

O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇA COM DIFICULDADE DE APRENDIZADO

MARIA DA CONCEIÇÃO DO NASCIMENTO DE MORAIS

Maria da Conceição do Nascimento de Moraiatua como professora na rede municipal de ensino de Osasco.

RESUMO

O presente artigo tem a finalidade de abordar a importância das brincadeiras, jogos e atividades diferenciadas, transformando cada aula em algo motivador, lúdico e significativo para cada aluno, em especial a um grupo de alunos que demonstravam desmotivação no aprendizado por razões variadas. Para isso, foi necessário buscar compreender e entender questões ligadas às dificuldades no processo de alfabetização, utilizando jogos lúdicos como recurso facilitador ao aluno com dificuldade de aprendizagem no processo de letramento. O jogo pode e deve ser utilizado. Uma vez ao exercitá-lo ele despertará sentimentos de desafio, que poderá ajudar na competência para resolver situações do cotidiano. Através da realização desta pesquisa, concluí que diante de um mundo novo, com tanta tecnologia e inovações, como a *Internet*, celulares etc., os alunos atuais não estão mais motivados a aprender sentadinhos e *comportadinhos*, como há vinte, trinta, quarenta anos atrás. Faz-se necessário aulas criativas, inovadoras especialmente, quando, infelizmente, a grande maioria das escolas, públicas e até particulares, ainda não possuem essas tecnologias tão interessantes e avançadas, como o computador e a *Internet*.

PALAVRAS CHAVES

Lúdico. Brincadeiras. Jogos.

INTRODUÇÃO

A aquisição da leitura e da escrita é considerada um processo gradativo, no qual a criança vai se apropriando com o decorrer da escolaridade. No entanto, alguns alunos demonstram dificuldade em dominar a leitura e escrita e esta dificuldade se estende muitas vezes até o quarto ou quinto anos do ensino fundamental. Essas crianças demonstram desinteresse pela realização das atividades repetitivas, desenvolvidas em sala de aula, como cópias, exercícios e questionários, que não impõem desafios. Contudo, realizam atividades relacionadas à arte em geral, como desenhos, pinturas, danças e jogos, sendo que pode-se observar muitas vezes alunos com habilidades em desenhos, pinturas, danças e musicalização.

Tanto Piaget como Vygotsky demonstram que a criança consegue respeitar regras em jogos e brincadeiras, aprendendo com prazer. Assim a brincadeira contribui para o desenvolvimento da língua escrita, seja através de desenhos ou da própria escrita, além de aguçar a curiosidade, prazer e equilíbrio emocional. Os dois falam em jogos de regras. Piaget fala que a criança aprende o jogo de regra através da elaboração individual da solução do problema. Já para Vygotsky, o jogo de regra é aprendido com a interação com os outros. (PIAGET, 1978, p.185; VYGOTSKY, 1984, p.110).

O brincar e o jogar sempre estiveram presentes entre a maioria, senão em todos os povos de todas as épocas. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, sendo capaz de enfrentar desafios. O jogo contribui muito para o ensino-aprendizagem. Tanto na parte motora quanto nas habilidades do pensamento, desenvolvendo a imaginação, as tomadas de decisões e a criatividade.

Segundo Piaget (apud RAMOS, [200-], p.3), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

No entanto, o sentido verdadeiro desta prática só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, se tiver conhecimento sobre os fundamentos da mesma, se estiver em contínuo aprendizado, renovando atividades que interessem aos alunos. E não é só utilizar-se de qualquer jogo por ser dito educativo ou propor alguma brincadeira que ache interessante. É preciso que o professor intermedeie este processo e, mesmo que não participe efetivamente, deve saber aonde intervir.

O tema do presente artigo é muito importante, pois se faz necessário aulas mais prazerosas e significativas para os alunos, em especial àqueles que demonstram mais dificuldade no aprendizado.

Sendo assim, observando que as crianças em geral apreciam muito os jogos, desafios e brincadeiras, foi desenvolvido um trabalho de pesquisa na sala de aula aplicando o lúdico, praticamente todos os dias, para que se pudesse comprovar se realmente havia um aprendizado real ou se era apenas um passatempo. Para tal, foram desenvolvidas atividades diferenciadas, com textos interessantes, jogos, desafios e brincadeiras.

