



UFSM

Artigo Monográfico

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O
DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS COM DIFICULDADES
DE APRENDIZAGEM**

TIELE DE OLIVEIRA WEBER

PROESP/SEESP/CAPES/MEC/UFSM

SÃO BORJA, 24 RS, BRASIL

2007

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O
DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS COM DIFICULDADES
DE APRENDIZAGEM**

Por

Tiele de Oliveira Weber

Artigo apresentado no Curso de Especialização em Educação Especial do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Maria em Convênio com a Fundação Áttila Taborda – URCAMP – Campus de São Borja/ RS, como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Educação Especial: Déficit Cognitivo e Educação de Surdos**

PROESP/SEESP/CAPES/MEC/UFSM

SÃO BORJA, 24 RS, BRASIL

2007

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação
Curso de Pós-Graduação - Especialização em Educação Especial:
Déficit Cognitivo e Educação de Surdos

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

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O
DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS COM DIFICULDADES
DE APRENDIZAGEM**

elaborada por

Tiele de Oliveira Weber

como requisito parcial para obtenção do grau de

***Especialista em Educação Especial: Déficit Cognitivo e Educação de
Surdos***

COMISSÃO EXAMINADORA:

Sabrina Fernandes de Castro
(Presidente/Orientador)

Cleonice Machado de Pellegrini

Sinara Pollom Zardo

SÃO BORJA, RS, BRASIL

AGRADECIMENTOS

Aos meus alunos, com os quais já trabalhei ou convivi, reconhecendo o que aprendi e aprendo com eles a cada dia.

Ao meu querido esposo Nilson, incentivador constante, incondicionalmente agüentando minha ansiedade e minhas alegrias na busca de conhecimentos.

Aos meus pais, Clodomiro e Anadir, que sempre me motivaram e mantiveram-se ao meu lado.

A você, Sabrina, mais que orientadora, uma verdadeira amiga. Mesmo que nossos contatos tenham sido por e-mail, sempre me auxiliou da melhor maneira, mostrando-me caminhos, tirando muitas dúvidas. Você estará sempre em meu coração.

Agradeço a todos com muito amor e admiração!

RESUMO

Artigo de Especialização
Programa de Pós-Graduação em Educação
Universidade Federal de Santa Maria

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

AUTORA: TIELE DE OLIVEIRA WEBER
ORIENTADORA: SABRINA FERNANDES DE CASTRO
Data e Local da Entrega: São Borja, 24 de novembro de 2007.

O presente trabalho foi desenvolvido durante o Curso de Especialização em Educação Especial, da Universidade Federal de Santa Maria, em Convênio com a Fundação Áttila Taborda – URCAMP – Campus de São Borja. Desenvolvemos essa pesquisa com o objetivo de verificar na literatura específica a importância do lúdico para o desenvolvimento das crianças com dificuldades de aprendizagem e como a utilização do lúdico pode beneficiar o processo de aprendizagem, buscando dessa forma, favorecer o desenvolvimento de práticas pedagógicas eficazes à construção de seus conhecimentos. Pensando nessas práticas educativas, acreditamos que o lúdico é importante para qualquer ser humano e não pode ser visto apenas como diversão. Para a realização deste trabalho, utilizamos como abordagem metodológica a pesquisa bibliográfica. Assim, analisamos diferentes autores, o que nos permitiu ter uma visão ampla sobre o assunto. O desenvolvimento do aspecto lúdico é visto como facilitador da aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural, possibilitando o desenvolvimento integral das crianças, já que através dessas atividades elas, também, desenvolvem-se afetivamente. O educador tem o papel de mediador nesta etapa, levando aos educandos a utilização de atividades lúdicas em seu trabalho diário, buscando uma interação entre ambos. O lúdico é uma atividade inerente ao ser humano e construtora de aprendizagem significativa, na qual os educandos desenvolvem o interesse pelas atividades propostas. A coletividade na execução destas proporciona crescimento intelectual e desenvolvimento físico, o que leva à construção da autonomia do ser humano. Assim, esta pesquisa não esgota o assunto, ao contrário, oportuniza novas buscas, novos conhecimentos mas espera auxiliar professores, pais e todos aqueles que no dia-a-dia deparam-se com novas situações de aprendizagem e buscam encontrar um apoio.

