

SOFIA REGINA CANDATEN VIEIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO  
DE ENSINO/APRENDIZAGEM**

SANTA MARIA, RS

2004

SOFIA REGINA CANDATEN VIEIRA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO  
DE ENSINO/APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de especialista no Curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia do Instituto Brasileiro de Pós-Graduação e Extensão – IBPEX.

Prof. Leociléia Aparecida Vieira

SANTA MARIA, RS

2004

*A todos que acreditam na importância  
do lúdico no processo ensino-  
aprendizagem.*

## **AGRADECIMENTOS**

A todos os professores do curso, pelas sugestões e contribuições.

Aos colegas, pela amizade.

A todos que, direta ou indiretamente, colaboraram para a realização deste trabalho.

*“Se pensarmos que a criança aprende só quando é submetida à um ensino sistemático e que sua ignorância está garantida até que receba tal tipo de ensino, nada podemos enxergar. Mas se pensarmos que as crianças ignoram que devem pedir permissão para começar a aprender, talvez comecemos a aceitar que podem saber, embora não tenha sido dado a elas a autorização institucional para tanto”.*

(Emília Ferreiro)

## RESUMO

O objeto deste trabalho é o estudo, dentro do contexto escolar, da introdução dos jogos e brincadeiras na realização das atividades propostas, respeitando sempre o nível de desenvolvimento no qual a criança esteja no momento, favorecendo assim o aparecimento do interesse e da motivação do aluno em sua realização, visto que a educação é condição indispensável para o desenvolvimento. A pertinência psicopedagógica desta questão é que sua utilização no processo de ensino-aprendizagem efetiva uma proposta de trabalho centrada no total envolvimento do aluno nas atividades. Como metodologia adotou-se uma pesquisa bibliográfica buscando na literatura pertinente textos que ajudassem no entendimento do jogo como instrumento técnico a ser utilizado, constituindo-se em auxílio eficiente ao alcance dos objetivos propostos que são demonstrar a importância do lúdico nas atividades escolares, estudar a questão da relevância de ensinar brincando, identificar as diferentes formas da sua utilização e compreender a função dos jogos e brincadeiras na sala de aula. Sugere-se assim, o uso do lúdico nas atividades escolares, sempre que possível, pois facilita a estimulação das mais diversas áreas do conhecimento e contribui para enriquecer a interação professor-aluno naturalmente, sem aquela apatia que constantemente rodeia nossas salas de aula. Portanto essa motivação para aprendizagem tem como objetivo se atingir uma determinada meta: abranger de forma lúdica a aquisição do conhecimento e para que isso aconteça torna-se necessário que educadores tomem consciência de sua importância no favorecimento deste ambiente propício e estimulador do interesse dos alunos e de uma educação que busque a formação do ser integral. Esse processo precisa também privilegiar a busca de uma educação de qualidade. Daí a necessidade de atualização e qualificação permanente de educadores, sem os quais, o conhecimento não tem como ser transmitido de forma eficaz. A intenção é demonstrar como podemos utilizar o jogo e a dimensão lúdica do conhecimento para formar cidadãos mais atuantes e menos comprometidos pelo analfabetismo.

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	5
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	7
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	9
2.1 A HISTÓRIA SOCIAL DA CRIANÇA .....	9
2.2 AS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA .....	11
2.2.1 <b>Estágio sensório-motor</b> .....	12
2.2.2 <b>Estágio pré-operacional</b> .....	13
2.2.3 <b>Estágio das operações concretas</b> .....	14
2.2.4 <b>Estágio das operações formais</b> .....	14
2.3 O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM .....	16
2.4 OS JOGOS E BRINCADEIRAS .....	17
2.5 A EVOLUÇÃO DO JOGO NA CRIANÇA .....	20
2.5.1 <b>O jogo de exercício sensório-motor</b> .....	21
2.5.2 <b>O jogo simbólico</b> .....	21
2.5.3 <b>O jogo de regras</b> .....	22
2.6 O PAPEL DO EDUCADOR .....	23
2.7 O JOGO E A PSICOPEDAGOGIA .....	28
<b>3 SUGESTÃO DE ATIVIDADES</b> .....	32
<b>4 CONCLUSÃO</b> .....	40
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	43
<b>ANEXOS</b> .....	

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo constitui a tentativa de exploração de um tema que é muitas vezes ignorado pelos professores, mas de extrema relevância no processo de ensino-aprendizagem. Trata-se da importância de mediar conteúdos escolares por meio de jogos e brincadeiras, ou seja, de ensinar brincando.

Os jogos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança desde que ela nasce, sendo uma atividade natural, espontânea e necessária para ela. Assim constitui-se em peça importantíssima na sua formação e desenvolvimento.

Por meio da brincadeira é continuamente desenvolvido na criança todas as habilidades de que ela necessita para se desenvolver plenamente como ser biopsicossocial, conhecendo assim suas próprias possibilidades.

Assim sendo: Brinquedo, qual teu papel na aprendizagem?

