



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**



Ivonete de Oliveira Rodrigues

**O USO DAS MÍDIAS PARA O ENSINO DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE
APRENDIZAGEM**

Serrana-SP

2019

Ivonete de Oliveira Rodrigues

O uso das mídias para o ensino de crianças com dificuldade de aprendizagem

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação, sob a orientação da Prof^a. Orientadora: Profa. Dra. Janaina Azevedo Martuscello Vieira da Cunha

Serrana - SP

2019

Ivonete de Oliveira Rodrigues

O uso das mídias para o ensino de crianças com dificuldade de aprendizagem

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação. sob a orientação da Prof^a. Profa. Dra. Janaina Azevedo Martuscello Vieira da Cunha

Prof^a. Ma. Fulana de tal (orientadora) - UFSJ

Prof. Me/Dr. Fulano de tal- UFSJ

Prof. Me/Dr. Fulano de tal- UFSJ

Dedico este trabalho ao meu esposo Márcio Rogério da Silva, às minhas filhas Amanda e Fernanda Rodrigues da Silva, também a minha secretária Edneia Aparecida Ribeiro que me entenderam e tiveram paciência comigo durante todo esse tempo de estudos.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor e tutor André Luiz do Nascimento Quincas que com sua dedicação e paciência me ajudou em todas as matérias.

Aos meus colegas professores da dedicados ao ensino das crianças com necessidades especiais.

Ao meu esposo Márcio Rogério, que sempre me apoiou e me acompanhou durante esse tempo de estudos, muitas vezes sendo compreensivo com minha vida atarefada, me ajudando sempre que lhe pedia um favor.

Agradeço a minha querida amiga e funcionária Néia que não reclamou dos livros e papelada espalhada pela casa.

Às minhas filhas Amanda e Fernanda que sabem que a mamãe delas nunca vai parar de estudar.

Aos docentes que ministraram as disciplinas que desde curso e autores excelentes que doaram e repartiram seu conhecimento através de livros e artigos. Muito obrigada!

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa, realizado no campo do ensino de Educação Especial, tem como objetivo tratar de algumas questões que afligem os educadores, especialmente aqueles que atuam nos primeiros anos das séries iniciais, mais especificamente aos professores alfabetizadores, são as dificuldades de aprendizagem. Como aproveitar a mídia, tão presente no cotidiano das crianças, que fascina e envolve através de jogos, desenhos, filmes, jornais, televisão e revistas entre tantos meios midiáticos para ajudar no aprendizado da leitura e escrita assim como formar alunos que são letrados e conhecem diversas formas de comunicação e textos de diversos gêneros mesmo antes de estarem decodificando a escrita. Para atingirmos esse objetivo fizemos uso da experiência com os estudantes da Escola Municipal de Ensino Fundamental na qual trabalho desde o ano 2016, mas especialmente durante o ano letivo de 2018. Na era da tecnologia em que nos encontramos com uso de celulares, tablets, notebooks, em que crianças tão pequenas, até menores de dois anos manuseiam e encontram o que desejam assistir através dos toques de seus dedos ou domínio de um controle remoto; a educação tradicional não se sustenta, não atinge as crianças. Com todo esse potencial midiático é nosso dever enquanto professores fazermos o uso do que estiver disponível, do que estiver ao nosso alcance para cumprirmos a missão de ensinar e em todo tempo o poder de aprender. Também faremos uso de uma bibliografia disponível para entendermos um pouco mais sobre as dificuldades de aprendizado, como elas são e como os jogos e atividades usando mídias podem ajudar. A criança com a dificuldade de aprendizado precisa ser recebida e aceita de forma ainda mais especial pela escola e comunidade escolar, seus diversos fracassos as deixam com baixa autoestima, com a ideia pré-concebida de que não é capaz de fazer nada, nem mudar a sua realidade, levando-a crer que não vai aprender. Ao partir de algo que ela domina, mesmo fora da escola, os jogos podem divertir, fazê-la crescer sem a pressão de errar como é comum em outras atividades escolares. Suas consecutivas tentativas, que não a fazem cansar, mas a diverte vai ajudar muito a essa sensação de que é capaz! Cabe ao professor ou outros profissionais da educação avaliar sempre o aluno, partir de onde ele está, fazer intervenção pedagógica onde for necessário, isso demanda tempo e uma preocupação inicial maior, porém com os avanços na aprendizagem faz com que tal esforços se traduzam em alegria de aprender. Somente quando estimulamos nossos alunos, quando o colocamos para pensar, o desafiamos o aprendiz terá uma transformadora, tendo alcançado a efetiva compreensão.

Palavras-chave: Ensino. Aprendizagem. Mídias. Tecnologia. Alfabetização.

ABSTRACT

The present research work, accomplished in the field of the teaching of Special Education, he/she has as objective treats of some subjects that afflict the educators, especially those that act in the first years of the initial series, more specifically to the teachers alfabetizadores, they are the learning difficulties. How to take advantage of the media, so present in the everyday of the children, that fascinates and it involves through games, drawings, films, newspapers, television and magazines among so many means midiáticos to help in the learning of the reading and writing as well as forming students that are learned and they know several communication forms and texts of several goods even before they be decoding the writing. For us to reach that objective did use of the it experiences with the students of the Municipal School of Fundamental Teaching in the which work since the year 2016, but especially during the school year of 2018. in the era of the technology in that we were with use of cellular, tablets, notebooks, in that such small children, even smaller of two years they handle and they find what want to attend through the touches of their fingers or domain of a remote control; the traditional education is not sustained, it doesn't reach the children. With that whole potential midiático it is our duty while teachers do the use of what it is available, that is within our reach for us to accomplish the mission of teaching and in all time the power to learn. We will also make use of an available bibliography for us to understand a little more about the learning difficulties, like them they are and I eat the games and activities using mídias can help. The child with the learning difficulty needs to be received and accepted even more especially by the school and the school community, his various failures leave them with low self-esteem, with the preconceived idea that he is not able to do anything, nor change the your reality, leading you to believe you will not learn. When it comes to something it dominates, even outside of school, games can amuse, make it grow without the pressure of making mistakes as is common in other school activities. Her consecutive attempts, which do not make her tired but amuse her will greatly help this feeling that she is capable! It is up to the teacher or other education professionals to always evaluate the student, from where he is, to make pedagogical intervention where necessary, this takes time and a greater initial concern, but with the advances in learning, such efforts are translated into joy of learning. Only when we stimulate our students, when we put them to think, we challenge the learner will have a transformer, having reached the effective understanding.

