ARTIGO ORIGINAL

MATSUO, Melanie Ieko ^[1], PETRONCARE, Fernanda ^[2], GARCIA, Marianna Cristina ^[3], BEZERRA, Juliana da Silva ^[4]

MATSUO, Melanie Ieko. Et al. Dificuldades De Aprendizagem E O RPG Como Mediador Da Aprendizagem. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 05, Vol. 15, pp. 135-155. Maio de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/rpg-como-mediador>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/rpg-como-mediador

Contents

- RESUMO
- INTRODUÇÃO
- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA
- CAPÍTULO I: AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM
- CAPÍTULO II: O RPG E A SUA RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM
- CAMINHOS DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA
- CONSIDERAÇÕES FINAIS
- REFERÊNCIAS
- APÊNDICE – REFERÊNCIA DE NOTA DE RODAPÉ

RESUMO

Este artigo, de abordagem qualitativa e natureza aplicada, com objetivos exploratórios, é um estudo de caso onde o RPG foi aplicado como forma de auxiliar a aprendizagem. A pesquisa tem como foco o uso do lúdico e do benefício do trabalho em grupo como ferramentas pedagógicas para intervenções no ensino, especialmente para aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem. Após o encerramento das atividades, concluiu-se, através dos resultados obtidos, que, ao se trabalhar de forma lúdica, as barreiras que os alunos encontram podem ser diminuídas, ampliando o desenvolvimento pessoal e social, fazendo, assim, com que as crianças tenham melhor desempenho na escola.

Palavras-chave: Dificuldades de aprendizagem, Lúdico, RPG, Atividades de intervenção.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem é um processo muito mais longo e complexo do que se costuma observar no cotidiano. Ela envolve novos conhecimentos, que podem ser absorvidos em qualquer lugar, e conhecimentos que já foram adquiridos no passado.

[...] é o que nós chamamos de zona de desenvolvimento proximal. Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através de solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VIGOTSKI, 1998, p. 112).

Segundo o método montessoriano, somos suscetíveis à aprendizagem em qualquer momento da nossa vida. O indivíduo, em contato com o meio, interage com aquilo que lhe causa curiosidade (MONTESSORI, 1949).

Sendo assim, deve-se proporcionar situações em que a criança se sinta livre e confortável para que seus interesses sejam despertados no aprender, pois ela aprende o que quer e com quem ela gosta.

Muitas dificuldades se dão através da desmotivação sentida na não compreensão dos conteúdos, pois os assuntos são, muitas vezes, transmitidos ainda de forma tradicional e regrada, fazendo com que, assim, o aluno perca o interesse no aprender.

Entende-se que o indivíduo alfabetizado é aquele que possui, além da compreensão das letras e números, a capacidade de refletir e interpretar tudo a sua volta, estabelecendo relações com o meio que está inserido. A leitura e a escrita fazem parte do nosso ambiente. Estamos cercados de informações e por isso é importante termos conhecimento da leitura e da escrita. Ela nos ajuda a desenvolver capacidades, a ter autonomia e a ter conexões com o que gostamos.

Sendo assim, devemos nos apropriar do meio que o aluno está inserido, usar diferentes métodos e ter uma gama diferenciada de materiais para que o interesse do aluno seja despertado. Reconhecimento é a melhor forma de estimular alguém (informação verbal)[5].

Nesse sentido, há crianças que não conseguem acompanhar esse processo de aprendizagem, podendo haver casos de dificuldades extrínsecos ou intrínsecos a elas nas áreas de leitura, escrita, resolução de problemas entre outros. Dificuldades na leitura, troca de letras, má interpretação e outros casos configuram-se como dificuldades na língua materna e que devem ser observados minuciosamente para que, assim, encontre-se a causa e a solução do problema.

Em vista de todos os aspectos citados anteriormente, a pesquisa, metodologicamente, possui abordagem qualitativa de natureza aplicada, com objetivos exploratórios, sendo um estudo de caso.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

CAPÍTULO I: AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

Em nosso cotidiano, nos deparamos diversas vezes com alguma dificuldade na nossa língua materna, seja ela na leitura de algum anúncio que está na rua ou na interpretação de uma notícia que está no jornal. Mas por que isso ocorre?