O uso da brincadeira (jogo) na educação se fundamenta quase sempre nos estudos acerca do seu papel no desenvolvimento infantil. O brincar é a essência da infância. É por meio dele que lhes é permitido testarem situações sob seu controle. Desperta curiosidade, exercita a inteligência, a auto-confiança, as habilidades operatórias, permite a invenção e a imaginação, forma conceitos, seleciona idéias, enfim, são infinitos os benefícios, por isso esquecê-lo seria afastar a criança da própria noção de infância. Sem falar que o brinquedo é extremamente prazeroso para a criança possibilitando seu envolvimento integral, já que ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente, e opera mentalmente durante a brincadeira.

O objetivo geral deste trabalho é demonstrar a importância do lúdico nas atividades escolares, como meio favorável e de total relevância na construção de conhecimentos, tendo também, como objetivos específicos estudar a questão da



relevância de ensinar brincando, identificar as diferentes formas de utilização e função dos jogos e brincadeiras na sala de aula.

As questões que nortearam o presente trabalho foram:

- Que devemos fazer para introduzir, de forma adequada e satisfatória, o lúdico no processo de ensino-aprendizagem?
- Qual o papel do educador diante da relação criança/brinquedo?

Para isso usou-se como metodologia a revisão bibliográfica, mediante leitura sistemática, com fichamento de cada, ressaltando os pontos abordados pelos autores pertinente ao assunto em questão.

Assim fez-se um breve estudo da história social da criança desde a idade média e como foi a evolução do seu reconhecimento como ser próprio e não como adulto em miniatura como pensava-se antigamente, enfatizando todas as fases de desenvolvimento pelas quais a criança passa desde que nasce, a fim de conhecermos suas reais necessidades e potencialidades. Com isso podemos desenvolver um trabalho mais eficiente no processo de ensino-aprendizagem.

Partindo desse contexto percebe-se que o brinquedo e os jogos são as melhores formas de se desenvolver conteúdos, à medida que favorecem a motivação necessária para que haja melhor assimilação de conteúdos e conseqüentemente acomodação.

Educadores e alunos, juntos em um processo participativo, devem selecionar e planejar adequadamente objetivos e conteúdos para que nossas práticas sejam coerentes com os princípios da cidadania e democracia, proporcionando uma acomodação prazerosa do conhecimento, do valor e das normas de nossa sociedade.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 A HISTÓRIA SOCIAL DA CRIANÇA

A criança ao longo da história foi desvalorizada, por ser considerada como ser ingênuo, inocente, gracioso e imperfeito.

Pode-se dizer que até por volta do século XII, não houve lugar para a infância na sociedade, ela era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida.

As crianças, na vida cotidiana, estavam misturadas com os adultos. Segundo Ariès (1981, p. 57) “isso pode-se perceber perfeitamente na arte da época, que não representava a figura da criança em seus retratos”. “Ninguém pensava em conservar o retrato de uma criança (...)” (p. 56). A infância era apenas uma fase sem importância, que não fazia sentido fixar na lembrança.

Como na época, as crianças morriam cedo demais, as pessoas não se apegavam muito a algo que era considerado uma perda eventual. Naquela época elas morriam em grande número devido às doenças. A criança era tão insignificante que nem esmo se temia que depois de sua morte ela voltaria para importunar os vivos.

O aparecimento do retrato da criança morta no século XVI marca um momento muito importante na história dos sentimentos da infância, mas afora essas efígies funerárias, os retratos de crianças isoladas de seus pais continuaram raros até o fim do século XVI. Mas foi no século XVII que esses retratos tornaram-se numerosos. A criança agora era representada sozinha e por ela mesma. Cada família queria possuir então, retratos de seus filhos pequenos. Foi também nesse

século que os retratos de família tenderam a se organizar em torno da criança, que se tornou o centro da composição. Foi neste período que apareceram também, as pinturas de crianças nuas.

A partir daí os adultos interessaram-se em registrar as expressões das crianças e empregar seu vocabulário e os jargões das amas.

A infância era tão ignorada que até mesmo o traje das crianças era o mesmo dos adultos, mas minituarizados. Nada no traje medieval separava a criança do adulto.

Na sociedade medieval não existia a consciência da particularidade infantil, desta forma, assim que a criança superava o período de mortalidade e tinha condições de viver sem a ajuda constante da mãe ingressava imediatamente ao mundo dos adultos e não se distinguia mais destes, ou seja, só ganhava importância na medida que pudesse ser útil à sociedade, antes disso, não tinha existência social. Ariès (1981) chama atenção para o fato de que, se alguém de nossos dias observasse a situação de vida da criança naquele tempo, a palavra ideal para descrevê-la seria “promiscuidade”.

Foi nas camadas superiores da sociedade do século XVII onde o sentimento da infância começou a evoluir. A criança recebeu um traje especial que a distinguia dos adultos. Essas especializações do traje das crianças “(...) numa sociedade em que as formas exteriores e o traje tinham uma importância muito grande, é uma prova da mudança ocorrida na atitude com relação as crianças (...)” (ARIÈS, 1981, p. 56).