O CENÁRIO

A investigação foi desenvolvida em uma sala de 5º ano fundamental, em uma escola municipal de ensino fundamental (EMEF) na cidade de Osasco, com 33 alunos. Foi realizado um diagnóstico individual, chegando ao seguinte resultado: 2 silábicos sem valor sonoro e 2 silábicos com valor sonoro, sendo que os 4 eram repetentes. Quanto aos demais alunos da turma, foi ainda realizado outro diagnóstico coletivo, demonstrando que 8 demonstravam grave dificuldade na escrita e leitura fraca. Os demais estavam na média para alunos de 5º ano e pelo menos 4 eram considerados ótimos. A pesquisa iniciou em agosto e foi até meados de novembro de 2012. Primeiramente foi feita uma entrevista com os alunos da sala. Num intervalo de duas semanas foram entrevistados 28 alunos e preenchidos questionários com 10 perguntas acerca da vida pessoal, familiar, social e escolar de cada entrevistado.

Do resultado da coleta dos dados, foram selecionados 4 alunos, por serem repetentes e demonstrarem desinteresse pelas atividades realizadas em sala de aula.

Dessas crianças, sujeitos da pesquisa, todas estavam com 10 anos completos. Viviam com os pais, duas das mães trabalhavam fora como domésticas, ajudando o pai, somando uma média de pouco mais que dois salários mínimos na renda familiar.

O aluno A, silábico sem valor, agitado, sempre se metia em brigas na sala. Não apreciava copiar lições da lousa de jeito nenhum. A aluna B, também silábica sem valor, era muito interessada em realizar as atividades e demonstrava grande desejo em aprender a ler. Realizava muito bem as atividades de matemática. O aluno C, silábico com valor, copiava as atividades, porém demonstrava grande dificuldade em ler e escrever palavras simples.

A aluna D, desmotivada em realizar as atividades, demonstrava muito talento para realizar atividades de arte, em especial desenhos, porém faltava muito às aulas.

As crianças da sala, na sua maioria, moravam com os pais e irmãos, próximos à escola. A maioria dos pais não havia concluído o ensino fundamental e apenas dois possuíam o ensino superior. No entanto, as crianças demonstram ter uma vida financeira média-baixa. Algumas viajam em feriados e férias e poucas mães trabalham fora. As que trabalham geralmente são diaristas.

ATIVIDADES REALIZADAS

Iniciamos nosso projeto realizando atividades comuns para toda a turma, porém com propostas e objetivos diferentes.

Uma das primeiras atividades realizadas foi a contação de uma história bem conhecida deles: “Aladim e a lâmpada maravilhosa”. Após a narrativa da história, propusemos uma atividade: “Se você achasse hoje uma lâmpada dessa e aparecesse um gênio e lhe perguntasse seus três desejos mais importantes, o que você escolheria pedir?”.

De modo geral todos apreciaram muito a proposta e houve um pequeno tumulto de conversas, todos querendo expressar oralmente os seus pedidos ou

desejos. Resolvemos registrar os desejos em forma de uma redação, narrando uma pequena história. Àqueles que ainda não dominavam a escrita foi proposto que desenhassem os 3 pedidos.

Apareceram histórias muito interessantes. Expressaram com franqueza os seus desejos. Muitos pediram casas, brinquedos, viagens e roupas. Mas alguns pediram que seus pais não brigassem mais, que o pai voltasse a morar em casa e outros que seus pais sorrissem mais, que nunca faltasse comida em casa, que a vó morta voltasse a viver. Assim pudemos conhecer um pouco das carências e emoções de cada educando.

Todos participaram animadamente. Os que ainda não estavam alfabetizados registraram sua história através de desenhos.

Ao longo da pesquisa foram realizadas atividades diferenciadas, como leituras de histórias diversas, propostas de atividades de listas de palavras do interesse deles, formação de frases e produção de textos, abordando determinados temas (como primavera, dia da árvore, semana da criança) e atividades relacionadas à história, geografia e matemática.