Word-key: Teaching. Learning. Mídias. Technology. Tools. Literacy.

LISTA DE QUADROS

Figura 1 - Levantamento de conhecimentos prévios.....	23
Figura 2 - Registro da atividade de observação de plantio de feijão.....	24
Figura 3 - Explicações de como montar o jogo.....	25
Figura 4 - Figura 4: Auto ditado confeccionado em Power Point.....	26
Figura 5 - Jogo utilizado com a mesma função do alfabeto móvel.....	26
Figura 6: Imagem retirada do vídeo ensinando Língua Mexicana de Sinais.	27
Figura 7: O aluno com transtorno autista usando mídia impressa.....	28
Figura 8: Atividade confeccionada com figuras.....	28

SUMÁRIO

1	Introdução.....	10
2	Capítulo I – O que é aprendido e não aprendido?.....	12
2.1	O que é dificuldade de aprendizado ou transtorno de aprendizagem?.....	12
2.2	1.2 – Tipos de dificuldades de aprendizado.....	13
2.2.1	Transtornos de aprendizagens mais comuns.....	14
2.2.2	Dislexia.....	14
2.2.3	Disortografia.....	15
2.2.4	Discalculia.....	15
2.2.5	TDAH – Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade.....	16
3	Capítulo II – As mídias usadas na educação de crianças com dificuldades de aprendizado.....	17
3.1	O que é jogo?.....	17
3.2	Os jogos nas mídias.....	20
3.3	Por que trabalhar com jogos?.....	21
3.4	Jogo simbólico.....	21
3.5	Jogo de regras.....	22
3.6	Jogos de construção.....	23
4	Capítulo III – Exemplos aplicados de como usar as mídias para o ensino de crianças com dificuldade de aprendizado.....	23
4.1	O uso do Facebook, Messenger, Twitter e WhatsApp.....	25
4.2	Formar grupo de Postagem em página do Facebook.....	25
4.3	Produção de textos como um bilhete ou convite.....	25
4.4	Formar textos informativos.....	25
4.5	O uso do Computador ou notebook	25

4.6	Figuras no computador, notebook, tablet ou celular.....	26
4.7	Mídia impressa.....	26
5	Capítulo IV – Resultados das atividades durante o ano letivo de 2018....	29
6	Considerações finais.....	31
7	Referências	32

1 – INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como objetivo discutir a importância e o papel da mídia no processo de aprendizagem das crianças com dificuldades sobretudo na alfabetização durante o ensino fundamental e abordar quais são as mídias mais populares e como elas podem ser usadas no ensino, usaremos também o exemplo de algumas aplicações de atividades usadas no Atendimento Educacional Especializado (AEE) e na classe regular na cidade de Sertãozinho, interior de São Paulo, especificamente do primeiro ao quinto ano do ensino fundamental 1.

O interesse pelo assunto justifica-se pelo fato de acreditar no valor que a mídia através de vários recursos, especialmente jogos e atividades lúdicas tem para a aquisição e formulação de conhecimentos das crianças durante todo o processo de desenvolvimento humano.

Os jogos, brincadeiras, comunicação, troca de ideias, filmagens, bate-papo e fotografias podem ser instrumentos usados através das mídias e fazem parte da vida da criança desde o nascimento até sua idade adulta, justamente essa realidade que nos motivou nessa pesquisa.

Neste trabalho alguns fatores foram contemplados, muitos professores da classe regular, professores especialistas em Atendimento Educacional, em Educação Especial e Psicopedagogos, se perguntam por que o meu aluno não aprende? O que há de errado? Como tornar as aulas mais dinâmicas e participativas? Como fazer para que as aulas o envolvam? É possível dentro do universo da escola fazermos uso das mídias que estão no cotidiano do educando?

Temos a impressão que vivemos em universos paralelos, as crianças hoje fazem uso das mídias sociais, tem facebook, conversam com seus colegas e familiares através de chamadas de áudio ou vídeos. É possível mesmo tirar proveito de meios em sala de aula através do aplicativo WhatsApp, vídeos, músicas, os youtubers e filmes são vistos e usados para a diversão e entretenimento de qualquer idade, ou mesmo de deficiências e especialmente diante de crianças com dificuldades de aprendizado? Por que há tanta relutância para que possamos usar na escola o que é feito na vida fora da escola?

Diante disto ficou confirmada as contribuições que as mídias podem trazer para as crianças, como trabalhar a ansiedade, rever limites, aumentar a

autoestima, desenvolver autonomia, aprimorar capacidades motoras, intelectuais, afetivas e sociais e muitas outras.

Provocar nos educandos, através das diferentes mídias, o interesse por conhecer a leitura e escrita, abordando de forma lúdica e simples que são as atividades que fazem uso na vida cotidiana, proporcionar formas de aprender através de seus erros e acertos, tornando-os pessoas independentes, com auto estima, deixando para trás uma bagagem de fracasso escolar e reprovadas, afim de serem pessoas responsáveis, críticas, letradas e atuante na sociedade em que vivem.

