

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO – EDUCAÇÃO ESPECIAL:
ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO**

Artigo Monográfico

**A atividade lúdica na aprendizagem da criança com
altas habilidades/superdotação**

Edileine Scapin Cargnin

PROESP/SEESP/CAPES/MEC/UFSM

Santa Maria, RS, Brasil 2008

A atividade lúdica na aprendizagem da criança com altas habilidades/superdotação

Por

Edileine Scapin Cargnin

**Artigo apresentado no Curso de Especialização em Educação Especial: Altas
Habilidades/Superdotação do Centro de Educação da Universidade Federal
de Santa Maria como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista
em Altas Habilidades/Superdotação**

**SANTA MARIA, RS, Brasil
2008**

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação
Curso de Pós-Graduação - Especialização em Educação
Especial: Altas Habilidades/ Superdotação

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova o Artigo Monográfico de
Especialização

Título

A atividade lúdica na aprendizagem da criança com
altas habilidades/superdotação

Elaborada por

Edileine Scapin Cargnin

Como requisito parcial para obtenção do grau de

Especialista em Educação Especial em Altas
Habilidades/Superdotação

COMISSÃO EXAMINADORA:

Mara Regina Nieckel da Costa
(Presidente/Orientador)

Susana Graciela Pérez Barrera Pérez

Nara Joyce Wellausen Vieira

Santa Maria

RESUMO

Artigo de Especialização
Curso de Especialização em
Universidade Federal de Santa Maria, RS, Brasil

TÍTULO DO ARTIGO

A atividade lúdica na aprendizagem da criança com altas habilidades/superdotação

AUTOR:

Edileine Scapin Cargnin

ORIENTADOR: Mara Regina Nieckel da Costa

Santa Maria, RS, Brasil.

Resumo

O presente trabalho tem por objetivo compreender como a criança com indicadores de altas habilidades/superdotação reage ao trabalho pedagógico que utiliza jogos e brincadeiras. O trabalho foi realizado numa escola federal, no município de Santa Maria – RS, envolvendo dezessete alunos, um deles com indicadores de altas habilidades/superdotação e a professora da turma. A pesquisa foi qualitativa e o procedimento de coleta de dados foi a observação, que ocorreu em dois contextos: em sala de aula e no recreio. A partir deste estudo, foi possível perceber a importância do trabalho pedagógico permeado por atividades lúdicas. A criança com indicadores de altas habilidades/superdotação, através do lúdico, resgatou o interesse pela aprendizagem e a relação aos demais alunos. Ressalta-se que, no uso deste recurso, precisam ser respeitados a faixa etária do aluno e seu nível de desenvolvimento. Assim, o estudo reafirma a importância do lúdico como uma forma prazerosa da aprendizagem e um dos recursos que o professor deve utilizar em sala de aula para estimular a criança a aprender sempre mais e com mais satisfação.

PALAVRAS - CHAVE: aprendizagem - ludicidade – altas habilidades/superdotação

ABSTRACT

Article of Specialization
Course Post Graduation in Special Education
Federal University of Santa Maria, RS, Brazil

HEADING OF THE ARTICLE

The playful activity in the learning of the child with high abilities/superendowment

AUTHOR: Edileine Scapin Carginin
GUIDING PEDAGOGICAL: Mara Regina Nieckel da Costa
Santa Maria, RS Brazil

Abstract

The present work has for objective to understand as the child with pointers of high abilities/superendowment reacts to the pedagogical work that uses games and tricks. The work was carried out in a federal school, the city of Santa Maria - RS, involving seventeen students, one of them with pointers of high abilities/superendowment and the teacher of the group. The research was qualitative and the procedure of collection of data was the comment that occurred in two contexts: in classroom and the recreation. From this study, it was possible to perceive the importance of the pedagogical work permeated by playful activities. The child with pointers of high abilities/superendowment, through the playful one, rescued the interest for the learning and the relation with other students. It is standed out, in the use of this resource, they need to be respected the age of the pupil and his/her level of development. Thus, the study reaffirms the importance of the playful as a pleasant form of learning and one of the resources that the professor must use in classroom to stimulate the child to always learn more and with more satisfaction.

