

JOGOS COM REGRAS E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO E A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES: UM OLHAR A PARTIR DO PIBID

Alex Silveira Sola ¹
Luciana Figueiredo Lacanallo-Arrais ²

O propósito deste texto é discutir os princípios teórico-metodológicos presentes nas obras de autores da Teoria Histórico-Cultural (THC) no que diz respeito aos jogos com regras, destacando suas implicações ao ensino de matemática. Para essa discussão, a investigação se baseará predominantemente nas contribuições de Vygotsky (1995), Leontiev (1978,2010), Luria (1992) e Elkonin (1987).

A investigação do ensino, aprendizagem e desenvolvimento humano sob a perspectiva da Teoria Histórico-Cultural parte da premissa que, o biológico, as interações sociais e as condições objetivas de vida dos indivíduos interferem na constituição do homem. De acordo com os princípios fundamentais desse referencial, sem a escola e o educador a apropriação do conhecimento e a humanização serão impossibilitados.

Mas, para que a educação e o professor possam promover a aprendizagem e o desenvolvimento, é preciso conhecer como esses processos acontecem e o que os motiva. Nessa direção, Leontiev (1978), salienta que o aprender e o desenvolver implicam no sujeito estar em atividade, ou seja, estes processos são relacionados com as atividades que se realiza. A atividade, é concebida como “uma unidade molecular, não uma unidade aditiva da vida do sujeito corporal, material. [...] A atividade não é uma reação nem um conjunto de reações, mas um sistema que tem estrutura, suas transições e transformações internas, seu desenvolvimento (LEONTIEV, 1978, p. 66-67)

Todavia, para o autor, nem todas as atividades possuem a mesma influência na formação da personalidade da criança, mas conhecê-las auxilia no planejamento do trabalho docente.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá -PR, bolsista do PIBID-Pedagogia-UEM, ra126426@uem.br;

² Professora orientadora; docente da Universidade Estadual de Maringá-PR, coordenadora institucional do PIBID-UEM, lflacanallo@uem.br.

Dentre essas atividades que precisam ser consideradas, destacamos o jogo com regras, no ensino fundamental.

Mesmo, o jogo com regras sendo reconhecido e apontado como capaz de contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento, não o vemos no contexto escolar dessa mesma maneira. Enquanto bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), promovido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a realidade vivenciada nas escolas aponta outra direção. Sabemos que, um dos propósitos do PIBID é elevar o padrão de formação inicial de docentes nos cursos de licenciatura, oportunizando a integração no ambiente de sala de aula dos acadêmicos.

Araújo (2007) aponta que o jogo não é um conteúdo matemático, e sim um recurso para realizar o trabalho com o conteúdo. É importante jogar em sala de aula não porque a criança gosta ou porque desperta seu interesse, mas por entender que este recurso possibilita o desenvolvimento psicológico infantil desencadeando ações importantes no aprendizado de conhecimentos científicos.

Essas experiências em sala de aula indicaram novos desafios que, apontaram a necessidade de mais pesquisas e reflexões aproximando a teoria da prática. Com isso, constatamos que a não utilização dos jogos é justificada por vários motivos, de acordo com a realidade da qual participamos:

Currículo Restrito: alguns currículos escolares são rígidos e impossibilitam a inclusão de atividades lúdicas e jogos no ensino da matemática. Os educadores têm a sua frente, uma ampla gama de conteúdo a serem cumpridos em um curto período de tempo, o que pode dificultar a inserção dos jogos.

Preparação e Tempo: o trabalho com jogos requer tempo e preparação adequada, antes, e durante o uso em sala. O antes, implica na preparação dos materiais e recursos que serão empregados e, isso na jornada do professor nem sempre é possível. O durante, pois jogar em sala altera o movimento de aprendizagem e pode levar mais tempo o que não significa que, sejam mais eficientes atividades solucionadas no menor tempo.

Avaliação: Os sistemas de avaliação muitas vezes são voltados para testes padronizados e avaliações formais. Os educadores se sentem pressionados a voltar o ensino a forma presente nesses sistemas, o que pode levar a lógica educativa mais preparatória e menos lúdica.

Falta de Formação: Nem todos os educadores têm formação e conhecimento sobre como conduzir os jogos de forma educativa, o que as vezes pode desmotivar sua adoção.

Percepção de Seriedade: Alguns acreditam que o uso de jogos diminui a seriedade e disciplina necessárias ao aprendizado.

Os motivos empregados para justificar a não utilização dos jogos para ensinar apontam a necessidade de se encontrar um equilíbrio entre abordagens tradicionais e as novas propostas didáticas para que possamos promover a aprendizagem matemática das crianças. Isso requer estratégias de ensino que considerem as necessidades do aluno, do conteúdo e da forma de organizá-lo.