Entende-se que a língua materna é aquela que aprendemos primeiro. É através dela que os bebês dão os primeiros sinais de comunicação, expressando suas vontades e seus sentimentos. Sua aprendizagem é feita através do contato que a criança tem com o ambiente em que vive sendo ele diversificado, pois são diversos os meios de se aprender.

É na escola que as crianças têm um contato maior com esse vasto mundo de conhecimentos. Elas passam por um processo em que constroem e reconstróem significados constantemente.

O processo para uma aprendizagem eficaz depende de inúmeros fatores, dentre

os quais, os mais prementes são: o talento do professor, o tipo intelectual do aluno, as oportunidades oferecidas pelo ambiente imediato da escola, perspectivas futuras de vida do aluno. (MOTA; PEREIRA, 2002, p. 2).

Porém, podemos nos deparar com diversas dificuldades durante esse processo, podendo ser elas de escrita, de leitura, de interpretação, resolução de problemas entre outros. Entende-se, assim, como dificuldade de aprendizagem uma série de problemas que ocorrem devido a fatores biológicos ou externos ao indivíduo.

“Os fatores biológicos que contribuem para as dificuldades de aprendizagem podem ser divididos em quatro categorias gerais: lesão cerebral, erros no desenvolvimento cerebral, desequilíbrios neuroquímicos e hereditariedade.” (SMITH, C; STRICK, L, 2012, p. 20). Já sobre os fatores externos ao indivíduo, é importante entendermos os ambientes escolar e doméstico em que as crianças vivem. Eles são determinantes no desenvolvimento dos indivíduos, pois elas podem causar tanto uma melhora quanto um retrocesso no quadro das dificuldades que o aluno apresentar (SMITH; STRICK, 2012).

Apesar do aumento de interesse e de pesquisas pelo assunto, ainda não há uma solução definitiva para tal problema. Porém, a comunidade, a família e a escola podem colaborar para que essa questão não se agrave cada vez mais nas pessoas afetadas.

Para intervir nestas dificuldades, a melhor opção é utilizar o lúdico, pois a criança terá maior interesse nos assuntos e maior desenvolvimento nas atividades. “Brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em resultados e efeitos.” (KISHIMOTO, 1999, p. 64).

As brincadeiras devem ser feitas de modo que tenham um objetivo a ser atingido. Caso contrário, elas deixaram de ser uma ferramenta pedagógica essencial e passarão a ser apenas um divertimento para a criança.

Muitos professores usam o lúdico como ferramenta pedagógica para melhor aprendizagem e para despertar o interesse dos alunos. “Ao elaborar sua teoria da lei da conexão interna, percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança” (HUGHES, 1925, p. 41).

Aprendemos com Wallon que infantil é sinônimo de lúdico, ou seja, toda a atividade da criança é lúdica. Segundo Gilles Brougère, brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como as outras, necessita de aprendizagem.

É preciso dissolver o brincar de uma simples atividade de recreação, pois o brincar não se trata só de diversão. “Brincar supõe de início que no conjunto das atividades humanas, algumas sejam repertoriadas e designadas como ‘brincar’ a partir de um processo de designação e de interpretação complexo”. (BROUGÈRE, 1998, p. 20). É dever do educador se apropriar desse universo, e trazer a brincadeira como ferramenta pedagógica.

Froebel (1912) foi o primeiro a colocar o jogo como ferramenta do trabalho pedagógico, com a criação do jardim de infância (kindergarten), onde ele separou as funções dos jogos como *dons* e *brinquedos e jogos*. Nos *dons* havia materiais como a bola e o cubo, enquanto nos *brinquedos e jogos* estavam as atividades simbólicas. Ele enxergava a capacidade da criança em criar significados a partir de objetos a sua volta. “Brincar e falar constituem os elementos pelos quais a criança vive.” (Froebel, 1912, p.54).

Quando nos apropriamos do brincar para o desenvolvimento de uma criança com dificuldades de aprendizagem obtemos melhores resultados, já que a criança se relaciona com este tipo de atividade de uma forma intensa. “O jogo é, também, uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta” (BROUGÈRE, 1986).

Partindo do método montessoriano, o brincar é o trabalho da criança. É através do brincar que a criança desenvolve os aspectos sociais, físicos e psicológicos e cria sua independência.

Aplicando as dificuldades que ela apresenta na forma de jogo, é possível que, ao brincar, ela aprenda e faça a associação com aquilo que é passado durante as aulas.