Palavras - Chave: Educação Especial - Lúdico – Dificuldades de Aprendizagem

ABSTRACT

Artigo de Especialização
Programa de Pós-Graduação em Educação
Universidade Federal de Santa Maria

THE IMPORTANCE OF PLAYFUL TO THE DEVELOPMENT OF CHILDREN WITH LEARNING DIFFICULTIES.

AUHTOR: TIELE DE OLIVEIRA WEBER
SUPERVISOR: SABRINA FERNANDES DE CASTRO
Date and place of delivery: São Borja, november 24th, 2007.

The present work was developed during the Specialization course on Special Education, of Santa Maria Federal University in convention with Áttila Taborda Foundation – URCAMP – São Borja's campus. We developed this search with the purpose of verifying on specific literature the importance of playful to the development of children with learning difficulties and how its utilization can benefit learning procedure, seeking this way, favour the development of efficacious pedagogical practices to their knowledge construction. Thinking on these educative practices, we believe that playful is important to any human being and it can't be seen only as entertainment. To the realization of this work, we used as methodological approach the bibliographical search. This way, we analyzed different authors and this allowed us to have a wide vision about the subject. The development of playful aspect is seen as an easy way of learning, of personal, social and cultural development, allowing the whole development of the children, even through these activities they develop themselves affectively. The educator has the role of mediator on this stage, taking to the students the utilization of playful activities on his/her daily work, seeking interaction between both. Playful is an inherent activity to the human being and builder of significant learning, in which the students develop the interest by the proposal activities. The collectivity on their execution provides intellectual growth and physical development, and this leads to the construction of human being autonomy. Thus, this research does not deplete the subject, in contrast, opportunity new searches, new knowledge but it waits to assist professors, parents and all those that in day-by-day are come across with new situations of learning and search to find a support.

Key-words: Special Education – Playful – Learning Difficulties.

SUMÁRIO

RESUMO	04
ABSTRACT	05
CONSIDERAÇÕES INICIAIS	07
1. REFERENCIAL TEÓRICO.....	09
CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	21

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Acreditamos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Segundo Santos (1997, p. 12): “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita o processo de socialização, comunicação e expressão e construção do conhecimento”. As atividades lúdicas estimulam a participação, criam um ambiente agradável, de cumplicidade entre o educador e os alunos, aumentando a aceitação e o interesse.

O lúdico é fundamental como estímulo na aprendizagem, satisfazendo necessidades básicas no campo físico, psíquico e social, mas segundo Fonseca (1995, p. 82): “a aprendizagem não pode ser vista como uma mera acumulação de conhecimentos ou aquisições, mas como uma construção ativa e uma transformação das idéias, uma modificabilidade cognitiva estrutural, um processamento de informações mais diversificado”.

No contexto educacional, geralmente as crianças com dificuldade de aprendizagem são encaminhadas para classes ou escolas especiais que oferecem um ensino diferenciado. Com isso, acabam tornando-se estigmatizadas a fazerem parte de um segmento social marginalizado, no qual as oportunidades de ampliação de suas potencialidades são reduzidas. Apenas com a chancela do médico, na maioria das vezes, os alunos com dificuldade de aprendizagem passam a ser considerados, por muitas pessoas, como seres incapazes de criar e produzir conhecimento.

Assim, dificuldade de aprendizagem segundo Fonseca (1995):

É uma expressão genérica que se refere a um grupo heterogêneo de desordens manifestadas por dificuldades significativas na aquisição e utilização da compreensão auditiva, da fala, da leitura, da escrita e do raciocínio matemático. Tais desordens, consideradas intrínsecas ao indivíduo, presumindo-se que sejam devidas a uma disfunção do sistema nervoso central, podem ocorrer e manifestar-se durante toda a vida (p.71).

