



O BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA PESSOA COM TDAH

Maria (1); Priscilla (1); Deborah (2); Livia (3); Adriana (1)

Maria Leticia de Lima Alves; Priscilla de Albuquerque Almeida; Deborah Kallyne Santos da
Silva; Livia Gomes de Oliveira; Adriana de Andrade Gaião e Barbosa (orientadora)

(Universidade Federal da Paraíba, leticialima.nt@outlook.com)

RESUMO

A brincadeira nos últimos tempos tem tido a sua importância no desenvolvimento da criança reconhecida, é no decorrer das brincadeiras que são desenvolvidas as habilidades, a corporeidade, o correr, o pular, e o equilíbrio. Para os indivíduos com TDAH, o brincar é uma ótima estratégia para que os mesmos possam desenvolver suas habilidades de uma maneira mais prazerosa e atrativa. O brincar deve permitir que estes indivíduos ingressem em um mundo que os divirta e ao mesmo tempo trabalhe suas principais dificuldades. Diante disto, o Grupo de Estudos em Transtornos do Desenvolvimento Aprendizagem e Comportamento (GETDAC) organizou uma oficina para ser apresentada no I Simpósio Paraibano sobre TDAH, sendo esta intitulada “O BRINCAR”, com o objetivo de levar aos profissionais e especialistas a importância do brincar para os indivíduos com TDAH, e como estes jogos poderão ajudar no desenvolvimento da aprendizagem destes indivíduos. A oficina pôde ser iniciada com a técnica de Brainstorm, com objetivo de verificar o que se pensava ao ouvir a palavra brincar. Logo após, foi apresentado de forma teórica alguns conceitos sobre o brincar, o lúdico, as diferenças entre o jogo, o brinquedo e a brincadeira, como ocorre na infância, na adolescência e na vida adulta, bem como as atividades lúdicas podem propiciar uma melhor aprendizagem nos sujeitos com TDAH. Então, a oficina pôde proporcionar aos demais profissionais um novo olhar sobre o brincar, e como através deste o processo de aprendizagem pode ser significativo não apenas para crianças, mais também para adolescentes e adultos.

Palavras-chave:

Brincadeira, TDAH, aprendizagem.

INTRODUÇÃO



A brincadeira tem tido nos últimos tempos, cada vez mais, sua importância no desenvolvimento da criança reconhecida. Os benefícios são inúmeros embora ainda haja quem questione este fato. O brincar seja na escola ou em qualquer ambiente propicia na criança a interação consigo, com o outro e com o mundo ao seu redor, desenvolver suas habilidades cognitivas, bem como favorece o âmbito social.

Ao brincar, a criança ingressa em um mundo próprio, com regras e possibilidades fundamentais para a aprendizagem. No decorrer das brincadeiras as habilidades são desenvolvidas, tais como: a corporeidade, a lateralidade, o equilíbrio, dentre outros. As habilidades linguísticas e o que tangem a comunicação também são desenvolvidos neste momento, o que propicia um melhor contato com o outro e a sociabilidade.

Há certos comportamentos que acompanham o brincar típicos da idade. Em detrimento disso é preciso permitir que brinquem, soltem a imaginação, expressem-se, errem ou acertem, pois estes comportamentos possam ser convertidos em aprendizagem para a criança. Ou seja, que a brincadeira seja a hora de errar e acertar.

Cada idade compreende brincadeiras próprias que devem buscar estimular as capacidades da criança de forma prazerosa. Ao interagir com crianças menores é interessante trabalhar texturas, explorar o ambiente ao seu redor, enquanto que para as crianças maiores é interessante proporcionar brincadeiras que sejam adaptados aos seus interesses. Desta forma será mais fácil despertar o desejo de interagir durante a brincadeira.

No contexto escolar a brincadeira deve ser incorporada como uma forma de aprendizagem, uma forma de entrar no mundo daqueles indivíduos, a brincadeira vem como uma poderosa estratégia para despertar no outro o prazer por aprender, possibilitar a interação, trabalhar temas complexos e dificuldades de aprendizagem de uma forma leve. Os jogos e brincadeiras não precisam ser de complexidade, podem ser feitos de materiais fáceis de ser encontrados e construídos pelas próprias crianças.

