

O JOGO DE REGRAS COMO INTERVENÇÃO AO FRACASSO ESCOLAR: UMA ANÁLISE A PARTIR DE UM PROJETO DE ENSINO

TIFFANI GOMES CARDOZO¹; MARTA MIELKE VARZIM²; EDUARDA MARTINS
MALUE³; SILVIA NARA PINHEIRO⁴

¹ Universidade Federal Psicologia – tiffanocardozo@gmail.com

² Universidade Federal Psicologia – eduardammalue@gmail.com

³ Universidade Federal Psicologia – marta.varzim@gmail.com

⁴ Universidade Federal Psicologia – silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A trajetória de estudos da maioria dos alunos brasileiros é afetada desde seu início por uma falta de apropriação do aprendizado, assim, a desadequação do ensino para a capacidade do estudante acaba por afetar o seu desempenho. No território nacional, 12% (1,8 milhão) dos estudantes do primeiro ao quinto ano se encontram em uma situação de distorção idade-série, ou seja, têm dois ou mais anos de atraso escolar, no Rio Grande do Sul esse número fica na média de 15% do total de matriculados (UNICEF, 2018). À luz desses dados é possível identificar a necessidade de se repensar uma proposta psicológica e pedagógica focada na aprendizagem colaborativa, tal como a teoria vygotskyana.

Para a Psicologia Histórico-Cultural (OLIVEIRA, 2009) o componente central da aprendizagem não localiza-se nos saberes já adquiridos, mas sobretudo naqueles que ainda estão em construção. Deste modo, ao compreender o aprendizado como um processo, Vygotsky (1995) postula que o conhecimento é mediado por um terceiro na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), sendo fundamental à aquisição da aprendizagem.

No processo escolar, a mediação se dá por meio da relação que se estabelece com o professor e colegas mais desenvolvidos. Deste modo, mostra-se fundamental a compreensão da aprendizagem como um processo singular e intermediado pelo meio social e processos fisiológicos cerebrais, assim originando cognições complexas denominadas Funções Psicológicas Superiores (VYGOTSKY, 1995). Dentre as funções, incluem-se a memória, atenção e percepção e outras, todas interligadas, estas desenvolvendo-se por meio de atividades sociais, tal como o jogo de papéis durante a etapa pré-escolar (ELKONIN, 2009).

A intervenção realizada por Pinheiro (2014) propõe-se a analisar como o jogo de regras, por possuir a capacidade de desenvolvimento cognitivo e emocional, pode funcionar como um instrumento para intervir no fracasso escolar. Tal processo se dá por meio de modificações nas Funções Psicológicas Superiores, localizadas na ZDP da criança, uma vez que o contato com o meio social torna possível o desenvolvimento dos processos internos. Portanto, o presente trabalho tem por objetivo revisar a intervenção de Pinheiro (2014) sob a luz da teoria vygotskyana, pautada no projeto de ensino “Intervenções com jogos: contribuições da psicologia histórico-cultural para crianças com dificuldades de aprendizagem”, que posteriormente embasará uma versão revisada desta intervenção.

2. MÉTODO

O presente trabalho foi desenvolvido com base nos encontros semanais na modalidade remota, com duração de uma hora do grupo de estudos citado anteriormente, ministrado por uma professora do curso de Psicologia da Universidade Federal de Pelotas. O grupo propõe um estudo mais aprofundado e crítico da Psicologia Sócio-histórico cultural juntamente com a teoria de aprendizagem e desenvolvimento proposta por Vygotsky assim como a importância da brincadeira, em especial do jogo regido por regras, com base nos estudos de Elkonin e Vygotsky. O projeto tem como intuito possibilitar embasamento teórico para intervenções com crianças que possuem histórico de fracasso escolar. As discussões desenvolvidas acerca dos estudos fomentaram essa escrita.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Teoria Vygotskiana afirma que o funcionamento psicológico baseia-se nas relações sociais do indivíduo com o mundo exterior e que essas são desenvolvidas por meio de um processo histórico. Dessa forma, Vygotsky (1995) entende que o ser humano se desenvolve primeiro “interpsicologicamente” para em seguida se tornar “intrapsicologicamente”, de acordo com o que é fornecido pelo grupo cultural no qual está inserido. Sendo assim, é visível a forte relação entre aprendizado e desenvolvimento, visto que ao não existirem situações propícias para o aprendizado, o desenvolvimento não ocorre.

Pensando nisso, Vygotsky se dedicou ao estudo das FPS concluindo a importância da mediação para que essas funções sejam desenvolvidas. Com isso, a teoria postula a importância de ter consciência do momento de desenvolvimento em que a criança se encontra. Existem zonas de desenvolvimento importantes, sendo estas: A Zona de Desenvolvimento Real (ZDR), na qual estão as habilidades que a criança consegue realizar sem ajuda; A ZDP, que possibilita o desenvolvimento de novas habilidades da Zona Potencial, com base nas instruções fornecidas por alguém mais desenvolvido. Essa zona pode ser modificada por meio do uso de brincadeiras como o jogo de regras.