A maioria das atividades foram realizadas em grupo. Foram privilegiadas a dimensão lúdica, o trabalho em grupo e com o grupo, observando a participação de todos, respeitando a personalidade e papéis desempenhados em grupo, regras, conflitos e coesão do grupo.

Os 4 sujeitos da pesquisa, na maioria das vezes, só queriam desenhar, sendo que desenhavam muito bem. No entanto, sempre procuramos incentivá-los a registrar suas atividades, escrevendo como soubessem. Em muitos momentos interferimos, ajudando-os, hora como escriba ou "ditando" as letras e palavras para que formassem frases. Na maioria das vezes eles mesmos procuravam a professora, dizendo "me ajuda, professora?".

Outra atividade realizada, após a leitura de um texto acerca da invenção do sorvete, foi referente ao tema da "invenção" - "Se você fosse um inventor, o que gostaria de inventar?". Deveriam desenhar, dar nome ao objeto e explicar o seu funcionamento.

As falas e invenções foram das mais variadas. Novamente nossos 4 sujeitos participaram muito bem. Desta vez tentaram insistentemente ajudar aos colegas e à professora a escrever o nome e descrever como a invenção funcionava.

Realizaram outros trabalhos em grupo, como a leitura do texto Causo Mineiro, para que *traduzissem* o texto da maneira usual. Foi uma atividade muito divertida para todos. Cada um traduziu seu texto, um ajudando o outro. Os pré-silábicos, silábicos com valor e sem valor com os alfabéticos. Todos participaram. No final o texto foi escrito pela professora na lousa para que todos copiassem.

Realizaram também atividades de arte, lembrando a primavera, e depois houve uma produção de texto sobre o tema.

Na semana da criança realizaram confecções de brinquedos com caixa de leite vazia, também com produção de textos no final. A maioria das atividades envolvendo arte foram acompanhadas de produção de texto no final e sempre em grupo.

À medida que a turma realizava as atividades, os sujeitos pesquisados começaram a participar mais intensamente e aos poucos começaram a reconhecer melhor as sílabas, formar pequenas frases e até pequenas produções de textos.

Nas sextas-feiras, após o lanche, brincavam e muitos traziam seus brinquedos. As meninas suas bonecas. E gostavam muito de brincar de *casinha*. Até os meninos muitas vezes participavam. Algumas vezes, formavam grupos para contar histórias de terror.

Uma ou duas vezes por semana participavam de jogos de dominós, trilhas, damas, memória, bingos envolvendo alfabetização. Geralmente com algum registro no caderno.

A utilização de jogos pedagógicos e alguns gêneros textuais, como fábulas, rimas, poemas e histórias em quadrinhos, favoreceram a construção de textos e a leitura, inclusive aos silábicos sem valor e com valor sonoro. Todos os dias havia leituras de vários gêneros em sala.

O aluno A não conseguiu dominar a leitura e escrita, porém houve uma melhora significativa, tanto na sua conduta frente às atividades, como no reconhecimento das sílabas e até na formação de pequenas palavras. Os alunos B e C conseguiram melhor autonomia na leitura e produção de pequenos textos, mesmo que com muitas trocas ortográficas. Já a aluna D, pelo fato de faltar muito, teve pouca evolução, no entanto realizou bem as atividades propostas.

CONCLUSÕES

Com essa pesquisa, realizada por meio da experimentação de atividades diferenciadas, jogos e brincadeiras, pôde-se constatar que a maioria das crianças, sujeitos deste processo, já não se motivam com práticas de cópias de atividades de livros didáticos e lousa que se costumava utilizar.

Em especial os participantes dessa pesquisa apresentaram uma melhora muito significativa quanto à formação de palavras, frases e até produção de pequenos textos, mesmo que com alguns “erros” ortográficos. Antes demonstravam até apatia nas realizações das atividades e, com o decorrer das atividades diferenciadas, até pediam para participar de várias maneiras, sem contar com o avanço na leitura e escrita.