A importância do brincar como ferramenta pedagógica já foi dita por Platão, em 1948, em *As Leis*. Foi dita, também, por Aristóteles em *Ética a Nicômaco*, em 1983. Sendo assim este artigo propõe o uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta para atividades lúdicas de intervenção.

CAPÍTULO II: O RPG E A SUA RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM

Criado na década de 70 nos EUA, o RPG é um jogo de interpretação que desenvolve a imaginação. Jogado com diversas pessoas, é uma atividade onde todos criam seus personagens e uma única história. Chegou ao Brasil por volta da década de 90, sendo pouco explorado como recurso didático.

O RPG é um recurso pouco utilizado, porém é uma ferramenta muito interessante, onde é possível despertar o interesse dos alunos e trabalhar diversos assuntos em grupo.

A criança precisa brincar. Ela tem o direito de brincar. É através do brincar que ela compreende o mundo, cria a capacidade de organização, entende regras e desenvolve a imaginação. O brincar é a forma mais natural e divertida de se adquirir conhecimento. “O jogo, ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para aprendizagem”. (KISHIMOTO, 1998, p. 140).

Porém, mesmo que a importância do brincar seja destaque nos dias de hoje, poucos utilizam o RPG. São poucos os materiais teóricos onde o RPG é utilizado como ferramenta de aprendizagem. Em muitos artigos, o RPG é aplicado para alunos do Ensino Médio.

Uma das únicas regras do RPG é não ter regras, sendo possível que façamos adaptações para que possamos utilizá-lo em uma classe de 3º ano do Ensino Fundamental I, por exemplo. “A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras” (BROUGÈRE, 1998, p. 24).

A proposta de utilizar o RPG como ferramenta pedagógica para crianças com dificuldade de aprendizagem é trazer os benefícios do brincar para que a criança aprenda e se sinta dona de sua própria história. A proposta é retirar a criança da forma padronizada de aprender e fazer com que ela utilize a imaginação, memória, interação em grupo e o raciocínio para que, assim, ela possa aprender e se dissipar de suas dificuldades. “Ao brincar, a criança não se situa apenas no momento presente; mas, também, no seu passado e no seu futuro. O brincar, como atividade terapêutica, possibilita que a criança supere a situação traumática”. (MRECH, 1998, p. 162).

Temos uma rica ferramenta de aprendizagem em nossas mãos, que além de demonstrar resultados positivos no ensino, desperta o interesse dos alunos, facilitando assim o processo de aprendizagem e tornando-o mais interativo e divertido. “O educador pode desempenhar um importante papel no transcorrer das brincadeiras se consegue discernir os momentos em que deve só observar, em que deve intervir na coordenação da brincadeira, ou em que deve integrar-se como participante das mesmas” (OLIVEIRA, 1992, p. 102).

Além do brincar, é importante destacar a importância que tem os colegas de classe. O trabalho em grupo é um instrumento de inserção social e de convivência em comunidade. Ele promove participação das crianças entre si que se sentem mais à vontade ao estarem interagindo com seus pares.

Piaget (1993) enfatiza a importância do desenvolvimento da técnica do trabalho por grupos, ao relatar a importância que os educadores passaram a atribuir à vida social em classe, e centrou seus estudos nos fatores psicológicos relativos à criança.

A criança não é um ser passivo. Esta afirmação vem de encontro ao que prevalece hoje quando a escola e suas metodologias privilegiam, por exemplo, os métodos lúdicos, a interatividade e o próprio trabalho em grupo para a fixação de conceitos, crescimento intelectual e até mesmo desenvolvimento cidadão da criança. Estes novos métodos vêm em detrimento do conceito pelo qual os professores falavam e os alunos ouviam, absorvendo o conhecimento de seus mestres.

Neste ponto, ainda seguindo a linha de Piaget (1993), três observações são muito importantes:

2. As dificuldades de alguns mestres em se fazer e entender;
4. O pensamento racional não é inato;
6. A razão e seu elemento social de cooperação.

De forma geral, entende-se sobre o primeiro ponto que as crianças muitas vezes interagem bem entre si e compreendem de forma simplista parte das disciplinas que não tinham entendido na explanação de seus professores, que muitas vezes não percebem que o problema pode estar na sua explicação ou didática e acabam julgando o aluno, sem buscar antes uma solução para o caso que pode ser/estar na explicação de um colega.

