



FACULDADE LUCIANO FEIJÃO
CURSO DE PSICOLOGIA

MAGDA JÚLIA MONTEIRO CARVALHO BARROS

O USO DE JOGOS COMO INTERVENÇÃO NO ÂMBITO ESCOLAR

SOBRAL – CE

2018

SUMÁRIO

1. Introdução.....	03
2. Referencial Teórico.....	04
2.1. Entendendo o Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade.....	04
2.2. O TDAH no contexto escolar.....	05
2.3. A importância do jogo em intervenções com crianças com TDAH.....	06
3. Considerações Finais.....	06
3. Referências Bibliográficas.....	08

RESUMO: O presente trabalho relata sobre a experiência de uma estagiária em Psicologia Escolar que acompanhou por um ano uma criança de 7 anos com diagnóstico de Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) numa escola de privada da cidade de Sobral. O manejo no acompanhamento do trabalho com uma criança com tal diagnóstico na escola demanda uma disponibilidade para mediações e para a criação de intervenções focalizadas. As intervenções costumam ter por objetivo trabalhar algumas habilidades sociais a fim de diminuir dificuldades ou potencializar as habilidades da criança. O jogo é um meio de importante acesso para a criação de intervenções, o que, nesse acompanhamento foi de grande importância. Se utilizou um jogo chamado Clash Royale para trabalhar as habilidades desta criança com TDAH.

Palavras-chave: jogo; intervenções; habilidade; psicologia escolar; TDAH.

1. Introdução

O presente trabalho configura-se como um relato de experiência a partir de um estágio em psicologia escolar realizado numa escola privada no município de Sobral objetivando descrever a experiência com um aluno de 7 anos, regularmente matriculado no segundo ano do ensino fundamental e diagnosticado com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH).

As principais características do Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade é a desatenção, a hiperatividade e a impulsividade. Com isso pode-se definir o TDAH como sendo um problema que afeta determinadas áreas do cérebro responsáveis em controlar o comportamento inibitório. Devido a esse prejuízo, as crianças e adolescentes com o Transtorno tendem a apresentar traços maiores de hiperatividade e impulsividade. Desse modo o autocontrole é indispensável para se trabalhar o equilíbrio.

Muitas questões pedagógicas podem ser trabalhadas através dos jogos, dentre elas podemos destacar: o processo de alfabetização (leitura e escrita); noções básicas de matemática (formas geométricas básicas, adição, subtração, multiplicação e divisão), atividades de vida diária, construção de rotinas, treino de habilidades sociais, treino e discriminação de sentimentos dentre outros. A introdução de jogos e novas tecnologias pode promover um maior nível de autonomia, preparando e ajudando os alunos a se integrarem melhor ao seu meio sociocultural.

“Além do exercício das habilidades cognitivas, o uso de jogos no contexto escolar possibilita o exercício de habilidades emocionais e sociais, uma vez que seu uso favorece a interação social e a colaboração mútua” (RAMOS, D. K et al, 2017, p. 02). A criança com TDAH apresenta dificuldades perante o convívio social, pois geralmente esse transtorno é confundido com outros comportamentos próprios da idade, o que acaba comprometendo a integridade das relações sociais.

A criança acompanhada é uma criança que apresenta grande dificuldade no controle das emoções, em lidar com frustrações e a conseguir seguir a rotina escolar. Durante seu percurso no início do ensino fundamental I, o 1º ano, foi trabalhado outra intervenção para auxiliar em suas dificuldades. A intervenção era uma ficha comportamental que continha as atividades diárias da rotina escolar, onde o mesmo deveria preencher as etapas com êxito para que ao final da manhã recebesse um prêmio.

