



DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM - O JOGO COMO AUXÍLIO NO ENSINO DE CRIANÇAS DE 5 E 6 ANOS

RESUMO

As dificuldades de aprendizagem se manifestam logo que as crianças são inseridas no ambiente escolar, intensificando-se na fase de 5 a 6 anos, quando se inicia o contato real com o mundo letrado. Nesse contexto, a valorização do jogo para a melhoria do desempenho de crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem deve ser objeto de reflexão, pois o jogo é uma ferramenta de auxílio do ensino, e conseqüentemente, da aprendizagem, que contribui para o desenvolvimento de múltiplas competências e habilidades. Nessa perspectiva, este artigo partiu da seguinte questão problema: como o jogo pode auxiliar no ensino de crianças de 5 e 6 anos que apresentam dificuldades de aprendizagem? Para responder a essa questão, foi estabelecido como objetivo geral relacionar as dificuldades de aprendizagem de crianças de 5 e 6 anos e o jogo como auxílio no ensino. Este artigo trata-se de uma revisão de literatura, cuja temática abordada foi fundamentada nos autores: Antunes (2017); Balestra (2007); Bossa (2007); Brito (2015); Falkembach, 2007; Haetinger e Haetinger (2009); Kishimoto (2008); Mrech (2008); Smith e Strick (2012); Vygotsky (1989), entre outros. Os resultados apontam que são cada vez mais comuns crianças com dificuldades de aprendizagem, sendo assim, professor e psicopedagogo precisam de ferramentas variadas para suprir essa demanda. Para tanto, conclui-se que o jogo é uma ferramenta indispensável no processo de ensino e de aprendizagem de crianças.

Palavras-chave: Dificuldades. Aprendizagem. Jogos.

INTRODUÇÃO

As crianças começam a apresentar suas dificuldades de aprendizagem logo que são inseridas no ambiente escolar, todavia é na fase de 5 a 6 anos, devido o contato real com o mundo letrado, que são evidenciados os problemas, ou seja, são mais fáceis de serem detectados.

FERNANDES, Cristiane Raquel de Quevedo.
Pedagoga; Especialista em Psicopedagogia Institucional.
(SINERGIA)
criskekel@gmail.com

KOBARG, Ana Paula Ribeiro.
Pedagoga e Historiadora;
Mestre e Doutora em Psicologia.
(SINERGIA)
anapaulariko@gmail.com
<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4715047D8>

FRAINER, Viviane.
Pedagoga; Especialista em Supervisão Escolar e em Orientação Escolar.
(SINERGIA)
vivianefrainer@hotmail.com
<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4315019P3>

FERNANDES, Cristiane Raquel de Quevedo; KOBARG, Ana Paula Ribeiro; FRAINER, Viviane. Dificuldades de aprendizagem - o jogo como auxílio no ensino de crianças de 5 e 6 anos. REFS – Revista Eletrônica da Faculdade Sinergia, Navegantes, v.9, n.14, p. 07-18, jul./dez. 2018.

Neste contexto, muitos são os fatores contributivos, como os genéticos, emocionais e ainda os fatores metodológicos e ambientais. Apesar do avanço da tecnologia, e conseqüentemente, com o progresso dos estudos sobre a evolução humana, principalmente no que diz respeito ao cérebro, é constante a descoberta de novas doenças, síndromes, transtornos, distúrbios e também de dificuldades de aprendizagem. Por isso, o diagnóstico já é possível desde muito cedo, ainda na educação infantil, com crianças de 5 e 6 anos. Contudo, ainda é um desafio compreender os diagnósticos, ou os chamados 'laudos', cabendo ao professor e ao psicopedagogo (quando houver), encontrar metodologias diferenciadas e que auxiliem esses alunos de forma concreta e prazerosa.

Nessa perspectiva, este artigo partiu da seguinte questão problema: como o jogo pode auxiliar no ensino de crianças de 5 e 6 anos que apresentam dificuldades de aprendizagem? Para responder a esta pergunta, foi estabelecido como objetivo geral relacionar as dificuldades de aprendizagem de crianças de 5 e 6 anos e o jogo, como auxílio no ensino e, como objetivos específicos: a) exemplificar dificuldades de aprendizagem; b) definir o que é jogo e sua

importância para a aprendizagem dos alunos; c) refletir como o jogo contribui para o processo de aprendizagem no âmbito escolar.

Este artigo trata-se de uma revisão de literatura cuja temática foi fundamentada nos seguintes autores: Antunes (2017); Balestra (2007); Bossa (2007); Brito (2015); Falkembach, 2007; Haetinger e Haetinger (2009); Kishimoto (2008); Mrech (2008); Smith e Strick (2012); Vygotsky (1989), entre outros.

A relevância desta temática está na valorização do jogo como instrumento de melhoria do desempenho de crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem, auxiliando o ensino e, conseqüentemente, a aprendizagem, podendo ser utilizada dentro e fora da sala de aula, além de contribuir com desenvolvimento de múltiplas competências e habilidades.

Os resultados apontam que é cada vez mais comum crianças com dificuldades de aprendizagem, e que o professor e o psicopedagogo precisam utilizar jogos de variados tipos para suprir essa demanda. Para tanto, conclui-se que o jogo é uma ferramenta indispensável no processo de ensino-aprendizagem de crianças.

