



UFSM

Artigo Monográfico

LÚDICO NO CANTEXTO DA SALA DE AULA

Carmem Lúcia Pazzini de Souza

PROESP/SEESP/CAPES/MEC/UFSM

São Borja, RS, Brasil

2007

LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

Por

Carmem Lúcia Pazzini de Souza

Artigo apresentado no Curso de Especialização em educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Maria em convênio com a Fundação 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, 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

LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

Elaborado por
Carmem Lúcia Pazzini de Souza

Como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Educação Especial: Déficit Cognitivo e Educação de Surdos

COMISSÃO EXAMINADORA:

Professora Ms. Melânia Casarin de Melo
(Presidente/Orientador)

Professora Mestra Michele Quinhones Pereira

Professora Mestra Lorena Marchezan

Professora Mestra Edna Márcia de Souza
(Suplente)

São Borja

RESUMO

Artigo de Especialização
Curso de Especialização em Educação Especial: Déficit Cognitivo e
Educação de Surdos
Universidade Federal de Santa Maria, RS, Brasil

LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

AUTORA: CARMEM LÚCIA PAZZINI DE SOUZA

ORIENTADORA: MELÂNIA CASARIN DE MELO

SÃO BORJA, RS

Ao constatar a ausência de motivação e uma grande lacuna de aprendizagem com índices elevados de reprovação nas séries iniciais do ensino fundamental e trabalhar na segunda série com alunos apresentando dificuldades de conhecimentos e uma aluna com síndrome de Down com algumas limitações, buscamos no lúdico como um recurso de interação que podem possibilitar a construção de conhecimentos. Portanto, esse artigo refere-se à dinâmica da aprendizagem através da proposta do lúdico no contexto da sala de aula e sua contribuição no processo da aprendizagem. O trabalho procede de um estudo qualitativo que se detém à utilização de embasamentos sobre o jogo, brinquedo e brincadeira com conceitos distintos, mas estão entrelaçados no lúdico. Assim, envolvendo as atividades lúdicas que foram pesquisadas e classificadas de acordo com as necessidades dos alunos em trabalho, com resultados satisfatórios dentro das análises das experiências vivenciadas nas práticas pedagógicas, cujo desenvolvimento utiliza-se das atividades lúdicas (jogos), as quais oportunizaram o aumento da motivação, despertando o interesse no aprender, desenvolvendo as habilidades individuais e grupais da turma, bem como a importância da formação do profissional na área de ter conhecimentos lúdicos para permitir e expandir seu cotidiano pedagógico a fim de abrir novo caminho do saber.

Palavras-chave:

Educação – Lúdico – Aprendizagem

ABSTRACT

Article of Specialization
Specialization Course in Special Education: Deficit Cognitive and
Education of the Deaf
Federal University of Santa Maria, RS, Brazil

READING AND WRITTEN: DIFFICULTIES IN LEARNING

AUTHORESS: CARMEM LÚCIA PAZZINI DE SOUZA

GUIDANCE: MELÂNIA CASARIN DE MELO

SÃO BORJA, RS

Constated the lack of motivation and a big gap of learning with high levels of disapproval in the initial series of fundamental teaching and working on the second series with students presenting difficulties of knowledge and a student Down syndrome With some limitations, seek entertainment in as a feature of interaction that can enable the construction of knowledge, so this article refers to the dynamics of learning through playful proposal in the context of the classroom and its contribution in the process of learning. The work comes from a qualitative study which owns the use of embasamentos on the game, toy and joke with different concepts, but are intertwined in playful. By then, involving recreational activities which surveyed and classified according to the needs of the students at work, with satisfactory results within the analysis of the experiments vivenciadas in teaching practices, which is developing uses of recreational activities(Games), which oportunizaram increasing the motivation piquing interest in learning, developing the skills of individual and group class, as well as the importance of professional training in the area to have knowledge to allow recreational and expand their daily teaching to open new path of knowledge.

Words key:

Education – Playful – Learning

LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

Este artigo destaca a importância das atividades lúdicas na educação especial e na educação como um todo para uma melhor compreensão da aprendizagem em formação do processo evolutivo do desenvolvimento educacional. Percebem-se as atividades lúdicas como recurso intermediado entre o sujeito e o funcionamento das estratégias metodológicas necessárias para estruturar e reestruturar a aquisição de conhecimentos tornando possível a construção do aprender.

Busca-se uma aproximação entre os estudos de alguns pesquisadores como Paulo Nunes Almeida, Philipp Áries, Montaigne, Jean Jacques Rosseau entre outros percussores dos novos métodos ativos da educação para estabelecer e resgatar a relação do jogo com a aprendizagem. Para Almeida (2000 pg. 19) essa relação registra com a veemência desde a Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348) afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Platão introduziu também de modo bastante diferente uma prática matemática lúdica, tão enfatizada hoje em dia, mesmo entre os Egípcios, Romanos, Maias, os jogos serviram como um meio para as gerações mais jovens aprender com os mais velhos, valores e conhecimentos bem como normas dos padrões de vida social.