Este trabalho está estruturado em quatro capítulos, sendo o primeiro capítulo abordado procuraremos esclarecer o que é aprendizado e o que não é aprendizado, também alcançaremos nesse primeiro capítulo quais são as dificuldades de aprendizado mais comuns. No capítulo dois será colocado quais as mídias mais usadas na educação de crianças com dificuldades de aprendizado. No capítulo três ainda, daremos exemplos aplicados de como usar as mídias para o ensino de crianças com dificuldades de aprendizado. No quatro mostraremos os resultados de algumas atividades realizadas durante o ano letivo de 2018.

Ao final desse estudo poderemos considerar que no mundo atual a tecnologia e as mídias são ferramentas bem vindas e que podem ajudar muito ao aluno com dificuldade de aprendizado e ao professor que deseja alcança-lo com a alegria de aprender.

2 – CAPÍTULO I – O QUE É APRENDIZADO E NÃO APRENDIZADO? QUAIS SÃO AS DIFICULDADES DE APRENDIZADO MAIS COMUNS?

A aprendizagem, entendida como a aquisição de novos conhecimentos, é a função mais sublime do nosso cérebro. Durante os primeiros anos de vida aprendemos habilidades e adquirimos conhecimento que nos servirão para toda a vida. Nos estudos de pedagogia temos a definição de aprendizagem como mudança de comportamento através das experiências vivenciadas.

Justamente essa capacidade de aprender ao longo da vida que nos diferencia de outros seres vivos. As pessoas são capazes de aprender a nadar, andar de bicicleta, jogar, usar as mídias sociais, as habilidades variam de pessoa para pessoa, de seus gostos, de seus talentos e aptidões. Cada um de nós possui um perfil único de desenvolvimento neuropsicológico com pontos fortes e fracos.

No livro de Salmos, capítulo 139, verso 14 diz: Eu te louvo porque me fizeste de modo especial e admirável. Tuas obras são maravilhosas! Cada um de nós somos seres únicos e especiais.

Aprender não é copiar ou reproduzir, mas elaborar uma representação pessoal da realidade a partir de experimentações e conhecimentos prévios. Segundo Coll (1999) é preciso aprender significativamente, ou seja, não apenas acumular conhecimentos, mas construir significados próprios a partir do relacionamento entre a experiência pessoal e a realidade.

De acordo com Fitó (2012) “O cérebro é para a aprendizagem o que os pulmões são para a respiração. Conhecer as bases cerebrais das diferentes dificuldades de aprendizagem é fundamental para ajudar as crianças com mau desempenho na escola.”

É preciso uma dedicação e formação constante do professor para que aconteça a construção da aprendizagem e para que entendam também o porquê de a criança não aprender e como interferir.

2.1 – O que é dificuldade de aprendizado ou transtorno de aprendizagem?

No livro “Dificuldades de aprendizagem – Manual de Orientação para pais e professores”, as autoras Gómez e Terán (2005) nos esclarece sobre o que é dificuldade de aprendizagem:

Os problemas de aprendizagem são causados por diferenças no funcionamento cerebral e na forma pela qual o cérebro processa a informação. As crianças com problemas de aprendizagem não são incapazes ou preguiçosas. De fato, geralmente tem um nível de inteligência similar ou superior à média. O problema reside no fato de que seus cérebros processam a informação de forma diferente da maioria.

É necessário tomarmos conhecimento disso, muitos colegas professores da escola tem como principal queixa que o aluno é desinteressado e preguiçoso, ao saber que não é essa a questão abre-se janelas de possibilidades para que seu aluno progrida em sua aprendizagem.

Saber mais sobre as dificuldades de aprendizado é só uma parte do longo caminho que temos que trilhar para que o aluno aprenda, nos falta informações em todas as esferas, na educação, no social e na saúde. Temos que empregar muitos recursos e os resultados não são vistos de um dia para o outro, entretanto esse é o único caminho, conhecimento e aplicação de recursos que podemos criar.

A seguir apresentaremos de forma breve alguns dos principais transtornos de aprendizado:

2.2 – Tipos de dificuldades de aprendizado.

A seguir apresentaremos de forma breve alguns dos principais transtornos de aprendizado, existem dificuldade de aprendizado de várias origens. Gómez e Terán, nos explica que os transtornos pode ser:

- Transtornos específicos da linguagem na área da comunicação dentro da linguagem oral.
- Transtorno da percepção
- Transtornos psicomotores
- Transtorno de atenção
- Transtorno de memória

Este assunto é vasto e levaríamos muito tempo falando sobre todos esses transtornos, portanto, nos limitaremos em dizer quais são os tipos mais comuns.

2.3 – TRANSTORNOS DE APRENDIZAGEM MAIS COMUNS

2.3.1 - Dislexia

A autora Anna Sans Fito, em seu livro: “Por que é tão difícil aprender?” (2012), diz que a causa da dislexia não é totalmente conhecida, mas se sabe porém, que se trata de uma alteração no funcionamento de determinadas áreas cerebrais de base genética.

Sendo genético o problema, não pode ser causado por fatores externos tais como: problemas na gravidez, o método de ensino, ou o jeito de ensinar, o uso da TV e outras mídias não são a causa da dislexia.

Segundo Honora (2009) um aluno disléxico pode apresentar:

- Confusão de letras, sílabas ou palavras que se parecem graficamente: a – o, e – c, f – t, m – n, v – u.
- Inversão de letras com grafia parecida: d/p, d/q, b/p, b/q, b/d, n/u, a/e.
- Inversão de sílabas: em/me, sol/los, las/sal, par/pa.
- Adições ou omissões de sons: casa – casaco, prato – pato.
- Ao ler, pula linha ou volta para o anterior.
- Soletra palavras com dificuldade.
- Leitura lenta demais se comparada com as leituras de crianças da mesma idade.
- Ao ler, move os lábios murmurando.
- Usa dedos para contar.
- Possui dificuldades em lembrar de sequências: letras do alfabeto, dias da semana, meses do ano, etc.
- Dificuldade para aprender a ver as horas.
- Não consegue lembrar-se de fatos passados com horários, datas, diário escolar.
- Alguns possuem dificuldades de lembrar objetos, nomes, sons, palavras ou mesmo letras.
- Muitos conseguem copiar corretamente, mas em uma atividade de ditado ou redação mostram severas complicações.
- É mais comum entre os meninos que as meninas.
- São crianças inteligentes e criativas para muitas tarefas, mas apresentam grandes dificuldades na escrita ou leitura.
- Pode ser rotulada de preguiçosa, imatura, hiperativa ou desatenta.
- Apresenta ótimos resultados em provas orais.
- Habilidades em atividades de artes, música, teatro e esportes.
- Dificuldades persistentes.

