

A TEORIA DE VYGOTSKY E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Vanuza da Silva Pereira¹

Itamara Brito dos Santos²

Liandra Viana da Costa³

INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como objetivo estudar o jogo como uma ferramenta para o desenvolvimento da criança na educação, tendo como finalidade analisar as contribuições de Vygotsky no ambiente escolar quanto à utilização dos jogos no processo de ensino.

Inicialmente é importante mencionar que este artigo foi realizado a partir de um desdobramento de uma pesquisa extensa, realizada no terceiro semestre de 2019 no município de São João dos Patos – MA, pela discente do terceiro período do curso de Licenciatura Plena em Matemática do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus São João dos Patos.

O estudo foi de cunho exploratório e não teve qualquer pretensão de poupar os dados coletados de uma pesquisa qualitativa, que teve como propósito compreender a importância dos jogos na prática educacional, onde possibilitou conhecimentos e informações significativas que podem e devem servir para a prática profissional dos professores no seu local de ensino, exatamente o que nos propomos a fazer nesse artigo.

Assim sendo, a escola deve ser o lugar onde as atividades pedagógicas, juntamente com o ensino lúdico desencadeiam o processo de ensino-aprendizagem fundamental, possibilitando a compreensão do conteúdo. Mas até em que ponto esse método utilizado pelo professor, pode estar ajudando o aluno? Será se os jogos podem ajudar no processo comportamental da criança no ambiente escolar? Talvez uma boa maneira de esclarecer tais indagações seja justamente empreender uma investigação acerca do olhar dos professores sobre o conhecimento específico de suas aulas ministradas.

¹ Graduanda no Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal -IFMA, vanuza.sjp.2015@gmail.com

² Graduanda no Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal -IFMA, itamarabrito641@gmail.com

³ Graduanda no Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal -IFMA, liandraviana52@gmail.com

Vygotsky (1989) nas suas análises sobre o jogo, estabelece uma relação entre este e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral. Isto é, para o desenvolvimento integral da criança. Segundo o autor é através do jogo que a criança consegue definir conceitos, criar situações que desenvolvam a sua atuação de situações reais, a partir desse processo dinâmico exercendo uma contribuição com a evolução no ensino de desenvolvimento sociais e educacionais.

Nesta perspetiva, o objetivo deste trabalho é conhecer alguns obstáculos enfrentados pelo docente no ensino escolar de aprendizagem quanto a utilização dos jogos em sala, a partir da sua informação dos mesmos, tendo em vista a importância de todos os aspectos cognitivos, afetivos, motor e social. Dessa maneira, buscamos por meio de uma entrevista para assim, verificar a relação entre os dados da nossa pesquisa e as ideias de Vygotsky (1989) em relação a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Desta forma, para Vygotsky (1989) são várias as contribuições para a educação, onde o jogo é um dos meios de motivação, para o aluno no seu devido conteúdo. Cabe o papel do educador proporcionar diversos métodos, sendo um deles, o uso do ensino lúdico para a sua prática educativa, criando uma instigação na imaginação dos alunos de acordo com a respectiva disciplina, guiando-se para a realidade.

Na visão do autor russo destaca-se a importância de novos métodos que sempre estejam relacionadas as ideias presentes na sociedade, em que a ferramenta de cunho importância é a educação bem elabora e efetiva, para uma grande aprendizagem por inteiro. Nesse âmbito, as principais ideias que fundamentam este trabalho foram apresentadas pela concepção Vygotsky (1989) que nelas identifica o processo dos jogos no ensino.

METODOLOGIA

O ponto de partida se deu com o tema “A teoria de Vygotsky e a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem”. Entrevistando assim, professores da rede pública do município de São João dos Patos-MA.

A pesquisa se deu de forma qualitativa segundo Lüdke e André (1986, p. 13) apud Alencar (2016, p. 66), “envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes”.

É evidente o fato de que aulas mais dinâmicas são as mais atraentes aos alunos, pois com uma metodologia onde se utiliza jogos por exemplo leva a criança interagir melhor com o conteúdo, pois isso trás a ela utilizar o jogo como um método eficaz para desenvolver o processo de ensino e aprendizagem. As matérias de exatas são uma das disciplinas que mais sofrem, em relação a ganhar a atenção dos estudantes, logo a utilização dos jogos é vantajoso pois trás o estudante a socializar com a disciplina.

Levando em consideração de que tanto a sociedade como a escola tem essa carência sobre o processo de ensino e aprendizagem com a utilização dos jogos, foi feito uma entrevista com alguns professores sobre essa temática com a intenção de entender/desmistificar essa problemática. Para Vygotsky, os jogos e brincadeiras têm funções efetivas no desenvolvimento da criança.