Os estudos de Philipp (1978, pg. 112) constatam-se que a partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos.

Os Jesuítas editaram em latim tratados de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios, a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para a assimilação da ortografia e da gramática. Outros teóricos percussores de novos métodos ativos da educação frisaram a importância do processo lúdico na educação da criança.

Montaigne (1533-1592) já partia para o campo da observação, fazendo a criança adquirir curiosidade por todas as coisas que visse ao seu redor.

Jean Jaques Rosseau (1712-1778) demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhe são próprias que só se aprende a pensar se exercitar os sentidos. Também, destacou-se o interesse que a criança sente ao

participar de um processo que corresponde a sua alegria natural. Rosseau faz referências ainda ao aprendizado da leitura e escrita.

No Brasil, desde 1980 o lúdico tem auxiliado no processo da alfabetização com excelentes resultados.

Consideramos as observações e informações apresentadas na turma, no conjunto da sala de aula com barreiras difíceis de ultrapassar; conflito de interesses, motivação, falta de limites, agressividade, dificuldades de linguagem e lacunas nas áreas no desenvolvimento físico, motor e social de linguagem cognitiva e afetiva.

Investigamos o exercício lúdico como meio facilitador no processo da construção e reconstrução do desenvolvimento dos saberes, elevando a maior significação de compreensão dos conhecimentos oportunizando uma organização direcionada às manifestações das habilidades e o desenvolvimento das práticas Pedagógicas.

Fazendo-nos valer de que o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação e sim, um trabalho que é preciso dentro da sala de aula. As crianças muitas vezes aprendem mais por meios de jogos em grupos a ações e exercícios.

Kamil e Devries (1988) afirmam que num jogo as crianças são mais ativas, mentalmente, do que num exercício. Para atingirmos os propósitos de resgatar as defasagens, necessariamente, devemos interligar o jogo com regras aos objetivos dos conteúdos.

Importante reforçar as informações de que a média de idade das crianças fixou-se entre 8 a 12 anos, onde galga o período da inteligência abstrata (ou das operações formais) segundo Piaget 1971.

Nesse período tanto o pensamento quanto a linguagem vão se distanciando cada vez mais da realidade imediata. Assim a abstração passa a caracterizar os processos cognitivos promovidos pela aprendizagem de conceitos científicos, passando a ter um controle mais deliberado sobre os conceitos já formados e os processos mentais.

A reflexão então se constitui como a forma privilegiada para compreender e intervir sobre o real existente, aí a importância atribuída aos jogos com regras explícitas. É preciso diversificar estes jogos e brincadeiras aumentando as oportunidades de desenvolvimento e aquisição de conhecimentos que os mesmos podem oferecer. Assim o jogo e a brincadeira, não apenas estimulam o raciocínio para a compreensão das estratégias envolvidas como também permitem a criança

dominar a própria conduta exigindo auto controle e auto avaliação de suas capacidades e limites.

Os alunos que fazem parte deste estudo iniciaram a segunda série com algumas defasagens nas áreas do desenvolvimento físico, motor, afetivo e da linguagem, o que acarreta na dificuldade de aprendizagem, principalmente da leitura e da escrita.

Durante os primeiros 90 dias de observações e práticas com os alunos, informações obtidas por meio de estudos, de cada caso feitas pela orientadora da escola, constataram-se que toda a turma necessitava de acompanhamentos de uma equipe especializada onde pudessem nos dar respaldo sobre cada caso, assim foram feitos pareceres e encaminhados ao órgão para os devidos fins.

O trabalho lúdico procede de uma classificação de jogos com objetivos de propor regras, sem impô-las, assim um leque abrir-se-á com possibilidades de elaborar decisões de iniciativas, priorizando o desenvolvimento das áreas e a aprendizagem da leitura e da escrita, para permitir a evolução emocional, que desafie as dificuldades progressivas no jogo como forma de desenvolvimento educacional que constitua um meio de estimulação e motivação em relação ao conhecimento.

Para pensar o jogo como meio educacional, devemos situá-lo a partir da definição de regras que possam ajudar à criança a libertar-se das situações difíceis. No jogo, as coisas e as ações não são o que aparentam ser e, em situações imaginárias a criança começa a agir independentemente do que ela vê e começa a ser orientada pelo significado da situação. Quando isso acontece, a estrutura psicológica da criança com a realidade, altera-se radicalmente, neste sentido moldam-se as habilidades produtivas e racionais proporcionando um amadurecimento progressivo no processo do desenvolvimento educacional.

Os jogos tradicionais funcionam como transmissores dos procedimentos e habilidades necessárias para a integração no processo da aprendizagem.

No caso dos jogos tradicionais, a maioria deles tem como características principais, serem jogos de regras que podem ser aplicados como desafio cognitivo com o intuito de promover avanços na aprendizagem.