2.3.2 – Disortografia.

A disortografia, segundo a psicopedagoga e diretora do instituto NeuroSaber, Luciana Brites é diferente da disgrafia, pois ela está relacionada a uma deficiência que afeta as aptidões da escrita. Em outras palavras, a disortografia é uma dificuldade centrada na estruturação, organização e produção de textos escritos. Além disso, as crianças mostram uma construção frasal aquém do esperado, com o vocabulário pobre e curto; nota-se também certa quantidade de erros ortográficos.

Para lidar com a disortografia, Brites (2018) especialistas adotam muitas técnicas, embora duas delas sejam muito usadas. A primeira é a intervenção sobre os fatores associados ao fracasso no desempenho ortográfico. Já o segundo é a correção de erros de ortografia específicos. É imprescindível que o educador consiga conciliar as habilidades e as dificuldades apresentadas pela criança para que o tratamento ofereça bons resultados.

Segundo Honora (2009), alguns problemas encontrados em quem apresenta disortografia são:

Trocas de letras dos pares mínimos, como faca/vaca, chinelo/jinelo, porta/ borta, dente/tente;
Adições de sílabas, como ventilador/ ventitilador;
Omissões de letras, como cadeira/ cadera, branco/ banco;
Contaminação de sílabas, como pipoca/ picoca.

2.3.3 – Discalculia

Segundo o site Neurosaber, a autora Luciana Brites (2018) conceitua “A Discalculia pode ser definida com um tipo de transtorno de aprendizagem no qual é caracterizada por uma inabilidade ou incapacidade de pensar, refletir, avaliar ou raciocinar processos ou tarefas que envolvam números ou conceitos matemáticos”.

Isso é percebido desde tenra idade. No entanto, é na idade escolar que todos os sinais e dificuldades se expressam de maneira clara e explícita. Tudo isso é explicado porque as exigências são maiores e a sequenciação de tarefas que envolvem aritmética e proporções passam a fazer parte da rotina. Na mesma página do Site NeuroSaber lemos que algumas crianças, mesmo recebendo todo o conteúdo necessário para se apropriar do conhecimento e do raciocínio matemático,

podem ter enormes dificuldades de entender o significado do número em nossa sociedade. Compreender o que ele representa, quais suas diferentes funções e relações com nosso cotidiano é um verdadeiro desafio para uma criança ou um adolescente com Discalculia.

Muitos pais, ao relatarem o sofrimento de seu filho ou filha, comentam que desde muito pequeno(a), ele(a) tinha muita dificuldade em memorizar números, quantificar sua idade e relacionar o símbolo numérico às proporções e ao espaço de tempo que havia entre uma atividade e outra. Estas confusões são comuns e frequentes em pessoas que não conseguem pensar dentro de uma perspectiva numérica.

2.3. 4 – Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade

Fitó (2012) nos relata que TDAH ou transtorno de déficit de atenção com hiperatividade é um transtorno neurobiológico que faz com que a criança tenha dificuldade de aprender a controlar o próprio comportamento.

As informações coletadas na revista Ciranda da Inclusão, em uma reportagem especial o Dr. Abram Topzewski, nos esclarece algumas dúvidas sobre esse transtorno.

Na escola, as crianças com TDAH, não conseguem ficar quietos durante as aulas, além de se apresentarem dispersos e desatenciosos, o que interfere no bom aprendizado.

Por conta disso, o rendimento escolar fica muito aquém da capacidade intelectual do aluno. A hiperatividade interfere no relacionamento com os professores e com os colegas, que muitas vezes se sentem incomodados, pois o aluno hiperativo os atrapalha na feitura das tarefas. É comum ouvir, então, um aluno com TDAH verbalizar que não tem amigos na escola, que ninguém chama para brincar ou qualquer outra atividade.

Ainda no livro já comentado anteriormente “Por que é tão difícil aprender?” A autora Ana Sans Fitó escreveu que:

- Hiperatividade. A criança hiperativa se movimenta em excesso ou de modo inadequado. Costuma também falar muito.

- Impulsividade. A criança age sem pensar. Sua impulsividade a leva, por exemplo, a interromper as conversas dos demais porque não consegue esperar a sua vez de falar.
- Déficit ou falta de atenção. A criança se distrai facilmente. Tem dificuldade para se concentrar e terminar as tarefas, principalmente aquelas que exigem atenção sustentada. Costumam ser crianças que perdem ou esquecem objetos e habitualmente não consegue se organizar.

Agora que fizemos um breve apanhado dos principais transtornos ou dificuldades de aprendizado trataremos sobre o jogo através das mídias e como essas podem ajudar no aprendizado.

3 – CAPÍTULO II – AS MÍDIAS USADAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZADO

A primeira e mais interessante forma de trabalhar com as crianças com dificuldade de aprendizado é o jogo, porém é importante lembrarmos que as mídias de maneira geral e especialmente os jogos facilitam a aprendizagem de qualquer criança, não apenas as que tem dificuldades de aprendizado. Contudo nesse presente trabalho vamos tratar especialmente de formas de alcançar as crianças com dificuldades.

3.1 – O que é jogo?

