

## **AValiação-Intervenção com Jogos para o Desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores**

JANINE PESTANA CARVALHO<sup>1</sup>; AMANDA DE ALMEIDA SCHIAVON<sup>2</sup>; SIMONE TAVARES LUDTKE<sup>3</sup>; KAREN PEREIRA DA MOTTA<sup>4</sup>; MARCOS ROBERTO SILVA SOUZA<sup>5</sup>; SÍLVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – janinepcarvalho@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas - amandaschiavon@yahoo.com.br

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – sj\_ludtke@hotmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas - karenmottahe@gmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas - marcosroberto02012@gmail.com

<sup>6</sup>Universidade Federal de Pelotas - silvianarapi@gmail.com

### **1. INTRODUÇÃO**

O trabalho aqui apresentado tem por objetivo analisar parte da pesquisa em andamento chamada “O jogo com regras explícitas pode ser um instrumento para o sucesso de estudantes com história de fracasso escolar?”. A pesquisa tem como base a psicologia histórico-cultural, utilizando as ideias de alguns autores filiados a esta linha de pensamento, principalmente as de Vygotsky e Elkonin. A intervenção aplicada nesta pesquisa tem, portanto, o objetivo de investigar se o jogo de regras explícitas pode ser um instrumento eficaz para o sucesso escolar e influenciar no desenvolvimento das funções psicológicas superiores (FPS), tais como atenção, memória, percepção, raciocínio e tomada de consciência (PINHEIRO, 2014).

O termo “fracasso escolar” é utilizado no ambiente escolar como parte da dicotomia sucesso e fracasso, sendo termos amplamente difundidos para caracterizar satisfatoriedade ou insatisfatoriedade, respectivamente na aprendizagem. Neste contexto, ainda existe uma naturalização do discurso acerca do fracasso, sendo ele geralmente associados a déficits mentais ou culturais. PATTO (1990) critica essas explicações, pois, implicitamente, culpabilizam a própria criança e sua estrutura familiar, colocando-as como únicas responsáveis pelo seu processo de aprendizagem. A psicologia histórico-cultural busca desconstruir essas dicotomias, entendendo o homem como uma construção que se dá em meio a uma realidade cultural e histórica.

Desta maneira, é preciso ter cautela para que a vítima, ou seja, o aluno, não se torne culpado e internalize esta culpa criada a partir dos discursos ideológicos proferidos pelos órgãos públicos (PATTO, 1990). A ideia central da psicologia histórico-cultural é de que o desenvolvimento do indivíduo está diretamente relacionado com a interação social e ocorre pelo intermédio do uso de instrumentos materiais e psicológicos (signos), principalmente a linguagem (VYGOTSKY, 2009; LURIA, 1988). Nesse quesito, a linguagem é essencial para o processo de transmissão do conhecimento de uma geração para outra e possibilita o desenvolvimento das FPS.

A mediação, proposta por VYGOTSKY (1995), acontece quando alguém mais desenvolvido oferece apoio para que um novo conhecimento alcance o nível de desenvolvimento real (NDR) do sujeito. De acordo com OLIVEIRA (2010), quando uma criança já realiza uma tarefa sozinha, de forma independente, esse conhecimento já consolidado diz respeito ao NDR. Os processos em

desenvolvimento estão localizados no que VYGOTSKY (2009) denomina de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) ou imediato. Eles são como “brotos”, que não estão totalmente desenvolvidos e, portanto, necessitam da ajuda de outra pessoa, que os domine, para atingir um nível de desenvolvimento pleno, no qual as funções mentais atingem maior maturidade e a criança consegue resolver problemas com autonomia. A ZDP possibilita a relação entre desenvolvimento e aprendizagem.

Para a psicologia histórico-cultural o jogo também é um signo de mediação entre o sujeito e o mundo e cria zonas de desenvolvimento proximal (ELKONIN, 2009). Compreende-se, portanto que ele poderá ser um caminho para, quem sabe, trabalhar os possíveis desencontros entre estudantes e conhecimento.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa teve sua intervenção estruturada em três etapas diferentes: avaliação inicial, intervenção por meio de jogos e avaliação final. Durante a avaliação inicial foi realizada a análise de prontuário prévio da criança, uma entrevista semi-estruturada com o responsável e professor, um encontro lúdico com a criança para formação de vínculo seguido de encontros para a aplicação mediada do Teste de Desempenho Escolar (TDE). Na segunda etapa ocorreu a intervenção por meio de jogos, onde foi oferecida a mediação para o entendimento dos jogos memória, cara a cara e damas. A avaliação final marcou o encerramento da intervenção com a criança onde foram reaplicadas, de forma mediada, as questões que a criança errou ou acertou com apoio do TDE e realizou-se novamente a entrevista semi-estruturada com o responsável e professor.

