

DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM: UM DESAFIO ALÉM DAS PAREDES DA SALA DE AULA

JOYCE DE O. GRAIN², MONALIZA R. P. AMARAL², MARGARET F. C. DE OLIVEIRA¹.

(1) Pesquisadora do Laboratório de Práticas Pedagógicas NUPED/ISECENSA, Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, CEP: 28035-310. (2) Aluna do curso de Graduação de Pedagogia do ISECENSA.

Sabe-se que muitas crianças em nossas escolas apresentam dificuldades na sua vida escolar. O processo de ensino aprendizagem não pode ser tratado como algo isolado e único no espaço da sala de aula. Faz-se necessário que o trabalho educacional transcenda os muros da escola com práticas educativas que enlace o contexto social do aprendiz, proporcionando condições que possibilite aos alunos o desenvolvimento da capacidade de aprender. Sabe-se que na Comunidade Tamarindo de Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro, muitas crianças apresentam dificuldades de aprendizagem por falta de acompanhamento da família ou por algum transtorno cognitivo. A dificuldade de aprendizagem pode ser minimizada ou solucionada quando é desenvolvido um trabalho que tenha sentido e significado para os aprendentes. Assim, o presente trabalho apresenta o resultado do projeto *Dificuldade de aprendizagem: um desafio além das paredes da sala de aula*, que tem o objetivo propiciar às crianças assistidas pelo projeto de educação na Comunidade Tamarindo desenvolver alguma habilidade na qual encontram defasagem e/ou dificuldade. A metodologia utilizada neste projeto foi *Design Thinking* na sala de aula, com as alunas de Residência Pedagógica do 8º período do curso de Pedagogia do ISECENSA. Na oficina de *Design Thinking* as alunas do curso de Pedagogia experimentaram os passos da elaboração deste. Vivenciaram em primeiro a descoberta, discutindo quais seriam as dificuldades de aprendizagem que tais crianças poderiam apresentar. Em seguida foi realizado a interpretação dos dados da discussão e o levantamento das dificuldades com as crianças e seus responsáveis. O terceiro passo foi a ideação, ou seja, geração de ideias para desenvolver o trabalho com as dificuldades das crianças a fim de solucioná-las. O quarto passo foi a experimentação, elaborando o protótipo da execução. Por fim, foi discutido como acompanhar a evolução deste trabalho. Durante o projeto utilizou-se atividades lúdicas, jogos educativos e atividades contextualizadas elaboradas pelas alunas. Em linhas gerais, o resultado alcançado foi minimizar as dificuldades de aprendizagem dos envolvidos, por meio de atividades prazerosas e significativas, proporcionando sucesso na vida escolar das crianças assistidas.

Palavras chave: dificuldade de aprendizagem, *design thinking*, sucesso escolar