Já no segundo ponto, podemos remeter à questão da lógica e da própria capacidade de compreensão da criança, que não são determinísticas; sendo assim, em equipe, os alunos podem se sentir mais livres para praticarem suas próprias opiniões, sem a “presença do mestre”, que por sua vez pode causar uma impressão autoritária e como única fonte de conhecimento sobre os assuntos, gerando assim um total desconforto, que muitas vezes prejudica o aluno na sua liberdade de pensamento e sobre a busca de sua identidade e capacidade.

Por fim, no terceiro ponto, compreende-se que a cooperação, necessariamente, faz parte da vida em comunidade – neste caso a comunidade escolar – e ajuda no desenvolvimento racional e, inclusive, emocional. Como já citado acima, em grupo a criança não sente total pressão, por se tratar de seus companheiros diários. A conversa é espontânea e simplista, fazendo com que a troca de ideias seja respeitada e discutida por todos, para que, assim, possam solucionar os problemas de uma forma independente e concreta.

Sendo assim, a dinâmica que o RPG proporciona reforça a eficácia do trabalho em grupo, que, na educação, promove a interação dos alunos que são guiados pelos professores em prol do aprendizado de um determinado assunto. Quando os alunos trabalham juntos eles aprendem uns com os outros de forma orgânica, tornando o trabalho em equipe colaborativo.

Vygotsky é um dos autores mais estudados no que se refere a trabalhos colaborativos no ambiente escolar. Para ele “a construção do conhecimento implica em uma ação partilhada exigindo uma cooperação em troca de informações mútuas, com consequente ampliação das capacidades individuais” (Vygotsky, 1989).

O autor sempre trabalhou na defesa de que os alunos, enquanto sujeitos, bem como seu aprendizado – o que ele chamava de processos intrapsicológicos – decorrem sempre da relação com outras pessoas – os chamados processos interpsicológicos – a relação entre esses processos que se formam quando os trabalhos em equipe produzem modelos referenciais para as crianças.

Em suma, o RPG, como forma de brincar, deve ser visto como uma ferramenta importante para o ensino dos conteúdos e, também, para o auxílio nas dificuldades de aprendizagem, pois, assim, as crianças compreendem o nosso mundo de forma significativa. Com esse

instrumento, elas poderão, além de adquirir novos conhecimentos e sanar as suas dúvidas, colocar em prática aquilo que elas já compreendem de forma interativa e lúdica.

CAMINHOS DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A pesquisa foi realizada com uma aluna do Ensino Fundamental I. No primeiro momento, foi observada toda a rotina da criança, onde foi possível perceber que ela apresenta dispersão durante as explicações da professora. Apesar disso, a aluna compreende o que a educadora diz quando está concentrada.

A criança apresentou dificuldades durante a execução das atividades durante o dia. Dentro das propostas, ela deveria fazer uma produção textual em grupo, onde foi possível notar que a aluna se sentiu um pouco desconfortável, pois não conseguiu acompanhar os seus colegas. Após a aula, conversamos com a professora, que relatou tudo sobre o desempenho em sala de aula da criança e sua participação na mesma.

Pensando sobre a realidade vista, fizemos uma proposta, no segundo momento, onde a criança deveria escrever um relato sobre as suas férias. Logo após, pedimos para que ela lesse e comentasse sobre o texto produzido. Durante a execução da atividade, a aluna se dispersou algumas vezes, porém voltou a se concentrar rapidamente. Ademais, apresentou dificuldades na leitura e na escrita de algumas palavras, mas teve um ótimo desempenho quando comentou sobre as suas férias.

Ao observar o texto, foi possível ver que algumas palavras são escritas de forma incorreta. Em sua maioria, as letras são trocadas, provavelmente pelo som de suas pronúncias serem parecidas. Exemplos:

Tabela 1 – Exemplos de trocas de letras.

Ortografia correta	Ortografia da aluna
Bola	Pola
Praia	Braia

Fonte: autoras do artigo.