KEY WORDS: learning - playful - high abilities/superendowment

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo justifica-se pela necessidade de analisar um importante aspecto do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), muitas vezes desassistidos nas escolas brasileiras. Sabe-se que todos os alunos, incluindo aqueles que apresentam indicadores de altas habilidades/superdotação, precisam de atenção constante da escola em relação ao seu processo de construção do conhecimento, e para isso é preciso trabalhar os fatores que definem a interação ensino-aprendizagem. O estudo que deu origem a esta reflexão objetivou, portanto, compreender como as atividades lúdicas influenciam a aprendizagem de alunos com indicadores de altas habilidades/superdotação. Mais especificamente, visou a análise da importância de estratégias lúdicas e eficazes no desenvolvimento dos alunos com estes indicadores, a observação de como o brincar facilita a relação social do aluno com altas habilidades/superdotação, e ainda a investigação de como a prática lúdica contribui para a aprendizagem e a expressão da criatividade deste aluno.

Segundo Demo (1998), aprendizagem é um processo de mudança de comportamento, obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Nesse enfoque, o conhecimento é uma busca constante e é através do lúdico que a criança consegue descobrir o saber sem perder a oportunidade de brincar. Como cita Porto:

(...) o lúdico traz, muitas vezes, em si uma relação entre prazer e dor, alienação e emancipação, liberdade e opressão. A criança, o jovem e mesmo o adulto, ao se entregarem a uma atividade lúdica, entram em contato consigo mesmos, com suas experiências de vida e com situações de descoberta do mundo (PORTO, 2002, p.15).

Reconhece-se que o brincar é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, pois, através da atividade lúdica, as crianças têm melhores condições de aprendizagem, o que contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando ainda para uma boa saúde mental e nos processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Sabe-se que na Educação infantil, a inclusão escolar inicia-se, pois nessa etapa

(...) o lúdico, o acesso às formas diferenciadas de comunicação, a riqueza de estímulos nos aspectos físicos, emocionais, cognitivos, psicomotores e sociais e a convivência com as diferenças favorecem as relações interpessoais, o respeito e a valorização da criança (Portaria 948/2007, 16)

Dessa forma, o lúdico tem se apresentado como uma temática de bastante destaque nos encontros, congressos e eventos na área educacional. Observa-se também um crescente número de publicações sobre o tema e isso tem contribuído no desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e motor das crianças de uma forma geral.

Nesse artigo, o interesse está voltado para as crianças com indicadores de altas habilidades/superdotação e as relações que se estabelecem entre estas e as atividades lúdicas. Também se pretende ressaltar a importância de que a comunidade escolar propicie um ambiente rico em estímulos e meios, bem como uma organização pedagógica coerente que possibilite ao aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação o desenvolvimento de sua aprendizagem, autonomia e interação social, em que estejam presentes o prazer, a liberdade, a responsabilidade e a consciência crítica.

A inclusão de crianças com altas habilidades/superdotação tem sido discutida por diversos autores, embora este tema não esteja bem claro para os professores que estão trabalhando com este aluno em sua sala de aula. Na escola, muitas vezes são vistos como alunos com baixo rendimento, dispersivos, agitados, com muita dificuldade de aprendizagem e até como crianças que têm desvios de conduta. A inclusão dos alunos com altas habilidades/superdotação pode estar na necessidade da consciência

da escola em procurar entender inclusão que não se trata apenas de acesso garantido deste aluno ao seu ambiente, mas de aprendizagem e respeito pelas suas diferenças.

Os princípios que envolvem a atividade lúdica demonstram que o educador deve repensar sua prática, pois trabalhar a partir das brincadeiras pode ser um importante instrumento para superar uma forma mais tradicional de ensino. Buscando respostas para as indagações apresentadas, verificou-se, no cotidiano escolar da escola de educação infantil pesquisada, a ocorrência e utilização de atividades lúdicas. É objetivo deste artigo, analisar estas atividades propostas aos alunos como importantes ferramentas de aprendizagem.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Tendo em vista que a pesquisa objetiva dar um novo olhar para o ensino através do lúdico para crianças com altas habilidade/superdotação é de fundamental importância esclarecer o conceito de inteligência. Segundo Robert Sternberg (1992), conceituar a inteligência é uma tarefa muito peculiar. Esta função psicológica é a responsável pela capacidade que temos de compreender o significado das coisas. No processo de conhecimento, temos de um lado o objeto a ser conhecido, externo à inteligência, e do outro a própria inteligência, como o instrumento mental que alcança o conceito desse mesmo objeto.