A análise dos dados foi feita de forma qualitativa a partir do material colhido durante os encontros com a criança, responsável e professor. Os encontros ocorreram semanalmente e em uma sessão de em média 50 minutos. As sessões foram gravadas e, posteriormente, degravadas para a análise temática e microgenética dos achados. A intervenção ocorreu no Ambulatório de Neurodesenvolvimento da Universidade Federal de Pelotas. As crianças atendidas foram encaminhadas pelos neuropediatras deste ambulatório apresentando queixas de dificuldades na aprendizagem. Cabe salientar que, a pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da UFPel no ano de 2013, e atende alunos dos anos iniciais de escolas públicas do município de Pelotas com histórico de dificuldades na leitura, escrita e cálculo.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme descrito, este trabalho visa analisar uma parte da pesquisa em andamento, onde, neste corte temos uma amostra final de duas crianças com histórico de dificuldades na leitura, escrita e cálculo, com idades de 7 e 10 anos, ambas do sexo masculino e de realidade socioeconômica baixa.

Durante as entrevistas iniciais com os responsáveis e professores foram apontados, além das dificuldades na leitura, escrita e cálculo, a desmotivação perante os estudos, uma baixa auto-estima, agressividade, entre outras queixas. Em ambos os casos foi adotada a mesma estrutura de atendimento diferindo apenas em alguns momentos para adequar-se às singularidades de cada criança. Inicialmente foram realizadas sessões para o desenvolvimento de vínculo. Em um segundo momento, ainda durante a avaliação inicial, houve a aplicação mediada do TDE, de

forma que, os resultados obtidos vieram a confirmar os dados prévios de dificuldades nas três esferas da aprendizagem escolar (leitura, escrita e cálculo). A criança de 7 anos ainda não estava alfabetizada e mesmo com a oferta de apoio apresentou baixo número de acertos, a criança de 10 anos embora estivesse alfabetizada, apresentou dificuldades significativas obtendo um maior número de acertos apenas com a mediação das pesquisadoras.

Diante de tais dificuldades se iniciou a intervenção com os jogos. No jogo de memória observou-se nas duas crianças, inicialmente, dificuldades na organização das peças, no cumprimento das regras e em manter a atenção, também constatou-se a presença de níveis elevados de ansiedade. No jogo cara a cara as dificuldades se mostraram mais acentuadas, principalmente nos quesitos de entendimento das regras, elaboração de estratégias (boas perguntas) e raciocínio de exclusão. Ainda no cara a cara, a falta de atenção e capacidade de concentração mostraram-se diretamente relacionadas às dificuldades apresentadas. De igual forma, no jogo de damas houve também dificuldades no entendimento de regras e da elaboração de boas estratégias.

Nos três jogos houve o apoio dos pesquisadores para a realização das jogadas e, ao longo das sessões, o desenvolvimento e avanços das FPS foram ficando perceptíveis. As crianças tomavam consciência de suas dificuldades e realizavam imitações tanto em termos de organização espacial, quanto de raciocínio, a melhora na atenção e concentração resultou em acertos nas jogadas. Todo o avanço alcançado ao longo dos jogos refletia diretamente na auto-estima das crianças, que passaram a se mostrar também mais motivadas.

Durante a intervenção com jogos algumas singularidades das crianças se acentuaram e intervenções foram realizadas a fim de, colaborar com o desenvolvimento de cada um. A criança de 7 anos apresentou um déficit significativo no que confere as noções corporais, inclusive na utilização de termos científicos para nomear as partes do corpo humano. Esse déficit foi trabalhado de forma concomitante a realização dos jogos e teve efeitos positivos principalmente no cara a cara. A criança de 10 anos, durante a intervenção apresentou uma desorganização psíquica, necessitando ser encaminhada para demais serviços da rede do sistema único de saúde para receber atendimentos que diferiam do foco na aprendizagem.

Na avaliação final houve, em ambos os casos, melhoras significativas nos resultados do TDE, principalmente para a criança de 7 anos que encerrou a intervenção alfabetizada. Durante as entrevistas finais com as professoras foram apontadas melhora na atenção e concentração em sala de aula, como consequência disso, as duas crianças foram aprovadas para o 3º e 4º anos. A criança de 7 anos teve seus avanços reconhecidos pela responsável e professora tanto no que confere a aprendizagem quanto ao comportamento. A criança de 10 anos, embora tenham sido apontadas melhoras pela professora, a responsável não as conseguiu reconhecer diante dos problemas psicológicos que estavam enfrentando.

#### 4. CONCLUSÕES

Após análise dos resultados obtidos foi possível concluir que a intervenção mediada através dos jogos com regras pode atuar nas Funções Psicológicas Superiores e com isso possibilitar uma melhora no desempenho escolar das crianças. Cabe salientar que o desenvolvimento das FPS é possível pelo fato de que

a mediação é realizada na ZDP, ou seja, analisando constantemente aquilo que a criança ainda não sabe fazer sozinha e que precisa de apoio. Apesar dos atravessadores que fizeram com que fosse necessário acrescentar outras ações além da intervenção proposta pela pesquisa, nota-se por meio das análises temática e microgenética, que o jogo com regras mediado foi o principal instrumento que auxiliou no desenvolvimento das FPS.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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.

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

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 Semenovitch Vygotsky**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.