Ao iniciar no 2º ano do fundamental I foi necessário adaptar essa ficha que foi reconstruída com o tema “coleccionador de estrelas” onde a cada atividade produzida de

forma positiva ele recebe uma estrela feliz. As atividades se dividiam em: realização da agenda, explicação das atividades, tarefas, recreio, cuidar dos colegas e cuidar da professora. Esse conjunto de atividades era cobrado diariamente e a cada dia exitoso ele tinha o direito de escolher uma premiação de gosto pessoal para realizar no final da aula. Ao final da semana o mesmo deveria ter preenchido todos os dias de forma exitosa para que ganhasse uma medalha e uma premiação da família.

Com o passar do primeiro semestre foi possível perceber a perda de motivação e interesse pela intervenção e a criança não conseguia de forma alguma perceber os ganhos sociais, portanto, se focava somente nas premiações, o que por muitas vezes trazia conflitos durante a escolha já que a mesma possuía dificuldades em lidar com frustração.

Pensando nisso, encontrei na adaptação de um famoso jogo de celular um meio de treinar habilidades sociais do aluno citado anteriormente pois para além do diagnóstico de hiperatividade, a criança tem dificuldade em seguir as regras da escola, apresentando também inabilidade social em alguns momentos.

O jogo que serviu de inspiração para a intervenção é o **Clash Royale**. O jogo permite duelar com jogadores do mundo todo e tem como finalidade derrotar torres de reis em batalhas, utilizando as cartas dos personagens do jogo. A cada batalha vencida o jogador acumula coroas que em determinada quantidade permitem abrir baús com prêmios de cartas, ouro e gemas além de evoluir e poder ter acesso a outra arena. O jogador se classifica através do nível do rei para pular para a próxima arena. Além das batalhas é permitido ao jogador duelar e jogar batalhas de treinamento.

A intervenção pensada, no entanto, foi pensada e adaptada para trabalhar algumas habilidades comportamentais dentro da rotina escolar, sendo estas: coragem, cooperação, responsabilidade, respeito e amizade. Assim como no jogo Clash Royale, foi elaborado arenas de duelo, cartas e baús para a premiação. Além disso, são utilizados como material de apoio ficha de acompanhamento para estagiária, cartas com personagens, folha de arena e mapa geral contendo as próximas etapas do jogo.

A proposta utilizada é que se ao final da manhã o jogador, no caso a criança, completar com êxito as atividades, ganha uma carta representando uma das cinco habilidades trabalhadas. Ao final da semana quando ele obtém no mínimo três cartas ele consegue completar a arena para então abrir o “baú mágico” e ganhar o “prêmio” da semana. O “prêmio” sempre é uma atividade interessante para o garoto, que possibilite sua interação com a família e com os amigos, como por exemplo uma manhã na piscina

ou um passeio no parque. Ao final de cada ciclo, é marcado no mapa de arenas a arena finalizada na semana e o jogador passará para a próxima na semana seguinte.

A criança acompanhada tem grande afinidade pelo jogo real e o projeto de intervenção foi articulado de forma a facilitar a aplicação, buscando sempre estimular a criança para que se mantenha interessada na proposta e conseqüentemente tem uma rotina escolar mais prazerosa.

2. Referencial Teórico

2.1. Entendendo o Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade

A desatenção, a hiperatividade e a impulsividade são características principais que englobam o Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade. Segundo Pereira “As crianças hoje conhecidas com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, já foram denominadas de: déficit do Controle Moral, Síndrome da Inquietude, Lesão cerebral Mínima” (PEREIRA et al. 2005, p. 392). Segundo Sena o TDAH se caracteriza por ser um transtorno em que:

Suas características mais facilmente observadas são: dificuldade em manter a concentração em atividades que requeiram envolvimento cognitivo, tendência em mudar de uma atividade para outra sem completar nenhuma, dificuldade em planejar e organizar atividades diárias, associadas, em alguns casos, a agitação excessiva e ausência do controle sobre impulsos. (SENA, 2010, p. 20)