1 DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

A aprendizagem está vinculada ao conhecimento, aquilo que o aluno recebe de informação e como ele faz uso dela em situações diferenciadas do seu cotidiano, dentro e fora da sala de aula. Por outro lado, quando a aprendizagem não ocorre da forma esperada, pode estar relacionada a alguma dificuldade ou a problemas neurológicos, ou ainda a outras causas.

Em relação às dificuldades de aprendizagem (DA), o número de alunos que apresentam algum tipo de DA vem aumentando consideravelmente: cerca de 5% da população infantil apresenta alguma dificuldade. Em grande parte dos casos, as dificuldades são pequenas a ponto de passarem despercebidas em casa, mas com a inserção da criança na

escola, causam um impacto no seu desempenho. (BRASIL, 2017).

São várias as dificuldades de aprendizagem de um aluno, podendo ser manifestadas já na educação infantil, de acordo com Sánchez e Nicasio (2004, p. 15):

Segundo a conceitualização internacional, se caracterizam por um funcionamento substancialmente abaixo do esperado, considerando a idade cronológica do sujeito e seu quociente intelectual, além de interferirem significativamente no rendimento acadêmico ou na vida cotidiana, exigindo um diagnóstico alternativo nos casos de déficits sensoriais. Assumem-se, portanto, um critério de discrepância entre a aptidão e o rendimento e um critério de exclusão, além do baixo rendimento e da interferência na vida cotidiana. Esses critérios de exclusão e de

discrepância foram e ainda são muito discutidos.

Dessa maneira, as dificuldades de aprendizagem podem surgir a partir de comparações feitas entre alunos da mesma faixa etária, entretanto cabe ressaltar que cada ser é exclusivo e possui individualidade em seu desenvolvimento motor e cognitivo. Sendo assim, cada aluno deve ser respeitado e o professor e o psicopedagogo devem auxiliar os que apresentam dificuldades de aprendizagem (DA).

O diagnóstico precoce das DA no ensino infantil constitui, assim, uma das estratégias profiláticas e preventivas mais importantes para a diminuição e minimização dos seus resultados, pois, neste período crítico de desenvolvimento, a plasticidade neuronal é superior, o que quer dizer que os efeitos de uma intervenção compensatória e em tempo útil, podem ter resultados muito positivos nas aprendizagens futuras. (BRITO, 2015; FONSECA, 2007).

É importante também, que os professores e pais não fiquem apenas 'apegados' a laudos; os alunos com dificuldades devem ser estimulados de forma com que aumentem sua autoestima e, conseqüentemente, seu desenvolvimento motor e cognitivo.

Para Smith e Strick (2012), as dificuldades de aprendizagem geralmente são problemas neurológicos que afetam a capacidade do cérebro para recordar ou comunicar informações, e podem interferir no processamento da linguagem, nas habilidades motoras finas, na capacidade de focar a atenção e o comportamento. Algumas dessas dificuldades, para as autoras, são:

- fraco alcance da atenção: a criança é muito distraída;
- dificuldade para seguir instruções: embora seja uma tarefa simples, a criança pede ajuda seguidas vezes;
- imaturidade social: a criança tem comportamento inferior a sua idade;
- dificuldade com a conversação: muitas vezes, não encontra as palavras corretas, ou então, não para de falar;

- inflexibilidade: mesmo que não seja correto, faz tudo ao seu modo, não aceita ajuda;

- planejamento e habilidades organizacionais deficientes: sem noção de tempo ou horários, incapaz de realizar mais de uma atividade ao mesmo tempo;

- distração: esquece com frequência, perde objetos pessoais;

- falta de destreza: é facilmente conhecida como desastrada, deixa cair objetos, bate com o corpo no que está a sua volta, dificilmente se adapta a esportes e, muitas vezes, tem a letra ilegível;

- falta de controle dos impulsos: a criança apresenta dificuldade em esperar a sua vez, toca com frequência nas pessoas a sua volta, costuma falar sobre tudo, mesmo que não tenha relação com assunto tratado no momento.

É preciso que os professores estejam atentos a todas essas dificuldades para auxiliar esses alunos, uma vez que é muito comum que os pais, os colegas e mesmo os professores reclamem das atitudes desses alunos que apresentam dificuldade, o que pode causar traumas, sentimento de incapacidade e principalmente, o desinteresse escolar.

O professor precisa ter a capacidade de incluir esses alunos com dificuldades, não como mais um aluno, mas envolvê-los nos conteúdos, de tal maneira que estes adquiram o conhecimento. É na forma como lidamos com o aluno em sala, que indicará o caminho a ser seguido. Nesse sentido:

Para construir uma escola baseada na hospitalidade, o que precisamos não é de mais "reformas", nem de mais "formação", precisamos, sobretudo, de ter a capacidade de "desaprender" para construir alguma coisa de novo. Quando me dirigia de carro, para este local, ouvia uma obra musical de um autor, Ravel, que muito aprecio. Entre outras obras mais conhecidas, ele foi autor de um "concerto para a mão esquerda", destinado a alimentar o repertório de um amigo, pianista, que perdera a mão direita durante a Primeira Guerra Mundial. Poderemos nós transpor esta postura para a relação com os nossos alunos? Ou seja, além da capacidade de "desaprender", estaremos, também, disponíveis para compor concertos para a mão esquerda para que

nenhum aluno se sinta intruso ou indesejado? (CANARIO, 2005, p. 50).