A ludicidade não deve ser encarada como mero lazer ou distração, ou mesmo um meio de passar o tempo, mas algo de extrema importância e credibilidade na alfabetização, garantindo um clima de prazer, tanto para o que ensina quanto para aquele que aprende.

No entanto, não é de maneira alguma fácil para o educador mudar seus conceitos, realizando atividades diferenciadas, pois requer pesquisa, estudo e preparação das aulas, de modo a combinar o lúdico com a aprendizagem sem que isso se torne mera rotina, mas sim uma aprendizagem consistente e divertida.

É necessário que o professor, ao realizar atividades lúdicas de maneira diferenciada, não desanime se, ao trazer uma atividade que ache interessante, a turma demonstre pouco ou nenhum interesse, volte ao passado, ao tradicional. Mas é importante que continue pesquisando, experimentando, elaborando outras atividades do interesse dos alunos. Muitos professores evitam tais atividades,

pois requerem algum esforço por parte do professor, como organizar a sala em grupos, envolvendo todos, dividir as tarefas e muito mais.

Sendo assim, aproveitando algumas experiências e utilizando contribuições teóricas de Almeida (2003), Emília Ferreiro (1985), Paulo Freire (1998), Piaget (1978), Vygotsky (1984) e a Reorientação Curricular da Educação Infantil e Fundamental na Cidade de Osasco (OLIVEIRA, 2011) foram realizadas, com toda a turma, algumas atividades que motivaram todos, inclusive àqueles que demonstravam dificuldades na alfabetização. As aulas, durante a investigação, consistiram em atividades prazerosas, divertidas e participativas, por meio de textos, frases e palavras relacionadas com a realidade dos alunos e ainda jogos lúdicos de alfabetização, como jogos de memória, bingos de palavras, caça-rimas e outros jogos, possibilitando ao aluno com dificuldade para ler e escrever maior contato com a linguagem escrita.

Essas crianças brincavam muito em sala de aula e muitas meninas levavam bonecas para brincar nos intervalos entre as atividades. No entanto, ao mesmo tempo, demonstravam certo interesse por “namoros”, com bilhetinhos ou conversas informais.

Conforme afirma Lopes, “o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta” (2001, p.35). Assim, aproveitando a motivação geral pelo lúdico e querendo comprovar a ideia de que brincadeiras e jogos não apenas divertem, mas também podem contribuir pedagogicamente para o desenvolvimento das crianças, foram elaboradas junto aos alunos algumas intervenções que contribuíram para a aquisição de leitura e escrita.

THE PLAYFUL AND THE DEVELOPMENT OF CHILDREN WITH LEARNING DIFFICULTIES

MARIA DA CONCEIÇÃO DO NASCIMENTO DE MORAIS

ABSTRACT

This paper aims to address the importance of play, games and special activities, turning each lesson into something motivating, fun and meaningful for every student, especially a group of students who showed demotivation in learning for several reasons. For this, it was necessary to seek to understand issues related to the difficulties in the literacy process, using ludic games as a facilitator resource to the student with learning difficulties in literacy process. The game can and should be used. Once to exercise it it awakes feelings of challenge, that may help in the competence to solve daily situations. Through the performing of this research, I concluded that facing a new world, with so many technology and innovations such as the Internet, cell phones etc., the current students are not motivated to learn and seated and behaved anymore, like twenty, thirty, forty years ago . It is necessary creative, innovative classes, especially when, unfortunately, the vast majority of schools, public and even private, do not have these interesting and advanced technologies yet such as the computer and the Internet.

KEYWORDS

Playful. Play. Games.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, Autores Associados, 1985.

_____. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez, 1993.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 36 ed. São Paulo: Cortez, 1998.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, Lino de. Os jogos e sua importância na escola. **Cadernos de pesquisa**, São Paulo, n. 93, p. 5-11, mai. 1995.

OLIVEIRA, Marinalva de et al. (Orgs.). **Reorientação curricular da educação infantil e ensino fundamental**. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. Jogar e brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. **Revista do Instituto Catarinense de Pós-Graduação**, n. 1, [200-]. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev01-07.pdf>>. Acesso em 30 jun. 2013.

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

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.