Estimular os educandos com dificuldade de aprendizagem é um desafio que deve ser realizado diariamente, pois é através de estímulos recebidos que eles irão construir os conhecimentos. Cada aluno é um convite, senão um desafio, à competência e à criatividade do professor.

Dessa maneira, percebe-se que educar não é uma tarefa fácil; exige investigação e dedicação, e admitindo que jamais iremos encontrar respostas em livros, faz-se necessário irmos em busca de soluções para problemas que poderão aparecer no cotidiano escolar. Para Santos (1997):

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada uma irá encontrar. Educar é preparar para a vida (p.11).

O educador tem o papel de mediador nesta etapa levando aos alunos à utilização de atividades lúdicas em seu trabalho diário, buscando uma interação entre ambos. Portanto ao valorizarmos as atividades lúdicas, ainda a percebemos como uma atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

O presente trabalho foi desenvolvido durante o Curso de Especialização em Educação Especial, da Universidade Federal de Santa Maria, em Convênio com a Fundação Áttila Taborda – URCAMP – Campus de São Borja. Desenvolvemos essa pesquisa com o objetivo de verificar na literatura específica a importância do lúdico para o desenvolvimento das crianças com dificuldades de aprendizagem e como a utilização do lúdico pode beneficiar o processo de aprendizagem, buscando dessa forma, favorecer o desenvolvimento de práticas pedagógicas eficazes à construção de seus conhecimentos.

Para a realização deste trabalho, utilizamos como abordagem metodológica a pesquisa bibliográfica. Assim, analisamos diferentes autores o que nos permitiu a aquisição de conhecimentos fundamentados no assunto.

O professor pode oportunizar aos alunos um trabalho significativo, utilizando-se do lúdico, pois este proporciona prazer, construção do saber e habilidades corporais. “Se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira por que não viver brincando e aprender com a brincadeira?” (LEON, apud, QUEIROZ & MARTINS, 2002, p. 6). Através do jogo a criança vê uma situação familiar, na qual ela já está acostumada, agindo assim espontaneamente. Citando Cunha (1988):

No jogo, a lei não deriva do poder ou da autoridade, mas das regras, portanto o jogo em si. Conhecidas as normas, todos têm a mesma oportunidade, e participando do jogo, a criança aprende a aceitar as regras, pois o desafio está justamente em saber respeitá-las (p.10).

O jogo é um excelente veículo de aprendizagens; com ele podemos trabalhar o desenvolvimento pessoal, físico, intelectual, exercitando a vida em grupo, amparada na afetividade.

Para Queiroz (2002): “brincando, a criança torna-se espontânea, desperta sua criatividade e interage com o mundo interior e exterior, expressando seus sentimentos e emoções” (p. 7). Podemos, assim, tornar o aprendizado mais agradável com brincadeiras que proporcionem prazer e educam ao mesmo tempo. Isso exige do professor um relevante conhecimento para fazer do espaço de sala de aula, um lugar lúdico e motivador.

Partindo do princípio de que jogos, brincadeiras e brinquedos são atividades que levam à criança a construir o conhecimento e criar relações, sendo bons veículos para tais objetivos, a brincadeira oportuniza a descontração e colabora para que aconteça a aprendizagem, sendo que, ensinar não é transmitir, mas sim dar condições para que a aprendizagem realmente aconteça.

Para Vygotsky: “É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança” (1991, p.119). O brinquedo é um convite ao brincar e facilita a brincadeira, proporcionando desafio, motivando a criança cada vez mais, permitindo a produzir um novo conhecimento, um novo fazer, o que faz do jogo, um aliado do professor justamente por facilitar a motivação, auxilia na aprendizagem e a criança trabalha com prazer; o jogo possibilita aos alunos aprenderem de acordo com seu ritmo e suas capacidades.

A brincadeira é reconhecida como um facilitador na busca do conhecimento. A criança desde que toma contato com o mundo, aprende brincando. O corpo é o recurso utilizado para aprender a obter comida, a pegar objetos, a sentir, a cheirar e relacionar-se com o meio que a cerca. Ela aprende logo que, chorando, consegue o que quer, que se der alguns passos chega ao objeto desejado e, ao poucos, vai aprendendo e interagindo com o grupo ao qual pertence. O corpo tem um papel extremamente importante na aprendizagem.