Levando em consideração todos os fatos acima citados, concluiu-se que a criança apresenta dificuldades na língua materna. Pensamos nas atividades de intervenção com o objetivo de utilizar o lúdico para auxiliar a aluna no seu desenvolvimento. Para isso, criamos um jogo de RPG adaptado composto por oito fases onde a criança pode construir sua própria história com o auxílio das aplicadoras. Cada fase possui uma missão (atividade) diferente. Caso a missão seja concluída, ela ganha o poder de trazer um companheiro (amigo) para o jogo. Cada aplicadora tem uma função diferente: mestre (narrador), gênio (aplicadora que terá três “cartas mágicas” com dicas para a conclusão da missão) e vilã (aplicadora das atividades, sendo que no final será derrotada pela conclusão das mesmas).

Fomos à casa da criança, com a autorização dos pais, para as atividades poderem ser aplicadas com a aluna. A escolha do ambiente foi importante, pois ajudou na concentração e conforto da criança.

No terceiro encontro, conversamos com a aluna para tentar acalmá-la e deixá-la confortável. Além disso, explicamos como funcionaria o jogo onde a mesma reagiu de forma positiva. Começamos a desenvolver a história, onde a criança contou que era uma super-heroína. A sua primeira missão (atividade) era salvar os animais. Para isso, disponibilizamos imagens de animais, em cartelas de papel plastificadas, com seus respectivos nomes, separados por sílabas e embaralhados.

Os objetivos desta atividade foram possibilitar que a criança pudesse organizar as palavras de forma correta e relacioná-las com suas respectivas imagens, assim, conhecendo os nomes certos dos animais, estimular a leitura e o raciocínio.

Durante a atividade, a aluna teve dificuldades na leitura de algumas sílabas e, conseqüentemente, na sua organização. Porém, após um curto período, ela conseguiu realizar a atividade de forma simples e rápida. Como esperado, a criança fez a troca de algumas letras. Por exemplo, em girafa, a aluna leu “girava”, mas, com as intervenções necessárias, ela compreendeu o seu erro e o corrigiu imediatamente.

Figura 1 – Material da Primeira Missão.

Fonte: autoras do artigo.

No quarto encontro, a criança pôde convidar um colega de classe para participar do jogo, já que obteve sucesso na atividade anterior. Propomos, para a segunda missão, para que a aluna salvasse a sua cidade. Para isso, ela deveria, juntamente com o seu companheiro, completar um jogo de memória onde uma imagem era relacionada com seu respectivo nome.

Os objetivos desta atividade foram estimular a leitura, o raciocínio e o trabalho em equipe.

Durante a atividade, a aluna, novamente, teve dificuldades na leitura de algumas palavras, como “badaria” (padaria) e “brédio” (prédio), pois são letras que ela costuma trocar. Apesar disso, a criança pôde perceber as diferenças entre o erro cometido e a forma correta de ler as palavras. Ademais, ela fez as relações de forma correta e o jogo foi concluído.

Figura 2 – Material da Segunda Missão.

Fonte: autoras do artigo.

No quinto encontro, a aluna pôde convidar dois colegas de classe, pois ela concluiu com sucesso as atividades anteriores. Para o seguimento do jogo, a aluna deveria diminuir o lixo da cidade que vive. Para isso, foram feitas cinco latas de lixo recicláveis, identificadas apenas pelo nome, sendo elas plástico, papel, metal, vidro e orgânico. A criança deveria jogar os

lixos fornecidos nas latas correspondentes, com a ajuda dos seus companheiros.

Figura 3 – Material da Terceira Missão.

Fonte: autoras do artigo.

Os objetivos desta atividade foram estimular a leitura, o raciocínio e o trabalho em equipe.

Durante a atividade, a aluna não apresentou nenhuma dificuldade ao ler ou relacionar os objetos com as latas. Além disso, a interação entre as crianças ocorreu de forma que todos pudessem se divertir. Com a conclusão da brincadeira, foram adicionadas cores nas latas. Isso representou o sucesso da criança, que pôde ajudar a diminuir o lixo do lugar em que vive, e por isso a cidade ganhou cores.

Figura 4 – Material da Terceira Missão após a cidade ser salva.

Fonte: autoras do artigo.