Assim, começou-se a aflorar um sentimento pela infância e passou-se a dispensar então, mais atenção às crianças. As pessoas já nos hesitavam mais em admitir o prazer que sentiam em paparicá-las, por isso não pode mais ser

considerada como não-adulto, quase-adulto ou adulto incompleto mas sim, como um ser histórico-social que tem características próprias.

Nessa concepção entende-se a criança como possuidora de elementos inatos capazes de desenvolver-se e relacionar-se ativamente, influenciando seu meio social.

Estudos e pesquisas tem mostrado, em larga escala, uma diferente visão de criança. Essa visão nos permite compreender seu desenvolvimento e a forma como ela constrói seu conhecimento, entendendo-a como sujeito que desde o nascimento está inserida num contexto social e nele interage. Sabemos que os primeiros anos de vida de uma criança são muito importantes e que a infância é constituída por uma sucessão de etapas, onde cada uma delas prepara para a seguinte, e os limites entre uma e outra não são nítidos, nem precisos em relação à idade cronológica. Ao nascer a criança nada mais é do que um ser com muitas potencialidades de desenvolvimento. O bebê é movido, no início, por impulsos instintivos e inatos, os reflexos, que são respostas automáticas a estímulos específicos, não tendo ainda consciência do “eu”.

## 2.2 AS ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Pelos trabalhos de muitos estudiosos, principalmente do suíço Jean Piaget, sabe-se que não só o desenvolvimento físico como o mental, o emocional e o social tem fases decisivas neste período.

Piaget, a partir de seus estudos, concluiu que, ao longo do processo de desenvolvimento, as pessoas apresentam estruturas cognitivas qualitativamente diferentes e, cada uma dessas estruturas representa um estágio de

desenvolvimento, podendo se distinguir quatro estágios no desenvolvimento lógico. E a cada estágio o jogo se transforma e transforma a condição do aprendiz em crescimento social.

### 2.2.1 Estágio sensório-motor (0 a 2 anos)

Neste estágio verifica-se uma coordenação sensório-motora da ação. Assiste-se, ao longo deste estágio a uma organização dos movimentos e dos deslocamentos que, inicialmente centrados no próprio corpo, se descentralizam e atingem um espaço no qual a criança se situa como um elemento entre outros.

Divide-se em seis sub-estágios:

- *Reflexos* (0 a 1 mês): período em que a criança exercita seu equipamento reflexo. Conhece os objetos porque reage com eles, não existe separação entre seu corpo e o objeto, as coisas são percebidas como continuação do seu corpo.
- *Reação circular primária* (1 a 4 meses): quando a criança tem um comportamento casual que a leva a um resultado interessante, tenderá a repeti-lo.
- *Reação circular secundária* (4 a 8 meses): durante esse estágio, a consciência infantil do meio externo se expande. As reações envolvem a manipulação infantil dos eventos ou objetos do meio exterior. As atividades são repetidas devido ao interessante efeito de estímulo criada por uma atividade específica.
- *Coordenação das reações secundárias* (8 a 12 meses): meios e fins são claramente diferenciados. O comportamento é intencional e a criança

aplica um esquema como meio para atingir um propósito. A criança já é capaz de encontrar objetos escondidos.

- *Reação circular terciária* (12 a 19 meses): através das ativas experimentações e tentativas de erro, o bebê descobre novos meios para alcançar um objetivo.
- *Início do simbolismo* (18 meses a 2 anos): a linguagem é a conquista marcante. Agora os símbolos mentais começam a ser usados para se referirem aos objetos e às pessoas ausentes.

Nesta primeira fase de desenvolvimento cognitivo, a criança supera obstáculos pelo exercício da ação. Esta atividade adaptativa, baseada na repetição, necessita de espaço e brinquedos que estimulem noções básicas que serão a base do desenvolvimento, mais tarde, do jogo simbólico.

### **2.2.2 Estágio pré-operacional (2 a 7 anos)**

Durante este estágio a criança desenvolve habilidades lingüísticas e a capacidade para construir símbolos, ou seja, todos os esquemas da criança já são mentais. Este período é caracterizado pelo egocentrismo, isto é, a criança não se mostra capaz de colocar-se na perspectiva do outro. Apresenta como características:

- *Centralização e descentralização*: no período pré-operacional, a criança aprende somente uma dimensão do estímulo.
- *Estados e transformações*: o pensamento pré-operacional é estático e rígido. A criança capta estados momentâneos sem juntá-los num todo.

- *Desequilíbrio*: o período pré-operacional caracteriza-se mais pelo desequilíbrio, há um predomínio das acomodações, não das assimilações.
- *Irreversibilidade*: a criança mostra-se incapaz de compreender que existem fenômenos que são reversíveis, isto é, se fizermos determinadas transformações podemos restaurá-las (fazê-lo voltar ao estágio original).

### **2.2.3 Estágio das operações concretas (7 a 11/12 anos)**

Durante este período a criança estabelece bases para o tipo de pensamento lógico. Os termos “operações” e “concretas” evidenciam as características próprias desta fase de desenvolvimento.