Deste princípio até o fim, a aprendizagem passa pelo corpo. Uma aprendizagem nova vai integrar-se a aprendizagem anterior. O corpo coordena e a coordenação resulta do prazer, prazer de domínio com uma pessoa que executa uma peça musical, não basta que execute: para que tenha prazer, precisa ouvir-se. Se não se ouvisse, não lhe chegaria internamente o prazer (FERNANDEZ, 1994, p.59).

Considerando que o ser humano é afetivo, o brincar reforça os laços afetivos e torna-se uma possibilidade de manifestar amor, de comunicar idéias e pensamentos. Para Cunha (1988): “Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir, no futuro, para a eficiência e equilíbrio do adulto” (p. 9).

É no brincar que as lideranças são desenvolvidas; a criança aprende a obedecer e respeitar regras e normas, confirmado, na prática, um dos princípios fundamentais das teorias de Piaget: “A forma mais intensa de aprendizagem é o modo espontâneo da criança aprender através do jogo e das experiências que por si busca” (PIAGET, apud RIBEIRO & SANCHOTENE, 1990, p. 14).

O ato de brincar estimula os educandos a construírem seus conhecimentos com mais facilidade, porque é capaz de prender interesses e motivá-los para a aprendizagem, além de, possibilitar a experiência concreta. Para Santos (1999): “O brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender” (p.112).

Portanto, através do lúdico as crianças conseguem expressar sentimentos e emoções. Cabe ao professor saber analisar esses elementos que deram significado à brincadeira, tornando a sala de aula um ambiente oportunizador, onde os alunos aprendam, que seja um laboratório de conhecimentos, de laços afetivos e de crescimento. “A atividade lúdica da criança é um processo de assimilação onde ela dirige e integra os materiais e sinais culturais a fim de tomar posse deles” (PIAGET, apud RIBEIRO & SANCHOTENE, 1990, p. 13).

Ensinar é uma tarefa direcionada para estimular as capacidades dos educandos, que se utiliza de brincadeiras selecionadas a fim de que eles construam o conhecimento duradouro e necessário às exigências do cotidiano. Com isso, o professor precisa admitir que este ensino exige flexibilidade, pesquisa e extrema criatividade. Os educandos com dificuldade de aprendizagem são capazes de realizar atividades e produzirem seus próprios saberes, mas precisam ser estimulados; a motivação representa a possibilidade de despertá-los, já que o mundo da criança é rico e mutável, e nele se incluem jogos de fantasia e realidade.

O lúdico oportuniza a desconstrução do pronto, permite ao educando re-significar sua prática educativa, produzir um novo conhecimento, um novo fazer o que faz do jogo um aliado do professor, justamente por facilitar a motivação, auxilia na aprendizagem e a criança trabalha com prazer.

A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem à criança comportamentos além do habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isto, inegavelmente contribui de forma intensa e especial para seu desenvolvimento (LEON, apud, QUEIROZ & MARTINS, 2002, p. 9).

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento; brincando a criança experimenta, descobre, inventa e confere suas habilidades. Estimula-se a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Para Almeida (2000, p. 37): “O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação”. Além disso, proporciona a aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração, da atenção, da reflexão e da reconstrução, reinventando novas brincadeiras e novos conhecimentos, auxiliando na saúde física e mental de quem a pratica.

Para Cunha (1988):

O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade. Mas, ao mesmo tempo, possibilita exercício de concentração, de atenção e de engajamento. Distrai, porque oferece uma saída para a tensão. Possibilita exercício de atenção e concentração, porque leva a criança a absorver-se na atividade (p. 9).

Assim, surge a necessidade de mudar a prática pedagógica de forma a atender aos interesses das crianças, com professores que modifiquem a metodologia aplicada, mas sempre com embasamento teórico o qual é necessário para fundamentar a prática e, ainda criar espaço onde o lúdico deverá estar coerente com as competências das crianças, ritmo e nível de desenvolvimento.