No sexto encontro, a aluna pôde convidar três colegas de classe. Para essa missão, trouxemos o filme *Harry Potter* como tema, na qual a criança gosta muito. Dentro desse universo, existe um castelo bruxo, chamado *Hogwarts*, onde crianças e jovens participam de diversas aulas para aprenderem tudo sobre magia e a controlarem os seus poderes. Porém, todos eles são divididos no que são chamadas de *casas*. Em *Hogwarts*, há quatro delas: *Grifinória*, *Sonserina*, *Corvinal* e *Lufa-Lufa*. Os alunos de cada casa disputam a chamada *Taça da Casa*, onde, para isso, devem ganhar pontos de diversas formas: comportamento, desempenho nas aulas entre outras maneiras.

As quatro casas chamam-se Grifinória, Lufa-Lufa, Corvinal e Sonserina. Cada casa tem sua história honrosa e cada uma produziu bruxas e bruxos extraordinários. Enquanto estiverem em *Hogwarts* os seus acertos renderão pontos para sua casa,

enquanto os erros a farão perder. No fim do ano, a casa com o maior número de pontos receberá a taça da casa, uma grande honra. (ROWLING, 2015, p. 86 e 87).

Por esse motivo, montamos uma atividade onde a aluna precisou ajudar a sua casa (Grifinória) a ganhar a Taça da Casa. Ela deveria responder questões referentes à Língua Portuguesa. Ao acertar as questões, a criança ganhava peças de um quebra-cabeça que, ao ser montado, formaria a imagem da casa a qual pertence.

Figura 5 – Quebra-cabeça, feito com palitos de sorvete, montado.

Fonte: autoras do artigo.

Os objetivos desta atividade foram estimular a leitura e o raciocínio.

Durante a atividade, a aluna ficou muito contente ao saber que o seu filme favorito fez parte

de sua história. Por esse motivo, se sentiu muito motivada a fazer a atividade junto dos seus colegas. Cada colega representou uma casa adversária diferente. A aluna demonstrou dificuldades para concluir a brincadeira, pois as palavras apresentadas nas respostas foram colocadas propositalmente de formas parecidas, trabalhando uma das maiores dificuldades da criança que é a troca de letras. A mesma utilizou duas dicas para concluir a atividade.

No sétimo encontro, a missão da criança foi combater a cárie. Entregamos à aluna imagens de produtos para a higiene bucal e dos causadores da cárie onde ela deveria relacioná-los de forma correta.

Os objetivos da atividade foram desenvolver a melhora na leitura e interpretação de texto, para que assim ela pudesse relacionar o texto com a imagem.

A aluna apresentou algumas dificuldades durante a leitura, como, por exemplo, dificuldades em ler a palavra “bactérias”, porém interpretou e relacionou as imagens corretamente.

Figura 6 – Material da Quinta Missão.

Fonte: autoras do texto.

No oitavo encontro, a aluna precisou alegrar o mundo através da música. A atividade proposta possuía latas, que continham trechos da música favorita da criança. Ela deveria jogar uma bolinha e tentar acertar dentro da lata. Se acertasse, ganharia o trecho da música que estava dentro da lata, caso contrário teria que completar sem ter o mesmo. Após conseguir as partes da música, a criança deveria desembalarhã-las e tentar acertar o nome da música, que no caso era “Se essa rua fosse minha”, interpretada pelo Quintal da Cultura.

Figura 7 – Material da Sexta Missão.

Fonte: autoras do artigo.

Os objetivos desta atividade foram se apropriar da coordenação motora, trabalhar o raciocínio, trabalhar a memória e desenvolver a leitura e a escrita.

A criança acertou uma lata de quatro, possuindo o trecho “Para o meu, para o meu amor passar”. Primeiro, ela tentou cantar esse trecho em vários ritmos para ver se tinha resultado. Logo após, tentou pensar em palavras que pudessem se encaixar na música, mas não obteve resultado. A criança decidiu pedir uma dica. Foi dado o nome do grupo musical.

Após a dica, a aluna percebeu que se tratava de sua música favorita. Ela colocou o trecho em sua posição correta, porém precisou escrever os outros trechos, que no caso eram “Se essa rua, se essa rua fosse minha”, “Eu mandava, eu mandava ladrilhar” e “Com pedrinhas, com

pedrinhas de brilhante”, pois não havia os conquistado anteriormente. A criança não demonstrou dificuldade na escrita com exceção da palavra “ladrilhar”, que escreveu incorretamente. Após a explicação da aplicadora sobre o erro na grafia, a criança reescreveu a palavra corretamente.