As operações consistem em transformações reversíveis, e tal reversibilidade pode consistir em inversões ou em reciprocidade. Nesta fase a criança compreende cada uma dessas formas de reversibilidade, sem contudo, coordená-las. As operações em jogo nesse momento baseiam-se diretamente nos objetos e não ainda em hipóteses enunciadas verbalmente, por isso são chamadas operações concretas.

### **2.2.4 Estágio das operações formais (12 anos em diante)**

Neste estágio ocorre o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato. Apresenta como característica essencial a distinção entre o real e o possível. Nesta fase:

- o raciocínio do adolescente é dedutivo-hipotético;
- as operações seguem a lógica das proposições;

- elabora sucessão de hipóteses que expressa em proposições e passíveis de teste;
- o adolescente é capaz de aceitar suposições;
- propõe leis gerais.

Quando se analisa a extensa obra de Jean Piaget, é natural que se pense em aproveitar a riqueza de seus experimentos com o objetivo de compreender melhor a criança e, conseqüentemente, organizar a estimulação escolar segundo seus princípios.

As experiências de Piaget mostraram que as noções lógicas se desenvolvem independentemente de ensino. Então à escola cabe estimular esse desenvolvimento.

Sigmund Freud também nos deixou grandes contribuições no que se refere ao desenvolvimento afetivo, sexualidade humana e aparelho psíquico, alertando que o desenvolvimento da personalidade humana se dá em fases, pelas quais todo indivíduo passa. São elas:

- *Fase oral* (0 a 2 anos): no início o bebê associa prazer e redução da tensão ao processo de alimentação.
- *Fase anal* (2 a 3 anos): geralmente aprendem a controlar seus esfíncteres. A obtenção do controle fisiológico é uma nova fonte de prazer.
- *Fase fálica* (3 a 7 anos): a criança percebe as áreas genitais do corpo. Esta fase caracteriza-se pelo desejo da criança de ir para cama de seus pais e pelo ciúme da atenção que dão um ao outro. Fase do complexo de Édipo.



- *Fase de latência* (7 a 12 anos): nesta fase a criança volta-se para o relacionamento com seus companheiros, atividades escolares, esportes e outras habilidades.
- *Fase genital* (12 anos em diante): começa com o início da puberdade, ocasionando retorno da energia libidinal aos órgãos sexuais. Fase da completude da sexualidade. Começa a busca de formas para satisfazer as necessidades sexuais.

Esses e muitos outros estudiosos nos trouxeram muitas contribuições para entendermos melhor o comportamento humano, e conseqüentemente ajudá-lo nas mais diversas dificuldades, principalmente para aprender.

### 2.3 O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Várias são as dificuldades que caracterizam o ensino no Brasil. As dificuldades para aprender aparecem nas crianças sob distintas formas e o baixo rendimento ou fracasso escolar têm sido os mais comuns. Isso ocorre devido uma multiplicidade de fatores, dentre eles, a falta de estímulo na sala de aula. Todo mundo vive se queixando da escola, pais, professores e alunos e, pouco a pouco, os alunos vão perdendo a motivação para continuar se esforçando.

Dentro desse contexto, observamos a importância de se desenvolver aulas dinâmicas, alegres, envolventes e significativas, tornando evidente assim, que o uso do jogo e a brincadeira no ensino-aprendizagem é de fundamental relevância, pois um ambiente afetuoso e uma educação rica em estímulos ajudam a superar muitas das privações e atenuar os efeitos de conseqüências emocionais.

Estudos têm mostrado também que as atividades lúdicas são ferramentas

indispensáveis no desenvolvimento infantil, pois pela brincadeira a criança é introduzida no meio sócio-cultural do adulto. É por meio dos jogos que a criança adquire maturidade, aprende a ter limites, aprende a ganhar e perder, desenvolve o raciocínio, aprende a se concentrar e adquire maior atenção.

## 2.4 OS JOGOS E BRINCADEIRAS

A palavra “jogo” é de origem latina (*jocare*) e significa “gracejo”. Em seu sentido etimológico, expressa um divertimento, brincadeira, aventura, passatempo.

Do dicionário Aurélio (FERREIRA, 1989, p. 286-98), destacam-se dois conceitos:

- “Atividade física ou mental organizado por um sistema de regras que define a perda ou o ganho”.
- “Brinquedo, passatempo, divertimento”.

Já “brincar” (brinco + ar) significa divertir-se, entreter-se em jogos de criança, distrair-se, saltar, pular...

O ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, para desenvolver sua autonomia, criar vínculos e socializar-se. É brincando que a criança descobre-se como ser pertencente ao mundo que a cerca. Pode ser compreendido nos mais diversos aspectos: filosófico, sociológico, pedagógico e psicológico.

Segundo Antunes (1999, p. 17), o jogo é o mais eficiente meio estimulador das múltiplas inteligências. “Quando entretida em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele pode obter satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre”.