É difícil responder essas questões, não por falta de vontade, mas, muitas vezes, por falta de apoio e, principalmente, por não saber por onde começar essa mudança. Neste enfoque, como uma tentativa de ‘desaprender’, ‘sair de atividades que envolvam apenas papel’,

2 O JOGO E SUA IMPORTÂNCIA

Apesar de explicações do professor e atividades escritas, alguns alunos não compreendem determinados conteúdos. Neste sentido, o jogo pode ser o instrumento que fará a ponte entre o ensino e a aprendizagem, por ser prazeroso, lúdico e natural para criança o ato de brincar. (GARDNER, 2002). A ludicidade faz parte do ser humano e contribui para a formação do sujeito, principalmente em relação às vivências e relacionamentos, e possui características como “ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo”, do mesmo modo, o jogo também é inerente ao ser humano. (HUIZINGA, 1980, p. 21). “Toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasma e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo”. (FALKEMBACH, 2007b, n.p.). A vista disso, o jogo é imprescindível para o processo de ensino e de aprendizagem de forma vivencial, por isso caracteriza-se como um importante instrumento nas escolas, principalmente na educação infantil onde o lúdico se faz presente de forma contundente, ou pelo menos deveria. Cabe, então, aos professores ou psicopedagogos a escolha de jogos que auxiliem na aprendizagem de seus alunos, especialmente quando se trata de alunos com dificuldades.

Quando se fala em lúdico na educação infantil, significa utilizar metodologias prazerosas, adequadas à idade, ao desenvolvimento dessa faixa etária, aos esquemas, ao que realmente é importante para estas crianças, que atenda às suas características e seus interesses. Para isto, se

tem-se o jogo como ferramenta essencial para auxiliar no conhecimento de alunos com dificuldades, desde a educação infantil, pela sua “estreita relação com a construção do conhecimento, [...] efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem”. (FALKEMBACH, 2007, n.p.).

faz necessário entender como essas crianças aprendem nessa etapa, como elas evoluem e como elas interagem.

Kishimoto (2008) discorre sobre a dificuldade de estabelecer uma definição para jogo, já que cada um o interpreta de forma diferente, conforme característica, peculiaridades, etc.:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando em jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz de conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo. (KISHIMOTO, 2008 p. 13).

Buscando definições de jogo, Antunes (2017), destaca que é comum a palavra jogo estar vinculada à competição, mas no sentido educacional a palavra tem mais significado em sua origem latina, como gracejo, divertimento, brincadeira ou passatempo. Podem até incluir uma ou outra competição, mas visam, primeiramente, o crescimento e a aprendizagem dos alunos dentro de determinadas regras. Por isso, quem educa não pode classificar o jogo apenas como os que ‘divertem’ ou os que ‘ensinam’, afinal, se o jogo aplicado abrange o

equilíbrio e o respeito pela evolução da criança, desafia suas experiências, faz relação interpessoal e acende as regras de convivência, é um jogo educativo, sem deixar de ser divertido.

Vygotsky (1989) aponta que a chave para o desenvolvimento da criança será a compensação, que se dará através de um instrumento cultural alternativo. De acordo com o autor, o jogo tem como objetivo desenvolver o funcionamento mental superior para a aquisição de habilidades e conceitos. Assim sendo, é necessário que todas as atividades sejam significativas, motivadoras e que aconteçam de forma contínua e diária, para que a criança possa testar situações reais ao seu nível de inteligência, proporcionando, desse jeito, o desenvolvimento da curiosidade, do pensamento, da concentração e da atenção. Criar condições e estratégias diferenciadas através dos jogos, com atividades dinâmicas e motivadoras para que superem suas dificuldades, com o intuito de criar uma relação entre o brincar e o aprender por caminhos que traduzam ao aluno o significado do que ele aprende, através da movimentação do seu corpo e manipulação de materiais diversificados, se faz necessário.

Piaget era um epistemólogo, isto é, estava preocupado em descobrir o caminho, as crenças da busca do conhecimento. Seu objeto de pesquisa não era o indivíduo em particular, mas o universal, o sujeito epistêmico. Conseguiu mapear hipoteticamente esta trajetória, apontando uma crescente abstração, descentralização, objetividade, flexibilidade e agilidade do pensamento. A epistemologia genética, intitulada assim por ele, contribuiu com a Psicologia Genética, inclusive em suas múltiplas relações e interações com a educação, especialmente na psicopedagogia. (BALESTRA, 2007). Os estágios do processo de desenvolvimento elaborados por ele são universais, “embora cada criança possua características peculiares, considerando que o desenvolvimento da inteligência vem a ser uma adaptação da pessoa ao ambiente, adaptação esta que é essencialmente ativa e aprendida pelo sujeito em sua interação com o meio”. (PIAGET, 1972 apud BALESTRA, 2007, p. 11).

A teoria de Piaget tem, portanto, um peso muito grande junto aos processos de aprendizagem, já que dá indicadores dos grandes períodos do desenvolvimento da inteligência.

