

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM

Fabricia Macharet¹; Tereza Cristina²; Aleksandra Sales³; Ediclea Mascarenhas⁴.

¹Especialização em dificuldades de aprendizagem clínica e institucional – UERJ; E-mail: macharetfabricia@gmail.com, ²Especialização em Dificuldades de Aprendizagem Clínica e Institucional - UERJ; E-mail: te_rezacristina@hotmail.com, ³Estudante do Curso de Mestrado Profissional- CMPDI – UFF; E-mail: aleksandrasales@gmail.com, ⁴Docente/colaborador do Depto. de Educação - UERJ E-mail: professoraediclea.uerj@gmail.com

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar a importância do lúdico nas diversas formas de dificuldades de aprendizagem, considerando que os alunos com dificuldades de aprendizagem têm seu desenvolvimento prejudicado em sala de aula e conseqüentemente em seu convívio com o meio social que estão inseridos.

Em contrapartida, viemos mostrar que para este trabalho ter bons resultados, se faz necessário que todas as pessoas envolvidas no processo ensino-aprendizagem estejam fazendo um trabalho de parceria focado no sujeito, respeitando sua singularidade e potencialidades.

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem, Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que o lúdico tem seu papel significativo na dificuldade de aprendizagem, percebendo-se a necessidade de mudanças no âmbito educacional. Nesse sentido a ludicidade pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercambio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Quando esse profissional adota esta mentalidade, o lúdico passa a ser o complemento do seu trabalho, ou seja, mais um recurso utilizado na promoção do (re)aprender, (re)pensar e (re)construir.

Para atingir os resultados é de suma relevância que os profissionais não fiquem alheios a esses problemas, mas que transformem o ambiente em

ambientes interessantes e desafiadores. Por essas razões esta pesquisa teve como horizonte as idéias de Rubem Alves, onde mostra que educar é uma arte que se ensina com amor. O para ele o grande segredo da educação é o professor apaixonado.

METODOLOGIA

A dificuldade de aprendizagem tem causas e desenvolvimentos múltiplos, exigindo pesquisas em diversos campos do conhecimento, para que se tenha uma visão mais ampla sobre esse tema. Ela pode ter uma origem orgânica, intelectual/cognitiva, emocional (incluindo-se aí a estrutura familiar/relacional), sociocultural; porém, o que se percebe na maioria dos casos é que há um entrelaçamento destes fatores, responsável pela complexidade da situação.

A escolha de utilizar este método está apoiada entre outras na teoria de Piaget do desenvolvimento cognitivo que pressupõe que a inteligência se constrói a partir da ação que o indivíduo realiza através de suas experiências, constituindo-se na função assimilativa; e na teoria de Vygotsky, onde demonstrou diferenças profundas na concepção desse desenvolvimento dando maior ênfase à cultura do que a herança biológica, vista por Piaget, para o desenvolvimento cognitivo. Tanto Piaget quanto Vygotsky falam de uma transformação do real por necessidades da criança. Porém, para o segundo autor, a criança cria, desenvolve o comportamento combinatório, a partir do que conhece, das oportunidades do meio e em funções das necessidades e preferências, ou seja, a criança já nasce no mundo social, e desde o nascimento, vai formando uma visão desse mundo através da interação com adultos ou crianças mais experientes. A construção do real é então, mediada pelo interpessoal antes de ser internalizada pela criança. Sendo assim, procede do social para o individual, ao longo do desenvolvimento. Já para Piaget, a construção do conhecimento procede do indivíduo para o social. Porém, ambos, compreendem a criança como um ser atento, que constantemente, cria hipóteses sobre o seu ambiente; e consideram o jogo como um método importante no desenvolvimento cognitivo, cada um com seu ponto de vista. De acordo com (Vygotsky, 1984, p. 27):

É na interação das atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Com esta metodologia a criança pode usar sua imaginação, fantasias e sonhos que de outra forma não poderiam expressar, propiciando experiências vividas e sentidas que, por palavras, é difícil definir, mas de acordo com o fluir das atividades são compreendidas.

Deste modo, ela sente como parte integrante do contexto, torna-se mais participativa e tem autonomia e espontaneidade, o que auxilia no desenvolvimento ou reconstrução do conhecimento.