Para melhor compreender as inteligências e todo processo de altas habilidades/superdotação, apresentar-se-á a Teoria das Inteligências Múltiplas, de Gardner (apud Gardner, Kornhaber e Wake, 1998), que é uma alternativa para definir a inteligência, não mais como uma capacidade inata, geral e única, que permite aos indivíduos uma performance, maior ou menor, em qualquer área de atuação. A análise do autor em relação ao Coeficiente de Intelectual (QI) e às visões unitárias de inteligência, que focalizam, sobretudo, as habilidades importantes para o sucesso escolar, levou o mesmo a redefinir a inteligência à luz das origens biológicas da habilidade para resolver problemas. Através da avaliação das atuações de diferentes

profissionais em diversas culturas e do repertório de habilidades dos seres humanos na busca de soluções, culturalmente apropriadas, para os seus problemas.

Gardner, (1995) identificou as inteligências lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, interpessoal, intrapessoal e naturalista. Segundo ele, os seres humanos dispõem de graus variados de cada uma das inteligências e maneiras diferentes com que elas se combinam e organizam e se utilizam dessas capacidades intelectuais para resolver problemas e criar produtos. Ainda, Gardner (apud Gardner, Kornhaber e Wake, 1998) ressaltara que, mesmo que estas inteligências sejam, até certo ponto, independentes uma das outras, elas raramente funcionam isoladamente. Embora algumas ocupações exemplifiquem uma inteligência em uso, na maioria dos casos, as ocupações ilustram bem a necessidade de uma combinação de inteligências.

Relacionando o tema desta discussão – altas habilidades/superdotação - e as Inteligências Múltiplas, percebe-se que o aluno com altas habilidades/superdotação tende, já desde muito cedo, passa a mostrar, através das atividades lúdicas, alguns importantes indicadores de inteligência destacada em alguma(s) área(s). Ele terá momentos de seu brincar, que se transformarão em conhecimentos e isso se dá também com o incentivo da escola. As Inteligências Múltiplas podem, portanto, ser uma excelente fonte teórica da análise do comportamento da criança com altas habilidades/superdotação.

Não é tão fácil quanto parece identificar uma criança com altas habilidades/superdotação, pois ela pode ter problemas na escola, como falta de interesse, agressividade, arrogância, impaciência, hiperatividade e excesso de autocrítica. Justamente por isso, a capacitação de professores é tão essencial, pois permite quebrar o mito de que o aluno com altas habilidades/superdotação é aquele que presta atenção em todas as aulas. Isso, normalmente não acontece, o aluno com altas habilidades/superdotação perde o entusiasmo ao receber as atividades repetidas e se desinteressa pela aula, não participa e passa a “atrapalhar”. Nesse sentido, a brincadeira pode ser utilizada durante todo o desenvolvimento da criança, pois envolve o brincar como uma atividade normalmente considerada prazerosa podendo se transformar em um importante auxiliar de aprendizagem. E, é na primeira infância, mais

especificamente, que a criança entra em contato com os brinquedos e objetos que pode manipular e explorar, contribuindo para o seu desenvolvimento motor. No brincar, as crianças trabalham com sua realidade interior, livres da realidade exterior, o que leva estas a explorarem tudo o que lhes é dado. As crianças utilizam o “faz-de-conta” e as brincadeiras para desenvolverem uma das partes mais importantes das mesmas, a criatividade, pois dessa forma elas aprendem a linguagem dos símbolos e vivenciam experiências sócio-criativo-culturais essenciais ao seu crescimento (Bettelheim, 1998).

A criança que brinca no seu nível, à sua maneira, está não só explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, idéias, fantasias e fazendo relação entre o real e o imaginário.

Para Bettelheim (1988), através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo - o que ela gostaria que fosse e quais seriam as preocupações e os problemas que a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que tem dificuldades de traduzir em palavras.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim. Quando participa de uma brincadeira, sua escolha é motivada por processos internos, desejos, problemas, ansiedades. O que se passa na mente da criança determina suas atividades lúdicas. Brincar é sua linguagem secreta e deve ser sempre respeitada.

