

JOGO DE REGRAS: ESTUDO SOBRE INTERVENÇÕES EM CRIANÇAS COM DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM

JÚLIA BUCHHORN DE FREITAS¹; ANTÔNIA DE CARVALHO²; KELI TURATTI³;

SILVIA NARA SIQUEIRA PINHEIRO⁴:

¹Universidade Federal de Pelotas – juliabuchhornf@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas - antoniacarvalho.coll@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – kelituratti@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – silvianarapi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o Projeto de Ensino “Intervenções com jogos: contribuições da psicologia histórico-cultural para crianças com dificuldades de aprendizagem”.

A psicologia histórico-cultural, segundo Vygotsky, compreende as atividades psicológicas mais sofisticadas que surgem a partir do processo de desenvolvimento que envolve a interação do indivíduo com o meio físico e individual (OLIVEIRA, 1997). Nesse sentido, essa interação se dá por meio da mediação, um processo de intervenção de um elemento em uma relação. Essa mediação pode ocorrer por meio de instrumentos (elemento entre o trabalhador e objeto do seu trabalho) ou signos (elementos que expressam ou representam outros objetos ou situações, como linguagem e escrita) (OLIVEIRA, 1997).

Dentre os elementos mediadores que possibilitam o desenvolvimento dos indivíduos, destacam-se os jogos. Segundo ELKONIN (2009), no jogo a criança assume o papel de outras pessoas, realiza ações e estabelece relações. A partir do jogo, a criança desenvolve a capacidade de imitar, característica importante da brincadeira, pois permite que a criança desempenhe papéis e execute tarefas que estão acima de sua idade (VYGOTSKY, 2008). Também, VYGOTSKY (2008), LEONTIEV (2010) e ELKONIN (2009) afirmam que toda situação imaginária, ou seja, jogos e brincadeiras, contém regras de comportamento.

Em relação ao desenvolvimento e idade das crianças, destaca-se que o brincar surge na fase pré-escolar, quando inicia a necessidade de agir da criança em relação ao mundo dos objetos e ao mundo do adulto (LEONTIEV, 2010). Nesse momento, segundo VYGOTSKY (2008), LEONTIEV (2010) e ELKONIN (2009), os objetos adquirem novos significados dentro das brincadeiras, de acordo com os desejos e imaginação da criança.

Já na idade escolar, predominam jogos competitivos e atléticos (LEONTIEV, 2010; VYGOTSKY, 2008). Assim, surgem as regras, que abdicam impulsos imediatos, gerando autocontrole (VYGOTSKY, 2008). VYGOTSKY (2008, p.35) explica que: “[na] brincadeira, a criança está sempre acima da média da sua idade de seu comportamento cotidiano; na brincadeira, é como se a criança estivesse numa altura equivalente a uma cabeça acima da sua própria altura”.

Nesse viés, a brincadeira pode desenvolver Zonas de Desenvolvimento Proximal, definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real determinado pela solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, definido pela solução de problemas sob a instrução de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1984).

Assim, a psicologia histórico-cultural compreende que a aprendizagem impulsiona o desenvolvimento. Portanto, a partir das definições demonstradas, criou-se o Projeto de Ensino, que tem como objetivo analisar intervenções realizadas em crianças com dificuldades na aprendizagem, que utilizam a atividade do jogo de regras explícitas, ancoradas na psicologia histórico-cultural, especialmente nas ideias de Vygotsky e Elkonin. As crianças encaminhadas e atendidas, as quais os casos são estudados no Projeto de Ensino, apresentam dificuldades na leitura, escrita e no cálculo, afetando sensivelmente a sua autoestima, demonstrando, portanto, comprometimento do seu desenvolvimento. Então, o Projeto busca analisar como o jogo com regras desenvolve as funções psicológicas básicas para o aprendizado, como memória, percepção, atenção e raciocínio (PINHEIRO *et al.*, 2016).

2. ATIVIDADES REALIZADAS

O Projeto conta com encontros semanais no SEP (Serviço Escola de Psicologia), com carga horária de 2 horas de reunião e 2 horas de leitura relativa à teoria. Nos encontros, são discutidos os capítulos do livro “Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico”, de Marta Kohl de Oliveira, e supervisão dos casos do Projeto de Extensão “Avaliação e Intervenção em Crianças com História de Fracasso Escolar” que estão em andamento.