Os jogos tradicionais descritos a seguir, têm algumas características que merecem destaques:

- Estão organizados em conjuntos de regras;

- Acontecem em um determinado espaço de tempo;
- São na sua maioria jogos coletivos, embora apareçam alguns de caráter individual;

- Durante os jogos coletivos, distinguem-se claramente:

- a) Jogos que exigem maiores atividades físicas, por exemplo: esconde-esconde, barra-manteiga, pega-pega, etc.

- b) Jogos que exigem maior atividade mental, por exemplo: dominó, jogos de cartas, bingos, etc.

Outras distinções interessantes, nos jogos de regras são:

- a) Jogos com regras mais minuciosas e variadas, como jogos das pedrinhas (cinco marias), bolinhas de gude (bolitas), etc.

- b) Jogos com regras menos detalhadas e mais reduzidas como pega-ladrão ou polícia-ladrão e esconde-esconde.

Todos os jogos descritos foram vividos e analisados na prática a partir de objetivos específicos que auxiliaram no desenvolvimento integral dos alunos e alunas da turma, durante os meses de abril, maio, junho, julho e agosto.

Os alunos demonstram interesse pelo brinquedo. Vivemos numa sociedade de consumo, onde sem dúvidas, os apelos são infindáveis chegando até as pessoas. A mídia vende todos os valores de produtos, idéias, sentimentos e atitudes.

E como somos consumistas adquirimos a maioria delas.

As crianças gastam a maior parte de seu tempo livre diante da TV. A oferta de brinquedos eletrônicos e os atraentes jogos e brinquedos que estão à disposição no mercado, desmerecem o artesanato, colocando no lugar da satisfação de criar o gosto pelo consumo exacerbado, trocando-se os valores entre o ter e o fazer.

Ao disponibilizarmos os brinquedos (bonecas, ursinhos, algumas miniaturas de animais, carrinhos e utensílio doméstico) aqui surgem os jogos de faz-de-conta onde a criança expressa sua visão de mundo de forma simbólica e deixa a sua imaginação fluir.

De acordo com Vygotsky (1984, apud, Maluf. p. 48), “O brinquedo fornece a estrutura básica para as mudanças das necessidades e da consciência”.

A turma despertou um interesse espontâneo principalmente sobre os objetos, alguns tiveram dificuldades de escolha, outros com facilidades, representaram cenas do seu cotidiano familiar, escolar, despertando sentimentos de afetividades, levando-os a experimentar os fenômenos de simpatia e empatia, provocando o estreitamento

de laços de amizades, afetividades mútuas e confiança com o companheiro de brincadeira.

ANÁLISE DOS CASOS

Passo agora a relatar algumas experiências significativas vivenciadas durante o processo investigativo.

Apresentarei as ações desenvolvidas com três sujeitos de pesquisa: Letícia, Carla e Roberto.

Duas experiências foram emocionantes para cada um deles. Foi possível constatar onde estavam suas dificuldades para podermos trabalhar diretamente, propondo atividades específicas para cada situação.

Letícia apresenta uma queixa de hiperatividade. É uma criança de oito anos que não acompanha o desenvolvimento geral da turma porque vem de uma primeira série sem conhecimento de leitura oral e escrita.

Suas dificuldades:

a) **ATENÇÃO:** Letícia não conseguia fixar a atenção em atividade alguma por mais de dois minutos, em qualquer brincadeira disponível no momento em sala de aula.

Depois desse tempo, desistia: queria outras coisas. Nas primeiras atividades não ultrapassava cinco minutos.

b) **CONCENTRAÇÃO:** não possuía nenhum poder de concentração para ouvir quando a chamavam, para folhar um livrinho de historinha ou para pensar sobre qualquer coisa.

c) **COORDENAÇÃO MOTORA:** muita dificuldade em recorte, colagem, pintura e desenho.

d) **ALTO NÍVEL DE ANSIEDADE:** não conseguia ficar parada, com uma excessiva agitação, queria saber sempre o que faríamos depois.

e) **DIFICULDADE EM ACEITAR REGRAS:** não aceitava que ninguém lhe ensinasse nada, só fazia as coisas do seu jeito.

Ofereci à Letícia um cantinho com um baú cheio de roupas e alguns acessórios. Propus que fizéssemos um jogo: um teatro que ela usasse o que quisesse e representasse um personagem de historinha ou imitasse o pai, um irmão. Ela me olhou com os olhos lagrimejando pela primeira vez. Vejo Letícia chorar,

disse: “não tenho pai e nem irmão, só mãe. Mas não quer morar comigo, por isso moro com a avó, (a mãe mora com um companheiro em outra cidade). Não conheço historinha, só vejo desenho na TV”. Então, pedi que escolhesse um livrinho que eu iria ler para ela e os demais alunos. Letícia escolheu o “chapeuzinho vermelho”. Então li para todos e fizemos uma dramatização improvisada, usando os recursos próprios e as roupas do baú. Letícia representou o caçador (papel de herói), e os outros colegas com os demais personagens. Pela primeira vez Letícia conseguiu ter a atenção no que fazia.