Já se tratando da classificação do Manual de Classificação das Doenças Mentais (DSM-V), o TDAH é definido como “um padrão persistente de desatenção e/ou hiperatividade/impulsividade que interfere no funcionamento e no desenvolvimento, conforme caracterizado por desatenção e/ou hiperatividade”, também segundo o DSM-V é um Transtorno do Neurodesenvolvimento que apresenta características de desatenção como: prestar pouca atenção a detalhes; dificuldades de se concentrar; parecer estar prestando atenção em outras coisas numa conversa; dificuldades de se organizar, etc. Com também de hiperatividade e impulsividade como: se mexer muito na cadeira; dificuldade de permanecer sentado em situação que se é esperado; correr e escalar coisas nas situações em que isso não é apropriado; parecer “ser elétrico” e a “mil por hora”; etc. O DSM-V também especifica que os sintomas devem aparecer antes dos 12 anos de idade. (APA, 2013)

O TDAH é um transtorno que pode resultar de uma combinação de vários fatores como por exemplo genéticos, biológicos, ambientais e sociais. Segundo Santos, o TDAH

“é hoje um dos temas mais estudados em crianças em idade escolar. Estima-se que ele apresente uma das principais fontes de encaminhamento de crianças ao sistema de saúde” (SANTOS et al. 2010 apud BARKLEY, 2008).

Já sobre as possibilidades de tratamento o TDAH pode necessitar de tanto intervenções psicoterápicas, como farmacológicas e por vezes ambas. Segundo Santos:

O tratamento do TDAH requer uma abordagem múltipla, englobando intervenções psicoterápicas e farmacológicas (Anastopoulos, Rhoads & Farley, 2008) com a participação de múltiplos agentes sociais como pais, outros familiares, educadores, profissionais de saúde, além da própria criança. (SANTOS et al. 2010, p. 03)

2.2. O TDAH no contexto escolar

Crianças com TDAH apresentam pouco interesse por atividades escolares, com isso, é necessária grande participação do professor no trabalho de incluir e estimular o aluno nas atividades de sala. No contexto escolar se tem regras que devem ser bem trabalhadas com crianças que apresentam essa dificuldade. É indispensável para um bom trabalho interventivo em crianças com TDAH que o professor repita as regras com clareza, informe o tempo necessário para cada atividade e realize as tarefas por etapas e pequenos passos.

Durante a rotina escolar o olhar do professor deve estar sempre atento para as possíveis distrações da criança, tendo a possibilidade de intervir quando se for necessário para que a criança resgate a atenção na aula. A afetividade por exemplo, é fator muito importante para estabelecimento de vínculo entre aluno e professor e serve como facilitador para a relação entre ambos. Segundo Silva:

[...] afetividade entre professor e o aluno com TDAH que deve ser estabelecida, cabendo ao professor fazer referência a seus ensinamentos sempre olhando nos olhos da criança, o que demonstra segurança e facilita o entendimento sobre a proposta de atividade educacional. (SILVA, 2016, p. 14)

Trabalhar inclusão no contexto escolar, não só compete ao profissional de Psicologia como também é de grande importância o engajamento e auxílio do professor em sala. O professor é o profissional que está em contato direto e diário com a criança, que tem maiores possibilidades de relação e de interação que podem auxiliar no conhecer as dificuldades e possibilidades da mesma. Segundo Silva:

É preciso que os professores compreendam o universo dos alunos e suas dificuldades de aprendizagem para que possam intervir no ensino com métodos adequados, compreendendo as possibilidades de cada um, a fim de minimizar

prejuízos no desenvolvimento educativo do aluno. (ANDRADE, 2012 apud SILVA, 2016, p. 15)

2.3. A importância do jogo em intervenções com crianças com TDAH

O jogo é uma atividade que possibilita interação, entretenimento e diversão. Essa atividade possui regras pré-estabelecidas e geralmente são utilizadas como competições, ou seja, há sempre um vencedor e um perdedor. Os jogos por trabalharem regras e habilidade cognitivas, podem ser grandes facilitadores no contexto escolar. Segundo Silva:

O jogo educacional possui duas características: a primeira refere-se ao aspecto lúdico, prazeroso da atividade com jogos; e segundo, ao caráter pedagógico, que exige compreensão e construção e reconstrução das regras e de novas estratégias aplicadas pelo professor, que tem o papel de mediar, observar, julgar, organizar, questionar, buscando com isso, enriquecer ainda mais o jogo. (SILVA, 2016, p. 17)

Ainda segundo Silva:

No TDAH de acordo com Andrade (ibidem), as habilidades de autocontrole, motivação, controle de impulsividade, planejamento de ação, entre outros, encontram-se subdesenvolvidas. Os jogos pedagógicos, nesse sentido poderão contribuir de forma a estimular o desenvolvimento progressivo dessas habilidades, como também o desenvolvimento cognitivo, moral e social. (SILVA, 2016, p. 18)

Os jogos também são grandes possibilitadores de aprendizagem e desenvolvimentos das crianças no contexto escolar. As crianças com TDAH, no entanto, podem aproveitar ainda mais essa possibilidade, já que possuem maiores dificuldades em concentração e os jogos podem servir como mediadores desse processo à medida em que se tornam interativos e satisfatórios aos gostos das mesmas.

Com isso, é importante conhecer as dificuldades e possibilidades da criança para que seja feita uma adaptação adequada do jogo a fim de possibilitar e auxiliar a aprendizagem da mesma. O trabalho do professor, do auxiliar de sala e dos estagiários em observar e perceber essas características da criança é de grande importância na criação da intervenção.

3. Considerações Finais

É esperado dessa intervenção que a criança consiga se desenvolver ainda mais em sala de aula, que suas dificuldades diminuam e que suas habilidades comportamentais sejam trabalhadas para que a mesma possa futuramente se reorganizar sozinha e/ou com pouco auxílio. Pelo o trabalho ter sido pensado e criado especialmente para uma criança

com TDAH acompanhada, a intervenção tem sua autenticidade e exclusividade com as características pessoais da mesma. Esse fator pode contribuir muito para os possíveis resultados satisfatórios, já que a criança possui grande afinidade por atividades lúdicas, e sua atenção estará mais ampliada para essa atividade em específico já que tem características pessoais dela.

Os professores e toda a equipe multidisciplinar também podem contribuir muito nos resultados e no processo da intervenção. O professor como profissional direto na rotina desta criança é sujeito ativo na realização do processo e pode contribuir muito para que a criança se mantenha engajada e motivada na atividade. Compreende-se também que até que a adaptação para a atividade se estabeleça, existirá possíveis dificuldades e adaptações que serão pensadas e executadas sempre visando o bem-estar e desenvolvimento da criança no contexto escolar e social.

4. Referências Bibliográficas

1. AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. DSM-V. Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais. Porto Alegre: ARTMED, 2013, 5a. ed.
2. PEREIRA, H. S.; ARAÚJO, A. P. Q.; MATTOS, P. Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH): aspectos relacionados à comorbidade com distúrbios da atividade motora. Revista Brasileira de Saúde Materno infantil, Recife/PE, v. 5, n. 4, p. 392, out-dez, 2005.
3. RAMOS, Daniela Karine; ROCHA, Natália Lorenzetti da; RODRIGUES, Katia Julia Roque e ROISENBERG, Bruna Berger. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. Psicol. Esc. Educ. [online]. 2017, vol.21, n.2, pp.265-275.
4. SANTOS, Leticia de Faria e VASCONCELOS, Laércia Abreu. Transtorno do déficit de atenção e hiperatividade em crianças: uma revisão interdisciplinar. Psic.: Teor. e Pesq. [online]. 2010, vol.26, n.4, pp.717-724.
5. TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE E O USO DOS JOGOS EDUCATIVOS. 2016. Disponível em:<https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/2723/3/TDAH%20e%20o%20Uso%20de%20Jogos%20Educativos_Artigo_2016.pdf>. Acesso em: 19 de outubro de 2018.