Logo, para Piaget, o jogo possui estreita relação com a construção da inteligência, e o prazer que resulta do jogo espontâneo motiva a aprendizagem. O jogo, enquanto atividade lúdica, constitui-se de um caráter educativo tanto na área da psicomotricidade, quanto na área afetivo-social, auxiliando na formação de valores, como a perseverança, a honestidade e o respeito. Nesta concepção, os jogos consistem numa assimilação funcional, num exercício de ações individuais já aprendidas, consolidando, deste modo, os esquemas já formados.

Para Mrech (2008), brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que têm um único objetivo ou um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um significado potencial. Este potencial pode ou não ser ativado pelo aluno. Cada criança reage de maneira diferenciada diante de um mesmo objeto, diante de uma mesma atividade, e o mesmo ocorre com os jogos; o aluno precisa interessar-se, desejar participar, para que haja interação e produção de conhecimento.

São várias as definições para jogos, do mesmo modo que são vários os tipos de jogos encontrados na literatura e no repertório pessoal de cada professor. O que determinará a eficiência é o planejamento de sua aplicação. Considerando que idealizar atividades lúdicas em disciplinas tradicionais pode ser uma forma de ultrapassar a função meramente de distração dessa ferramenta, esse momento pode servir para aprendizado de conteúdos e de convívio.

Independente, todos os tipos de jogos, se bem planejados e utilizados, podem ter cunho pedagógico e auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem de crianças com e sem dificuldades, auxiliando no aprendizado de conteúdos, bem como ser um instrumento de autoavaliação, de ensino de princípios e valores, contribuindo para a formação de atitudes sociais, como respeito às regras, em esperar a vez do colega, pelo trabalho em equipe/

cooperação, senso de responsabilidade e também de justiça. (FALKEMBACH, 2007). O jogo “representa esforço e conquista. Isso serve de preparação para a vida, possibilitando o equilíbrio entre o mundo externo e o interno, canalizando as energias das crianças e transformando em prazer suas angústias.” (FALKEMBACH, 2007, n.p.).

Como forma de demonstrar que o jogo auxilia no desenvolvimento de alunos com dificuldades de aprendizagem, apresentam-se a seguir dois estudos, experiências efetivas e eficazes para ilustrar o exposto. Brenelli (1993), em seu estudo, utilizou-se de dois jogos: cilada e Quilles, para auxiliar no processo de construção do conhecimento de crianças com dificuldades de aprendizagem. Verificou-se que crianças que apresentaram DA exibiram grande avanço nas provas operatórias, após terem participado de um método de interferência pedagógica com esses jogos de regras.

Outro estudo foi uma pesquisa sobre as contribuições de um jogo denominado de ‘Super Átomo’ para o ensino de Química, no Ensino Fundamental. Pautada na Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, foi analisada a aprendizagem de 54 alunos provenientes de escolas públicas do município de Bandeirantes/PR. Para a coleta dos dados, foram utilizados questionários, aplicados antes e após a execução do jogo, além de observação direta. Por meio dos resultados obtidos, foi percebido que o jogo ‘Super Átomo’ é efetivo no processo de ensino do conteúdo em questão e que proporciona uma aprendizagem significativa, mostrando-se também competente em criar um ambiente de descontração e alegria entre os alunos, sendo um real motivador para o ensino da Química. (CASTRO; COSTA, 2011).

Há muito se discute a importância do uso de jogos para auxiliar no desenvolvimento de alunos com dificuldades de aprendizagem, sejam jogos motores ou cognitivos, pois, através do jogo, os alunos se motivam a participar mais da aula, relacionam-se, além de contribuir para a compreensão de conteúdos passados da forma tradicional. Por meio dos jogos, as crianças adquirem mais confiança, se permitem errar e tentar novamente, sem a pressão, muitas

vezes, de uma atividade em sala de aula, ou até mesmo avaliativa.

Nesse contexto, como forma de ilustrar o já exposto e o que o jogo pode ainda ofertar, quando realizado a partir de um trabalho planejado, consistente, percebe-se que professor e psicopedagogo têm a seu favor uma importante ferramenta. Considerando a escassez de instrumentos nacionais de avaliação psicoeducacional e a importância das estratégias de aprendizagem na escolarização formal, Gomes e Boruchovitch (2005), estudaram o potencial do jogo Bingo Melhor Estudante, adaptado para avaliar as percepções das características de um bom estudante, entre 29 alunos de 4ª série do ensino fundamental de uma escola pública. Desta forma, verificaram as relações entre o desempenho dos participantes no jogo, num teste de compreensão em leitura e numa escala de estratégias de aprendizagem. Os dados foram coletados mediante o jogo, o teste de compreensão de leitura e a escala e analisados qualitativa e quantitativamente. O jogo apresentou-se útil para a avaliação das percepções das características de um bom estudante, e correlações significativas foram encontradas entre o desempenho no jogo, na escala e no Cloze.

Em suma, jogos planejados, elaborados e executados com o auxílio do professor ou do psicopedagogo, são ferramentas indispensáveis para a aprendizagem de alunos com dificuldades de aprendizagem, visto que jogar, trata-se de uma ação “espontânea, natural (influência biológica), prazerosa e livre (influência psicológica), e já antecipa sua relação com a educação (treino de instintos).” (KISHIMOTO, 2008, p. 31).