O jogo é um recurso muito utilizado nas práticas de sala de aula, principalmente nos anos iniciais de alfabetização e destaca-se com maior êxito em crianças com dificuldade de aprendizagem, mas nem sempre a sua importância foi reconhecida.

O primeiro educador a ter um trabalho de repercussão baseado no uso dos jogos foi Friedrich Froebel que atuou em escola da Alemanha e Suíça nos anos de 1840 e foi precursor da ideia de “Jardim de Infância”. Segundo o site de nova escola, uma reportagem de Ferrari, 2008 nos esclarece que Froebel defendia a ideia e o uso pedagógico de jogos e brinquedos que deveriam ser organizados e dirigidos sutilmente pelo professor. Além de Froebel, Maria Montessori também contribuiu

para o desenvolvimento do uso didático dos jogos iniciando sua carreira trabalhando com crianças deficientes intelectuais para as quais desenvolveu métodos e matérias de ensino especial.

Após perceber e constatar resultados positivos com o trabalho desenvolvido, Maria Montessori passou a utilizar de suas ideias e materiais em escolas “normais” no início do século, antes da 1ª Grande Guerra.

No Brasil o destaque foi por conta de Malba Tahan, codinome de Júlio César de Mello e Souza, pelo trabalho desenvolvido na área de matemática e por ter sido crítico enérgico do ensino tradicional de nossas escolas. Podemos aprender essas informações em um site dedicado ao Malba Tahan, que tem esse nome e lá também é possível conhecer suas obras.

Deduzimos, na busca de significações para o que é jogo e o que é jogar, que muitas são as dificuldades em encontramos e definirmos, de maneira prática, essa atividade tão rica para as crianças que estão na fase inicial da alfabetização, onde o lúdico é muito valioso.

O que torna o jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança na atividade em si, pois ela precisa ter espaço para tomar decisões, agir de forma a transformar conteúdos e atividades que sejam significativas.

O prazer, o lúdico dos jogos é extremamente formador e isso contribui para a formação interna do ser humano e, quanto mais jogo melhor a sua capacidade de pensar o externo.

Então é possível perceber a intenção com que o jogo é apresentado é que será decisiva para ser ou não um jogo e tornar-se uma atividade com finalidade de aprendizagem proporcionando à criança algum tipo de conhecimento.

3.2 – Os jogos nas mídias

Cabe ressaltar aqui que uma parte do comportamento social é atribuída à assimilação do meio cultural onde nos inserimos e outra parte com certeza advém por meio de aprendizagem, da educação, da bagagem cultural que carregamos e da base curricular que vivenciamos.

É fato que outras instituições, a qual damos o nome de mídias ou meio de comunicação, despertam como ferramentas de interação e aprendizagem, quando usados e interpretados corretamente.

As mídias são os principais veículos de comunicação social, segundo Bucht (2002, p.19) “[...] O volume de informações veiculado através das novas tecnologias de comunicação continua se expandindo, a medida que as distinções entre computador, televisão, rádio, imprensa, livros e telefonia gradualmente se dissolvem[...]”. Com isso fica impossível não usar esses aparelhos como recurso na aprendizagem de crianças com dificuldade ou não.

Esses recursos ajudam na alfabetização com programas educativos até o desenvolvimento da criatividade com atividades variadas. Com isso o uso do computador, da televisão e outros passa a ser uma necessidade nos dias de hoje. Dessa forma é relevante que saibamos utilizar tais mídias em benefício da educação. Moram, reforça a ideia de utilizar os meios eletrônicos como parceiros no processo de ensino e aprendizagem.

Vimos muito bem explanado na unidade curricular Integração das mídias na educação, ministrada pela professora doutoranda Vanessa Maia Barbosa de Paiva. Ela cita que o autor José Manuel Moran (2007), faz a seguinte observação:

“[...] antes de a criança chegar à escola, já passou por processos de educação importantes: pelo familiar e pela mídia eletrônica. No ambiente familiar, mais ou menos rico cultural e emocionalmente, a criança vai desenvolvendo as suas conexões cerebrais, os seus roteiros mentais, emocionais e suas linguagens. Os pais, principalmente a mãe, facilitam ou complicam, com suas atitudes e formas de comunicação mais ou menos maduras, o processo de aprender a aprender dos seus filhos. A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer os outros, o mundo, a si mesmo, a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, “tocando” as pessoas na tela, que lhe mostram como viver, ser feliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa ninguém obriga, é feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa, aprendem vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros contam. (2007 p. 166).

De acordo com Moran é necessário fazer uso da mídia na educação, mas fazer de forma crítica e consciente.

As crianças precisam sim deste momento de jogar com as mídias, visto o desenvolvimento e o interesse que esses meios podem fazer na vida das crianças, por serem atrativos, encantam e prendem a atenção da criança, mas o professor continua sendo a chave principal para a intervenção da aprendizagem na hora do “jogo” nesta mídia.

3.3 – Por que trabalhar com jogos?

O centro de estudos em educação e linguagem, um departamento do MEC, criou um manual didático sobre jogos de alfabetização. Os organizadores dessa excelente obra disseram que os jogos estão presentes em diferentes época da vida da pessoas, e que os jogos participam na construção das personalidades e interferem até mesmo na maneira que as pessoas aprendem.

Piaget em sua obra publicou várias orientações, ao dividir as fases ou estágios das vidas das pessoas, onde são caracterizados por aquilo que a pessoa sabe fazer melhor.

1º período: Sensório-motor (0 a 2 anos)

2º período: Pré-operatório (2 a 7 anos)

3º período: Operações concretas (7 a 11 ou 12 anos)

4º período: Operações formais (11 ou 12 anos em diante)

A autora Terra, trata em seu artigo de forma bem simples e resumida o desenvolvimento humano segundo Piaget.