A ludicidade se firma em pressupostos que valorizam a criatividade, a sensibilidade, a busca da afetividade, proporcionando aos educadores vivências lúdicas, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem.

Isso implica mudanças na rotina e nos hábitos; fazer da sala de aula uma aventura, instigando a imaginação, fazendo com que os educandos encontrem atividades novas em sala, reconhecendo que a mudança gera interesse.

O brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas de educação que priorizam a aquisição de conhecimento, a disciplina e a ordem como valores primordiais a

serem cultivados nas escolas. Esta dificuldade de olhar de modo inovador aspectos fundamentais e específicos da escola, contribui para eliminar as ações que realmente colaborem para a efetivação de mudanças significativas nas práticas pedagógicas utilizadas hoje. (KISHIMOTO, 1996, p. 134).

Todas as crianças precisam desenvolver aspectos como a autonomia, a cidadania, direitos e deveres, sendo que, ao conviverem em sociedade, aprendem regras, normas e habilidades que permitem o bem viver. Com esse conhecimento o professor deve rever ações e pareceres. Deve ensinar os alunos a pensar, a desenvolver inteligências que lhes permitirão ocupar espaços no âmbito social, direcionadas à autonomia e à conquista da liberdade, capacidades dificilmente adquiridas num ambiente sem estímulo, sem motivação.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 2000, p.57).

Esta reflexão auxilia ver o quanto a ação do professor pode ser decisiva na vida do aluno. O aprender é um direito de todos, mas essa afirmativa, alheia à alteração de concepções, não produz resultados favoráveis. Para ensinar é preciso antes de tudo aprender, destruir velhos conceitos, de se considerar o aluno um sujeito capaz e produtivo, basta descobrir como e quando fazê-lo.

É nesse momento que entram em ação os jogos e brincadeiras, ou seja o lúdico, associado à veracidade de que jogos brincadeiras e brinquedos são atividades que levam a criança a construir conhecimentos, e colaboram para que aconteça a aprendizagem, justamente por serem práticos e estimulantes. Estudos e análises realizados nesta área demonstram quanto a aprendizagem se torna fácil através do lúdico. A criança vê no ato de brincar uma situação familiar, com a qual ela já se identifica como personagem-participante. Se as descobertas são adquiridas através do brinquedo, então chegar à conclusão de que o lúdico auxilia na aprendizagem é uma questão lógica.

O conhecimento pode ser construído com o mesmo prazer e interesse que um artista cria sua obra. Se observarmos uma criança, seriamente envolvida e mergulhada em sua atividade, temos que nos preocupar com a preservação desse interesse. Por que ele acaba? O

que leva a transformar essa aventura em busca do conhecimento numa tarefa enfadonha que precisa de prêmios e castigos para ser levada adiante? (SANTOS, 1999, p. 31).

A brincadeira permite o exercício da simbolização, que é fundamental para o desenvolvimento da criança e, é também, uma característica humana, “no brincar, a criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior” (MACHADO, 1994, p.22). Considera que o ser humano é essencialmente afetivo e, nas relações fraternais e de amizade, a brincadeira é um dos modos de manifestar amor “brincar junto reforça os laços afetivos. É uma maneira de manifestar nosso amor à criança” (CUNHA, 1988, p. 10).

Assim, o necessário é que as crianças brinquem criativamente, realizando suas próprias experiências, inventando e investigando, segundo Piaget “[...] cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado aquilo que permitimos que descubra por si mesma permanecerá com ela” (apud RUBINSTEIN, 1990, p.16).

Quanto mais a criança vivenciar o lúdico, mais ela estará construindo o conhecimento e criando relações com o mundo que a cerca. Com esse argumento, pretendemos influir nas práticas pedagógicas locais, oportunizar aos professores a reflexão e a análise do uso do brinquedo dentro do ensino, devido ao grande estímulo que eles proporcionam.

