

O LÚDICO COMO MEDIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM

Playing as a Mediation Method of the Teaching-learning Process

Alaurinda Cristiani de Carvalho Barros*

Elisangêla Soares Barbosa**

Mirtes Cunha***

RESUMO: *O objetivo deste trabalho foi perceber qual o papel do professor como mediador no momento em que se desenvolvia o jogo. Abarcamos aspectos como observações e registros das atitudes dos alunos frente ao desenvolvimento da dinâmica. A instituição onde se processou este estudo pertence à rede municipal de ensino, na periferia de Uberlândia. O que nos levou a trabalhar o lúdico como instrumento mediador do processo ensino-aprendizagem foram os estudos feitos no curso de psicopedagogia, quando estudávamos a teoria de Vygotsky. Chegamos à conclusão que o lúdico, como mediação do processo de ensino-aprendizagem, é um excelente recurso didático, bem como de interação social.*

UNITERMOS: *Mediação; Jogos; Ensino-aprendizagem; Interação Social*

ABSTRACT: *The aim of this paper is to identify the teacher's role as mediator in the moment games were developed. We covered aspects such as observations and registers of the attitudes of the students in the development of the class. The institution where this study was processed belongs to the city school system in the outskirts of Uberlândia. The reason that compelled us to work the playing method as an instrument mediator of the teaching-learning process was the studies carried in a psychopedagogical course, when we studied Vygotsky's theory. We reached the conclusion that the playing method as mediation of the teaching-learning process is an excellent didactic resource as well as a means for social interaction.*

KEYWORDS: *Mediation; Games; Teaching-learning Process; Social Interaction*

INTRODUÇÃO

O presente trabalho baseou-se nas observações realizadas em uma instituição pública de ensino, tendo como objeto de estudo 35 alunos pertencentes ao 3º nível do ensino fundamental, abrangendo uma faixa etária entre 8 e 14 anos de idade. Tais observações tiveram como objetivo básico compreender como se dá, de fato, a mediação, enquanto desenvolviam-se os jogos.

* Psicopedagoga e aluna-ouvinte do Curso de Mestrado em Educação da Universidade Federal de Uberlândia.

** Especialista em Educação Fundamental pela Universidade Federal de Uberlândia.

*** Professora Mestre do Curso de Psicologia da Faculdade de Educação.

Partindo do pressuposto que a mediação é um elemento essencial para tornar possível o processo ensino-aprendizagem, é que se deu o desenvolvimento deste trabalho. Para tanto, o estudo recorreu às idéias de Vygotsky, uma vez que evidenciam a importância das relações sociais como instrumento impulsionador da aprendizagem. O autor acreditava que os elementos mediadores poderiam introduzir elos a mais na relação organismo-meio, auxiliando, assim, o conhecimento.

Para isso, deve-se ouvir múltiplas vozes, ou seja, a experiência de todos deve ser ouvida e analisada. O professor deve ser uma dessas vozes, interferindo na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente, principalmente na escola, uma instituição social que quase sempre deixa de formar cidadãos críticos por ser um meio onde a criança não dialoga, sendo colocada à disposição da curiosidade e da descoberta, mas imposto ao autoritarismo de programas cujos conteúdos elaborados nada tem a ver com o nível de desenvolvimento cognitivo da criança.

Percebe-se então que o professor deve ter importância pedagógica no sentido de construir um novo ser. Ele deve ser um animador do processo de aprendizagem, uma pessoa que levanta questões pertinentes, que aproveita caminhos abertos pelos alunos, que incentiva a criatividade na solução de problemas. Ele é um mediador que dará espaço ao aluno para que ele seja levado a saber pensar de forma crítica e criativa. VYGOTSKY (1989, p. 130) defende a idéia de que a escola deve possibilitar ao indivíduo o acesso ao conhecimento científico acumulado pela humanidade, segundo o autor *o único bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento, ou seja, que se dirige às funções psicológicas que estão em vias de se completarem*.

Sendo assim, a utilização de jogos na análise da aprendizagem justifica-se por criar uma zona de desenvolvimento proximal nos indivíduos, tendo muita influência em todas as etapas de seu desenvolvimento, bem como, pelo fato dos jogos possuírem características funcionais e estruturais que fazem deles uma atividade fundamental na constituição dos sujeitos. Essa atividade favorece a emergência e o desenvolvimento de vários processos psicológicos interdependentes: a modificação das relações entre o campo perceptual, capacitação da criança na aquisição de formas de representação do mundo, o favorecimento do comportamento voluntário e a capacidade de imaginar.

Se a criança fosse privada da Educação, ela permaneceria em estado totalmente primitivo, logo *educar seria levar um ser humano do estado totalmente primitivo à forma atualizada de civilização e cultura* (VYGOTSKY, 1989). O caminho do desenvolvimento, percorrido durante séculos pela humanidade, é percorrido em apenas alguns anos pelo ser humano. O meio social em que vive, a experiência por que passa, as sensações que experimenta, os desafios que enfrenta e o relacionamento com o mundo são os fatores que proporcionam esse desenvolvimento.

Inicialmente, educar seria conduzir ou criar condições para que o ser possa desenvolver as estruturas da inteligência, necessárias ao estabelecimento de relações com o mundo. Mesmo entre os seres irracionais, há uma grande valorização nas relações como forma de aprendizagem.