O brincar representa uma base para a educação e aprendizagem, podendo assim apresentar soluções para os problemas, mas também é importante considerar a função que a brincadeira tem como um todo, lembrando que há inúmeros jogos e brincadeiras que possibilitam a aprendizagem dos sujeitos, propiciando uma ação no imaginário da criança, podendo também estar acompanhados de desprazer e frustração. O lúdico é uma situação em que a criança pode se realizar, construir e se apropriar dos conhecimentos e aprendizagens que o mundo traz através de suas diversas ordens, também pode possibilitar a construção de novos



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

espaços e categorias para ampliação de conceitos das demais áreas do conhecimento humano.

A criança tende-se a se tornar operativa por meio do brincar, pois quando brinca ela organiza seus pensamentos, suas emoções, o que poderá fazer com o corpo e o espaço, o que poderá ou não falar. Desta forma, o seu desenvolvimento será mais ativo (MORAES, 2012). A cada jogo ou brincadeira que a criança se depara, o seu processo de aprendizagem é aberto, e em todo e qualquer movimento ou espaço que ela possa ver ou perceber estará aprendendo, pois estará organizando a estrutura do pensar e agir, do falar ou deixar o corpo falar, do saber que cada ação tem sua reação, a brincadeira traz uma aprendizagem prazerosa, que faz parte do dia a dia da criança.

É bem verdade que o brincar é algo marcante na vida da criança, pois a imaginação e a criatividade é algo próprio dos infantes, por isso, pode-se afirmar que quando bem planejados, os jogos e as brincadeiras são ferramentas úteis para o processo de aprendizagem, possibilitando assim o desenvolvimento pleno das habilidades cognitivas, sensoriais, sociais, motoras, entre outras, atingindo um papel cada vez mais essencial no desenvolvimento da criança. No entanto, devido ao avanço da tecnologia o atual contexto social vem questionando a importância das atividades lúdicas em sala de aula. Mediante isso, infelizmente os jogos e as brincadeiras estão sendo cada vez menos utilizados nos espaços escolares.

De acordo com Moraes (2012), o brincar sempre está inserido na situação a qual a criança entende as coisas, e constrói o significado para poder assim assimilar os papéis sociais, e compreender as relações afetivas que acontecem em seu meio. Através da brincadeira ela pode aprender a construir o seu próprio conhecimento, por onde andar e como agir. Possibilita um novo olhar do mundo para a criança, não apenas o olhar crítico que muitas das vezes podem trazer a insatisfação ou a insegurança, mas ela traz a segurança de não precisar se preocupar com as regras, pois através das brincadeiras elas aprendem a elaborar suas próprias regras, aprendem a viver de sua maneira, conhecendo o seu papel social e buscando ser o protagonista de sua própria história.

Nos indivíduos com TDAH, o brincar é uma ótima estratégia para que os mesmos possam desenvolver suas habilidades de uma maneira mais prazerosa e atrativa. Porém, estes jogos devem ser adequados a estes indivíduos de forma a não se tornarem distratores ou desmotivantes. O brincar deve permitir que estes indivíduos ingressem em um mundo que os divirta e ao mesmo tempo trabalhe suas principais dificuldades, como atenção, memória, motivação, concentração entre outros pontos.

A atividade lúdica se torna um caminho para a aprendizagem do conhecimento humano e das habilidades sociais, tendo em vista que ela



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

favorece o entretenimento da criança e proporciona o prazer no que se faz. Vale enfatizar ainda a necessidade de trabalhar os conteúdos escolares por meio de jogos com regras e com instruções bem definidas nos docentes com TDAH, pois estes poderão introjetar a importância do respeito pela vez do outro, a trabalhar a ansiedade e impulsividade (VIANA, 2013).

Os jogos podem ser utilizados como uma terapia, quando devido à dificuldade de concentração que estes indivíduos têm, atividades, instruções ou diálogos longos dificultam que os mesmos consigam obter uma melhora em pontos que sentem dificuldade, pois este foge do roteiro normal, chamando atenção e envolvendo os participantes. Outra vantagem muito benéfica da brincadeira é que a mesma pode ser desenvolvida com um grupo de indivíduos que pode assim favorecer sua interação e trabalhando o âmbito social, ou seja, no caso de uma turma de alunos, em que mais de um possui o déficit de atenção e hiperatividade, podemos trabalhar com a turma, o que trará grandes ganhos para estes indivíduos e ensinará a lidar melhor com suas dificuldades.