No dia seguinte, pedi para repetir a brincadeira. Coloquei que não seria possível, pois tínhamos outra surpresa. Letícia resistiu com o não, mas ficou durante a aula trabalhando com o alfabeto móvel por alguns minutos a mais do que o seu “normal”. Pedi que separasse as vogais das consoantes, dizendo a ela que se precisasse da minha ajuda, era só chamar. Como não conseguiu, pedi que o ajudasse com a identificação das letras (pediu e aceitou ajuda, o que era muito difícil para ela, pois fazia as coisas somente do seu jeito).

Após a separação das letras, pedi que organizasse o seu nome e de outra pessoa que lhe fosse bem próxima. Começou com bastante entusiasmo e pediu ajuda de um colega, mostrou-lhe quais as letras e Letícia organizou seu nome e logo pediu a sua colega que mostrasse o seu nome. Feliz, Letícia chamou para mostrar o que havia feito.

Outra regra foi colocada que copiasse no caderno o trabalho o seu trabalho. Para minha surpresa, organizou todos os passos que tinha feito (lembrando que sempre com o auxílio de um colega) assim foi sendo o trabalho com cada dia uma nova regra para que aprendesse a compreender e respeitar as regras, mas se forem desrespeitadas não teria a afetividade que mais gosta (representar historinhas).

Letícia sentiu enorme satisfação em ver o seu trabalho sendo organizado e lendo algumas palavras simples, escrevendo mesmo que algumas letras espelhadas, aumentando assim sua autoconfiança.

Depois dessa atividade, percebi que interiorizou conceitos, aprendeu a dominar-se mais e foi mais fácil trabalhar outras atividades com Letícia.

Carla é uma criança com dez anos, apresenta síndrome de down, com algumas limitações motoras, dificuldades na escrita, muito difícil a sua sociabilidade de interagir com o grupo. Brinca sozinha numa tarde de muita chuva (cuja frequência dos alunos era mínima, ela e mais quatro meninos) com uma boneca, que ela

imaginava ser sua filha. Dá grandes instruções a sua filha para que não molhe nem suje seus sapatos nas poças de água, que prestasse atenção na aula e não falasse palavrão, cuidar o rabicó do seu cabelo. A mãe vai pegar você na saída da escola, boa aula filha. Indagava:

– Carla por que faz tantas recomendações a sua filha?

– Ah, professora! Estou brincando que a boneca sou eu. Quando venho para a escola, a mamãe me arruma, me serve o almoço, panquecas, arroz, feijão e suco. Aí, eu escovo os dentes, penteio o cabelo, ela coloca as piranhas, colinhas e o rabicó. Aquela bolota fica brava quando tiro tudo. Eu gosto do meu cabelo solto.

– Quem é bolota?

– É mamãe.

Quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimos atraídos pelas representações que ela desenvolve.

A primeira impressão que nos causa é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvidas do significado que os objetos assumem dentro de cada contexto.

Assim os papéis são desempenhados com clareza. A menina torna-se mãe, tia, irmã, professora. O menino representa os sentimentos que lhe é devido no seu ambiente familiar cujas dificuldades podem estar vinculadas à área da afetividade, à ansiedade e sentir menos valor em relação aos outros colegas.

Os dois casos aqui citados foram de crianças com dificuldade e que ambos experienciaram possibilidades de desenvolver a sua motivação, o seu lado afetivo do ambiente familiar. Sabemos que a família é a base que pode estruturar o desenvolvimento e a aprendizagem. É nela que os laços afetivos refletem no dia-a-dia da criança, o que nos faz perceber nos alunos, são as suas singularidades, o que é importante no processo de aprendizagem. Letícia obtendo, limites, esperando a sua vez, mantendo-se mais calmo, e Carla comunicando-se, o que é muito difícil ela contar o que acontece consigo em casa, através da brincadeira.

Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder em que ela pode dominar as situações que provocariam sentir-se vulnerável e insegura.

E através de seus brinquedos e brincadeiras que as crianças têm oportunidades de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros.

A turma sente uma satisfação em construir o seu próprio jogo e com ele aprender. Quando construímos o Bingo de Números, os quais utilizamos para vários objetivos de diversos conteúdos com respostas das adições, subtrações, multiplicações e divisões.

Mesmo que essa satisfação venha após um pequeno fracasso.

Roberto apresenta problemas disciplinares, falta de cumprimento das tarefas escolares e notas baixas. É uma criança com nove anos.

Roberto foi criado com poucos limites o que o tornou uma criança muito teimosa, desobediente, indisciplinada, por isso com bastante dificuldade de relacionamento social, além de ter dificuldades de atenção e concentração, falta de capricho, desinteresse, forte sentimento de menos valia.