Conforme pesquisa realizada por biólogos, alguns primatas, como a espécie dos símios, conhecem e descobrem a vida por meio da interação. O símio que não tiver o desejo

de brincar, quando pequeno, não se adapta socialmente.

Percebeu-se que, quando criados em cativeiro, esses animais não eram capazes de executar atividades como os outros símios que, desde os primeiros dias de vida, brincam e se socializam com a mãe ou outros companheiros. É sempre na relação do brincar que a mãe prepara a cria para a vida. Mesmo quando cresce, este vínculo é aumentado ou mantido ainda por muitos anos.

Os símios não se esquecem de seus companheiros ou de quem os criou. Por vezes, montam verdadeiros “jardins de infância”: uma ou duas mães tomam conta dos filhotes ou jovens não necessariamente gerados por elas. Os pequenos brincam correndo pelas árvores, balançando e saltando de galho em galho.

Percebe-se, a partir desse exemplo, o quanto a mediação e o brincar são importantes. Se, para os símios, ditos irracionais, esses aspectos são de grande relevância para a construção do desenvolvimento, para os racionais, a questão de relacionar, mediar e brincar, também o são. Essa relação baseia-se no conhecer e conhecer implica pensar, inventar, construir internamente as qualidades dos objetos externos. Este sim é o significado do aprender.

O educando não aprende aquilo que lhe é dado pronto. Ele aprende em função daquilo que ele pode trabalhar e sobre o que lhe é dado. Assim, aqui será relatada uma das dinâmicas desenvolvidas com a sala pesquisada, o jogo denomina-se “O Naufrágio” e a regra para essa dinâmica é “um por todos e todos por um”, ou seja, todos devem se salvar ou todos morrem afogados. A única forma para acontecer o salvamento é por meio da troca obrigatória de balas e chicletes. Uma mesa representa o almoxarifado do navio, lugar destinado às trocas. A “bóia” é representada por um chiclete que só é conseguida mediante a troca de três balas de sabores distintos recebidas por cada aluno.

O tempo determinado para se conseguir as “bóias” é de 20 minutos. Quando a brincadeira começou, todos corriam de um lugar para outro tentando trocar as balas e, ao mesmo tempo, ajudar o colega.

Pareciam realmente estarem prestes a se afogarem. Em momento algum chuparam as balas. Dialogavam muito em busca da solução, o que fez com que não conseguissem realizar a tarefa no tempo determinado.

Nos sentamos em círculo para discutir o porquê da atividade ter fracassado. Várias hipóteses foram levantadas. Um dos aspectos que merece ser ressaltado foi com relação aos alunos terem se comportado tal qual as regras determinadas pelo jogo, ou seja, não terem chupado as balas ou os chicletes. Ao ouvi-los, pôde-se perceber que alguns tiveram que se controlar para não desrespeitar as regras.

Percebeu-se que eles ficaram muito tristes por não terem conseguido realizar o objetivo no tempo estipulado. Essa reação torna-se compreensível, uma vez que o homem, além de sujeito pensante, é também um ser que se emociona, sensível.

O maior autocontrole da criança ocorre na situação com o brinquedo. Ela mostra o máximo de força de vontade quando renuncia a uma atração imediata do jogo. A subordinação a uma regra e a re-

nuncia de agir sob impulsos imediatos são os meios de atingir o prazer máximo. Assim, ao atributo essencial do brinquedo é que uma regra torna-se desejo (VYGOTSKY, 1987, p. 113).

Aproveitou-se o jogo para discutir, por exemplo, questões ligadas a disciplinas que os alunos estudaram, como história, geografia, matemática, português. Eles lembraram que as regras faziam parte do mundo deles, relatando as que conheciam tanto dentro como fora da instituição, bem como quem as determinava ou quem simplesmente obedecia às regras. Quanto ao tempo, lembraram do conteúdo e das medidas de tempo estudados nas disciplinas de matemática e história. As relações também foram associadas as estas duas disciplinas, pois as balas e chicletes representavam mercadorias e a relação de troca foi associada à época em que ainda se trocavam mercadorias. Com base no ocorrido, podemos novamente suscitar uma afirmação de VYGOTSKY (1987) quando postula que

o mais importante é o processo de aprendizagem mediado pelo educador. A figura do mediador é de suma importância, pois é ele que interferirá, que induzirá a análise, a dedução e a percepção. O educador é uma peça chave. Ele transmitirá os valores, as motivações e as estratégias. Ajudará a interpretar a vida. Nós educadores estamos mais em jogo do que as crianças e jovens. Se não formos capazes de ensinar, será impossível aprender. A humanidade só existe porque houve um processo de mediação ao longo de sua história.

Os fatos aqui reportados foram desenvolvidos buscando reflexões a respeito da importância dos jogos. Ficou evidenciado, de acordo com o trabalho desenvolvido até o presente momento, que os jogos realmente têm uma grande relevância na construção do desenvolvimento infantil bem como no processo de socialização dos educandos. Portanto, conclui-se que eles têm sua contribuição e devem ser mais utilizados nas instituições de ensino, auxiliando disciplinas do ciclo básico e não somente nas disciplinas diversificadas do currículo escolar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ENCICLOPÉDIA DA VIDA SELVAGEM. *Animais da Selva*. Barcelona: Altaya, 1993, pp. 14-15, v. 1.

LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 1989.

VYGOTSKY, L. S. *La imaginación y el arte em la infância*. México: Hispânicas, 1987.

_____. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOT, Donald W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.