No nono encontro, propomos para a aluna salvar os cidadãos da sua cidade, que foram representados pelos amigos participantes no jogo. A atividade consistia em estourar bexigas que possuíam o nome de seus colegas. Dentro de cada uma, havia um papel escrito algo que determinada pessoa gosta, podendo ser ou não da mesma pessoa na qual o nome estava escrito no balão. A criança precisou escrever e relacionar cada nome com aquilo que ela encontrou dentro da bexiga.

Os objetivos desta atividade foram proporcionar a interação em grupo, a prática da escrita e o incentivo da leitura.

Figura 6 – Material da Sétima Missão.

Fonte: autoras do artigo.

A criança demonstrou dúvidas ao relacionar a pessoa com o objeto. Isso proporcionou diversão de todos os amigos que estavam juntos dela, criando um ambiente onde todos puderam se conhecer melhor. A criança escreveu corretamente os nomes dos colegas, porém demonstrou dificuldade para escrever o nome de alguns objetos. Por isso, os amigos presentes a incentivaram e tentaram trazer memórias de suas aulas. Consequentemente, a aluna conseguiu escrever as palavras de forma correta, fazendo com que todos comemorassem a conclusão da atividade.

No último encontro, a criança deveria salvar outros super-heróis através de uma “caça ao tesouro”, onde propomos para ela seguir dicas que estavam escondidas em sua casa para

achar seus super-heróis favoritos.

O objetivo desta atividade foram estimular a leitura da criança e estimular a grafia correta das palavras, sempre utilizando a ludicidade como ferramenta fundamental.

Figura 7 – Material da Oitava Missão.

Fonte: autoras do artigo.

A aluna não apresentou dificuldades na realização dessa atividade, porém ela ressaltou que algumas das palavras identificadas eram escritas de forma incorreta por ela mesma. Ela percebeu a grafia correta da palavra “última”, na qual escrevia “utima”, e da palavra “tesouro”, na qual escrevia com a letra Z, e afirmou que, após o jogo, ela não teria mais

essas dificuldades.

Por fim, a criança concluiu as atividades e, também, a sua história. Foi pedido para que a brincadeira fosse realizada mais uma vez. Todos puderam jogar e se divertir, ressaltando os resultados positivos do aprender brincando e da interação em grupo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa realizada, foi possível constatar que as dificuldades de aprendizagem podem ser causadas por fatores extrínsecos ao indivíduo, ligados às questões didáticas e metodológicas. Nesse sentido, entendemos a necessidade de aplicar intervenções para que, assim, os alunos não enfrentem barreiras cada vez maiores ao longo de sua jornada acadêmica, como dificuldades na compreensão de textos e atividades.

No decorrer dos encontros, elaboramos um jogo de RPG adaptado, com a intenção de trabalhar as dificuldades apresentadas pela aluna pesquisada de maneira simples e fácil, mas que ainda causasse o interesse no aprendizado. Ao longo do processo, foi possível perceber a quebra de muitas barreiras, tanto na dificuldade de aprendizagem quanto na dificuldade de interação em grupo. Por se tratar de um jogo, o RPG trouxe segurança e conforto à aluna, deixando-a disposta a realizar cada atividade proposta. O processo de aprendizagem ocorreu de forma natural, já que a criança pode aprender brincando.

No Brasil, o uso do RPG como forma de aprendizagem é pouco abordado. Sendo assim, uma das propostas deste artigo é despertar o interesse dos educadores em utilizá-lo como ferramenta de ensino. Além disso, com o objetivo de auxiliar a criança apresentada e demonstrar a importância do lúdico, as atividades realizadas tiveram conversas informais a fim de conhecer os gostos, necessidades, facilidades e dificuldades da mesma.

A aluna demonstrou grande interesse nos jogos mais dinâmicos, principalmente o que envolveu o seu filme favorito, e, conseqüentemente, maior facilidade para compreender os mesmos, pois se empenhou mais. Em contrapartida, nos jogos menos dinâmicos, como o que abordou a higiene bucal como assunto, a criança se sentiu menos motivada e, por isso, apresentou mais dificuldades na sua compreensão.

Em sua maioria, os resultados foram positivos. Através deles, foi possível ver os benefícios do brincar no processo de aprendizagem e, principalmente, do RPG, por se tratar de um jogo onde os jogadores criam sua própria história, podendo ser utilizado de diversas formas e trabalhar diferentes temas.