A vivência na sociedade exige de nós a todo momento comportamentos plausíveis e organização, sendo esta postura imposta para todos, tem feito com que os indivíduos com TDAH sejam marginalizados, excluídos e desmotivados para as demais atividades que a sociedade impõe a um cidadão, pois, geralmente estes são agitados, desatentos e apresentam não se importar com as solicitações feitas (DUMAS, 2011). Porém, quando se utiliza jogos ou brincadeiras que chamem a atenção desses indivíduos, eles podem focar e fazer suas atividades e exercícios com mais prazer.

De fato, “as atividades lúdicas numa perspectiva de trazer benefícios para uma criança com TDAH, contribuem para a capacidade de criação e participação dessas crianças, para que elas se tornem mais ativas e presentes nas atividades” (VIANA, 2013, p. 756). Neste sentido é importante realizar oficinas e palestras sobre os jogos e brincadeiras, possibilitando alguns e mostrando pontos que as mesmas trabalham pode auxiliar professores e profissionais que lidam com pessoas que possuem o déficit de atenção e hiperatividade a ter uma melhor compreensão das dificuldades destes indivíduos e a ajudá-los a trabalhar estas dificuldades vendo as brincadeiras como uma forma prazerosa e divertida de aprender.

METODOLOGIA

Este artigo abordou como método uma oficina realizada pelo Grupo de Estudos em Transtornos do Desenvolvimento Aprendizagem e

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Comportamento (GETDAC), esta que foi organizada para ser apresentada no I Simpósio Paraibano sobre TDAH, teve duração de duas horas, onde para esta foi utilizada apresentação de slides através de data show sobre o tema “O BRINCAR”, também foram construídos pelo grupo jogos e brincadeiras para serem trabalhados e apresentados durante a oficina, com a finalidade de trazer uma nova visão sobre este assunto, para que assim os profissionais possam abordar em seu local de trabalho, jogos e brincadeiras que possam trabalhar as dificuldades de aprendizagem dos estudantes com TDAH de forma lúdica e mais prazerosa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Grupo de Estudos em Transtornos do Desenvolvimento Aprendizagem e Comportamento (GETDAC) ofertou uma oficina no I Simpósio Paraibano realizada no auditório do Centro de Ciências Médicas, situado no Campus I da Universidade Federal da Paraíba, no dia 13 de julho do ano corrente, com duração de 2hs. A assistência dessa oficina foi de dezessete pessoas, com formações variadas: psicólogas, professoras da Educação Básica, médica residente em Psiquiatria, estudantes de Psicologia e Pedagogia.

Iniciou-se a oficina utilizando a técnica do Brainstorm com o objetivo de verificar o que o grupo participante pensava quando ouvia a palavra *brincar*. Para isso, os presentes tiveram que definir o termo supracitado com o uso da associação livre de palavras. As definidoras citadas foram: *saúde, fantasia, diversão, aprendizagem, alegria, liberdade, correr e desenvolvimento*. É bem verdade que as palavras descritas possuem uma relação com o brincar, por exemplo, normalmente o indivíduo com *saúde* tem mais disposição para tal. Proporciona a *diversão*, a *alegria*, estimula a *fantasia* e a *liberdade* de expressão. Sem contar que possui um papel importante no *desenvolvimento* psicológico e cognitivo, algo fundamental para a *aprendizagem* da criança (VYGOTSKY, 1934).