Sem esses estímulos a criança cresce com limitações e seu desenvolvimento fica comprometido. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal para estimular a aprendizagem, na medida em que proporciona um estímulo ao interesse do aluno.

“O jogo ajuda o aluno a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (ANTUNES, 1999, p. 36).

A maioria dos estudiosos e educadores concordam que o jogo é uma atividade de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem.

Para Antunes (1999, p. 37),

(...) toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental e esse desenvolvimento é expressão própria da natureza da evolução, e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de novas habilidades, ao entrarem em ação impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa: brincando, jogando.

O autor também alerta para a forma de usar os jogos. Segundo ele existem quatro elementos que devem ser levados em consideração ao se aplicar jogos:

- capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno: nem muito fácil, nem incapaz de ser solucionado pelo aluno;
- condições psicológicas favoráveis: não devem surgir como “trabalho”, e sim como ferramenta de combate à apatia e a inserção de desafios;
- condições ambientais: o ambiente deve ser conveniente assim como o espaço necessário à manipulação das peças e sua cuidadosa organização;

- fundamentos técnicos: precisa ter começo, meio e fim, e não deve ser interrompido.

Com base nessas informações, percebe-se que os jogos somente devem ser aplicados quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em auxílio na aquisição de novos conhecimentos, e que jamais deve ser utilizado se o aluno não tem maturidade para superar seu desafio.

Segundo Santos (1999, p. 13),

(...) para cada etapa do desenvolvimento infantil existem tipos de jogos correspondentes, por isso o jogo tem uma função essencial na vida da criança, na medida em que ela vai avançando em suas etapas evolutivas, as brincadeiras vão se tornando mais consistentes, de forma que o adulto possa mais facilmente identificar as situações de jogo.

Essa motivação pelo jogo torna-se uma estratégia de atividade que objetiva facilitar a aprendizagem. Além do planejamento e controle, o educador deve estar atento ao processo, introduzindo quando e se necessário. Isso permite o controle das atividades, bem como lhe possibilita avaliar as chances de sucesso e modificar as estratégias sempre que necessário.

Na, no entanto, alguns aspectos importantes que os educadores devem levar em conta no seu cotidiano para a promoção da motivação para a aprendizagem: que os seus alunos se motivam mais facilmente se as tarefas propostas forem desafiantes, por isso a introdução dos jogos nas tarefas.

Convém, no entanto, colocar uma questão que muito se discute quando se fala de aprendizagem, que se refere aos problemas enfrentados pelas crianças no processo de aprender. Evidências sugerem que um grande número de alunos possuem desempenho insatisfatório na escola. As causas ou fatores são múltiplos, a maioria de ordem afetiva ou neurológica.

Essa experiência repetida de insucesso pode levar ao caminho do fracasso escolar e ao abandono do processo de escolarização. Assim, facilmente se presume que os aspectos afetivos tem papel fundamental no desenvolvimento do indivíduo como um todo.

É fora de dúvida que para ajudar a criança no seu desenvolvimento, precisamos compreender sua natureza. Segundo Santos (1999, p. 13), “(...) nessa busca encontramos o brincar como uma necessidade básica que surge desde cedo nela (...)”.

Como podemos observar, é de grande importância propiciar um ambiente favorável à aprendizagem em que sejam trabalhados a auto-estima, a confiança, o respeito mútuo, sem contudo, esquecer da importância do ambiente desafiador que o jogo proporciona. Nesse sentido a educação deve promover o aperfeiçoamento do indivíduo e a escola deve constituir um instrumento dinâmico no progresso social. Facilmente se presume que o sistema educacional tem como finalidade principal promover mudanças desejáveis e relativamente permanente nos indivíduos, modificando comportamento na área cognitiva, afetiva e psicomotora. Daí a importância da prática pedagógica do educador centrada sempre no interesse do aluno. É de fundamental importância instrumentalizar o professor para lidar com essa questão do fracasso, tornando acessíveis os conhecimentos necessários para o trabalho com as dificuldades de aprendizagem.

## 2.5 A EVOLUÇÃO DO JOGO NA CRIANÇA

O ser humano possui uma tendência lúdica. Mas como se manifesta esta tendência ao longo do processo de desenvolvimento?

Piaget (1970) verificou o impulso para o jogo desde os primeiros meses de vida do bebê.

Existem, portanto, três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase de desenvolvimento em que se encontram.

### **2.5.1 Jogo de exercício sensório-motor**

Surge primeiramente sob a forma de simples exercícios motores. Sua finalidade é tão somente o prazer do funcionamento e consistem na repetição e gestos e movimentos simples, com valor exploratório.

O bebê brinca com o corpo, executa movimentos como estender e recolher os braços, as pernas, os dedos, os músculos.

As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo. No jogo de exercício não há intencionalidade por parte da criança, somente o prazer.

### **2.5.2 Jogo simbólico**

A partir do segundo ano de vida, com o aparecimento da linguagem e da representação, surgem os jogos simbólicos, isto é, jogos de ficção ou imaginação e de imitação.