Assim, a aluna, a partir das intervenções, produziu mais nas aulas e apresentou melhoras tanto na leitura quanto na escrita, porém ainda mantém algumas dificuldades em relação à troca de palavras. A mesma demonstra mais segurança ao realizar trabalhos em grupo.

Mesmo com algumas dificuldades, a criança buscou diferentes métodos para concluir de forma correta todos os desafios propostos a ela e interagiu espontaneamente em grupo, podendo-se, assim, concluir que ela conseguiu se desenvolver ao longo do trabalho, alcançando os objetivos propostos neste artigo, que eram: auxiliar a criança pesquisada e demonstrar a importância do lúdico para que, assim, ela não seja prejudicada em futuras atividades cotidianas, como a simples leitura de uma propaganda.

Com a conclusão deste artigo, observou-se que crianças demonstram maiores e melhores resultados quando trabalham de forma lúdica e em equipe. Sendo assim, propomos para que as escolas ampliem sua metodologia dando espaço para essas atividades.

Como dito anteriormente, o RPG é pouco utilizado como ferramenta pedagógica. Por esse motivo, propomos o uso desse jogo como uma forma de demonstrar que podem ser utilizados diferentes meios para auxiliar os alunos das escolas a terem interesse nas aulas e, assim, poder aprender mais.

O professor tem importante papel na vida das crianças que encontram durante a sua vida. Por isso, não devem ter receio de explorar novos mundos ou novos meios de se trabalhar. O RPG é um exemplo de que se pode adaptar algo complexo para auxiliar o ensino, porém ele não é o único caminho a ser seguido. Há um vasto mundo que ainda deve ser explorado.

Por fim, é importante ressaltar que o uso do lúdico não é a solução para todos os problemas, mas é uma forma eficiente de se trabalhar em sala de aula. O aluno com dificuldade de aprendizagem demonstra maior disposição e motivação para executar atividades lúdicas, que antes lhe pareciam “chatas” e “sem graça”. Além disso, ele apresenta maior

compreensão dos conteúdos quando são mostrados ludicamente, pois a criança aprende aquilo que lhe faz sentido e que lhe agrada.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2010.

CORTELLA, M. S. Palestra: Um jeito simples e fácil. São José dos Campos. Agosto de 2016.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

MONTESSORI, M. T. A. Mente Absorvente. Rio de Janeiro: Editora Nórdica, 1949.

MOTA, M. S. G; PEREIRA, F. E. L. Desenvolvimento e Aprendizagem: Processo de construção do conhecimento e desenvolvimento mental do indivíduo. SETEC, 2002.

NETO, Antônio Alves de Oliveira; SANDRA, Aparecida Benite-Ribeiro. Um modelo de Role-Playing Game (RPG) para o ensino dos processos da digestão. Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia do Campus Jataí. Vol. 2 – n. 13. 2012.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. P. 113-128 Janeiro de 2017.

PIAGET, J. O Trabalho por Equipes na Escola: bases psicológicas. Trad. Luiz G. Fleury. Revista de Educação. São Paulo: Diretoria do Ensino do Estado de São Paulo, 1993.

ROWLING, J. K. Harry Potter e a Pedra Filosofal. Trad. Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2015.

SMITH, C; STRICK, L. Dificuldades de Aprendizagem de A a Z: Guia Completo para Educadores e Pais. Porto Alegre: Editora Penso, 2012.

VYGOTSKY, L. S. Problemas de método. In: A formação social da mente. Tradução José Cipolla Neto, Luis S. M. Barreto, Solange, C. Afeche. 3. Ed. São Paulo Martins Fontes, 1989.

VIGOTSKI, L. S. (COLE, M; JOHN-STEINER, V; SCRIBNER, S; SOUBERMAN, E.). A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE – REFERÊNCIA DE NOTA DE RODAPÉ

5. Informação fornecida por Mario S. Cortella na Palestra “Um jeito simples e fácil”, em São José dos Campos, em agosto de 2016.

^[1] Graduada do Curso de Pedagogia.

^[2] Graduada do Curso de Pedagogia.

^[3] Graduada do Curso de Pedagogia.

^[4] Orientadora.

Enviado: Outubro, 2020.

Aprovado: Maio, 2021.