Ao discutirmos o assunto “brincar” com educadores, certamente todos defenderão que ele é importante para o desenvolvimento dos alunos. Seja no ponto de vista físico ou emocional, os professores dirão que seus alunos brincam e que esse direito é respeitado. Mas existe uma diferença na maneira como o lúdico é encarado no processo de educação. Para muitos, a brincadeira pode ser feita antes, depois ou nos intervalos da aula, que são os momentos em que o processo de ensino-aprendizagem acontece, ou seja, a brincadeira é permitida em momentos diferentes da parte formal da aula. Porém, para outros, a brincadeira faz parte do processo, é um ferramenta educacional. Essa diferença significa muito nos resultados que se têm na aplicação das atividades lúdicas com criança.

Para desenvolver um raciocínio a favor das vantagens do uso do lúdico na educação, precisamos considerar que o brincar faz parte do cotidiano da criança, é isso que ela gosta de fazer. Brincando ela fantasia, desafia e testa habilidades. Enquanto brinca, a criança está crescendo e adquirindo experiências para sua vida.

Com isto, o educador deve vivenciar a ludicidade qualificando-a como um recurso imprescindível na aquisição do conhecimento, o que segundo Santos (1997, p.14): “[...] o adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ela convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar, por isso é importante o resgate desta ludicidade [...]”. Quanto mais a criança brinca, mais ela irá estimular a criatividade e, através de suas relações com o mundo, mais irá construir conhecimentos.

É pelo exemplo que a criança aprende; o professor é o modelo que ela vê, imita e valoriza. Assim se o educador der espaço para que ela construa o próprio aprendizado, deve dar também oportunidade para escolha das brincadeiras que deseja e acompanhá-la nesses momentos.

Esta interação professor-aluno, que reforça os laços afetivos entre ambos, apresenta-se como fundamental para que a atividade proposta se realize como sucesso. É importante dar atenção à criança como uma pessoa que está num contínuo crescimento e desenvolvimento, compreendendo sua singularidade, identificando e respondendo a suas necessidades. Isso inclui interessar-se em saber o que ela pensa, o que ela sabe sobre o mundo, visando à ampliação desse conhecimento e suas habilidades, que aos poucos a tornarão mais independente e autônomas.

Para a criança o professor é o espelho onde ela se vê, tudo que o educador faz é imitado, copiado, confirmando-se que a criança copia e imita tudo o que gosta. Assim, quanto se trata de brincar, de sorrir, de criar mundos imaginários, o professor precisa ser o primeiro a participar.

Ao professor cabe a tarefa de exercitar a capacidade de brincar, de interagir com os seus educandos de forma a sempre descobrir novas situações de aprendizagem.

O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar, por isso é importante o resgate da ludicidade, afim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação, isto é, a presença do jogo. (SANTOS, 1997, p. 14).

Sabemos que o lúdico se expressa através das brincadeiras que desenvolvem formas de convivência social, e é pelo brinquedo que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar.

A brincadeira é algo que pertence à criança, através do brincar ela experimenta, constrói e se organiza, criando a cada nova brincadeira o mundo que a cerca. Desse modo, o brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir com outro. Porém, é preciso considerar alguns aspectos para se utilizar o jogo em sala de aula, pois o aluno necessita dispor de um ambiente organizado, como também oferecer materiais capazes de auxiliá-los a desempenharem suas posições e funções e a preservação do espaço sem interferência de demandas de outras atividades da sala.

Estas reflexões nos levam a ponderar sobre a organização do trabalho escolar em momentos de trabalho e brincadeira, de modo que as intervenções do adulto ensinem a criança a brincar e ofereçam seu desenvolvimento. Entretanto, o lugar que o jogo ocupa na escola, hoje, é compatível com a representação de brincadeira e de escola que a sociedade oferece (KISHIMOTO, 1996, p. 137).

Para alguns teóricos como Cunha (1988), Santos (1997), Almeida (2000), Kishimoto (1996), Machado (1994), Fernandez (1994), Queiroz (2002), o jogo e o brinquedo são fundamentais para a criança e para o desenvolvimento integral do ser humano.