A utilização do jogo de regras na intervenção de Pinheiro (2014) se baseia nos trabalhos de Elkonin (2009) e Vygotsky (2008), ambos definem a brincadeira como a fonte principal de desenvolvimento de uma criança, ao observar o brincar é possível verificar as tendências de desenvolvimento (ZDP). Na idade escolar a brincadeira característica é o jogo com regras explícitas, ele continua sendo uma brincadeira, mas sua motivação é focada no resultado (VYGOTSKY, 2008). Além de desenvolver as FPS, as regras auxiliam as crianças no seu autocontrole – ao incentivar a abdicação de suas vontades imediatas -, autoavaliação -a criança avalia suas habilidades comparando-se com os outros – e a introdução de noções morais – ao entender que esta limitada às regras estabelecidas- (VYGOTSKY, 2008).

Pinheiro & Couto (2017) descrevem um caso da pesquisa de doutorado de Pinheiro (2014), em que o objetivo era investigar se o jogo de regras explícitas corrobora no desenvolvimento das FPS. O estudo baseou-se na teoria histórico-cultural e adotou o método de pesquisa qualitativo genético-experimental, tendo como amostra um aluno da rede pública de 11 anos, que repetia o 3º ano do ensino fundamental.

A pesquisa utilizou como instrumento de avaliação inicial:entrevistas semi estruturadas com família, professores e aluno; boletim escolar; avaliação assistida

de subtestes da Escala de Inteligência Wechsler para Crianças, dito WISC III (FIGUEIREDO, 2002); Teste de Desempenho Escolar, popularmente conhecido por TDE (STEIN, 1994). A partir da análise qualitativa dos dados, a intervenção iniciou-se com base na Zona de Desenvolvimento Proximal do aluno, adotando o jogo de regras explícitas como intervenção proposta a desenvolver as FPS do menino.

A ação se deu através de 4 encontros destinados ao jogo cara-a-cara; 4 encontros ao jogo da memória; 5 encontros à dama. A hipótese central foi que, através da experiência lúdica de jogar, o menino desenvolveria suas Funções Psicológicas Superiores e, portanto, obteriam um melhor desempenho escolar.

Após os encontros, avaliou-se a evolução do aluno através da replicação das avaliações. Através do comparativo de desempenho, constatou-se que, após a intervenção o aluno obteve um melhor aproveitamento escolar e mais acertos nos subtestes de atenção, memória, raciocínio e percepção. Deste modo, a pesquisa de Pinheiro & Couto (2017) comprovou a eficácia do jogo de regras explícitas no desenvolvimento das FPS e, por conseguinte, no desempenho acadêmico.

O presente estudo adotou um olhar crítico a respeito da utilização de instrumentos de avaliação psicométricos, este sendo um procedimento obsoleto à psicologia histórico-cultural (VYGOTSKY, 2008). Para a replicação da intervenção de Pinheiro (2014) irá optar-se pela substituição de testes psicométricos da leitura, escrita e cálculo dos alunos, por um instrumento que está sendo construído pelo próprio grupo de pesquisa, bem como às avaliações neuropsicologia de Cardona & Rojas (2018).

A intervenção desenvolvida por Cardona & Rojas (2018) utilizou como parte da avaliação inicial e final atividades de histórias infantis e desenho - cópia de figura humana, animais e casa. Por exemplo, pediu-se que a criança reproduzisse símbolos apresentados a ela e que desenhasse seis animais diferentes. Após o tempo de intervenção notou-se grande diferença nos desenhos apresentados, os animais se tornaram maiores e com mais detalhes, e os símbolos reproduzidos eram mais fidedignos ao modelo que devia ser seguido. Esses resultados corroboram a teoria Luriana adotada por Cardona & Rojas (2018) que entende que as FPS estão sistematicamente conectadas e não podem ser trabalhadas separadamente.

4. CONCLUSÕES

O Projeto de Ensino revisou a teoria histórico-cultural e analisou a intervenção de Pinheiro (2014), Pinheiro & Couto (2017) e Cardona & Rojas (2018). Constatou-se nestes estudos, que os jogos de regras explícitas desenvolveram às FPS dos alunos, bem como o avanço no desempenho escolar.

O grupo de estudos propõe-se a desenvolver um projeto de extensão revisado a partir do estudo “O jogo com regras pode ser instrumento para modificar o fracasso escolar?” (PINHEIRO, 2014). Utilizou-se a pesquisa de Cardona & Rojas (2018) para inspirar modificações à futura intervenção, bem como a adoção de avaliações qualitativas, tais como a análise de desenho, adoção de livros lúdicos e construção de histórias com a criança.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDONA M. F. O. & ROJAS L. Q.. Effects of neuropsychological intervention in a child with functional deficit programming and control. In **The fifth international Luria memorial congress**, Lurian approach in International psychological science, KnE Life Sciences, 4(8), 660–671, 2018.

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

FIGUEIREDO, V. **WISC III: Escala de Inteligência Wechsler para Crianças: Manual/David Wechsler**, 3 ed. Adaptação e Padronização de uma amostra Brasileira, 1 ed.; São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.

OLIVEIRA, M. K.. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2009.

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

PINHEIRO, S. N. S. COUTO, M. L. O. O jogo com regras pode ser um instrumento para modificar o fracasso escolar? **PERSPECTIVA**, Florianópolis, v.35, n. 4, p. 1260-1276, out/dez. 2017

STEIN, L. M. **TED: teste de desempenho escolar: manual para aplicação e interpretação**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

UNICEF. Panorama da Distorção Idade-série no Brasil. 2018. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/media/461/file/Panorama_da_distorcao_idadeserie_no_Brasil.pdf . Acesso em 29 set 2020.

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

VYGOTSKY, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução de Zoia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, p. 23-36, Jun. 2008.

.