De acordo com a tese piagetiana, "a criança nasce em um universo para ela caótico, habitado por objetos evanescentes (que desapareceriam uma vez fora do campo da percepção), com tempo e espaço subjetivamente sentidos, e causalidade reduzida ao poder das ações, em uma forma de onipotência". No recém-nascido, portanto, as funções mentais limitam-se ao exercício.

Portanto, esses jogos ou brincadeiras para essa fase são chamados jogos de exercícios pois dessa forma podem coordenar a visão, os movimentos, das mãos e dos pés, vendo e ouvindo e percebendo o mundo a sua volta.

Exemplos de jogos com mídia nessa idade são de tocar, arrastar, arrastar e soltar, pintar e labirintos.

3.4 – Jogo simbólico.

A segunda estrutura é denominada de jogo simbólico e se instala a partir de 2 anos até os 7 anos evoluindo, se transformando junto com o desenvolvimento da criança. Para Piaget, o que marca a passagem do período

sensorio-motor para o pré-operatório é o aparecimento da função simbólica ou semiótica, ou seja, é a emergência da linguagem. Nessa concepção, a inteligência é anterior à emergência da linguagem e por isso mesmo "não se pode atribuir à linguagem a origem da lógica, que constitui o núcleo do pensamento racional" (Coll e Gillieron, op.cit.).

Nessa etapa acontece o início da representação de um objeto ausente, da possibilidade de substituir o real pelo que a criança descobre ou inventa – explica uma comparação entre o objeto imaginado e o objeto real.

A partir dessa fase a criança pode reportar-se a pessoas, situações e objetos por símbolos, imagens, gestos, palavras e jogos de simulação. Nesta fase a criança coloca seu corpo em funcionamento, exercita-o, ao mesmo tempo em que age também sua mente, saber que seu corpo e sua mente estão operando lhe dá muito prazer.

No jogo simbólico a criança tem a possibilidade de alterar a realidade podendo assim reviver momentos bons ou ruins e antecipar outros podendo ainda vivenciar aqueles momentos que jamais experimentaria.

Percebemos então que é com o jogo simbólico que a criança herda numa perspectiva cognitiva, a possibilidade de experimentar, papéis, representar, dramatizar, recriar, ser útil, por exemplo, em seu trabalho.

É pelo fato de a criança vivenciar diferentes papéis que o jogo simbólico se torna um recurso onde podemos avaliar e compreender melhor como ela vê e constrói o mundo sendo ainda, o jogo simbólico, a tentativa de a criança entender esse mundo do qual falamos.

3.5 – Jogo de regras.

Período das operações concretas (7 a 11, 12 anos): neste período o egocentrismo intelectual e social (incapacidade de se colocar no ponto de vista de outros) que caracteriza a fase anterior dá lugar à emergência da capacidade da criança de estabelecer relações e coordenar pontos de vista diferentes.

A autora do artigo “O desenvolvimento Humano na teoria de Piaget”, explica que:

Um outro aspecto importante neste estágio refere-se ao aparecimento da capacidade da criança de interiorizar as ações, ou seja, ela começa a realizar operações mentalmente

e não mais apenas através de ações físicas típicas da inteligência sensório-motor (se lhe perguntarem, por exemplo, qual é a vareta maior, entre várias, ela será capaz de responder acertadamente comparando-as mediante a ação mental, ou seja, sem precisar medi-las usando a ação física).

Nos jogos de regras a criança pode construir, inventar normas para suas brincadeiras e com isso descobrir e conhecer o outro não perdendo de vista o lúdico e o simbólico.

É através dos jogos de regras que a criança é colocada em contato com limites e restrições que regularizam os processos dos quais ela faz parte pois são as regras que determinam o que vale e o que não vale dentro do mundo temporário em que o jogo acontece.

Como exemplo de jogos de regras na mídia podemos dar:

Jogos de tabuleiro, jogos online que tenham determinado tempo para fazer algumas coisas, de vídeo game há vários bons, minhas filhas estão nessa faixa etária e gostam de jogar com adversários e de jogos que envolve uma série de fatores para aprender a usar os limites, ter regras e consequência para quem não as cumpre,

3.6 – Jogos de construção

Piaget cita ainda uma quarta modalidade que é denominada de jogo de construção que tem como características a possibilidade de reconstrução do real, seja um objeto, uma cena visível ou um acontecimento.

Na dissertação para Mestrado Beltran diz que para Rappaport, (1981) o contexto de folga dos jogos de construção está em permitir à criança a livre construção para que possa dispor-se às exigências da vida adaptativa, dessa nesta fase a criança, ampliando as capacidades conquistadas na fase anterior, já consegue raciocinar sobre hipóteses na medida em que ela é capaz de formar esquemas conceituais abstratos e através deles executar operações mentais dentro de princípios da lógica formal. Com os jogos para essa faixa de idade a criança aprende através da imaginação a cidadania, a vivência antecipada para a vida adulta.

Um bom exemplo de atividade com mídia para essa idade está os jogos de teatro, atividades com teatro de improviso, pesquisando em jornais e

mídias da televisão ou internet pode-se tratar de alguma denúncia ou caso de injúria colocando temas sociais presentes no Brasil.

4 – CAPÍTULO III – EXEMPLOS APLICADOS DE COMO USAR AS MÍDIAS PARA O ENSINO DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZADO

4.1 – O uso do Facebook, Messenger, Twitter e WhatsApp

Para o desenvolvimento da aprendizagem em crianças com surdez, TDAH, Dislexia e outros transtornos de aprendizagem, a rede social pode estabelecer um contato da escola com o educando para que esse tenha auxílio mesmo a distância para poder estudar, obter links para se aprofundar em determinado assunto. Também com facebook, Messenger, whatsapp é possível formar grupos de estudos, grupos para realização de determinado trabalho que o professor deseja que aprendam.

Uma das atividades mais simples com as redes sociais é a filmagem e postagens das aulas, com conteúdo explicado pelo próprio aluno aos seus colegas de classe e professores.



