

AVALIAÇÃO E INTERVENÇÃO COM JOGOS MEDIADOS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES

KAREN PEREIRA DA MOTTA¹; LETICIA SOARES LEITE²; LUCIANA TADIELLO³
SYLVIA BARUM⁴; ROSANA PAZINI⁵; SILVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – karenmottahe@yahoo.com.br

²Universidade Federal de Pelotas) – leticiasoaresleite97@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – ludiello@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – sylvia.barum@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – rosana.pazini@yahoo.com.br

⁶Universidade Federal de Pelotas – silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O trabalho aqui exposto tem por finalidade apresentar uma parte da pesquisa, que encontra-se em andamento, intitulada “O jogo com regras explícitas pode ser um instrumento para o sucesso de estudantes com histórico de fracasso escolar?”. A pesquisa se desenvolve por meio de um projeto de extensão que se propõe a atender crianças que demonstrem dificuldades de aprendizagem, o chamado fracasso escolar.

O fracasso escolar é comumente naturalizado e associado a déficits mentais, ou dificuldades advindas da própria criança, o que faz com que esta seja culpabilizada e responsabilizada caso não consiga atingir o nível de aprendizado exigido para sua idade (PATTO, 1990). Entendendo que o processo de avaliação e intervenção é muitas vezes centrado no próprio sujeito, reforçando essa ideia de culpa na criança, o projeto propõe-se a avaliar e intervir aplicando um olhar mais amplo e analisando fatores externos que possam ter influência na vida escolar da criança. Para isso utiliza-se, para embasar teoricamente a pesquisa, a psicologia histórico-cultural de Vigotsky, a qual além de pensar a criança dentro de seu contexto, oferece subsídios para refletir e estudar o impacto dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem desta.

Uma das ideias centrais desta base teórica é que o indivíduo se desenvolve e aprende a partir das relações sociais, por meio de instrumentos e/ou signos. A linguagem, sendo o signo mais importante é essencial para transmitir o conhecimento e mediar a aprendizagem do sujeito (VYGOTSKY, 2009). Vigotsky ainda traz a ideia de Nível de Desenvolvimento Real (NDR), que representa o que a criança realiza sozinha, e Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), o que a criança consegue resolver com apoio, com mediação. Outro conceito importante neste projeto de pesquisa é o jogo, pois este é fonte de desenvolvimento cognitivo e emocional e cria zonas de desenvolvimento proximal, proporcionando à criança o desenvolvimento das funções psicológicas superiores como memória, atenção, imaginação e raciocínio (PINHEIRO, 2014).

A partir destes conceitos, a pesquisa busca efetuar uma intervenção com jogos, realizando a mediação na zona de desenvolvimento proximal, isto é, dando apoio para que a criança execute ações que sozinha não conseguiria, pois assim suas funções psicológicas superiores poderão se desenvolver e reverberar em sua aprendizagem em sala de aula. Vale ressaltar que, o projeto não compara a criança a uma norma, mas com ela mesma, visando perceber o processo em movimento, e não apenas descrevê-lo, mas sim compreender sua gênese, partindo do entendimento de que é preciso compreender as dificuldades de

aprendizagem escolar como um processo que se constrói na rede complexa das relações sociais, não como fatos em si, isolados, mas como concretudes históricas, sínteses de múltiplas determinações, passíveis de serem transformadas pela ação humana (VYGOTSKY, 1995; MEIRA, 2007; PINHEIRO, 2014).

2. METODOLOGIA

A pesquisa se constrói a partir de uma intervenção que possui avaliação inicial, encontros para jogar e reavaliação. Inicialmente é realizada uma análise de prontuário e logo após uma entrevista semi-estruturada com o responsável e os professores, e uma sessão lúdica com a criança para conhecê-la, estabelecer o vínculo e explicar a ela de uma forma simples como ocorrerá o processo. Em seguida é feita uma avaliação do nível de desenvolvimento real (NDR) e zona de desenvolvimento proximal (ZDP) por meio de um instrumento que avalia escrita, leitura e cálculo, o qual foi elaborado pelo grupo de pesquisa deste trabalho, e é aplicado com apoio. Posteriormente, começam as intervenções com jogos mediados de memória, cara a cara e damas, respectivamente. Na reavaliação, aplica-se novamente o mesmo instrumento e compara-se os resultados anteriores com os atuais, ou seja, a criança é comparada a ela mesma. Ainda nesta etapa de reavaliação, busca-se fazer contato com a escola e com os responsáveis pela criança, para se obter mais informações sobre seu desenvolvimento.