O brincar leva também à descoberta, à persistência, à preservação, à aprendizagem das perdas, dos ganhos, da paciência. Uma vida adulta saudável tem como base uma boa infância. Assim sendo, é função da escola atrair os alunos que precisam de atenção, pois especialmente os alunos com altas habilidades/superdotação ficam impacientes quando o professor levanta questões que ele já conhece. Eles, provavelmente, sejam os que mais apresentam riscos de evasão, pois o modelo massivo das escolas, que parte do princípio que as crianças de determinada faixa etária têm a mesma bagagem de conhecimento, é o grande responsável pelo fracasso escolar. Como afirma Santos (1997, p.12), “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

A autora acima mencionada também salienta que, através da atividade lúdica, a criança tem mais facilidade para socializar-se, já que “o brinquedo” possibilita a interação entre a comunicação e a expressão, que são vistas pela sociedade moderna como pontos essenciais para a construção do seu próprio conhecimento. Então, a escola tem o dever de buscar novas oportunidades, resgatando jogos, pois quanto mais oportunidades o aluno tiver para desenvolver diferentes formas de interagir, melhor será sua integração na sociedade.

Com relação às fases subseqüentes da infância, percebe-se que as crianças passam a se interessar pelos jogos de regras, desenvolvendo assim a coordenação de espaço e tempo e compreendendo, ainda melhor, sua reação com o meio social. Normalmente, nessa fase, a criança está em processo de escolarização. Brincar está presente em todo o desenvolvimento das crianças e é de extrema relevância para provocar modificações em seu comportamento. Portanto, nada mais pertinente do que envolver o lúdico para facilitar o desenvolvimento da criança com altas habilidades/superdotação, que será beneficiada em sua desenvoltura, criatividade, humor, segurança, domínio de suas ações sendo que isto será facilmente notado em suas atitudes, como criança feliz.

Em suas atividades de ensino, a escola deveria incluir a ludicidade, pois trabalhar a partir das brincadeiras poderá ser um importante recurso para superar alguns limites colocados por uma forma mais tradicional de ensino. Reencontrar a ludicidade, na escola, é uma forma de preservar valores humanos como o brincar, o imaginar, o simular. Recuperar as brincadeiras e os jogos é, pois, de extrema relevância para a transformação cultural e moral do contexto nos quais as crianças se desenvolvem. Acreditando-se na viabilidade das crianças integrarem-se umas com as outras pelo brincar, defende-se a necessidade da escola ser um espaço coletivo de aprendizagens e utilização da brincadeira nas diferentes áreas de conhecimento. O que se precisa garantir é que as crianças com altas habilidades/superdotação, em geral mais capazes de aprender e expressar a criatividade possam ter na escola, o prazer em brincar aprendendo.

Nesse sentido, a Política Nacional de Educação Especial informa que alunos com altas habilidades/superdotação demonstram potencial elevado em qualquer uma

das seguintes áreas, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes. Também apresentam elevada criatividade, grande envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse. (Portaria 948/2007).

E quando os apresentam não se manifestam, necessariamente, em simultaneidade e no mesmo nível. O importante é que não se deve generalizar. Alunos podem ter desempenho expressivo em algumas áreas, médio ou baixo em outras, dependendo do tipo de altas habilidades/superdotação.

Por outro lado, há outros que, embora apresentem altas habilidades/superdotação, têm rendimento inferior e merecem cuidados especiais, pois, freqüentemente, manifestam falta de interesse e motivação para os estudos acadêmicos e para a rotina escolar, podendo também apresentar dificuldades de ajustamento ao grupo de colegas, o que desencadeia problemas de aprendizagem e de adaptação escolar.

Um dos grandes desafios da educação é oferecer aos alunos oportunidades para o desenvolvimento pessoal e para a aprendizagem em um contexto sócio-cultural. Ao analisarmos a diversidade que constitui um grupo de pessoas, podemos ter uma visão do quanto é diversa a espécie humana. Não há uma só pessoa que não seja única no universo.

Para reforçar o estudo apresenta-se a definição de superdotação citada nas Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica (BRASIL, 2001) que considera crianças superdotadas e talentosas as que apresentam notável desempenho e elevada potencialidade em qualquer dos seguintes aspectos, isolados ou combinados: capacidade intelectual geral, aptidão acadêmica específica, pensamento criador ou produtivo, capacidade de liderança, talento especial para as artes e capacidade psicomotora.

Geralmente essas características especialmente definidas e observáveis podem ser notadas e acompanhadas em várias faixas etárias, apresentando necessidades educacionais especiais com procedimentos pedagógicos diferenciados.