Considerando a forte presença da educação formal, construir um ambiente onde o lúdico, as brincadeiras se tornem real é um desafio e compromisso muito grande. Levando em consideração que os métodos tradicionais inibem a criatividade, a liberdade e até mesmo a inteligência dos alunos.

Durante o desenvolvimento das atividades, as crianças adquirem iniciativa e autoconfiança, quando lhes é permitido ter autonomia e liberdade, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Quanto à socialização, as crianças desenvolvem a personalidade e o controle da mesma. Além de aprender a obedecer a regras, cooperar com o próximo, e assumir responsabilidades. As atividades lúdicas, quando bem administradas, trazem diversos benefícios às crianças. Afirma assim, Kishimoto, 1993, p. 110:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhes são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

Considerando que cada criança tem seu ritmo de aprender, umas necessitam mais de interferência do professor do que outras; muitas também necessitam de contato mais concreto para se desenvolverem; em alguns casos percebe-se que o aprendizado depende do grupo cultural que a criança está inserida. As atividades lúdicas proporcionam um trabalho integrado, através de um ambiente harmonioso, agradável, alegre, dando sentido e prazer. A importância do prazer é enfatizada assim por Rubem Alves: “O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abrem novos caminhos, vislumbrando outros possíveis”.

Diante destas afirmativas, podemos concluir que nos processos de aprendizagem, onde o educador utiliza as atividades lúdicas o trabalho segue por caminhos que o profissional terá que questionar sua prática, pois, os resultados podem ser muito além do esperado ou não.

DISCUSSÃO

O papel do professor é de fundamental importância, pois deve assumir o papel de facilitador da aprendizagem, um “problematizador”, propondo sempre novas atividades, criando condições afetivas e cognitivas para o aluno no

caminho de enfrentamento e de busca de soluções. Segundo Sampaio, 2009, p.33:

Os problemas de aprendizagem se manifestam de diferentes formas dentro da escola, e sintomas divergentes se apresentam para revelar que algo não vai bem. Cada criança é única na forma de ser, de aprender, bem como não de não aprender. Perguntamo-nos, enquanto docentes, por que alguns conseguem aprender e outros não, se a forma de ensinar é a mesma.

Entretanto, certamente, não são os mesmos os vínculos entre o professor e todos os alunos, porque cada criança tem um temperamento, comportamento, família, culturas diferentes.

É de suma relevância que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o meio familiar e sociocultural para formular sua proposta pedagógica, respeitando a essência de cada aluno. Considerando que numa classe existem suas particularidades, cada aluno com sua própria identidade e “bagagem”, o professor precisa estar preparado para atender as necessidades da turma como um grupo. E o que é estar preparado? Ao ler, pesquisar ficou comprovado que estar preparado para os desafios é nada além de ser apaixonado pelo que faz. Ainda que surjam os problemas e os obstáculos da paixão pela educação o ajudará a resolvê-los, mesmo que não tenha muita didática.

O professor precisa buscar os desafios, e trabalhar com brinquedos, com o lúdico e desafiar as habilidades com as mãos e com as idéias. Como afirma Rubem Alves: *A inteligência se alimenta de desafios. Diante de desafios ela cresce e floresce, sem desafios ela murcha e encolhe. As inteligências privilegiadas podem também ficar emburrecidas pela falta de excitação e desafios (Audiolivro vl. 04).*

E ao apresentarmos o lúdico como metodologia, não estamos apresentando a resolução dos problemas da dificuldade de aprendizagem, e sim direcionando para um caminho que pode ou não dar certo, porém, é provável que a prática do educador, em alguns casos, não surta efeitos esperados, neste caso, ele terá que buscar auxílio de outros profissionais, tais como: psicólogo, fonoaudiólogo, neurologista ou psicopedagogo. Que na verdade, com suas habilidades, trarão à tona alguns fatores, de ordem social, psicológica ou neurológica que pode estar interferindo neste processo. O ideal é que ao ser diagnosticado, o profissional passe a fazer um trabalho em parceria com o educador, e que este educador encare o sujeito não como um doente, mas, um sujeito diferente, que para aprender é necessário utilizar outros métodos, onde este trabalho em parceria cada um esteja ciente do seu valor no processo de ensino-aprendizagem, e que o sujeito seja o foco principal.