2.1 VANTAGENS E DESVANTAGENS, CARACTERÍSTICAS, CLASSIFICAÇÃO E TIPOS DE JOGOS

Ao falar em jogo, muitas vezes se pensa, apenas, em jogos que envolvam movimento, como atividade física, para descontração, gastar a energia. Apesar destes também serem essenciais para crianças, existem jogos dos mais variados tipos e classificações, com as

mais variadas interpretações, formas de jogar (jogos individuais, em grupo, dentro e fora da sala de aula, com longa duração ou extremamente rápidos), tipos de materiais (com o uso de muitos ou poucos materiais), jogos corporais, de conteúdo, de imaginação, de competição, de regras, etc. Independentemente, todos os jogos deverão estar sujeitos a regras.

Piaget, classifica os tipos de jogos relacionando-os à idade, ao desenvolvimento da criança, apesar de que cada uma possui suas peculiaridades e, por conseguinte, precisa ser respeitada. Para o autor, os jogos se classificam em três tipos, de acordo com as estruturas mentais: jogos de exercício que ocorrem no período de atividade sensório-motor onde a criança começa a explorar o mundo; os jogos simbólicos que ocorrem principalmente no período em que a criança começa a representar, simbolizar ações da vida real; e os jogos de regra que podem ser distinguidos em dois tipos: os de regras transmitidas (por influências) e os de regras espontâneas (natureza momentânea e por acordo). Estes se caracterizam, principalmente, por um processo lúdico, muitas vezes de imitação, onde a assimilação predomina a acomodação, através da organização mental e a partir das regras que aparecem com a socialização da criança. (NEGRINE, 1994).

Haetinger e Haetinger (2009), por sua vez, organizam os tipos de jogos segundo a relação e a expressão existentes neles. Então, sintetizaram a divisão dos jogos em 5 tipos, organizados segundo a relação e a expressão existentes neles, representados no quadro 1:

JOGOS ARTÍSTICOS	São jogos que atuam com as competências artísticas, como: Atividades de artes plásticas: desenhos, gravuras, recortes, colagens, maquetes, móveis, trabalho com tinta, esculturas, massa de modelar, dobraduras, quadros, mosaicos, máscaras e vitrais. Atividades musicais: confecção de instrumentos, ritmos, canto, composição, paródias, coral e dicção.
JOGOS EXPRESSIVOS	São aqueles que dão valor à expressão corporal e sensitiva, aqueles que não podem existir

	sem que a expressão seja sua habilidade mais importante, como: todas as atividades de expressão corporal, dança de todos os gêneros e de todas as épocas e jogos de ritmo e movimento.
JOGOS SENSITIVOS	São referência nas comunidades orientais do mundo todo. Podem ser realizados por pessoas de todas as idades. São: atividades de relaxamento, relaxação, ioga, biodança e massagens.
JOGOS RECREATIVOS E BRINCADEIRAS	São todos os jogos e brincadeiras realizados em grupo ou individualmente, mediados por objetos reais ou da imaginação. São: desde o jogo de damas até as brincadeiras de roda.
JOGOS DESPORTIVOS	São os mais famosos, fazem parte da cultura universal. Esses jogos devem valorizar habilidades físicas, motoras e emocionais, não devem focar apenas na competição e não excluir os que não venceram. São: vôlei, futebol, basquete, handebol, caçador e corridas.

Quadro 1 - Organização de jogos segundo à relação e à expressão existentes neles.

Fonte: Haetinger e Haetinger (2009, p. 28-29).

A diversidade, nesse contexto, é nítida: existem jogos com sons, cores, formatos, letras; corporais e dinâmicos, utilizados em computador e/ou *on line*, de tabuleiro, matemáticos, utilizados apenas com papel e caneta. Para Falkembach (2007), além de jogos educativos computadorizados, há os jogos de ação/aventura que auxiliam no desenvolvimento psicomotor da criança, os jogos de estratégia que apresentam níveis de dificuldade variados, os jogos de aprender que aplicam conhecimentos e os jogos de adivinhar.

Para Soares (2013, p. 07), os jogos podem ser classificados como “jogos de construção, de treinamento, estratégicos, de aprofundamento, jogos motores, cognitivos, competitivos, cooperativos, individuais e em grupo.”

Independente, o que realmente importa é utilizar o jogo que melhor auxiliará os alunos em suas dificuldades, de forma lúdica e divertida, com responsabilidade pedagógica para divertir, ao mesmo tempo que ensina.

Assim, como exemplo claro de que a utilização de jogos é fundamental no ensino e

para a aprendizagem integral do ser humano, não apenas nos casos de dificuldades com o conteúdo, mas também de convivência, Freire e Feijó (2013) relatam a experiência de professores da rede municipal de Florianópolis/SC, que criaram um grupo de estudos para confeccionar materiais para aplicarem jogos em suas aulas de educação física, no ensino fundamental I, cujo principal objetivo foi despertar a curiosidade das crianças e, conseqüentemente, 'atravessar' várias disciplinas. Os materiais utilizados foram caixas de papelão, bambolês feitos de pedaços de mangueiras, bolas confeccionadas com meias, bastões que eram cabos de vassouras, cordas e tampinhas de garrafa. Como resultado da aplicabilidade do trabalho, as crianças perceberam através das experiências conflituosas, que cada colega possui vontades que, casualmente, poderiam ser as mesmas que as suas. Buscaram então formas para entrarem em consensos favoráveis para continuação do jogo, uma vez que aconteceram brigas, discussões, mentiras, críticas, diversos tipos de argumentos, novas regras foram constituídas, assim como ocorreram de alguns desistirem de suas próprias vontades, cedendo para o jogo, ou seja, resolveram suas dificuldades e solucionaram todas as situações de conflito.