Na escola, normalmente, os alunos com altas habilidades/superdotação apresentam um comportamento caracterizado pela curiosidade, fluência de idéias,

desempenhos superiores em uma ou mais áreas, grande motivação pela aprendizagem, facilidade para a abstração, percepção, relacionamento de um tema específico a um contexto amplo, estilos particulares para a aprendizagem. E uma busca constante para atingir alvos e metas mais distantes relacionada sempre com atividades lúdicas que o fazem sempre com grandes expectativas e diversão.

Uma das questões que envolvem os alunos com altas habilidades/superdotação tem sido como manter a sua motivação, uma vez que é necessário buscar estratégias diferenciadas para o desenvolvimento de diferentes expressões e talentos. Em sala de aula, o professor convive com muitos alunos, em ambiente que permite a observação sistemática, prolongada e qualitativa das expressões de habilidades, desempenhos e aptidões. É um desafio para o professor de alunos com altas habilidades/superdotação, portanto, oportunizar a harmonização de suas áreas de desenvolvimento e performances, bem como estimular o aperfeiçoamento de suas potencialidades. Neste contexto, a educação desses alunos se pauta em um olhar diferenciado do professor quanto aos processos de ensino e de aprendizagem, a identificação de necessidades educacionais específicas, a estruturação de currículos e atividades que atendam às necessidades dos alunos e a relação de procedimentos qualitativos de avaliação que cada caso requer.

Atender à diversidade é à proposta de educação atual, voltada para o respeito às diferenças e às particularidades humanas. Oferecer ao aluno oportunidades de desenvolver seu potencial pleno e de acordo com suas potencialidades é o desafio da escola, que voltada para uma educação para todos, exige uma ação pedagógica transformadora, com metodologias mais abrangentes às necessidades e aos interesses, com alternativa de se propor a oferecer aprendizagens não centradas no professor, mas significativas para o aluno, respeitando as suas particularidades

As altas habilidades/superdotação não são um dom como muitos ainda pensam, mas sim, traços e comportamentos que podem e devem ser aperfeiçoados na interação com o mundo e que se apresentam numa variedade de combinatórias. Para os indivíduos que apresentam tais características, nem sempre tem sido fácil mostrar ou demonstrar suas habilidades diferenciadas, pois há uma tendência social para a conservação dos comportamentos.

Segundo a Declaração dos Direitos da Criança na Assembléia Geral da ONU (2006), a criança deve ter todas as possibilidades de vivenciar jogos e as atividades recreativas que devem ser orientados para, dessa forma, facilitar a sua aprendizagem. À sociedade e aos poderes públicos cabe esforçarem-se por favorecer o gozo deste direito.

A constatação de que as pessoas com altas habilidades/superdotação não são reconhecidas, na maioria das vezes, como integrantes da Educação Especial, denota que há uma exclusão dentro do próprio grupo dos excluídos. Inclusão significa oferecer as mesmas oportunidades para todas as pessoas, portanto a Escola Inclusiva tem como meta principal desenvolver uma pedagogia que considere as singularidades dos alunos, tanto os que apresentam uma dificuldade de aprendizagem, quanto os que demonstram desempenho acima da média, pensamento divergente, grande criatividade e interesses diferenciados. A proposta básica é que sejam oferecidas a todos os alunos as oportunidades educacionais das quais necessitam. Este conceito de igualdade de oportunidades não implica que todos tenham que vivenciá-las da mesma forma, mas sim considerar o direito à igualdade, seguindo a característica de cada um.

Muitas vezes o ambiente familiar não proporciona experiências enriquecedoras para a vida e é na escola, em contato com colegas da mesma idade, que isso irá acontecer. Assim, como o amor e o carinho são vitais para a criança se desenvolver segura, os brinquedos e jogos ocupam um lugar muito importante no desenvolvimento, pois essa descobre sua relação com a realidade através das brincadeiras.

Graças aos jogos e brincadeiras, a criança aos poucos vai se tornando menos egocêntrica, relaciona-se mais com o exterior, o que facilita o desenvolvimento de seus aspectos cognitivos, motores e afetivos. Para que isso aconteça, é imprescindível que a criança experimente, crie, construa, observe, memorize e não apenas copie e obedeça ao adulto.

Em nosso sistema educacional vigente e em condições precárias, praticamente é esquecido o fato de se considerar a criança atuante, mas sim a transformam em meras observadoras de um processo ineficaz. Para que a criança se torne atuante no sistema, e posteriormente exerça seu papel de cidadã, é preciso fornecer condições para que ela participe e construa, através das experiências, sua personalidade. Os brinquedos e

jogos são valiosos instrumentos que devem ser postos a disposição das crianças também com este fim.