Figura 1 – Levantamento de conhecimentos prévios sobre como nasce o feijão.

Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues (2018)

Com uso da fotografia uma atividade simples como o acompanhamento e registro do nascimento de um pé de feijão, é um excelente portfólio. Fizemos o

levantamento de dados e observação com o registro escrito e fotos de como o feijão se desenvolvia.

Depois de um final de semana prolongado os feijões estavam grandes e prontos para serem transplantado para seu solo definitivo.



Figura 2. Registro da atividade no dia do transporte para o solo definitivo do pezinho de feijão.

Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues (2018).

Na atividade a seguir as alunas fizeram um vídeo explicando como montaram a atividade de leitura e escrita, cada grupo com seus membros e jogos diferentes.



Figura 3. As crianças filmaram as explicações de como montar o jogo com o objetivo de trabalhar a memória e a escrita.

Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues (2018).

Ao serem filmadas as crianças se sentem mais interessadas em fazer a atividade, em entender a atividade, principalmente com as crianças que tem a Libras, a língua visual, fotos e vídeos são fundamentais.

4.2 – Formar grupo de Postagem em página do Facebook

Usamos para uma página no facebook sobre como confeccionar e jogar esses jogos a fim de trabalhar com os alunos em um projeto como por exemplos meios de economizar a água potável reciclando e reaproveitando. Campanhas de conscientização do uso racional da água. Campanha de doação de agasalhos e outros tantos projetos.

4.3 – Produção de textos como um bilhete ou convite no whatsapp

Que foi confeccionado no aplicativo WhatsApp, torna o interesse muito maior, e conseguimos dar um sentido prático a escrita.

4.4 – Formar textos informativos

Textos pequenos com até 250 caracteres para serem postados no Twiter sujeito a um número limitado de palavras é bem interessante também. Ajudam com o vocabulário a medida em que tem que pensar nas palavras que significam a mesma e que pode deixar o texto mais claro sem, contudo, aumentar.

4.5 – O uso do Computador ou notebook

Confeccionamos ou procuramos prontos na internet jogos simples com atividades de ligar pontos, figuras-fundo, quebra-cabeça, Atividades de escrita e ditados com figuras através de jogos criados em Power Point.



Figura 4: Auto ditado confeccionado em Power Point.
Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues (2018)



Figura 5: Jogo utilizado com a mesma função do alfabeto móvel para escrita de nome do aluno e dos colegas da sala de aula.
Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues (2018)

4.6 – Figuras no computador, notebook, tablet ou celular

Podemos fazer uso dos recursos de mídia no computador, notebook, ou celulares e tablets para mostrar figuras e ensinar o nome de animais, de objetos e enriquecer o ensino de uma forma simples, mas que a ausência dessa mídia deixará de despertar o interesse. 3.5 – O uso do Computador ou notebook

Confeccionamos ou procuramos prontos na internet jogos simples com atividades de ligar pontos, figuras-fundo, quebra-cabeça, Atividades de escrita e ditados com figuras através de jogos criados em Power Point.



Figura 6: Imagem retirada do vídeo publicado no facebook de Mayra Aguillon Rodriguez -Ensinando Língua de Sinais Mexicana, em 3/11/2018

Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues (2018).

4.7 – Mídia impressa

Quando nos referimos as mídias podemos não apenas pensar nas tecnologias usadas nos produtos eletrônicos, também podemos fazer uso da mídia impressa para confeccionar atividades de jogos como cartas, pareamento, sequenciação, escrita e produção de texto oral.



Figura 7: O aluno por ter transtorno autista tem seu tempo de atenção reduzida, porém com a ajuda de figuras e temas do seu interesse é possível envolvê-lo na atividade e avaliá-lo.
Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues, foto 2018.

Atividade confeccionada de forma impressa, figuras pesquisadas na internet e jogos feitos com letras impressas colocadas em envelope as quais formam a palavra que corresponde ao nome do objeto do lado de fora do envelope.



Figura 8: Atividade confeccionada com figuras retiradas da internet e impressa em revistas.
Foto: Ivonete de Oliveira Rodrigues, (2018)

As atividades mostradas foram simples e fáceis de confeccionar, porém ajudam ao aluno melhorar seu rendimento.

As ferramentas são simples, no entanto Lorenzo, (2013) diz que:

A tecnologia e a internet são ferramentas pertinentes, pois auxiliam na proposta de uma educação inovadora, em que o educando seja o foco das aprendizagens; a sala de aula deve se equipar de todos os aparelhamentos tecnológicos possíveis para que sejam desenvolvidas várias atividades, porque, na internet, é possível encontrar os espaços virtuais de aprendizagens, onde o professor pode alternar seus conteúdos, expô-los nesses ambientes e usar o espaço físico para esclarecer algumas dúvidas dos alunos. Mas, nesses ambientes virtuais, o docente tem que estar presente, passar todas as orientações para os alunos e acompanhar seu desenvolvimento através dos fóruns de debates.

Não basta só passar as informações sobre a tecnologia, o professor precisa estar inserido, fazer uso para que possa explicar e aplicar essas ferramentas aos alunos. Precisa ser o exemplo. Podemos pensar comparativamente ao professor que não lê, não tem hábito e quer fazer com que seus alunos se apaixonem pelo mundo da leitura, pelo qual ao menos se importa de verdade.

4.8 – Outros Aplicativos para ajudar os alunos

A tecnologia é essencial no processo de ajudar os alunos a aprenderem a estudar, a se organizar em seus estudos. Existem inúmeros aplicativos que servem para fins de estudo:

5 – CAPÍTULO IV – RESULTADOS DAS ATIVIDADES DURANTE O ANO LETIVO DE 2018.

A aprendizagem é motivada por um interesse, uma necessidade de saber. Mas o que determina esse interesse, essa necessidade?