Por meio desta experiência com jogos, percebe-se que todas as crianças podem apresentar dificuldades, muitas vezes não cognitivas, nem motoras, mas de convivência, questões culturais e familiares. O jogo torna-se, então, uma ferramenta essencial para auxiliar em todas estas dificuldades, pois a curiosidade, o interesse e o encantamento pelos jogos, permitem que as crianças procurem seguir à risca o que é de seu interesse e aprendam de uma maneira mais prazerosa.

3 O JOGO E O PSICOPEDAGOGO

Não são apenas os alunos que têm dificuldades; os professores também, muitas vezes, não sabem como ajudar seus alunos com DA. Frente a essas situações encontradas na escola, dentro e fora da sala de aula, tanto dos alunos como dos professores, o psicopedagogo

No entanto, como toda ferramenta, a inclusão do jogo no contexto escolar merece atenção, pois pode apresentar, dentre outras desvantagens, o que aponta Falkembach, (2007, n.p.):

- se não for bem aplicado perde o objetivo;
- nem todos os conceitos podem ser explicados por meio dos jogos;
- se o professor interferir com freqüência, perde a ludicidade;
- se o aluno for obrigado a jogar por exigência do professor, o aluno fica contrariado;
- se as regras não forem bem entendidas pelos alunos, fica desorientado;
- quando não for avaliado corretamente, não atinge o objetivo.

Por outro lado, dentre o já exposto, como vantagem, o jogo contribui para

[...] o desenvolvimento da memória visual, auditiva, cinestésica; a coordenação motora ampla e fina; podem proporcionar orientação temporal e espacial em duas e três dimensões; percepção auditiva e visual de tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade; desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático; bem como da expressão lingüística, oral e escrita, trabalhando planejamento e organização. (FALKEMBACH, 2007, n.p.).

Ainda, o jogo desperta o interesse do aluno, trabalha as emoções, permite a tomada de decisão e avaliações, desenvolve atitudes sociais, socializa e oportuniza assimilar conceitos, facilita a aprendizagem, motiva, fomenta a criatividade, o senso crítico, a participação. Os jogos permitem explorar diversas áreas do ser humano, conforme apontam Schiller e Rossano (2008), porque sendo aproveitado em todas as áreas do desenvolvimento faz com que, além de auxílio no processo de aprendizagem, ele sirva como metodologia de prevenção.

vem auxiliar de maneira efetiva e eficaz. De acordo com Mrech (2008), o psicopedagogo veio contribuir de forma mais rica com a pedagogia, com um olhar sobre o processo de aprendizagem da criança e como este é influenciado por várias causas, abrangendo

vários eixos de estruturação como: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos e políticos. Para a Psicopedagogia, um ponto relevante é a avaliação das influências que métodos de ensino têm sobre o desenvolvimento do aluno que se exhibe repleta de provocações. (BEAUCLAIR, 2007). Desta forma, a aprendizagem e a dificuldade de aprendizagem deixam de ser focadas apenas no professor e no aluno e passam a ser vistas como um processo mais amplo em que, diversas variáveis, precisam ser compreendidas pelo professor e psicopedagogo.

Dentre esses fatores que impulsionam a DA, fazendo com que o aluno apresente dificuldades, estão fatores genéticos (gravidez de risco, parto inadequado, baixa visão, problemas de audição), fatores emocionais (como possíveis traumas, falta de incentivo, problemas de adaptação, entre outros), e, ainda, fatores metodológicos e ambientais (como o método utilizado pela escola, o número alto de crianças por turma, a falta de recursos físicos, falta de valorização do profissional da educação). Assim sendo, professor e psicopedagogo devem ser o suporte para esses alunos; primeiro, compreendendo a causa; em seguida, planejando suas ações de intervenção, e, por fim, incentivando-os positivamente para que tenham um desenvolvimento saudável.

Segundo Costa (2004), muitas dificuldades que poderiam ser resolvidas em sala de aula são encaminhadas, sem necessidade, a serviços médico-psicológicos. A busca por laudos, diagnósticos que estabelecem um limite à aprendizagem, é cada vez mais presente nas escolas. Como forma de combater essa realidade, é necessário buscar medidas preventivas na escola para evitar que crianças apresentem DA nesse processo, além de se ter claro que cada aluno tem o seu jeito, seu tempo e o seu modo de aprender, visto que possui seus próprios esquemas de ação e sua própria história de vida, marcada pelas interações que teve e que tem com o meio, bem como pelos estímulos que já experimentou. Tudo isso varia de aluno para aluno, o que significa que uma criança que demore um pouco mais para aprender determinado conteúdo não

possui, fundamentalmente, dificuldades de aprendizagem. (CAMARGO et al., 2015).

