados para que o aluno escolhesse o que quisesse. A partir da escolha, ele relembra todas as regras e métodos de utilização do jogo trabalhado novamente.

Algumas dificuldades foram encontradas por parte dos alunos nos jogos como contar peças, lembrar-se das regras e também alguns problemas relacionados à atenção e foco no jogo realizado. Porém, estas dificuldades foram identificadas e trabalhadas ao longo dos encontros, por meio da mediação, do apoio do acadêmico na ZDP dos alunos. Foi possível analisar que as próprias crianças traziam estratégias de jogo quando o mesmo se tornava de competição com o acadêmico. A atenção foi um elemento bastante observado e trabalhado nos encontros.

Durante o processo da intervenção, realizou-se conversas informais de cunho investigativo com objetivo de nortear e avaliar o desenvolvimento dos alunos. Para avaliação dos resultados finais da intervenção, realizou-se uma segunda entrevista com os professores, pois são estes profissionais que lidam de forma mais rotineira com os alunos. Pode-se notar por meio das mesmas, que os alunos puderam desenvolver suas funções superiores, reverberando em sala de aula todo o aprendizado obtido. A própria atividade dos alunos se fez muito evidente no comportamento dos mesmos em cada encontro e também arrumação dos jogos ao final, mostrando bastante cooperação.

4. CONCLUSÕES

O estágio básico com ênfase em Psicologia Escolar se realiza em apenas um semestre letivo, portanto, ao fim do referido semestre, houve uma barreira em questão no que se refere ao tempo hábil para finalização desta intervenção. Porém, durante todo o processo, pode-se notar por meio das entrevistas o desenvolvimento dos alunos. Pode-se, por meio da intervenção, observar o desenvolvimento das funções superiores dos alunos através da ZDP. A inserção das bases teóricas da Psicologia histórico-cultural de Vygotsky foi de extrema importância para o norteamiento e análise dos fatos apresentados.

Ao fim do projeto, as queixas escolares diminuíram consideravelmente, indicando que os alunos melhoraram a atenção, concentração e outros. Foi construída não só uma relação de mediação, quanto também de escuta de algumas problemáticas trazidas pelos estudantes durante o processo.

Foi possível refletir, também, o quanto a presença do psicólogo em algumas instituições, como a escola, é importante. Na instituição em questão, há a

ausência deste profissional, o que implica, por exemplo, na falta de atendimento às demandas dos alunos. O pensamento crítico em relação a questões gerais se mostrou fundamental nesse quesito, para um melhor entendimento de todas as adversidades que o aluno presencia em seu cotidiano.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARNEIRO, M.S.C. A deficiência mental como produção social: de Itard a abordagem Histórico-Cultural. In: BAPTISTA, C.R. (Organizador). **Inclusão e Escolarização: Múltiplas Perspectivas**. Porto Alegre: Mediação, 2006. Cap.11, p.137-151

LEAL, Z.F.D.R.G.; SOUZA, M.P.R.D. O processo de escolarização e a produção de queixa escolar - uma relação antiga, um problema atual. In: LEONARDO, N.S.T.; LEAL, Z.F.D.R.G.; FRANCO, A.D.F. **O processo de escolarização e a produção de queixa escolar: reflexões a partir de uma perspectiva crítica em psicologia**. Maringá: Eduem, 2014. Cap.1, p.19-39.

SANTOS, R.D.M.G.M.; LEONARDO, N.S.T. O transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) na perspectiva de psicólogos que atuam no contexto escolar. In: LEONARDO, N.S.T.; LEAL, Z.F.D.R.G.; FRANCO, A.D.F. **O processo de escolarização e a produção de queixa escolar: reflexões a partir de uma perspectiva crítica em psicologia**. Maringá: Eduem, 2014. Cap.5, p.111-149.