Segundo Piaget (1978) o jogo está estruturado em categorias que são o jogo de exercício, o jogo simbólico, o jogo de regra, cuja relação interindividual exige a requisição por parte do sujeito e o jogo de construção onde a criança cria algo e poderá passar de um exercício para outro conforme for a situação e um jogo de construção poderá conter um jogo de exercício e assim dependendo do caso, o professor poderá servir-se de uma ou mais categorias.

Para Vygotsky (1991, p. 117) o brinquedo cria uma zona proximal porque, brincando a criança ultrapassa o que está habituada a fazer, assim oportunizando para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e ainda exercita o domínio do Simbolismo. Então, a brincadeira contribui para o desenvolvimento da língua escrita e que, também para Piaget (1978) em situação de jogo ocorre o controle dos impulsos e ela tem de se resignar, contribuindo para que entre em contato com o real.

Portanto, para que os alunos aprendam com mais facilidade através de brincadeiras e jogos, e para que aconteça uma aprendizagem significativa associada

à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da auto-estima, é necessário que eles participem das tarefas com a maior motivação possível.

Mas para isso, é preciso rever os preconceitos de que os alunos não são capazes de aprender, de interagir, através do lúdico, então surge a necessidade de partir para novas propostas, mudando a postura e o método para despertar-lhes o interesse.

A mudança é a ruptura do hábito e da rotina, a obrigação de pensar de forma nova em coisas familiares e de tornar a pôr em causa antigos postulados [...] a inovação é uma operação completa em si mesma cujo objetivo é fazer instalar, aceitar e utilizar determinada mudança. Uma inovação deve perdurar, ser amplamente utilizada e não perder as características iniciais. O sistema de ensino freqüentemente é tentado a mudar as aparências para não alterar a essência (HUBERMAN, apud, KISHIMOTO, 1996, p. 134).

Dessa maneira, trabalhar com brincadeiras é proporcionar a mudança de que a educação precisa. Mas a utilização de brincadeiras, brinquedos e jogos requer uma avaliação do material, da situação e do tipo de dificuldade do aluno, assim como dos objetivos a serem alcançados, porém pode-se entender que o brinquedo exige que se conheça os interesses e necessidades do aluno, para poder ser utilizado.

Deve-se levar em consideração se o brinquedo está adequado à idade da criança para evitar o desinteresse pela não-compreensão ou mesmo pela facilidade que pode oferecer, sendo que o jogo deve proporcionar o desafio, mas não pode ultrapassar os limites dos alunos.

Para que o lúdico proporcione o efeito desejado, não poderá partir da competição e nem da compensação, a criança tem que ser livre para escolher, pois somente ela poderá determinar se o brinquedo é interessante. Para Cunha:

O brinquedo proporciona o aprender-fazendo e para ser melhor aproveitado é conveniente que proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras, que exijam participação ativa da criança. Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha ponto de contato com sua realidade (CUNHA, 1988, p. 9)

Outro fator importante é que qualquer brincadeira que o educando escolha deve ser respeitada, porque só assim estimulará sua imaginação e, essencialmente, para que ele possa criar um desafio para que siga em frente, não perdendo o

interesse e nem a motivação. Por isso o brinquedo não deve frustrar a criança, jamais oferecer um brinquedo além de suas habilidades ou capacidades.

Vivenciar o lúdico é um impulso natural do ser humano e, neste sentido satisfaz uma necessidade interior de prazer e de esforço espontâneo. Dessa maneira ele absorve a atenção, concentração, o entusiasmo, envolvendo o emocional, trabalhando com a motivação capaz de proporcionar um estado de euforia e de vibração, chegando-se ao aprendizado, que é o objetivo principal desse processo.

Buscamos fundamentar o brincar como espaço de aprender, partindo da idéia do impulso lúdico como fator de criação e da brincadeira como aprendizagem do desejo, seguindo autores como Bousquet, Vygotsky e Winnicott, para quem o brincar contribui como uma tensão fundamental do ato de aprender: o fato do sujeito poder significar a realidade, desenvolvendo sua subjetividade não descolada de significação objetiva (SANTOS, 1999, p. 89).