No primeiro semestre participando do Projeto, os alunos se apropriam dos conhecimentos da psicologia histórico-cultural com foco na aprendizagem. A partir do segundo semestre como participantes, os estudantes já estão aptos para atender e fazer intervenções com as crianças que são encaminhadas para o Projeto de Extensão.

O público-alvo são crianças que possuem histórico de fracasso escolar, geralmente de 5 a 9 anos, que estudam em escolas de ensino fundamental da rede pública de Pelotas. As crianças são encaminhadas pelos professores, juntamente com as principais queixas escolares, que, em sua maioria são: falta de atenção, hiperatividade e dificuldades na leitura, escrita e cálculo.

O processo de avaliação e intervenção do Projeto de Extensão, cuja supervisão é observada pelas alunas do Projeto de Ensino, é dividido em três etapas: avaliação inicial, intervenção e avaliação final. Na avaliação inicial, são realizadas entrevistas semiestruturadas com responsáveis e professores, além de uma sessão lúdica para estabelecimento de vínculo com a criança. Também são realizadas avaliações qualitativas de fatores neuropsicológicos - por meio de atividades como escrita livre, continuação de sequências gráficas e reprodução de figuras - e emocionais, com a aplicação do teste HTP (casa, árvore, figura humana e família). Além disso, também aplicam-se avaliações mediadas de leitura, escrita e cálculo, análise de documentos escolares e observação na escola. Durante a intervenção, são utilizados jogos com regras, construção de histórias e observações sistemáticas dos encontros, com registro diário de campo e trocas com os professores e as famílias. Na avaliação final, repetem-se os instrumentos iniciais para verificar mudanças no desenvolvimento e aprendizado. Também é realizada uma sessão de encerramento lúdica com a criança, retomando sua percepção sobre o processo.

A escuta das discussões dos atendimentos é fundamental para o processo de aprendizagem, pois é nesse momento que a teoria é posta em prática. A partir do estudo das principais ideias de Vygotsky e Elkonin e da participação nas supervisões, é possível refletir o fracasso escolar, estudar como se faz avaliação mediada e aprofundar a intervenção por meio de jogos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, o brincar da criança é de grande importância para a aprendizagem e para o desenvolvimento, seja ele cognitivo ou social. Nesse viés, o Projeto de Extensão auxilia as crianças participantes a superarem suas dificuldades e alcançarem esse nível superior de suas funções, sempre por meio da mediação, atuando em suas Zonas de Desenvolvimento Proximal. Isso é destacado pelo retorno positivo da escola e das famílias. Já a participação no Projeto de Ensino viabiliza às acadêmicas a analisarem essas intervenções e discutirem sobre elas, para assim, entenderem melhor sobre o jogo com regras e futuramente atuarem nesse âmbito. Com isso, poderão possibilitar para cada vez mais crianças e famílias as transformações advindas do projeto.

Entretanto, apesar de diversos avanços e pontos positivos, o Projeto ainda enfrenta seus desafios: a comunicação com as escolas, a condição econômica das famílias, que por vezes impossibilita a busca por um atendimento multiprofissional e um maior desenvolvimento das crianças, a frequência de comparecimento nos atendimentos, ainda não totalmente satisfatória, entre outros.

Além disso, um dos desafios que também permeia o Projeto é a necessidade, ainda presente, de avanços em pesquisas na área de intervenção com jogos. É de grande relevância que os profissionais se mobilizem quanto a esse tema, aprofundando estudos que possibilitem identificar novos caminhos de intervenção. Tal mobilização poderá favorecer a criação de projetos, clínicas e serviços públicos voltados a essa área. Assim, mais crianças poderão se beneficiar dessa mediação e se desenvolver plenamente, contribuindo para a formação íntegra da sociedade.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

LEONTIEV, A. N. Os Princípios Psicológicos da Brincadeira Escolar. In VIGOTSKII, L. S., LURIA, A. R., LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 2010. cap.7, p. 119-142.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

PINHEIRO, S. N. S.; DAMIANI, M. F.; SILVA JUNIOR, B. S. DA.. O Jogo com Regras Explícitas Influencia o Desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores?. **Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. 255–264, 2016.

VYGOTSKY, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, [s.l.: s.n.], p. 23-36, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.