Segundo Coll, (1999) um bom caminho a seguir é compreender que além dos aspectos cognitivos, a aprendizagem envolve aspectos afetivo-relacionais. Ao construir os significados pessoais sobre a realidade, constrói-se também o conhecimento que tem sobre si mesmo (autoconceito) e a estima que se professa (autoestima), essas características são relacionadas ao equilíbrio pessoal.

Continuando o pensamento do autor César Coll em o livro O construtivismo em sala de aula, um ponto de partida para a aprendizagem de novos conteúdos é os conhecimentos prévios.

Esse é o conceito de ensinar criando zonas de desenvolvimento proximal e nelas intervir. O conceito de zona de desenvolvimento proximal foi proposto pelo psicólogo soviético L.S.Vygotsky, partindo do entendimento de que as interações e relações com outras pessoas são a orientem dos processos de aprendizagem e desenvolvimento humano.

Para despertar o interesse em aprender, Coll relata que é preciso:

- 5.1 - Inserir atividades em sala de aula que sejam significativas,
- 5.2 – Possibilitar a participação de todos os alunos nas diferentes atividades, mesmo que os níveis de competências, conhecimento e interesses forem diferenciados.
- 5.3 – Trabalhar com as relações afetivas e emocionais;
- 5.4 – Promover a utilização e o aprofundamento autônomo dos conhecimentos que os alunos estão aprendendo.
- 5.5 – Estabelecer relações entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios dos alunos.
- 5.6 – Utilizar linguagem clara e objetiva evitando mal-entendidos ou incompreensões.

Sendo assim desta forma podemos avaliar que foi um ano de aprendizado e crescimento, tanto os professores de classe comum como para mim que estava atuando no Atendimento Educacional Especializado, todas as crianças tiveram seus comportamentos mudados, assim se define a aprendizagem.

Não se realizou nenhum “milagre”, no entanto as crianças não estavam mais apáticas ou com baixa autoestima. E estar interessado e envolvido é o primeiro passo da forma mais eficaz de aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado procurou dar de forma ampla e panorâmica as dificuldades de aprendizagem, sendo este um problema que afligem muitos professores, sobretudo os alfabetizadores, também procurou analisar as mídias , principalmente com jogos infantis apropriados para cada idade, com o desafio na medida certa para que fique não seja difícil em demasiado e os façam desanimar e que não seja muito fácil que a criança desista por falta de interesse.

A cada ano um grande número de crianças entram na escola com transtornos diferentes. Talvez esse número maior se explique ser resultante de problemas no sistema nervoso central, gestação ou mesmo acidentes entre outros.

A criança com a dificuldade de aprendizado precisa ser recebida e aceita de forma ainda mais especial pela escola e comunidade escolar, seus diversos fracassos as deixam com baixa autoestima, com a ideia pré-concebida de que não é capaz de fazer nada, nem mudar a sua realidade, levando-a crer que não vai aprender.

Ao partir de algo que ela domina, mesmo fora da escola, os jogos podem divertir, fazê-la crescer sem a pressão de errar como é comum em outras atividades escolares. Suas consecutivas tentativas, que não a fazem cansar, mas a diverte vai ajudar muito a essa sensação de que é capaz!

Cabe ao professor ou outros profissionais da educação avaliar sempre o aluno, partir de onde ele está, fazer intervenção pedagógica onde for necessário, isso demanda tempo e uma preocupação inicial maior, porém com os avanços na aprendizagem faz com que tal esforços se traduzam em alegria de aprender.

O fracasso escolar que parte de algo que não conhecemos bem ou que sabemos muito pouco para podermos ajudar de forma eficaz não é só do aluno, pertence ao professor também.

É preciso fazer a parte que nos cabe e ir além daquilo que pensamos já está pronto ou que recebe um ponto final, os profissionais precisam estar dispostos e entregue a estudos e pesquisas para que suas tentativas sejam bem sucedidas.

Somente quando estimulamos nossos alunos, quando o colocamos para pensar, o desafiamos o aprendiz terá uma transformadora, tendo alcançado a efetiva compreensão.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 1998.

COLL, C. e outros. **O construtivismo em sala de aula**. São Paulo: Ática, 2006.

GÓMEZ, A.M.S.; TERÁN, N.E.; **Dificuldades de aprendizagem-Detecção e Estratégias de Ajuda**. Brasil, Grupo Cultural,2012.

FERRARI, M. **Friedrich Froebel, o formador das crianças pequenas**. Site Nova Escola, <https://novaescola.org.br/conteudo/96/friedrich-froebel-o-formador-das-criancas-pequenas>, acessado em 28/02/2019.

FITÓ, A.S.; **Por que é tão difícil aprender?** São Paulo: Editora Paulinas, 2012

GOULART, J.T.A.; **Aprendizagem e Não aprendizagem – Duas faces de um mesmo processo?** Rio Grande do Sul, Editora Unijuí,2001

HONORA,M.,FRIZANCO,M.L.E. **Fono na Escola: Dificuldades na Escrita**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009.

LEAL, T.F. E OUTROS; **Jogos de Alfabetização – Manual Didático**. BRASIL; MEC e UFPE/CEEL, 2009

NEUROSABER, **Como identificar um distúrbio de aprendizagem**, acessado em 28/02/2019 <https://neurosaber.com.br/como-identificar-um-disturbio-de-aprendizagem/>

SALMOS 139:14, **NVI – Bíblia Online** – acessada em 28/02/2019 em <http://biblia.com.br/joaoferreiraalmeidarevistaatualizada/salmos/sl-capitulo-139/>

TERRA, M.R.; **O desenvolvimento Humano na Teoria de Piaget**, acessado em 28/02/2019 em <http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm>

Vídeo: **Ensinando língua de sinais mexicana**, facebook,acessado em <https://www.facebook.com/ivonete.rodrigues.9619?ref=bookmarks>

