

JOGOS COM REGRAS E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO E A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES

Alex Silveira Sola (PIC/UEM), Luciana Figueiredo Lacanallo Arrais (Orientadora). E-mail: lflacanallo@uem.br; Co-orientadora: Silvia Pereira Gonzaga de Moraes. E-mail: spgmoraes@uem.br

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes/Maringá, PR.

Área e sub-área: Educação, Ensino e Aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Matemática; Jogos com regras; Teoria Histórico-Cultural.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é identificar princípios teórico-metodológicos na Teoria Histórico-Cultural (THC) sobre jogos com regras e suas implicações no ensino de matemática. Na perspectiva dessa teoria, durante a idade pré-escolar, o jogo protagonizado é a atividade principal, promovendo as maiores mudanças no desenvolvimento psíquico. À medida que as crianças ingressam no ensino fundamental, o jogo com regras torna-se uma atividade secundária essencial a aprendizagem escolar. Assim, investigamos por meio de uma pesquisa bibliográfica, autores como Vygotsky (2001), Leontiev (1983;1987) e Elkonin (1998), caracterizar os jogos com regras considerando o papel social da educação de possibilitar aos estudantes a apropriação de conceitos científicos, criando condições favoráveis à formação do pensamento, à elaboração de conjecturas e à resolução de problemas. Com esta pesquisa, pretendemos contribuir com a formação docente, ampliando a compreensão dos princípios teórico-metodológicos que impactam o trabalho escolar, promovendo uma educação de qualidade na escola pública, com o jogo com regras como ferramenta de ensino.

INTRODUÇÃO

O projeto de pesquisa buscou identificar princípios teórico-práticos em autores clássicos da THC sobre jogos com regras e suas implicações no ensino de matemática, com foco em Vygotsky (2001), Leontiev (1983;1987) e Elkonin (1998). A THC destaca o papel do professor na formação dos estudantes, organizando o

ensino para promover capacidades humanas máximas por meio da apropriação do conhecimento científico.

Na Educação Infantil, o jogo protagonizado é uma atividade principal e, no Ensino Fundamental torna-se secundário, sendo a atividade principal, o estudo. Vygotsky (1995) descreve que, é por meio da atividade principal e das atividades secundárias que ocorre o desenvolvimento histórico dos sujeitos e a formação das funções psíquicas superiores. Essas funções são processos cognitivos complexos que se desenvolvem ao longo da vida dos indivíduos, por meio das interações entre suas relações interpessoais (ou seja, com outras pessoas e o contexto social) e suas relações intrapessoais (seus próprios processos mentais). Esse desenvolvimento ocorre pelo movimento dialético, que indica a interação ativa e recíproca dos sujeitos.

No entanto, o uso do jogo nas escolas, muitas vezes, é utilizado sem a compreensão de seu potencial pedagógico, tornando-se um simples passatempo ou uma ação banalizada para preencher o tempo dos alunos. É importante destacar que a prática de jogar deve ser precedida por um planejamento com objetivos bem definidos para que possam contribuir com o processo de ensino, aprendizagem e desenvolvimento dos alunos.

Mas, como o jogo com regras, pode ser conceituado e quais as finalidades no contexto escolar? Os jogos com regras e a organização do ensino de matemática podem estar articulados no processo de escolarização? Essas são questões centrais que guiaram a investigação sobre esse tema com foco na etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

MATERIAIS E MÉTODOS

Por meio de uma pesquisa bibliográfica, foram analisadas algumas obras de autores clássicos da THC sobre jogos com regras e suas implicações no ensino de matemática.

O desenvolvimento da pesquisa bibliográfica de acordo com Gil (2008, p. 50) pode ser realizado “por meio de produções já desenvolvidas, composto especialmente por livros e artigos científicos”. O estudo, de acordo com o autor, “possui vantagens uma vez que permite ao pesquisador uma extensa gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente [...]” Gil (2008, p. 50), esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com a THC, a atividade lúdica é influenciada por fatores históricos e sociais implicados nas experiências das crianças. Os jogos não são apenas ações espontâneas, mas sim práticas vinculadas as condições sociais e históricas que promovem o desenvolvimento e a percepção do mundo.

Leontiev (1983) argumenta que o jogo transcende a imitação de comportamentos adultos e se torna um meio auxiliar na apropriação dos conhecimentos e no desenvolvimento pleno dos estudantes. Na idade escolar, embora o estudo seja a atividade principal, o jogo continua sendo relevante na exploração do mundo e o aprendizado de conceitos científicos, isso porque, a capacidade de seguir e internalizar regras evolui com o tempo, como evidenciado por Elkonin (1998), levando as crianças a buscarem seguir regras de forma consistente.

No ambiente escolar, as regras são fundamentais e precisam estar articulados a um projeto pedagógico voltado à humanização e o desenvolvimento integral do aluno.

CONCLUSÕES

Segundo a THC, o aprendizado é um processo dinâmico e interativo que sofre influências dos aspectos sociais e culturais em que a criança está inserida. A THC aponta e reafirma que, os jogos com regras, contribuem com o desenvolvimento pleno dos alunos, desde que sejam planejados e intencionalmente explorados nas aulas.

Esses jogos não podem ser reduzidos a manipulação de objetos, peças ou tabuleiros, já que isso não garante a aprendizagem. O papel do professor, é criar situações de aprendizagem que possibilitem o pensamento coletivo e a resolução de problemas sem comprometer o caráter lúdico do jogo. Portanto, é preciso organizar a atividade pedagógica direcionada ao ensino da Matemática oportunizando a transformação da experiência de aprendizado, de forma contextualizada e ativa com foco na promoção do desenvolvimento das máximas capacidades psíquicas.

REFERÊNCIAS

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.



LEONTIEV, A. N. **Actividad, consciencia, personalidad.** Havana: Editorial Pueblo y Educación.1983.

LEONTIEV, A. N. **O desenvolvimento do psiquismo.** Lisboa: Nova horizonte.1987.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamiento y language.** In L. S. Vygotski. Obras escogidas II: problemas de psicología general. 2ª ed., p.9-348. Madrid: Visor. 2001