“Uma criança com dificuldade de aprendizagem é aquela que não consegue aprender com os métodos com os quais aprendem a maioria das crianças, apesar de ter as bases intelectuais apropriadas para a aprendizagem. [...] Cada criança é única, as formas na qual os problemas de aprendizagem está relacionada com a individualidade de quem aprende; portanto, não existem nem causas únicas nem tratamentos iguais; não existe a criança disléxica, existe uma criança que apresenta dislexia. A reação de cada criança diante dos diversos fatores que intervêm na sua aprendizagem será diferente, por sua estrutura biológica, sua emocionalidade, seu meio sócio-cultural. Por isso é importante conhecer a criança na sua totalidade, entender sua problemática específica, ajudá-la a conhecer seus pontos fortes e fraquezas e buscar estratégias de suporte que lhe permitam ter sucesso na sua aprendizagem. Os problemas de aprendizagem não desaparecem; no entanto, a criança pode aprender a compensar suas dificuldades”. (Navarro, 2006, pág.95)

Sendo assim, temos que ter em mente que o trabalho com a ludicidade, não é um trabalho pronto, onde é possível prever os resultados antes da sua aplicação, o educador antes de tudo terá que estar ciente do que está buscando nos alunos e para que serve a atividade proposta. Portanto, a sua sensibilidade e o seu envolvimento serão indispensáveis.

CONCLUSÃO

Ao concluir este trabalho estamos cientes de que as escolas precisam investir neste método, mostrando a importância do lúdico no dia-a-dia das crianças, fazendo com que elas aprendam brincando, fazendo a interação do brincar com o aprender, superando suas dificuldades.

Um trabalho para sanar dificuldades de aprendizagem exige muito esforço e desenvoltura, pois é necessário, além de pesquisar, trabalhar com as crianças respeitando suas individualidades, sendo que cada criança pode apresentar uma dificuldade diferente, exigindo das pessoas que estão envolvidas no projeto buscarem diferentes atividades para aplicar e trabalhar com cada uma delas.

Muitos profissionais fiéis ao método tradicional ao se deparar com o lúdico se tornam receosos por acreditarem que ao utilizarem deste método perderão o “poder do saber”, ou seja, a descentralização no processo de ensino-aprendizagem do professor, porém, o educador contemporâneo tem que ter em mente que o que instiga o interesse da criança pelo saber é quando ela se sente como parte ativa da construção do conhecimento, tendo momentos de reconhecimento de si e do outro. Não é isso que na verdade queremos, cidadãos autônomos que possam exercer sua cidadania? Como afirma Santin (1994):

“O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico.” (1994)

Esperamos com este trabalho ter a oportunidade de ajudar as crianças a verem que são capazes de buscar novos conhecimentos e assim conquistar uma educação de qualidade em nossas escolas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

ALVES, Rubem. **Coleção Pensamento Vivo em audiolivro** – volume 04. Curitiba: Nossa Cultura, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

SAMPAIO, Simaia. **Dificuldades de aprendizagem: a psicopedagogia na relação sujeito, família e escola**. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2009.

NAVARRO, Adriana de Almeida (LUMINIS, S.L.). **Estimulação Precoce: inteligência emocional e cognitiva**. São Paulo: Grupo Cultural, 2006.

NAVARRO, Adriana de Almeida. **Dificuldades de aprendizagem: manual de orientação para pais e professores**. São Paulo: Grupo Cultural, 2006.

SANTIN, S. **Da alegria do Lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS, 1994.

"<http://brinqueeaprenda.blogspot.com/2009/05/ludico-piaget-x-vygotsky-o-jogo.html>" - Artigo: **O lúdico na aprendizagem**. UFPR: 07/05/2009.

"<http://www.revelacaoonline.uniube.br/a2002/educacao/educador.html>" - Entrevista com Rubem Alves no auditório da Associação Brasileira de Criadores de Zebu, Uberaba – SP, no dia 15/03/2002.