No âmbito escolar o jogos é um vínculo para o desenvolvimento intelectual da criança. Portando é notório que a utilização dessa ferramenta no ensino de matemática é de suma importância. Logo, isso têm uma contribuição efetiva no crescimento cognitivo do aluno, com isso é necessário que os professores não podem ser tão tradicionalista.

DESENVOLVIMENTO

O ponto de partida se deu com o tema “A teoria de Vygotsky e a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem”. Entrevistando assim, professores da rede pública do município de São João dos Patos-MA.

A pesquisa se deu de forma qualitativa segundo Lüdke e André (1986, p. 13) apud Alencar (2016, p. 66), “envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes”.

É evidente o fato de que aulas mais dinâmicas são as mais atraentes aos alunos, pois com uma metodologia onde se utiliza jogos por exemplo, leva a criança interagir melhor com o conteúdo, pois isso trás a ela utilizar o jogo como um método eficaz para desenvolver o processo de ensino e aprendizagem. As matérias de exatas são uma das disciplinas que mais sofrem, em relação a ganhar a atenção dos estudantes, logo a utilização dos jogos é vantajoso pois trás o estudante a socializar com a disciplina.

Levando em consideração de que tanto a sociedade como a escola tem essa carência sobre o processo de ensino e aprendizagem com a utilização dos jogos, foi feita uma entrevista com alguns professores sobre essa temática com a intenção de entender/desmistificar essa problemática. Para Vygotsky, os jogos e brincadeiras têm funções efetivas no desenvolvimento da criança.

No âmbito escolar o jogos é um vínculo para o desenvolvimento intelectual da criança. Portando é notório que a utilização dessa ferramenta no ensino de matemática é de suma importância. Logo, isso têm uma contribuição efetiva no crescimento cognitivo do aluno, com isso é necessário que os professores não podem ser tão tradicionalista.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao observar algumas perguntas que foi aplicado com os professores, na escola da rede pública, obtivemos as seguintes respostas. Notou-se que os mesmos, utilizam sempre algumas estratégias para terem sempre pontos positivos no ensino aprendizagem. Mas, segundo os professores, exigem um certo cuidado, pois dependendo do tamanho dos alunos é necessário diferenciar o brincar educativo, com o brincar de faz de conta. Não atentando só no ensino tradicional mais sim, atuando com diversos recursos. E ao analisar o conhecimento de tais professores sobre a análise de sua prática pedagógica, não souberam responder respectivamente o real teórico de tal abordagem.

Explorando as respostas a partir da luz das ideias de Vygotsky (1989) percebemos, logo de início, que os educadores primeiramente devem conhecer sua prática pedagógica em que se trabalha. Não só criando métodos logo de início para se adentrar em certo conteúdo. Mais sim averiguar o real significado de sua metodologia, o conhecer por inteiro de sua ação utilizada com os alunos.

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem e das práticas escolares. Campos(2003)

Nessa visão, tende o educador buscar metodologias e conhecimento dos jogos desde os métodos simples ao mais complexo e adentrar sobre sua fundamentação teórica no processo de ensino e aprendizagem, estabelecendo planos de como abordar tal atividade exercidas por meios de recursos que mobilize a aprendizagem compensatórias desse aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa desenvolvida no presente artigo refletem a ideia de incluir o jogo no processo educacional onde exerce uma extrema importância na área pedagógica, observando assim, os métodos utilizado na rede de ensino público. É importante salientar que para um desenvolvimento cognitivo é necessário o uso de estratégias específicas e direcionada ao público ao alvos, no caso os aluno. Diante desse olhar, buscamos identificar na qualificação do professor as suas abordagens diante da zona do desenvolvimento do aluno, rediscutindo o real papel da escola e a formação do professor que são passos imprescindíveis para a construção de uma educação de qualidade. É notável que cada criança seja mediada com recursos desenvolvendo-se plenamente. Entretanto, para um bom resultado é necessário que o estado, município. Disponibilize recursos para os professores ministrar as aulas de uma maneira diferente e proveitosa com seus alunos.

Palavras-chave: Vygotsky, Educação, Jogos.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, M, L. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2003.

Coelho, Luana, and Silene Pisoni. "Vygotsky: sua teoria e a influência na educação." Revista Modelos–FACOS/CNE C Osório 2.2 (2012): 144-152.

GIRARD, J. M, Éducationna de la petite enface. Paris: Librairie Armand Colin 1908.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para a Educação Infantil- conceitos orientações e praticas. 2ª edição- Petrópolis- RJ: Vozes, 2009.

VYGOTSKY. L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.