Iniciamos o trabalho de confecção das cartelas. Coloquei o material sobre a mesa (um pedaço de cartolina, régua, lápis, tesoura, canetões) e expliquei-lhes que confeccionaríamos um jogo para trabalharmos as quatro operações. O trabalho consistia em fazer um retângulo e dividiríamos em 12 quadros todos do mesmo tamanho, dentro de cada espaço um número, cada criança confecciona uma cartela com números diferentes.

Avisei-os que esta atividade demoraria algumas horas, porque faríamos um trabalho bem feito para podermos jogar depois.

Roberto, a princípio, não queria fazer o jogo, pois disse que iria demorar muito e ele não iria fazer algo se não fosse ganhar nada com isso. Comecei então preparar o material com os outros integrantes do grupo e ele resolveu trabalhar. Roberto, no início, fazia de qualquer jeito. Amassou o material e colocou no lixo. Chorou porque estava feio e não conseguia, mas começou a observar que os colegas caprichavam e, ao mesmo tempo, comentavam sobre as cores que utilizavam para traçar as linhas e os números de suas cartelas, então resolveu começar tudo outra vez e mais bem-feito.

No fim da atividade, não queria parar, porque queria jogar, mas os outros não haviam concluído, pois alguns são muito lentos e minuciosos, sendo que a atividade foi interrompida duas vezes, na hora do lanche e no recreio.

Resultado foi enorme a satisfação de Roberto ao ver o trabalho concluído, e disse: “valeu a pena tanto trabalho”. Ficou admirado com o produto final de seu trabalho, pois pôde experimentar o prazer da realização.

Deu valor a algo feito por ele, porque até então só dava valor ao que era comprado e por alto preço.

As dificuldades citadas de Roberto foram bem trabalhadas durante algumas semanas e continuam sendo trabalhadas assim como dos outros alunos.

A importância dos alunos pelo brinquedo não fica só na ação do brincar por brincar. Vai além, produz um prazer construído no ambiente cultural na criança de saber que ela tem capacidade de fazer algo e de explorar aumentando seus conhecimentos, proporcionando uma satisfação agradável, pois ela é capaz de aprender com o brinquedo.

Para Vygotsky (1984, apud MALUF p. 47)

... definir o brinquedo com atividade que dá prazer é insuficiente, porque existe outras experiências que podem ser mais agradáveis à criança. O que atribui ao brinquedo um papel importante é o fato de preencher uma atividade básica na criança, ou seja, de um motivo para ação.

No brincar, por tanto, uma atividade substitui a outra, da mesma forma que um brinquedo substitui o outro. Porém, em ambos os casos, a criança trabalha com o propósito em que o professor que atingir despertando a criatividade, e a motivação com interesse vem junto à curiosidade e à atenção, o que é fundamental no aprendizado. Além disso, grande parte dos jogos, em virtude de suas características criadora, pode deixar ensinamentos para a vida inteira.

A importância de esse criar e recriar para as crianças, está no favorecimento da elaboração de suas próprias interrogações ante aos seus limites. Cunha (1994, p. 9) recomenda:

... Dar-lhe oportunidade para que, brincando, liberem sua capacidade de criar e de reventar o mundo, de liberar sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que através do mundo mágico do “faz de conta” possam explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-las ao encontro de si mesmo.

A criança quando resolve seus conflitos, acontece um amadurecimento facilitando o aprendizado e sua compreensão.

Quando chegamos à sala de aula, é automática e expressiva a curiosidade em saber qual será a “surpresa” (como chamam as atividades lúdicas) do dia.

A construção do brinquedo significa para criança uma conquista satisfatória pela ação do fazer e o que permite explorar. É muito interessante observar crianças brincando, temos condições de melhor conhecê-los e entendê-los.

O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Veremos alguns objetivos que foram trabalhados por meios da confecção e aplicação dos jogos selecionados.

1 Trabalhar a ansiedade

A ansiedade é uma característica encontrada em muitas crianças, que pode variar em grau de intensidade e que influencia sobremaneira na capacidade de atenção concentrada, nos relacionamentos inter-pessoais e na auto-estima, prejudicando a aprendizagem por parte da criança e dificultando o trabalho do professor. Como a ansiedade está presente na turma, e com isso podem apresentar prejuízos no andamento do ensino-aprendizagem, pois as características desse distúrbio são: inquietação motora, dificuldades de atenção e concentração, falta de controle emocional, baixa tolerância e frustrações.

Para esses casos, é fundamental que a criança vivencie a frustração de ter de interromper a confecção de um jogo para que possa experimentar a sensação frustrante e a capacidade que possui para tolerá-la, internalizando dessa forma, os efeitos de frustrações como naturais e podendo postergar seus desejos sem grandes sofrimentos.

Muitas crianças que sofrem de ansiedade, desconhecem a frustração e a temem, empregando para fugir desse desconhecido as mais diversas, como: a inquietação motora, o excesso de ingestão de alimentos, a falta ou atitudes desenfreadas, conseguindo dessa forma não entrar em contato com os sentimentos mais profundos.