A aprendizagem ocorre na convivência, na troca de experiências, por conseguinte, não é somente quem ensina que possui todo o conhecimento, trata-se de um processo de relação bidirecional, onde todos aprendem, tanto professores, quanto alunos e psicopedagogos, pois somos biologicamente culturais. Devido a estas e muitas outras situações, é que se compreende a importância do psicopedagogo na escola, por muitas vezes a professora e os pais não terem discernimento para compreender a dificuldade da criança e, em meio ao não saber o que fazer, de que forma agir, acabam acreditando que o aluno ou o filho, tem algum transtorno ou distúrbio de aprendizagem. Na verdade, muitas vezes, trata-se apenas de falta de estímulo, e que, se bem trabalhadas, a partir de metodologias eficazes, com sensibilização, incentivo, encorajamento desses alunos, utilizando-se de atividades significativas, eles poderão evoluir de forma significativa.

Nesse contexto, a psicopedagogia traz para o cotidiano escolar uma valorização do jogo como integrante da prática educativa, contribuindo para que o psicopedagogo atue no resgate, no preparo ou aprofundamento dos alunos para questões relacionadas à aprendizagem e à promoção das competências e habilidades importantes para o futuro desses alunos. (SEBASTIANE, 2001).

Essa atividade lúdica é um elemento metodológico ideal para dotar as crianças de uma formação integral. Para tanto, o conteúdo atrelado ao jogo “deve estar diretamente relacionado com o estágio de conhecimento e com a capacidade de raciocinar em que se encontra o jogador-aluno” (FALKEMBACH, 2007, n.p.), ou seja, a partir da faixa etária da criança a qual o jogo será submetido.

Sabendo da importância das estratégias de aprendizagem na escolarização formal, e diante da realidade apresentada hoje nas escolas, onde há a presença de muitos alunos com DA, independente do fator (genético, emocional, metodológico e ambiental), o profissional psicopedagogo tem grande

relevância. Cabe a ele, então, intervir de maneira eficaz, utilizando-se de um planejamento direcionado para cada aluno, com objetivos claros, conforme o que se pretende atingir com este aluno, a partir de análises e com muita percepção sobre o desenvolvimento nesse processo, ou seja, é imprescindível ter domínio do que está sendo proposto e saber para que e por quê. Nesse sentido, o jogo utilizado como metodologia contribuirá para que estes alunos avancem na aprendizagem, dado que é um importante instrumento nesse processo, como já visto, e pode ser uma ferramenta tanto para a prevenção, quanto para o tratamento das DA. Logo, para ser útil ao processo educacional, o jogo “precisa ser interessante e desafiador para que os jogadores-alunos participem com entusiasmo, sintam-se motivados e é importante que os conteúdos dos jogos correspondam aos objetivos pedagógicos esperados.” (FALKEMBACH, 2007, n.p.).

O jogo, para ser realmente eficaz, deve ter um objetivo bem determinado, as regras explícitas, que podem ou não mudar durante o jogo, e apresentar um resultado que significa o objetivo alcançado, “além de outros elementos como: fantasia, entretenimento, aventura e um elemento oponente”. (FALKEMBACH, 2007, n.p.). O entretenimento é o que atrairá e seduzirá os alunos; a aventura os estimulará; a fantasia oportunizará reproduzirem a vida como ela é, assim como realidades não existentes; e por fim, o elemento oponente que significa o obstáculo, o qual pode se apresentar de diversas formas. (FALKEMBACH, 2007).

Isto posto, é perceptível que os jogos são meios eficientes na aprendizagem para alunos com dificuldades, podem ser empregados para introduzir conteúdos, averiguar a aprendizagem. Eles também fixam conceitos já aprendidos e resgatam conteúdos; no jogo, sempre há vencedores e perdedores, e também permite errar e tentar várias vezes, enquanto que em atividades escritas, a cobrança é maior e os erros são apontados no exato momento, na maioria das vezes sem uma segunda chance. Quando se emprega os jogos em sala de aula, o ambiente escolar é beneficiado, além do já

exposto, pela ludicidade. (MEDEIROS; SANTOS, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O número de alunos que apresenta dificuldades de aprendizagem vem aumentando, ao mesmo passo que são percebidas e diagnosticadas com mais facilidade, hoje, diante de tanta informação. O fato é que, alunos considerados distraídos, que não conseguem ser independentes, imaturos, que não falam corretamente, não conseguem se expressar, querem tudo do seu jeito, sem noção temporal. Os sem desenvoltura motora, os impulsivos, os ansiosos, entre muitos outros, não são assim porque ‘querem’; algum fator (genético/emocionais/metodológicos/ambientais), muitas vezes desconhecido, contribuiu para a formação destas atitudes e dificuldades.

Um olhar sistêmico, analítico, sensível, preventivo de professores e psicopedagogos deve ser constante para auxiliar este aluno e um instrumento para direcionar à intervenção à dificuldade de aprendizagem. Nesse contexto, o jogo se apresentou, após análises de obras e através das experiências retratadas, como uma ferramenta de intervenção eficaz, de grande contribuição, pela variedade de opções (tipos) e por permitir o estímulo de diversas áreas, tanto cognitivas, quanto motoras e emocionais.

O objetivo de relacionar as dificuldades de aprendizagem de crianças de 5 e 6 anos e o jogo, como auxílio no ensino, foi alcançado e, com isto, ficou evidente que professores e psicopedagogos devem utilizar-se deste instrumento para auxiliar cada dificuldade apresentada, mas de forma particular, conforme diagnóstico.