Dessa forma, relacionando as experiências com o PIBID e com os estudos pautado em autores clássicos da THC, como Vygotsky (1995), Leontiev (1978,2010), Luria (1992) e Elkonin (1987) reconhecemos a necessidade deste recurso estar presente nas salas de aula. A proposta consiste em compreender como o jogo com regras pode ser explorado no ensino fundamental de modo a permitir a formação de novos processos psicológicos essenciais para a assimilação da cultura humana e a integração social.

O jogo, na educação infantil, configura -se como atividade principal, mas assume um papel secundário quando se inicia o ensino fundamental. Durante essa fase escolar, o jogo, agora visto como uma atividade secundária, pode ser uma ferramenta para ensinar conteúdos e conhecimentos de diversas áreas. Por meio do jogo, as crianças podem pensar sobre a resolução de problemas, tomada de decisões, colaboração e comunicação de ideias e conceitos. No contexto do jogo, as crianças aprendem a seguir regras, interagir conscientemente com os outros e participar em coletivo. Portanto, de acordo com Elkonin (1987), a brincadeira e os jogos oferecem uma estrutura valiosa para o aprendizado e o desenvolvimento psicológico do indivíduo.

Vygotsky (1995) afirma que, o jogo, potencializa o desenvolvimento histórico dos indivíduos e das funções psicológicas superiores. Essas funções, que se desenvolvem ao longo da vida, emergem da relação tanto entre pessoas quanto internamente no indivíduo, por meio de um movimento dialético.

Destacamos que, a prática com o jogo requer intencionalidade, com objetivos bem estabelecidos que possam enriquecer o processo de ensino, aprendizagem e desenvolvimento. É preciso reconhecer que os motivos que impulsionam a criança a brincar estão ligadas à satisfação de necessidades. Leontiev (2010) salienta que o jogo surge das contradições inerentes

às interações com objetos ou coisas que, por algum motivo, não estão prontamente disponíveis. Embora, para o autor, o jogo se caracteriza por sua natureza não produtiva, uma vez que seu propósito não reside no resultado final, mas sim no desenvolvimento das ações e na tentativa de resolver essas contradições, ele precisa ser explorado como algo sério pelo professor.

De acordo com Luria (1992), por meio do ato de brincar, a criança consegue formular suposições e desenvolver seu psiquismo. Nesse contexto, reconhece pela brincadeira, objetivos de aprendizagem que proporcionam as condições necessárias para o desenvolvimento da imaginação, criatividade e outras funções mentais.

Leontiev (2010), argumenta que as atividades lúdicas autenticamente didáticas têm a capacidade não apenas de criar zonas de desenvolvimento potencial, mas também de promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas fundamentais necessárias para o desempenho nas atividades escolares, o que, por sua vez, pode ter um impacto positivo na estrutura e no processo de ensino.

Portanto, com a intencionalidade objetivada, o trabalho com os jogos assegura o aspecto lúdico e enriquecem a aprendizagem dos conceitos. Pensar em estratégias que auxiliem na resolução de problemas e na apropriação do conhecimento científico, é uma função da escola.

Entendemos que, este é um dos desafios presentes na prática pedagógica, mas pesar sobre ele é uma forma de enriquecer a formação docente inicial aproximando a universidade da escola pública. Organizar o ensino a partir dessa perspectiva, além de possibilitar o desenvolvimento integral dos alunos, é essencial na formação de professores qualificando-os de modo mais coerente e sistemático com a função da escola. Reforçamos, por fim, a importância da ampliação de possibilidades formativas como as proporcionadas com a participação no Pibid, estas, significam a nós, futuros docentes, uma preparação e qualificação docente determinante no exercício profissional.

Palavras-chave: Ensino de Matemática; Jogos com regras; Teoria Histórico-Cultural; Aprendizagem e Desenvolvimento Psíquico.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Eliane Sampaio. **O projecto de matemática como (des)encadeador da formação docente.** In: MIGUEIS, Marlene, R. E; AZEVEDO, Maria. Educação matemática na infância- abordagens e desafios. Portugal: Gailivro, 2007, p.25-38.

ELKONIN, D. **Problemas psicológicos del juego en la edad escolar**. Em M. Shuare (Org.), La psicología evolutiva e pedagógica en la URSS – Antologia. Moscou: Progreso, 1987. p.83-102).

LEONTIEV, A. N. **Actividad, conciencia y personalidad**. Buenos Aires: Ediciones Ciencias del Hombre, 1978.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKI, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010. p. 119-142.

LURIA, A. R. **A construção da mente**. Traduzido de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Ícone, 1992.

VYGOTSKY, L. S. **Obras Escogidas** (Vol. II). Madrid: Visor, 1995.