

INTERVENÇÃO COM JOGOS EM CRIANÇAS COM INSUCESSO ESCOLAR **PÂMELA PIEPER DOS SANTOS¹; ALANA VICTÓRIA SILVA ROSTIROLLA²;** **AMANDA MOURA QUINZEN³; RAFAELLA AMOZA KLEIN⁴; SILVIA NARA** **SIQUEIRA PINHEIRO⁵**

¹Universidade Federal de Pelotas – pamela.pieperds@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – alanarostirolla@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas - amanda.quinzen@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - rafaellaklein@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O insucesso escolar no ensino fundamental brasileiro tem sido um assunto que gera inúmeras pesquisas e que é objeto de preocupação constante para os trabalhadores da área. Neste sentido, o artigo apresenta resultados da pesquisa que teve como objetivo investigar se o jogo com regras explícitas melhora o desempenho escolar das crianças com histórico de insucesso escolar. A pesquisa tem como base a Psicologia Histórico-Cultural, principalmente nas ideias de Vygotsky, Elkonin e Leontiev.

Essa vertente da Psicologia compreende que as relações que se estabelecem entre os indivíduos no mundo não são diretas, ou seja, são mediadas por instrumentos materiais e psicológicos (signos) que o próprio homem cria. Dentre os signos, a linguagem possui papel fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores (FPS), bem como o jogo. (VYGOTSKY, 2009). Este, é um instrumento psicológico que permite pensar e refletir a realidade, o qual desempenha o papel de mediador entre estímulos e respostas, além de promover a autorregulação da própria conduta, o planejamento da ação e desenvolvimento das FPS.

As FPS são estruturadas em sistemas funcionais, dinâmicos, conscientes e historicamente mutáveis, correspondendo à ideia de plasticidade cerebral. As mudanças revolucionárias no desenvolvimento infantil decorrem de atividades principais que reorganizam toda a personalidade e desenvolvem as FPS da criança, pois delas surgem novas formações psíquicas (VYGOTSKY, 2009; ELKONIN, 2009; LEONTIEV, 1988). A atividade guia, na idade pré-escolar (três anos a sete anos), é o jogo protagonizado, enquanto, na idade escolar (sete a 12 anos), é a atividade de aprendizagem ou estudo (LEONTIEV, 1988).

2. METODOLOGIA

O método desta pesquisa foi do tipo intervenção, estruturada em três etapas: avaliação inicial mediada da leitura, escrita e cálculo, intervenção por meio de jogos e avaliação ao final (PINHEIRO, 2014). Os jogos utilizados foram os “Jogos de Memória”, “Cara a Cara”, “Damas” e “Uno”. Com os familiares e professores, foram realizadas entrevistas semiestruturadas no início e ao final da mediação. Os dados foram colhidos entre os anos de 2022 e 2023.

Em média, foram realizadas, individualmente com as crianças, 18 sessões de 50 minutos. As crianças da intervenção foram duas que estão cursando o 3º e o 6º anos do ensino fundamental, em uma escola pública de Pelotas, encaminhadas para o AICs no Serviço Escola de Psicologia (SEP). Um do sexo

masculino, com 8 anos, chamado de Sol, e uma do sexo feminino, 12 anos, com o nome de Lua. Os nomes foram alterados com a finalidade de preservar suas identidades e garantir as questões de ética da pesquisa.

O método de análise dos resultados foi do tipo temática (MINAYO, 2015). Originou a categoria, denominada "Efeitos das intervenções sobre o desempenho escolar das crianças", organizada por meio da análise temática, proveniente das entrevistas com professores e família e dos resultados da avaliação da leitura, escrita e cálculo e "Efeitos das intervenções sobre o comportamento das crianças" em decorrência, também, das entrevistas realizadas. A pesquisa teve aprovação pelo Comitê de Ética do MEC – Plataforma Brasil - Certificado de Apresentação para Apreciação Ética – CAAE 04017512.7.0000.5323.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente intervenção foi realizada por meio dos jogos já citados anteriormente - Memória, Uno, Cara a Cara e Damas -, com base nas ideias de VYGOTSKY (1995), LEONTIEV (1988) e ELKONIN (2009). As FPS, como percepção, atenção, memória, raciocínio e tomada de consciência das ações, foram enfatizadas durante as sessões, bem como, trabalhadas conjuntamente em cada encontro e em todos os jogos utilizados, por serem interdependentes e fazerem parte de um sistema funcional (VYGOTSKY, 1995).

O primeiro encontro de cada jogo teve como objetivo identificar o NDR dos alunos para poder verificar se ao final da intervenção este nível evoluiu. Eram explicadas as regras dos jogos e os alunos iniciavam a primeira partida sem o apoio. Constatou-se que as crianças não compreendiam o jogo, não respeitavam as regras, conversavam sobre outros assuntos e, portanto, não prestavam atenção, não realizavam raciocínio por exclusão, não olhavam o tabuleiro para ver as possibilidades de jogadas e não pensavam nas jogadas que poderiam ser realizadas.