Por muito tempo, considerou-se o aluno como um agente da aprendizagem e o professor um transmissor dos conhecimentos, muitas vezes, ignorando as necessidades do aluno. Hoje, sabe-se que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem e esta não pode acontecer senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve partir do interesse do aluno. Como já dizia Vygotsky (2000), o professor deve agir como mediador nas relações de seus alunos.

Nesse contexto em que a brincadeira e o jogo devem ganhar espaço dentro de sala de aula, esses recursos ajudam a criança a construir novas descobertas, desenvolver-se e enriquecer sua personalidade. Destaca-se assim a importância do brincar em casa, com os pais, pois a criança deve ser estimulada e desafiada a sempre buscar mais e superar os desafios que toda brincadeira proporciona.

Percebe-se também que estamos evoluindo, na medida em que não está mais se separando brincadeira da atividade pedagógica, pois se sabe que a criança aprende muito mais através das brincadeiras. Para Antunes (1998), a brincadeira infantil está relacionada a estímulos internos, ou seja, o seu desenvolvimento exige que a cada instante uma nova função e a exploração de uma nova habilidade estejam presentes no cotidiano da criança, através das atividades propostas. Essa atividade pode ser o brincar. Dessa forma, interpreta-se o ato de brincar e o jogo como atividades que contêm, em geral, o objetivo de decifrar os enigmas da vida.

Para que possa acontecer a inclusão dos alunos com altas habilidades/superdotação, os educadores devem estar bem informados sobre suas características e seus direitos, respeitando as suas diferenças e entendendo que devem estudar em escolas regulares sem nenhum tipo de discriminação. Essa valorização aos direitos humanos visa ao princípio de igualdade, contextualizando as circunstâncias históricas quanto à exclusão e tentando superá-la, através de sistemas educacionais inclusivos, organização de escolas e salas de recursos. Para isso, o Ministério da Educação/Secretaria de Educação Especial apresenta as Diretrizes Nacionais de Educação Especial na Educação Básica (BRASIL, 2001), com base nos

avanços filosóficos, políticos, legais e da pedagogia para que haja um amplo acesso a escolarização. Com esse acesso assegurado, o aluno com altas habilidades/superdotação, terá maior facilidade de ser inserido no grupo.

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada na pesquisa foi qualitativa. Este enfoque enriquece e permite realizar o estudo numa perspectiva histórico-estrutural, observando, descrevendo, explicando, comparando os fenômenos que estão sendo pesquisados.

Para a construção e o desenvolvimento desta investigação, diante da temática apresentada, serão considerados sujeitos da pesquisa discentes e uma docente de uma escola de educação infantil de Santa Maria. Como procedimentos de coleta de dados foram feitas observações em sala de aula, com diário de campo e entrevista com a professora regente, buscando analisar especialmente como interage, planeja e desenvolve as atividades socioculturais com seus alunos. Foram construídas perguntas sobre ludicidade na sala de aula, respondidas pela professora, visando à compreensão de como esta percebe que as atividades lúdicas influenciam o aprendizado das crianças com altas habilidades/superdotação.

O investigador enquanto parte do contexto, estabelece uma relação mais próxima com os sujeitos; isso é importante, pois permite captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas. Para Bogdan e Biklen (1994 p.113), “o investigador entra no mundo do sujeito e registra de forma não intrusa o que vai acontecendo. Recolhe, simultaneamente, outros dados descritivos”. Quanto ao registro das observações feitas no período da investigação, este pode ser feito por anotações escritas, gravações e relatos escritos. Segundo Ludke e André (1986), não há regras específicas para fazer anotações. Esses procedimentos serão usados para atender às formalidades e desenvolvimento da pesquisa.

4. RELATO DE EXPERIÊNCIAS

As observações feitas a partir de março de 2008 tornaram possível fazer uma análise dos dados encontrados nos momentos em que a professora propunha atividade lúdica com uma turma de educação infantil de um município do Rio Grande do Sul. A turma tinha 17 alunos, dos quais um deles apresenta indicadores de altas habilidades/superdotação.