Ao vivenciar a pequena frustração de um desejo, ter de esperar para poder concretizá-lo, eleva o grau de satisfação e prazer, conferindo uma sensação de capacidade de realização para a criança, pois precisou de seu esforço e, portanto, é capaz de dar mais valor ao seu próprio trabalho.

As atividades que exigem maior esforço de concentração como o preparo de peças pequenas, o quadriculado, diferentes dimensões de espaços, precisão de detalhe, colaboram para diminuir o nível de ansiedade da criança, pois ela necessita concentrar-se, e mesmo os mais dispersos a adquirir gradativamente um maior poder de atenção nas tarefas que estão desenvolvendo. Criar hábitos salutares, a partir da vivência com os jogos que automaticamente são incorporados à vida da criança, pode recriar sua visão de mundo e sua atuação nele.

2 Rever os limites

Em virtude de algumas dificuldades familiares em relação à educação, muitos pais erram por falta de limites na educação de seus filhos sendo extremamente permissivos; não desenvolvem na criança hábitos de obediência e respeito a regras. Desse modo, essas crianças, em contexto escolar são muito difíceis de se relacionar tanto com os colegas quanto com o pessoal adulto, pois só fazem o que querem e na hora que querem, perturbando o andamento das atividades para os outros e não conseguindo aprender muitas vezes, porque não querem fazer nada que não estejam dispostas.

Para esse tipo de dificuldades, os jogos competitivos e com regras levam à criança a aprender conceitos básicos da vida, sendo obrigados a se enquadrar em determinadas regras para realizar algo, aprendendo a respeitar para ser respeitado, e a situação lúdica é transposta para as outras situações da vida.

Segundo Chateau (1987, p. 66) "... a criança ama a regra: na regra ela encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência de seu ser, da sua vontade, de sua autonomia".

Ao contrário do que pensam muitos pais, a criança pede regras, pois é por meio delas que vai estruturar sua confiança básica em si e no outro. A criança testa a autoridade do adulto para poder confiar nele, se este falha, a criança se sente perdida, desorientada, pois desconhece seus próprios limites. Ela precisa que lhe mostrem, orientem e ensinem até onde pode ir, o que pode ou não fazer, o que é bom ou ruim. Ela confia no adulto, porém, se este for super-permissivo, a criança perde a confiança.

A maioria dos jogos que trabalhamos como a amarelinha, algumas competições, tanto para a confecção quanto para o desenvolvimento do ato de

jogar, a presença das regras desenvolveu a capacidade da turma ao fazer o uso de limites, principalmente na questão do respeito.

3 Reduzir a descrença na auto-capacidade de realização

A criança tem poucas oportunidades, tanto na escola quanto em casa, para desenvolver sua capacidade criativa. Desse modo desconhece este seu potencial – quando tudo lhe é apresentado pronto, como, por exemplo, jogo de computador, livros descartáveis e brinquedos que brincam sozinhos -, não constrói nada, não arrisca experiências novas, deixando muitas vezes a criança sem confiança na sua capacidade de realização. Pela confecção de jogos a criança poderá ter suas experiências, errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos, e isto aumentará sua auto-estima, revelando que é capaz, que pode usar o pronto, mas também pode fazer muitas coisas para si própria.

4 Diminuir a dependência – desenvolvimento da autonomia

Essa é uma característica da turma, com quatro casos, cujos pais super-protetores que impedem o desenvolvimento da autonomia de seus filhos, e por esse motivo muitas não sabem fazer nada sozinhos, são medrosos, não se arriscam, estão sempre à espera de alguém que faça por eles e para eles.

O desenvolvimento da autonomia na criança é aspecto fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental.

Alguns jogos têm como objetivo o desenvolvimento da autonomia da criança. Poder arriscar-se, ter de fazer a sua parte sozinha e ser responsável por suas escolhas e atos.

5 Aprimorar a coordenação motora

As crianças das séries iniciais com alguma defasagem de coordenação motora fina, alguns jogos proporcionam a oportunidade do exercício motor, desenvolvendo assim essa habilidade tão importante para a alfabetização.

A manipulação de tesoura, de massa, as dobraduras, colagens, pinturas, desenhos são elementos próprios para este trabalho.

6 Aumentar a atenção e a concentração

Forte componente dos distúrbios de aprendizagem muitas crianças não conseguem concentrar sua atenção em determinadas tarefas. Os motivos são muito variáveis, no entanto, um dos mais comuns é o desinteresse pela atividade proposta. Para isso, a sensibilização prévia pode motivar a criança e despertar o interesse para a atividade na qual se concentrará. É possível exercitar essa habilidade por meio de tarefas que exijam um grau cada vez maior de atenção, para que a criança se acostume a trabalhar com a atenção seletiva como ato volitivo. As atividades minuciosas, com peças e espaços pequenos para pintar, colar, recortar, ou a visualização de objetos diferentes dentro de um conjunto, podem auxiliar no desenvolvimento da atenção.