Nas partidas seguintes, em todos os jogos, foram realizadas mediações com o objetivo de desenvolver as FPS que estavam na ZDP, pois o que está em determinado momento na ZDP, em outro momento poderá estar no NDR. Nos processos de mediação realizados, o objetivo era que as crianças tomassem consciência de suas jogadas e desenvolvessem estratégias que lhes permitissem obter sucesso nos jogos. Para tanto, apresentou-se referências, a fim de serem imitadas, em relação ao analisar, refletir, planejar jogadas e criar estratégias que controlassem a atenção e a memória. Como exemplo de mediação citamos o auxílio na organização das peças sobre a mesa, o chamar a atenção para os detalhes das figuras (PINHEIRO, 2014).

Efeitos da intervenção sobre o desempenho escolar

Para discutir esses efeitos, serão apresentados dados iniciais e os relativos às modificações observadas no desempenho escolar (escrita, cálculo e leitura) das crianças das intervenções. Esses resultados foram obtidos por meio de entrevistas realizadas junto às mães e às professoras e das avaliações. Com a finalidade de facilitar a percepção dos efeitos das intervenções no desempenho escolar das crianças, foi realizado um breve relato da situação destes antes da intervenção.

Sol frequentava o 2º ano do ensino fundamental, encaminhado por não saber ler, escrever e ter comportamento hiperativo. Hipótese diagnóstica de

TDAH¹ e TOD² realizada por neurologista. Passou por dois anos de ensino remoto e, no ano em que começou os atendimentos, teve três professoras.

Lua frequentava o 5º ano do ensino fundamental, trazendo queixa de dificuldade de aprendizagem, além de um diagnóstico de Deficiência Intelectual Leve. Na entrevista com a mãe foi relatado que ela não sabia ler ou escrever.

Tabela 1 - Comparação dos resultados antes e após a intervenção de Sol e Lua

Antes da intervenção					Depois da intervenção			
Sol		Escrita	Leitura	Cálculo		Escrita	Leitura	Cálculo
	Questões Aplicadas	3	5	10	Questões Aplicadas	3	7	13
	Acertos	0	4	10	Acertos	2	7	13
	Sem apoio	0	0	0	Sem apoio	1	1	2
	Com apoio	1	4	10	Com apoio	1	6	11
Lua								
	Questões aplicadas	15	15	19	Questões aplicadas	7	15	15
	Acertos	0	1	6	Acertos	1	10	8
	Sem apoio	0	0	4	Sem apoio	1	0	0
	Com apoio	0	1	2	Com apoio	0	10	8

Fonte: Avaliação de leitura, escrita, cálculo de Sol e Lua

A tabela acima aponta os resultados das avaliações iniciais e finais de cada paciente. Em síntese, pode-se inferir que ocorreu aprendizagem e desenvolvimento das FPS, uma vez que foram observadas mudanças tanto no número de acertos quanto na intensidade e quantidade de mediações durante as aplicações.

Efeitos da intervenção no comportamento

Constatou-se, de acordo com as entrevistas com professoras e mães, que Sol passou a controlar sua agitação e manter-se mais focado. Durante as sessões demonstrou ter tomado consciência das suas dificuldades, principalmente em se tratando da falta de atenção, verbalizando que errava as jogadas no jogo da memória porque se agitava e começava a caminhar na sala: *“pera aí, deixa eu me sentar, porque aí acerto mais”*. Nesses episódios, logo sentava-se novamente para seguir o jogo. Ademais, passou a imitar jogadas e estratégias, sendo bastante perceptível nos outros jogos, a partir de falas como *“calma aí, deixa eu só fazer uma pergunta”* durante o jogo cara a cara.

No que se refere à Lua, a família relatou após a intervenção que ela estava se desenvolvendo, conseguindo realizar as tarefas escolares. Nas sessões, passou a planejar as jogadas, verbalizando normalmente ao final das partidas se a estratégia deu certo ou não, como durante uma partida de Uno na qual disse: *“minha estratégia foi guardar a carta de trocar para jogar quando você tivesse*

¹ Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade

² Transtorno Opositivo Desafiador

menos cartas”. Da mesma forma, começou a se expressar com muito mais abertura e facilidade, propondo brincadeiras e jogos. No contato com a escola, foi relatado que Lua ainda possuía dificuldades na escrita, mas que já conseguia ler muitas palavras. A coordenadora afirma que Lua “evoluiu em 6 meses mais do que em 6 anos”, e acredita que isso decorre de um trabalho em conjunto entre a escola, a família e o AICs.

4. CONCLUSÕES

Os resultados da presente pesquisa fortaleceram e ratificaram os dados encontrados no estudo da primeira autora. O jogo com regras explícitas mediado pode auxiliar as crianças com dificuldades na escrita, no cálculo e na leitura, sendo um mediador eficiente entre a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno. Portanto, pode-se afirmar que é uma atividade que desenvolve as FPS na idade escolar em crianças com insucesso escolar.

Por fim, retoma-se a ideia de que o insucesso escolar não pode ser visto de maneira fracionada, logo, deve-se considerar a história de sua produção. Caso não se realize esta leitura, arrisca-se naturalizar esses casos, transformando questões sociais e culturais em individuais. Sugere-se, portanto, a realização de novas pesquisas junto a crianças com dificuldades, aproximando-se dos professores e permitindo que estes se envolvam mais diretamente com o desenvolvimento da intervenção e com seus ganhos compreendendo como estas mudanças são construídas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ELKONIN, D. B. (2009). **Psicologia do jogo Daniil B. Elkonin**. (A. Cabral Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LEONTIEV, A. N. (1988). Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. (Orgs.) **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988. Cap.7, 119-142.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucite, 2015.

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. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Pelotas.

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