Este aluno, desde que chegou à escola, não se interessava por nenhuma atividade que seus colegas faziam. Passaram-se muitas semanas para que o mesmo pudesse mostrar motivação por algo. A professora foi insistindo gradativamente dando a oportunidade para que o aluno explorasse a diversidade de brincadeiras, de jogos, e também, as atividades com desenhos. Foi então possível perceber que ele gostava de jogos com lógica, quebra-cabeça, números. Não era nada comunicativo e parecia viver em um mundo que criava mentalmente. Com a oportunidade de envolver-se com os jogos, percebeu-se que ficava cada vez mais tempo jogando, montando diferentes tipos de jogos, mas, no início, sem trocar experiências com seus colegas. Percebia que, gostava muito da aula de informática, nas quais a professora dizia que era o aluno que mais se interessava pelas atividades propostas por ela.

Após esta percepção, a professora passou a exercer uma mediação entre as crianças e as atividades lúdicas, fazendo com que elas conseguissem agir e reagir em seu meio de uma maneira mais ativa e criativa. Uma das atividades mais destacadas foi a hora do conto, onde as crianças puderam contar e recontar histórias. Neste momento, o aluno, normalmente, ficava em silêncio. Quando questionado, timidamente, começou a relatar as histórias ouvidas e, às vezes, criava um novo enredo com as mesmas personagens. Também foram utilizados os jogos e as brincadeiras para que acontecesse a aproximação entre as crianças, gerando confiança mútua. Uma atividade feita no pátio foi à “gatinha cega”, em que o aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação, num primeiro momento, não quis participar. Mas, ao observar os colegas foi se aproximando, buscando interagir de forma descontraída diferentemente do início da brincadeira.

O aluno com indicadores de altas habilidades foi modificando o comportamento e nas últimas observações, já era uma das crianças que mais demonstrava interesse e entusiasmo. Outro avanço percebido foi que melhorou significativamente o padrão de interação com os demais.

A professora utilizou também atividades musicais que abrangessem desde cantigas de roda até a distinção entre sons graves e agudos. Este trabalho partiu de uma seqüência das histórias contadas, em que os alunos produziram o som através da boca e o corpo. Neste contexto, foi se percebendo mais ainda a interação do aluno com indicadores de altas habilidades/superdotação, por exemplo, na construção de brinquedos com material de sucata como tambores, chocalhos, instrumentos com cordas e com sopro. Nesta oportunidade, a criança já estava integrada aos demais, mesmo com dificuldades de relacionamento. E ainda, foi possível observar que o aluno foi se interessando por atividades de artes plásticas: trabalhos com argila, massa de modelar, desenhos, mostrando-se muito criativo.

Todas as atividades feitas pelos alunos foram expostas na entrada da sala de aula, onde os mesmos puderam trocar experiências. Neste caso, esse aluno demonstrava entusiasmo ao ver seus pais. Sentia alegria em mostrar as atividades, especialmente, para o pai que freqüentemente o buscava na escola.

A professora regente ao contar a turma uma história relacionada as parte do corpo, propôs uma atividade da criação de um boneco. Os alunos teriam que dar um nome a ele e o levariam para passear um dia em suas casas e com a ajuda de seus pais, participariam da confecção do mesmo, fazendo alguma parte do corpo (olhos, nariz, orelhas, boca, ouvidos, cabelos, dedos, e roupas). Na oportunidade, a professora pensou na criação de um livro. Cada criança relataria o que havia acontecido naquele dia em sua casa e teria o auxílio dos pais para escrever. Aqui eles usariam a imaginação e todo conhecimento lúdico que a brincadeira e a aprendizagem juntas oferecem.

Todos apresentaram ótimas participações e resultados, porém, o aluno que mais se destacou nessa atividade foi o com indicadores em altas habilidades/superdotação, pois o mesmo relata na sua história que levou o boneco “Kiko” para passear na

pracinha, contou histórias a ele, levou para a avó conhecer, e colocou pijama nele para dormir em seu quarto.

Percebeu-se, ainda, que houve uma mudança de postura da educadora frente às soluções construídas pelos alunos, uma vez que iniciou o trabalho com a ludicidade para fazer integração, pois sentia a necessidade de incluir este aluno ao grupo porque a falta desta gerava frustração e tristeza para ela, isso era nitidamente percebido em sua fala, por exemplo, “não sei mais fazer com este menino...”, “... onde o pai o deixa, ele permanece...”, “... isso não pode continuar assim, preciso fazer alguma coisa...”.

