

O JOGO NA INTERVENÇÃO DO FRACASSO ESCOLAR: UMA PROPOSTA COM BASE NA PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL

JÚLIO RIBEIRO XAVIER¹; GIOGGIO ÁLLIX ALMEIDA²; TALITA MASTRANTONIO³;
ANA BEATRIZ PINTO BASÍLIO⁴; MARCOS ROBERTO SILVA DE SOUZA⁵; SILVIA
NARA SIQUEIRA PINHEIRO⁶

¹Universidade Federal de Pelotas - email: zulurib@yahoo.com.br

²Universidade Federal de Pelotas - email: basilio.ana@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas - email: talitamastrantonio@msn.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - email: gioggioallix@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas - email: marcosroberto02012@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas - email: silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade apresentar o projeto de Ensino de Avaliação e intervenção por meio de jogos, baseado na psicologia histórico-cultural. O conceito de fracasso escolar tem adquirido um conjunto de aspectos que o definem como um obstáculo no processo de aprendizagem envolvendo as dificuldades no domínio da leitura, escrita e a resolução de cálculos. Além disso, o baixo rendimento escolar, o descompasso entre série e idade, repetência, evasão escolar, também constituem elementos desses aspectos (PATTO, 2000). Diante da situação de fracasso escolar é habitual por parte dos educadores, atribuir a criança em processo de aprendizagem e aos pais essa culpa. A partir dessa alegação, a escola, ignora os inúmeros fatores adversos de ordem psicossocial e também de responsabilidade dela e encaminha a criança para avaliação e acompanhamento neurológico, com a expectativa de resolver o problema no âmbito da medicalização (PATTO, 2000).

O fracasso escolar está relacionado a várias causas, sejam econômicas, sociais, culturais e, também didático-pedagógicas. A partir desse entendimento, devemos considerar que a abordagem apresentada na Psicologia histórico-cultural analisa o fracasso escolar com o olhar histórico e cultural. Dessa forma, compreende-se que o fracasso escolar é multideterminado (PINHEIRO, 2014).

O entendimento principal, dessa perspectiva teórica é de que, na interação social e por intermédio do uso de instrumentos materiais e psicológicos (signos) — principalmente a linguagem —, ocorre o desenvolvimento. Dessa forma, a mente humana e seu funcionamento (incluindo a aprendizagem) não têm somente uma origem biológica, mas também uma origem social (VYGOTSKY, 1995, 2009).

Para Vygotsky (1995), a aprendizagem é a principal responsável pelo desenvolvimento das funções psicológicas superiores (FPS) — atenção, percepção, memória, raciocínio e tomada de consciência, deste modo o processo de aprendizagem e de desenvolvimento são indissociáveis. As FPS, em desenvolvimento, estão localizadas no que Vygotsky (2009) denominou como zona de desenvolvimento proximal (ZDP) ou imediato. Eles são como “brotos” que não estão totalmente desenvolvidos e, deste modo, necessitam da ajuda de outra pessoa, que o auxilie, para atingir um nível de desenvolvimento pleno, no qual as funções mentais atingem maior maturidade e a criança consegue resolver problemas

com autonomia, portanto a ZDP possibilita essa relação desenvolvimento/aprendizagem.

De acordo com Elkonin (2009) e Vygotsky (2000), além da aprendizagem, a brincadeira é uma forma eficiente de desenvolvimento das FPS. Relacionando a brincadeira com o desenvolvimento, poderíamos afirmar que tal relação é semelhante àquela entre o ensino e o desenvolvimento, ou seja, a brincadeira é fonte do desenvolvimento cognitivo e emocional e cria zonas de desenvolvimento proximal (ZDPs), já que é realizada em um nível que está acima da média da idade da criança. Respalhada nas ideias de Vygotsky (2008, 2009), Pinheiro (2014) mostra que a brincadeira tem poder de promover o desenvolvimento cognitivo e criar ZDPs em crianças com histórico de fracasso escolar. A autora verifica que ao aprender a jogar a criança desenvolve as FPS, e consequentemente passa a apresentar resultados favoráveis em seu desempenho cognitivo, emocional e em seu comportamento social, o que possivelmente irá repercutir em seu desempenho escolar. Diante disso, é possível considerar os jogos com regras explícitas um caminho capaz de desmistificar a naturalização do fracasso escolar.

Dessa forma, poderíamos afirmar que todo o indivíduo, inclusive o estudante com história de fracasso escolar, é um ser em desenvolvimento, criativo, portanto em constante mudança, que pode encontrar, no ensino, caminhos para modificar sua história (PINHEIRO, 2014).

2. METODOLOGIA

O projeto “Fracasso escolar: avaliação e intervenção com base na Psicologia Histórico-Cultural” integra a tríade ensino, pesquisa e extensão, e conta com a participação de quatorze (14) discentes de vários semestres da graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). O âmbito de ensino que alicerça este trabalho compreende encontros teóricos semanais de duas horas de aula. O mesmo teve início em 2014, e permanece em andamento. Os procedimentos metodológicos que embasam os encontros teóricos englobam exposição dialogada, leituras e resenhas de textos que abordam a psicologia histórico-cultural, a avaliação mediada, a intervenção por meio de jogos com regras explícitas e fracasso escolar. No projeto de ensino, além dos estudos teóricos, os acadêmicos acompanham o projeto de extensão que consiste em avaliar e intervir por meio de jogos com regras em crianças com histórico de fracassos escolar em escolas públicas. No contexto da pesquisa, os acadêmicos que já executaram a intervenção realizam a análise dos achados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tratando-se de um projeto em curso as considerações observadas até o momento referem-se às interações e aprendizados produzidos durante os encontros. O trabalho se desenvolve a partir do convívio de discentes de diferentes semestres e, em consequência, distintos saberes são compartilhados. Os mais desenvolvidos auxiliam os que estão iniciando o trabalho. Respalhado na teoria de Vygotsky, observa-se o processo de ensino-aprendizagem sob uma perspectiva onde as relações e o desenvolvimento do conhecimento são intermediados por um ou mais acadêmicos, além do docente, que internalizaram o conhecimento adquirido. Dessa forma, o projeto possibilita uma mútua troca de saberes que permite aquisição e desenvolvimento da capacidade cognitiva e reflexiva, necessárias ao discente

quando em contato com a criança com histórico de fracasso escolar e/ou familiar durante a intervenção.

4. CONCLUSÕES

Concluimos que o projeto tem como foco integrar o ensino, a extensão e a pesquisa, proporcionando aos discentes um conhecimento aprofundado da psicologia histórico-cultural, abarcando não só a teoria como a prática desta com crianças com histórico de fracassos escolar. Por fim, o projeto vem apresentando resultados positivos a todos os envolvidos e cumprindo com o papel que a Universidade Federal Pública tem perante na sociedade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ELKONIN, D. B. Psicologia do jogo. Trad. Álvaro Cabral. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

PATTO, M. H. S. (2000). A produção do fracasso escolar. Histórias de submissão e rebeldia. São Paulo: Casa do Psicólogo.

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

REGO, T. C. (1995). Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 2ª ed, Petrópolis, Vozes.

VYGOTSKY, L. S. (1995). Obras escogidas III. Madrid: Centro de Publicaciones del M. E. C. y Visor Distribuciones.

VYGOTSKI, Lev S. 1896-1934. A construção do pensamento e da linguagem/ Lev Semenovitch Vigotsky. Trad. Paulo Bezerra. 2ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009. (Biblioteca pedagógica).

VYGOTSKY, Lev S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Trad. Zóia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, p. 23-36, 2008.