7 Ampliar o raciocínio lógico

Este é um dos potenciais que mais necessita de exercício para ser desenvolvido, pois as crianças apresentam uma forte tendência à preguiça mental e acostumando-se a ela, preferem não pensar para solucionar problemas e vêm com as famosas perguntas: “Quem é?, É de mais ou de menos”?

O que a criança está querendo saber? Ela não quer pensar, não quer raciocinar. É muito importante, portanto que o educador trabalhe sempre com o objetivo de desenvolver cada vez mais a capacidade de raciocínio lógico da criança. Todos os jogos que exijam antecipação, planejamento e estratégias estimulam a criança a raciocinar.

8 Desenvolver a criatividade

A criança precisa ter espaço aberto para desenvolver sua criatividade, isto é, necessita de atividades que lhe permitam soltar a imaginação, inventarem coisas diferentes, fazer movimentos não habituais.

A tarefa do educador para facilitar esse desenvolvimento é dar espaço, dar permissão, sem censuras ou críticas que, se mal colocadas, bloqueiam as manifestações artísticas da criança, impedem-na de arriscar-se, de mostrar-se.

As avaliações precisam ter bem claros seus objetivos, pois muitas vezes são valorizados pontos em determinadas atividades que podem bloquear as expressões da criança. Portanto, se o objetivo principal de um jogo é a memorização de palavras, por exemplo, não está em questão a forma como a criança recortou ou pintou a figura, mas se conseguiu memorizar.

9 Perceber figura e fundo

A visão das partes de um todo e a integração delas no conjunto é uma habilidade que precisa ser desenvolvida. Para o processo de alfabetização, essa habilidade é de extrema importância, pois inicialmente a criança separa as partes de uma palavra, seja em letras ou sílabas, para depois uni-las ao conjunto, que são as palavras, e essas às frases, e por fim, ao texto. Para uma seqüência, é fundamental que a criança possua uma visão de conjunto e saiba lidar com figura e fundo, ou seja, selecionar a sua atenção para o que em um momento é figura (o que se destaca) e o que é fundo (o que é complemento) e que em outros momentos estão em posições invertidas.

10 Trabalhar o jogo

Coloco dessa forma porque a maioria das crianças não sabe jogar. Elas podem aprender rapidamente as regras do jogo, mas não sabem perder nem ganhar, fatores inerentes ao jogo é a própria vida. Precisam vivenciar as duas situações para aprender a lidar com as emoções. Quando se ganha, sente-se um certo tipo de emoção; o sentimento de superioridade neste momento muitas vezes faz com que a criança superestime sua capacidade e subestime a do outro, tomando assim atitudes de prepotência, de supervalorização, quebrada muitas vezes com a situação contrária.

Quando perde, muitas vezes age de forma agressiva e invejosa, destruindo o jogo ou agredindo o parceiro. É preciso, portanto, que a criança aprenda a reagir de forma adequada a essas emoções, e o educador precisa estar atento a este aspecto ao propor o jogo.

O exercício de jogos competitivos, quando são trabalhadas as emoções dele decorrentes, faz com que a criança internalize conceitos e possa lidar com seus

sentimentos dentro de um contexto grupal, o que a prepara para a vida em sociedade.

Dentro de uma turma com muitas dificuldades em que o lado emocional é o mais agrave, muitas vezes se faz necessário reunir uma série de objetivos que atinjam os participantes de forma individual ou grupal.

Durante o processo que envolve a confecção e o jogo, podem surgir situações inesperadas, pois cada momento é único e possui características próprias. A partir daí, é necessário ter novos objetivos a alcançar, criando possibilidades para ampliar os recursos mediante a construção de brinquedos (objetos).

Para trabalhar com o lúdico no contexto de sala de aula, é necessário um profissional que tenha em sua formação conhecimentos e domine todas as práticas com objetivos fortes e claros, mas que sejam simples na compreensão das crianças, assim as brincadeiras podem oferecer oportunidades para desenvolver amplamente seu potencial.

Segundo Santa Marli (1997, pg. 14).

“... A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança do jovem e do adulto.”

Com bases nos estudos de Marli realiza-se uma pesquisa de campo, onde a entrevista nos favoreceu com dados qualitativos de vinte colegas, professores das séries iniciais, todos com cursos de graduação, sendo dezesseis em pedagogia, quatro em letras, português-inglês, todos com especialização em educação. Dentro de suas formações houve um mínimo de conhecimento sobre o lúdico, mas buscam pesquisar, ler, fazer alguns cursos de curta duração, o que lhes dá um embasamento, surgindo um efeito importante nas práticas pedagógicas, na elaboração dos planejamentos permitindo um desenvolvimento das habilidades emocionais e cognitivas são notórias elevando o nível de aprendizagem, pois há um interesse maior nas aulas com benefícios satisfatórios dentro das possibilidades reais de cada um.