Esta situação permaneceu por muito tempo, foram mais ou menos quatro meses de observação e só nos últimos meses que a criança demonstrou mudança em seu comportamento.

Ao reconhecer a importância da atividade lúdica com alunos com indicadores em altas habilidades/superdotação, a professora percebeu que seria possível buscar novas formas de estimular esses alunos a interagirem de forma positiva, sendo que o conhecimento se constrói com a participação de todos. Acredita-se que a professora e alunos puderam criar, planejar, inventar novas situações e atividades, a fim de mediar e facilitar a apropriação da aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se pode concluir este assunto, no entanto, pode-se tentar ressaltar a importância do brincar para todas as crianças, e, em especial, como recurso de aprendizagem para o aluno com altas habilidades/superdotação, pois sabe-se que a escola é um espaço educativo de construção de personalidades humanas, autônomas, críticas, uma instituição em que os alunos aprendem a ser pessoas, em que se respeitem as diferenças.

Nesse sentido, depois de feitas as observações constata-se que a escola acaba sendo reflexo de inseguranças que são facilmente percebidos no processo educacional. Diversos fatores levam o professor a se sentir inseguro diante das necessidades que o

aluno tem em relação à escola, principalmente tratando-se de alunos com altas habilidades/superdotação.

Ainda, evidenciou-se, no estudo, que a atividade lúdica permite, em geral, que a criança aprenda e motive-se para o novo e acima de tudo divirta-se. Além disso, com a ajuda das brincadeiras e dos brinquedos que são oferecidos na escola, experimenta e externa seus conflitos e fantasias internas.

A turma observada era muito agitada, mas as mudanças foram notadas durante a observação, desde a concentração em atividades propostas, companheirismo, autonomia, respeito com colegas e professores. Cada vez mais se acredita na necessidade da criança de brincar, principalmente na escola, lugar onde muitas vezes passa mais tempo do que em seu lar.

Percebeu-se claramente este fato quando o aluno observado começou a se interessar pelas atividades que envolviam a descoberta, o desafio e a espontaneidade. Quando começou a brincar, a criança com indicadores de altas habilidades/superdotação conseguiu sair de seu mundo particular e fez da atividade lúdica uma diversão, pois brincando deu formas a objetos e as suas fantasias. Dando significados para estes objetos que desenvolveu através de sua imaginação, também conseguiu interagir com seus parceiros de brincadeiras, passando a se incluir no grupo.

A presença do brinquedo ativo, espontâneo é sinal de saúde, e sua ausência é de criança apática, triste, sem vontade de comunicação. O modo como a criança brinca é um indicativo de como está e de como ela é. A criança observada aventurou-se em algo que antes não fazia, e hoje é capaz de fantasiar e de sonhar e, além disso, revela ter aceito o desafio do crescimento, a possibilidade de errar e evoluir normalmente no seu processo de aprendizagem.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BETTELHEIM, Bruno. 1988. **Uma vida para seu filho**. Disponível em: <www.audioteca.com.br>19/06/2003.

BOGDAN, R. & BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: Uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação (2001). **Secretaria da Educação Especial**. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica - Resolução nº 02 de 11 de setembro de 2001, MEC/SEESP. Disponível em: http://www.bancodeescola.com/Politica_Educacao_Especial_Jan_2008.doc.

CASTRO, Amélia Domingues de. **Piaget e a Pré-escola**. Séries Cadernos de Educação. São Paulo: Liv. Pioneira, 1979. p.62.

DEMO, Pedro. **Política Social do Conhecimento**. Charme da Exclusão Social. Campinas: Associados, 1998.

GARDNER, Howard. KORNHABER, Mindy L. WAKE, Warren K. **Inteligências: múltiplas perspectivas**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GARDNER, H. **Teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1995.

LUDKE, Menga. ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

ORGANIZAÇÕES DAS NAÇÕES UNIDAS. **Convenção sobre os direitos das pessoas com Deficiência**, 2006. Disponível em <http://www.crfaster.com.br/CONV%20INTER.pdf>

PORTO, Bernadete Souza de. (organizadora) **Ludicidade: o que é isso?** Salvador: UFBA, Faculdade de Educação, Programa de Pós - Graduação em Educação, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes 1997.

STERNBERG, Robert. **As capacidades intelectuais humanas**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1992

UNESCO. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

VYGOTSKY, Lev. **Jogar e Brincar. Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento**. Revista do Professor. Porto Alegre: p.11, jan. /mar, 2000.