O jogo para a criança de dois anos sugere exercícios de repetição de exploração das propriedades dos objetos, do corpo, do espaço e de carga de informações apresentadas como desafios para solução de problemas.

Neste estágio, o jogo é assimilação predominante sobre a acomodação. Em um primeiro estágio, o jogo é funcional, repetitivo, organizado em esquemas simples de ação. Após a assimilação e a acomodação dos esquemas mentais, o jogo ganha representatividade, simbolismo.

A criança ao adquirir a capacidade de representar cria condições de transpor a realidade modificando os objetos e o meio de acordo com sua necessidade de prazer, de satisfação. A busca do prazer dá expressão ao ato, surge a fantasia, que a torna capaz de compreender o funcionamento do mundo de forma particular, promovendo com isso, a capacidade de brincar em grupo, descentrando o pensamento e o domínio da linguagem. Os jogos nesta fase já têm caráter mais educativo.

A entrada na escola inicia o ciclo da aprendizagem. As representações de formas, medidas, cores e funções dos objetos devem estar presentes nos jogos. Toda essa organização que classifica e seria o objeto na brincadeira, inicia noções lógico-matemáticas e de representações que serão importantes no processo de alfabetização, proporcionando a aprendizagem pelo prazer.

### **2.5.3 Jogo de regras**

Ocorre na transição entre a atividade individual à socializada.

Começa a se manifestar por volta dos cinco anos, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos sete aos doze anos, predominando durante toda vida do indivíduo.

O jogo de regras é regulamentado por meio de um conjunto sistemático de leis, cuja principal função é a interação entre os pares reguladora e integradora do grupo social no qual o indivíduo faz parte. Por isso, os jogos de competição e cooperação são a base do trabalho lúdico com as crianças nesta fase. A necessidade de regra para garantir a posição de cada um no jogo, favorece a discussão e a interlocução dos indivíduos durante os jogos, para obtenção de resultados positivos. As regras podem vir de fora ou serem construídas espontaneamente.

Piaget (1970, p. 180) diz que “o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado e começa quando a criança abandona o jogo egocêntrico”.

## 2.6 O PAPEL DO EDUCADOR

Qualquer pessoa que trabalhe com criança, interfere no seu desenvolvimento e por isso não deve ficar alheio ao brinquedo, aos jogos, às brincadeiras.

Por isso não é suficiente dar às crianças o direito ao jogo, é preciso despertar e manter nelas o desejo pelo jogo. Não é possível se contentar em ampliar os recreios ou aumentar o número de brinquedos, é preciso, antes de tudo, formar educadores-animadores. Eles precisam ser capazes de conciliar o jogo ao que querem ensinar.

Na ação pedagógica, no processo de construção cognitiva da criança, o professor necessita reconhecer, saber e utilizar a brincadeira, os jogos como



possibilidades, estratégias que enriquecerão a aprendizagem significativa e coerente para a criança.

Andrade, *apud* Campagne (1989, p. 85) comenta que as crianças convidam com freqüência o educador a se juntar a elas:

(...) transformado em jogador ele pode se divertir também, ajudar as crianças a compreender as regras, mudar o rumo do jogo, alimentar a imaginação. O brinquedo não deixa o adulto de lado, com uma discreta piscada de olhos ele o convida a se sentar no chão e a se divertir na companhia de crianças.

Andrade (1989, p. 82) chama atenção para o papel do educador diante da relação criança/brinquedo. Para ela, é preciso responsabilizar a criança diante deste objeto que lhe pertence e “ensinar-lhe que ela tem direitos sobre ele e que estes direitos geram riscos: se ela quebrar (...), perder (...)” poderá ficar sem.

Isto significa colocar limites que toda posse impõe. Ao educador cabe encontrar meios para isso, a fim de que suas atividades não percam o sentido, precisa incentivá-las com atividades estruturadas e organizadas com o objetivo de facilitar a interação das crianças com essas atividades e brincadeiras, ou seja, o envolvimento estas. Para que isto aconteça é necessário que se recupere o lúdico do universo adulto. O adulto precisa “saber jogar” a fim de, frente à brincadeira, saber a hora de intervir, ensinar, censurar, aprender. Por isso dever-se-ia inserir o lúdico nas instituições educacionais para formação de professores.

Os professores precisam saber observar a criança. Andrade (1994, p. 99) diz:

(...) Impossível separar o brincar, da criança que brinca; a melhor compreensão desta, implica uma melhor compreensão do seu brincar. Só vendo a criança por inteira, como pessoa envolvida em outras tantas atividades que não a lúdica. E então propor soluções mais específicas, mais concretas que envolvam estas atividades no contexto escolar.

Considerando esses fatores, e que os primeiros anos de vida são de fundamental importância para o desenvolvimento subsequente da criança, fica mais do que evidente a relevância e o papel da escola na formação integral do indivíduo para uma sociedade em contínua mudança. Daí a importância em criar condições para satisfazer as necessidades básicas da criança, oferecendo um clima de bem-estar físico, afetivo e intelectual, mediante a proposição de atividades lúdicas que promovam a curiosidade e a espontaneidade, estimulando novas descobertas e o estabelecimento de novas relações a partir do que já conhece.