Conclui-se que o jogo é uma ferramenta indispensável no processo de ensino e de aprendizagem de crianças, pois, uma vez explorado o potencial de um jogo, pode tornar-se, além de eficaz, divertido quanto brincar e, nesse caso, aprender torna-se interessante para o aluno e passa a fazer parte de sua lista de preferências.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Petrópolis: Vozes, 2017.

BALESTRA, M. M. M. **A Psicopedagogia e Piaget: uma ponte para a educação da liberdade.** Curitiba: IBEPX, 2007.

BEAUCLAIR, J. Psicopedagogia: ensinantes e aprendentes no processo de aquisição do conhecimento. **Revista Científica da FAI**, Santa Rita do Sapucaí, MG, v.7, n.1, p.46-51, 2007.

BOSSA, N. **Dificuldades de aprendizagem: O que são? como tratá-las?** Porto Alegre: Artemed, 2007.

BRASIL. DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO. **Dificuldades de aprendizagem atingem cerca de 5% da população escolar.** 2014. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/editoria/educacao-e-ciencia/2014/07/dificuldades-de-aprendizagem-atingem-cerca-de-5-da-populacao-escolar>>. Acesso em 19 set. 17.

BRENELLI, R. P. **Intervenção pedagógica, via jogos quilles e cilada, para favorecer a construção de estruturas operatórias e noções aritméticas em crianças com dificuldades de aprendizagem.** Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, UNICAMPI, Campinas, 1993. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253797>>. Acesso em: 07 set. 17.

BRITO, L. **Compreensão do ensino fundamental acerca das dificuldades de aprendizagem.** Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande/PB, 2015. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/9730/1/PDF%20-%20Lucicleide%20de%20Brito.pdf>>. Acesso em: 18 set. 17.

CAMARGO, M. L. M. et al. **Jogos de regras e dificuldades de aprendizagem: uma proposta diferente de intervenção para quem não aprende.** Marília, 2015. Disponível em: <[http://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/jornadadonucleo/jogos-de-regras-e-](http://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/jornadadonucleo/jogos-de-regras-e-dificuldades-de-aprendizagem.pdf)

[dificuldades-de-aprendizagem.pdf](#)>. Acesso em: 28 set. 2017.

CANARIO, R. A escola e as "dificuldades de aprendizagem". **Psicol. educ.** São Paulo, n.21, p.33-51, dez. 2005.

CASTRO, B. J.; COSTA, B. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de química no ensino fundamental segundo o contexto da aprendizagem significativa. **Revista Electrónica de Investigación em Educación em Ciencias**, Buenos Aires, Argentina, 6(2), 1-13, 2011.

COSTA, S. F. P. **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico.** 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

FALKEMBACH, G. A. Morgental. Jogos educacionais. In: **Mídias na Educação.** CINTED, UFRGS. 2007.

_____. O lúdico e os jogos educacionais. In: **Mídias na Educação.** CINTED, UFRGS. 2007a.

FONSECA, V. Dificuldades de aprendizagem: na busca de alguns axiomas. **Rev. psicopedag.** vol.24, n.74. São Paulo, 2007.

FREIRE, J. B.; FEIJÓ, A. **Oficinas do jogo.** São Paulo: Avercamp, 2013.

GARDNER, H. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2002.

GOMES, M. Ap. M.; BORUCHOVITCH, E. Desempenho no jogo, estratégias de aprendizagem e compreensão na leitura. **Psic.: Teor. e Pesq.** [online]. 2005, vol.21, n.3, p.319-326. ISSN 0102-3772.

HAETINGER, M. G.; HAETINGER, D. **Jogos, recreação e lazer.** Curitiba: IESDE, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2008.

MEDEIROS, M. J. A.; SANTOS, J. O. A utilização psicopedagógica na educação infantil.

REBES (Revista brasileira de educação e saúde). Pombal-PB, Jan-Mar, Vol.6, n.1, p.36-41, 2016.

MEZZALIRA, M. A. G.; BORUCHOVITCH, E. Desempenho no jogo, estratégias de aprendizagem e compreensão na leitura. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, Set-Dez, Vol.21 n.3, pp.319-326, 2005.

MRECH, L. M. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. **Educação On line**. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/268328913_O_USO_DE_BRINQUEDOS_E_JOGO_S_NA_INTERVENCAO_PSIKOPEDAGOGICA_DE_CRIANCAS_COM_NECESIDADES_ESPECIAIS>. Acesso em: 07 out. 17.

NEGRINE, A. **Aprendizagem & desenvolvimento infantil**: simbolismo e jogo. Porto Alegre: Editora Prodil, 1994.

SÁNCHEZ, G.; NICASIO, J. **Dificuldades de aprendizagem e intervenção psicopedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

SCHILLER, P.; ROSSANO, J. **Ensinar e aprender brincando**: mais de 750 atividades para educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SEBASTIANE, E. Jogos em grupo para educação infantil. **Educação Matemática em Revista**, n.11, ano 8, 2001.

SMITH, C.; STRICK, L. **Dificuldades de aprendizagem de A-Z. Guia completo para educadores e pais**. Porto Alegre: Penso, 2012.

SOARES, J. **Guideline de construção de jogos educacionais para a web usando HTML 5**. Monografia (Bacharel em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2013.

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