Logo após, apresentou-se de forma teórica alguns conceitos sobre o brincar, o lúdico, as diferenças entre o jogo, o brinquedo e a brincadeira, como ocorre na infância, na adolescência e na vida adulta, bem como as atividades lúdicas podem propiciar uma melhor aprendizagem nos sujeitos com TDAH. Forneceram-se também sugestões de jogos e brincadeiras para trabalhar algumas dificuldades de aprendizagem desses estudantes, tais como: - *jogo da memória* (trabalhar a consciência fonológica, operações matemáticas, gênero dos substantivos, dentre outros); - *jogo com regras* (desenvolver habilidades de raciocínio, aprender a lidar com frustrações e a ansiedade); -



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

brincadeiras de representar (a troca de papéis ajudam os escolares a introjetarem valores morais, intervir na compreensão leitora e estimular a criatividade); - *atividades com o corpo* (trabalhar a orientação espacial, o equilíbrio, a lateralidade, dentre outros); - *jogo das argolas* (estimular a coordenação motora, a atenção, a memória semântica e ansiedade); *jogos no computador ou o dominó de cálculos matemáticos* (intervir nas dificuldades de aprendizagem em Matemática). Vale salientar que durante essa parte da oficina, os presentes tiveram participar dos jogos e brincadeiras sugeridas para as dificuldades de aprendizagem mencionadas.

Em sequência, distribuíram-se algumas situações/problemas para três grupos formados por quatro pessoas e um grupo de cinco, onde esses tiveram que elaborar uma atividade lúdica que pudesse intervir na dificuldade da aquisição da escrita durante o período da alfabetização, erros em cálculos matemáticos provenientes ao déficit atencional em adolescentes, trabalhar a compreensão leitora em universitários com TDAH e dificuldade em identificar a lateralidade em crianças da Educação Infantil. Este momento proporcionou uma troca de experiências para todos os que se faziam presentes ali.

CONCLUSÃO

O brincar exerce grande influência no processo de desenvolvimento do ser humano de maneira ampla, evidenciando ganhos que começam na infância e serão aperfeiçoados por toda vida adulta. Além disso, jogos e brincadeiras ajudam a desenvolver o raciocínio lógico das crianças e construir suas habilidades sociais, pois eles proporcionam a aprendizagem de seguir regras, se concentrar, esperar sua vez e cooperar.

As pessoas com TDAH podem ter um melhor desenvolvimento através dos jogos e brincadeiras, existem diversos jogos que estimulam a atenção, e proporcionam a estes uma melhor aprendizagem, torna-se então necessários que os profissionais que atuam nesta área tenham total abordagem sobre este assunto.

O docente que se apropria do lúdico, poderá identificar a criança TDAH, e favorecer a inclusão da mesma, ajudando não apenas suas famílias, como também as escolas, indicando à um outro profissional que se adeque a esta questão, que dará todas as orientações para que possa haver o encaminhamento a profissionais especializados em tratar o Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Neste sentido, a oficina pôde proporcionar aos educadores e demais profissionais um novo olhar sobre o brincar, de como através deste o processo de aprendizagem pode ser significativo não apenas para crianças, mais também para adolescentes e adultos. É necessário que todos os profissionais envolvidos em tal processo, compreendam que brincar é um direito da criança, e que é por meio desse direito que estaremos favorecendo o surgimento de seres críticos, livres e protagonistas de suas próprias histórias.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis** - O jogo, a Criança e a Educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Brincar: o que é brincar?** 2005. Disponível em: www.faced.ufba.br / RD Disciplinas / Gepel – Educação e Ludicidade. Acesso em 02 de Julho de 2016.

MELO, Valeria Miguel Da Cruz. **A Importância Do Lúdico Para Crianças Com Transtorno E Déficit De Atenção E Hiperatividade (TDAH) Na Educação Infantil**. Universidade de Brasília: Brasília, 2011.

MORAES, Ingrid Merkler. **A Pedagogia Do Brincar: Intercessões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil**. Americana: Centro Universitário Salesiano de São Paulo, 2012.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. **Brincar na Adolescência: Uma Leitura no Espaço Escolar**. 2000. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-85ZHLC/1000000337.pdf?sequence=1> Acesso em 01 de junho de 2016.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

VIGOTSKY, Lev. Semenovich, 1896-1934. **Formação Social da Mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/L.S. Vigotsky. Trad. Jose Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VIANA, Noemí Pacheco. **O Lúdico em Benefício da Aprendizagem de Crianças com Transtorno De Déficit De Atenção (TDAH).** In: Seminário Internacional Inclusão em Educação – Universidade e Participação, 3.; Rio de Janeiro: Editora Lapede, 2013, p. 751-758. Disponível em: <http://www.lapeade.educacao.ufrj.br/anais/files/WSMF2874.pdf> Acesso em 15 de agosto de 2016.