As práticas educacionais em vigor hoje no sistema de ensino nacional, negligenciam a condição do aprendiz de viver o conhecimento de forma ampla e diversificada.

Há a necessidade então, de uma prática pedagógica que venha de encontro com as reais necessidades do aluno, criando condições estimuladoras e desafiadoras à reflexão, e conseqüentemente, a formação de pessoas que buscam alternativas para solucionar, de maneira criativa, os problemas que surgem, criando situações que dêem a possibilidade do indivíduo de vir a ser, de tomar decisões, de fazer escolhas e de refletir criticamente sobre elas.

A tarefa de ensinar é, pois assumir uma responsabilidade muito grande. Se o educador não tiver um conhecimento seguro das fases do desenvolvimento mental da criança, se não souber o que ela tem capacidade, ou não, para fazer em determinada idade; se não for bastante criativo para preparar o ambiente propício e o material adequado às suas aulas e para desenvolver atividades pelas quais a criança se interesse, se não compreender que a criança pensa diferente do adulto e precisa do lúdico nesse processo, tudo será em vão.

É necessário considerar sempre o brincar como um ato de grande

importância. O brincar é um direito da criança reconhecido em lei.

Segundo Santos (1995, p. 5),

(...) muitas crianças perdem o direito de brincar já nos primeiros anos de sua infância, por deficiência física ou mental, ou por estarem hospitalizadas devido a graves doenças, e há outras ainda, que trabalham para ajudar os pais no sustento da família. A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

Pode-se perceber assim que o brincar faz parte da vida da criança mesmo ela não tendo condições para tal. Ela sempre brinca, seja pobre, rica, tendo ou não brinquedo, mesmo assim ela brinca. Brinca com a imaginação. Se não tem brinquedos, inventa. E nem assim perde o prazer na hora da brincadeira. Ela gosta de brincar por brincar.

Para a criança muito pequena, o brinquedo é parte dela. É através dele que lhes é permitido testarem situações de vida real ao seu nível, sem riscos e sob seu controle. Desperta a curiosidade, exercita a inteligência, a autoconfiança, as habilidades operatórias, permite a invenção e a imaginação, forma conceitos, seleciona idéias, enfim, são infinitos os benefícios, por isso esquecê-lo seria afastar a criança da própria noção da infância. Sem falar que o brinquedo é extremamente prazeroso para a criança, possibilitando seu envolvimento integral, já que ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente durante a brincadeira.

Por isso utilizar o brinquedo na sala de aula para estimular as mais diversas áreas do conhecimento, caso contrário, as atividades se tornarão rotineiras, desmotivadas, e sabe-se que o que realmente se fixa na memória é o que se vive, e isso precisa de emoção, que o brinquedo oferece da melhor maneira possível. Assim

brincar não é perda de tempo, nem simplesmente uma forma de preencher o tempo. Ele facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo que um produto.

A escola que valoriza a ludicidade, enquanto via de aprendizagem de conteúdos, deve observar alguns fatores para planejar suas atividades. Assim o educador deve observar: como as crianças brincam, qual o espaço onde brincam, como se avalia o resultado das ações, como se planeja as atividades a partir desta avaliação.

Diante dessas informações o educador pode pensar como dirigir sua fala nas atividades e como pode interferir no seu decorrer sem prejudicar a dinâmica de grupo.

A forma como o educador dirige a aula é o diferencial de resultados. Sua função é então, organizar junto com os alunos, formas de canalizar o desejo para a transformação das atividades mentais e aquisição de novos conhecimentos e relações.

Sobre a profissão de educador, Alves (2002, p. 72) faz algumas definições:

Ser educador é ensinar a ver, pensar, e inventar. Essas são as ferramentas e a brincadeira do corpo. O corpo carrega duas caixas. Numa mão, uma caixa de ferramentas. Na outra mão a caixa de brinquedos. Essas duas caixas definem os objetivos da educação (...). O conhecimento sozinho, é embrutecedor. A caixa de brinquedos sozinha é fraca (...). Sábio é aquele que possui as duas caixas e as sabe usar concomitantemente. A tarefa do educador: é ajudar os discípulos a construir suas caixas de ferramentas e suas caixas de brinquedos (...). Como? Usando as suas próprias. Pergunto-me: Será que nós, educadores, temos feito isso? talvez seja necessário ver, pensar e inventar. Talvez seja necessário brincar e jogar.

Eis a razão de nosso trabalho como educadores: mostrar como cada indivíduo pode construir sua caixa de ferramentas a fim de utilizá-la quando necessário, formando, assim, seres que pensam criticamente sobre a realidade e usam ferramentas necessárias e adequadas à cada situação que encontram,

transformando essa realidade em prol de suas necessidades e aspirações, sendo sempre, antes de mais nada, justos consigo mesmo e com os outros.