Os encontros ocorrem semanalmente, no Ambulatório de Neurodesenvolvimento da Universidade Federal de Pelotas e tem duração de aproximadamente 50 minutos cada um. As crianças atendidas são alunos dos anos iniciais de escolas da rede pública do município de Pelotas e foram encaminhadas pelos neuropediatras deste ambulatório, apresentando queixas e histórico de dificuldades de aprendizagem na leitura, escrita e/ou cálculo. Todas as sessões são gravadas e degravadas para que ao final seja feita a análise microgenética dos achados, e também uma análise qualitativa dos demais dados colhidos ao longo do processo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa ainda está em andamento, os resultados que serão apresentados referem-se somente a uma parte dos achados em 2018. Foram atendidas 7 crianças, com idades entre 7 e 13 anos, 4 do sexo masculino e 3 do sexo feminino. Todos com nível socioeconômico baixo e provenientes da rede pública do município de Pelotas. Ressalta-se que foram chamadas 9 crianças para o atendimento, porém houveram 2 desistências, e apenas uma criança, das 7 que estão sendo atendidas, chegou ao fim da intervenção.

As queixas escolares constatadas ao longo da avaliação e intervenção foram dificuldades de leitura, escrita, cálculo, interpretação, irritação por não conseguir resolver as tarefas, timidez, fala infantilizada, troca de letras, enurese, ansiedade, insegurança, dificuldades na fala, dificuldades emocionais, baixa autoestima e repetência.

No início da intervenção, observou-se que as crianças apresentavam dificuldades de organização, memorização, atenção cumprimento de regras e ansiedade em relação aos jogos de memória. Já no jogo cara a cara surgiram dificuldades mais acentuadas, como por exemplo, entendimento de regras,

elaboração de estratégias (boas perguntas) e raciocínio de exclusão. Ainda neste permaneceram a falta de atenção e concentração. Também no jogo de damas houveram dificuldades na assimilação de regras e implementação de estratégias, principalmente por ser um jogo menos conhecido, com o qual as crianças tinham menos contato. No entanto, notou-se que houve um avanço significativo na aprendizagem e desenvolvimento durante o período dos jogos. Com a mediação dos acadêmicos na zona de desenvolvimento proximal das crianças suas funções psíquicas foram evoluindo e a cada encontro jogavam melhor, no sentido em que obedeciam regras, realizavam imitação, elaboravam estratégias, acertavam mais e até ganhavam partidas.

A reavaliação dos alunos ainda não foi realizada, o que não nos permite informar que funções psicológicas superiores as crianças desenvolveram. Porém, pelo relato dos cuidadores, professores e até mesmo da própria criança, pode-se afirmar que houve grande avanço no que tange a melhora de comportamento, autoestima, atenção e concentração em sala de aula.

4. CONCLUSÕES

Dante do exposto, conclui-se que a intervenção com jogos, se realizada com apoio e mediação pode contribuir e ser eficaz para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores contribuindo para a aprendizagem da criança.

É importante salientar ainda que o tempo destinado à aplicação da intervenção também tem o intuito de proporcionar à criança um espaço de acolhimento e afeto, no qual ela pode progredir, avançar e se potencializar.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MEIRA, Marisa E. M. Psicologia histórico-cultural: fundamentos, pressupostos e articulações com a psicologia da educação. In MEIRA, Marisa E. M., FACC, Marilda G. D. (Org.) **Psicologia Histórico-Cultural: contribuições para o encontro entre a subjetividade e a educação.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007. p. 27-62.

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

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, Lev S. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.** Trad. Zolia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais, p. 23-36, Jun. 2008. Disponível em <http://xa.yimg.com/kq/groups/32960205/729519164/name/artigo+ZOIA+PRESTES>. Acesso em: 23 mar. 2011.

VYGOTSKI, Lev S. **Obras escogidas III – Problemas del desarrollo de la psique.** Trad. Lydia Kuper. Madrid: Visor, 1995.