Portanto, a escola, o professor e o currículo devem oportunizar ao aluno um trabalho significativo, utilizando-se do brinquedo, da brincadeira e dos jogos, visto que eles colaboram para o aprendizado de forma lúdica, proporcionando prazer e estímulo, auxiliando também no processo de construção do saber, desenvolvendo as habilidades corporais e mentais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade moderna valoriza a criatividade e a iniciativa; a escola precisa preparar seus alunos de forma a despertar essas potencialidades. Daí a crescente importância do uso do lúdico no processo educacional, que instigue à participação, à crítica, à busca da novidade e da ousadia, sem desprezar a importância do respeito e da cooperação entre elementos de um grupo, a medida em que disciplina e a obediência fazem parte de qualquer jogo.

Por outro lado, começamos a acreditar que, para as crianças em geral e para as com dificuldades de aprendizagem, em particular, as atividades lúdicas podem ser uma das poucas atividades que criam situações de aprendizagem com satisfação.

Os momentos de jogos e de brincadeiras devem se construir em atividades permanentes no cotidiano educativo, visando à alegria, ao prazer, à descontração e ao entusiasmo.

Estimular o educando é um desafio que deve ser realizado diariamente e, se possível a todo momento, pois através do estímulo que ele recebe que irá construir seu conhecimento.

Cabe, então, ao professor desempenhar este papel, indo em busca de recursos com criatividade, desde que possibilitem experiências concretas, agradáveis e prazerosa ao aluno.

O lúdico é importante para que aconteça o desenvolvimento humano e, através dos jogos e brincadeiras, o educando desenvolve seu aprendizado melhorando a qualidade de vida, saúde e bem-estar.

Sabe-se que a ludicidade é um tema extenso e prazeroso e que oportuniza aos professores trabalharem com as crianças de forma motivadora e alegre. Além de fazer com que o docente estude cada vez mais com a finalidade de melhorar seu desempenho em sala de aula e no relacionamento professor-aluno, pois é neste aspecto que as possibilidades de aprendizagem acontecem com mais intensidade.

Assim, pode-se afirmar que o jogo, o brincar, é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação.

O jogo para a criança é um movimento de dentro para fora, ou seja, a criança projeta-se no mundo procurando construir a realidade que nem sempre é fonte de prazer. Esta adquire uma consciência verdadeira de si mesma descrevendo mensagens implícitas e explícitas a serem transformadas ou assimiladas por elas. "Pelo jogo abandonamos o mundo de nossas necessidades e técnicas para criar mundos de utopia" (LEON apud QUEIROZ & MARTINS, p. 14).

Esta pesquisa não esgota o assunto, ao contrário, oportuniza novas buscas, mas espera auxiliar os professores, pais e todos aqueles que no dia-a-dia deparam-se com novas situações de aprendizagem e buscam encontrar um apoio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica. Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, Desafio e Descoberta**. Subsídios para a utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: MEC/SEESP, 1988.

FONSECA, Vitor. **Introdução as Dificuldades de Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

FERNANDEZ, Alicia. **A mulher Escondia na Professora**. Porto Alegre: Artes Médias, 1994.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**. A importância do brincar. Artes e materiais. São Paulo: Loyola, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1978.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. **Jogos e brincadeiras de A a Z. Pedagogia Lúdica**. São Paulo, SP: Riddel, 2002.

RIBEIRO, Paula Simon; SANCHOTENE, Rogério Fossari. **Brincadeiras Infantis**. Origem – Desenvolvimento – Sugestões Didáticas. Porto Alegre, RS: Sulina, 1990.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedo e Infância**. Um guia para pais e educadores em creche. Rio de Janeiro. Vozes, 1999.

VYGOTSKI, L. S. **A formação Social da mente**. Tradução de José Cippola Neto, Silveira Menna Barreto e Solange Castro. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1991.