Para os colegas, o fazer pedagógico lúdico não é muito fácil, esbarra em algumas dificuldades para disponibilizar a todo um ensino eficaz, como:

1º) Recursos financeiros, custos altos de cursos, livros, materiais para confecção e os próprios brinquedos industrializados.

2º) Falta de tempo; dezoito professores trabalham em dois turnos.

3º) Apoio e incentivo pedagógico da equipe diretiva da escola, falta profissional substituto quando na ausência do professor regente para realizar cursos, principalmente quando esses são em outras cidades e a duração é de cinco ou mais dias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O efeito do lúdico e o desenvolvimento das habilidades.

A cada atividade desenvolvida na turma com as dezessete crianças e especialmente com os três casos em destaque no presente trabalho, as expectativas foram imensas, pois cada dia o progresso de desenvolvimento crescia e as crianças demonstrando as habilidades “adormecidas”. Falo adormecida porque elas (crianças) estavam sem interesse, sem o prazer de sentir que a capacidade de produzir é algo importante a todos.

Hoje Letícia consegue ter maior concentração seu grau de ansiedade diminuiu, há uma integração afetiva de parceria e coleguismo, começa a resolver pequenos problemas com maior independência. Para Carla suas emoções estão mais elaboradas, usa a motivação, a criatividade para expô-las, tendo ainda algumas limitações motoras começa a obter noções espaciais para grafar algumas letras mesmo que espelhadas assim como a pintura, o desenho e o desenvolvimento da leitura com palavras simples, sendo que usamos o alfabeto móvel para organizar palavras e pequenos textos. Já com Roberto foi uma agradável surpresa mais confiante de que é capaz de produzir e desenvolver suas habilidades, de ter amigos e sentir-se valorizado, havendo uma reorganização quase que completa com o seu material escolar, com a seqüência das atividades lúdicas fez com que amenizasse a sua revolta e conseqüentemente o aprendizado melhorou muito.

Também a freqüência houve um crescimento de 90%, na freqüência o que significa que vir para escola está sendo produtivo para a criança.

Todo o jogo tem ramificações de uma concepção de sociedade que cotidianamente enfrenta-se com processos de criações, alterando a própria capacidade de ser humano em adquirir conhecimentos no contexto de

aprendizagem, conseqüentemente há inúmeras situações que vêm favorecer os estímulos da sala de aula tornando-os agradáveis e eficazes, a aprendizagem dos conteúdos.

Segundo Lopes (1999, p.36). “Com objetivos claros cada atividade de preparação e confecção de um jogo é um trabalho rico que pode integrar as diferentes áreas de desenvolvimento infantil dentro de um processo vivencial”.

É uma proposta de ir além do jogo, da brincadeira ofertar ou construir o antes, ampliando toda a capacidade do desenvolvimento que podem passar conteúdos e realizar avaliações de formas mais atraentes e motivadoras simultaneamente.

A criança tem maior absorção se for tratada a expressão que estimula seus sentimentos como um sentido integral, portanto o desenvolvimento do ensino aprendizagem tem a força eficiente de fazer o uso do jogo como recurso regenerativo no processo de construir e atuar visando maior conhecimento do aprender.

A cada dia mostrar algo diferente que leva a enriquecer as aulas é um prazeroso não somente para o professor, mas principalmente para os alunos, embora a casos da ansiedade aumentar, deixando-os inquietos, mas cresce a satisfação de construir e fazer a ação do aprender.

Pois tudo o que se passa com a criança transparece nas brincadeiras. É uma linguagem espontânea à qual professore pais devem ficar atentos. É nas atividades lúdicas que os laços afetivos ficam fortalecidos como a cumplicidade e a confiança de quem lhes propõe à proposta de que brincando a criança tem o aprendizado mais profundo, descobrindo-se como ser e descobrindo o mundo. Qualquer brincadeira vale, mas pode valer muito mais quando as crianças contam com a integração de educadores, colegas e família, assim a atividade conjunto do adulto e da criança determinará a verdadeira aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.
- CHATEAN, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: SUMMUS,1987.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. Rio de Janeiro: Maltose,1994.
- KAMIL, Constance; DEVRIES, Rheta. **A teoria de Piaget e a educação pré-escola**. Lisboa, Instituto Piaget.s.d.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação criar, fazer, jogar**. 2. ed. São Paulo: Cortez ,1999.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes 2003.
- MONTAIGNE, Philippe Áries. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação jogo e sonho imagem e representação**: Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PHILIPPE, Áries. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.
- ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio e de la educación**. Madrid: Edaf.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

OBRAS CONSULTADAS

DOHME, Vânia. **Jogando o valor educacional dos jogos** (série Jogando: Foca Lúdica) São Paulo: Informal Editora, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna LTDA, 1996.

MURCIA, Juan Antonio Moreno e colaboradores. **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed 2005.