Os próprio Parâmetros Curriculares Nacionais simbolizam uma proposta que visa orientar as muitas políticas existentes nas diferentes áreas do país e que contribuem para a melhoria de eficiência, atualização e qualidade da nossa educação. Segundo Antunes (1999, p. 43), “representam um referencial para fomentar a reflexão sobre os currículos, garantindo assim a melhoria da qualidade de ensino, socializando discussões e pesquisas, envolvendo o professor brasileiro de maneira geral”.

## 2.7 O JOGO E A PSICOPEDAGOGIA

Dentre as diferentes formas de utilização, os jogos e brincadeiras também têm sido utilizados como instrumento técnico por psicólogos e psicopedagogos no processo diagnóstico.

Na psicopedagogia o jogo pode significar para o sujeito uma experiência de real importância: a de entrar no mundo do conhecimento, de construir respostas por meio de um trabalho que integre o lúdico, o simbólico e o operatório, muitas vezes sem se dar conta.

Numa perspectiva psicopedagógica, o jogo não dará muita atenção aos resultados e sim aos meios que a criança chega ao final do mesmo.

De acordo com Winnicott (1975, p. 63),

(...) é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como foram altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.

Assim podemos notar que a brincadeira não somente favorece a aprendizagem como também é utilizada como estudo dos problemas psicológicos dos indivíduos. Segundo Winnicott (1975), para o professor, a brincadeira visa o enriquecimento e o terapeuta, interessa-se pelos processos de crescimento da criança e pela remoção de bloqueios que podem tornar-se evidentes na hora da brincadeira: “A brincadeira é extremamente excitante. Compreenda-se que é excitante não primariamente porque os instintos se acham envolvidos; isto está implícito” (WINNICOTT, 1975, p. 71).

Para o autor, a importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. Isso se dá na relação mãe-bebê, no relacionamento de confiança que pode, ou não, se desenvolver entre eles. Assim coloca:

(...) Localizei essa importante área da experiência (brincadeira) no espaço potencialmente entre o indivíduo e o meio ambiente, aquilo que, de início, tanto une, quanto separa o bebê e a mãe, quando o amor desta, demonstrado ou tornando-se manifesto como fidedignidade humana, na verdade fornece ao bebê sentimento de confiança no fator ambiental (WINNICOTT, 1975, p. 142).

Winnicott (1975) coloca que o espaço potencial entre o bebê e o mundo depende da experiência que conduz à confiança, ou seja, o tempo que este bebê fica longe da mãe, e o que lhe é colocado, ou não, neste espaço de tempo.

Dependendo da situação apresentada poderá levar a patologias, mais tarde. E é aí que o analista pode se utilizar da brincadeira para um trabalho e/ou tratamento mais eficiente. Mas para ser utilizado com tal fim é interessante compreender que o brincar tem de ser espontâneo, caso contrário torna-se inútil.

Como podemos observar, o jogo (brincadeira) em suas diferentes formas, constitui além de um recurso diagnóstico, um meio favorável a ser utilizado como

procedimento tanto nas áreas de psicoterapia, da psicopedagogia e da educação, favorecendo nesta a construção de raciocínios no processo de intervenção junto às crianças com dificuldades de aprendizagem.

A esse respeito, Brenelli (2001, p. 185) nos diz:

Conhecimentos escolares podem ser avaliados e desenvolvidos em situações de jogos de regras, neutralizando, assim, as resistências que apresentam muitas crianças com dificuldades quando lhes são impostas situações diretivas que as fazem reviver os fracassos experienciados na escola.

O jogo insere-se então, tanto na vertente da psicoterapia como na psicopedagogia, pois essas duas vertentes se encontram relacionadas no que concerne às dificuldades de aprendizagem. Embora atuem em campos específicos, ambas se complementam na tentativa de se compreender tais dificuldades.

A atividade lúdica constitui um mediador por meio do qual a criança irá expressar-se, e segundo Brenelli (2001, p. 167), “cabará pois, ao entrevistador, estabelecer vínculo a fim de conhecer e compreender a criança”.

O brincar constitui, para Winnicott (1975, p. 13), além de diagnóstico, uma indicação para o procedimento terapêutico, por “situar-se numa zona intermediária entre a realidade do sujeito e a realidade compartilhada do mundo externo aos sujeitos, permitindo que ambos sejam comunicados”.

Já os estudos de Piaget relacionados ao jogo simbólico, ainda que não direcionados ao psicodiagnóstico, oferecem grandes contribuições. Segundo ele a extensão da atividade lúdica é bastante ampla e permite a criança reviver suas experiências e o símbolo nela expressa permite a “linguagem afetiva”, a qual reflete seus sentimentos e suas experiências vividas e concretas.

Brenelli (2002, p. 174) coloca que “em relação às dificuldades de aprendizagem, o jogo simbólico oferece indícios relevantes a respeito dos aspectos emocionais envolvidos no processo de conhecer e aprender”.

Convém ressaltar que Psicopedagogia tem se constituído no espaço privilegiado para pensar as questões relativas à aprendizagem. Sendo assim, está intimamente ligada ao ato de brincar, como fonte de conhecimento, visto que o objeto central de estudo da Psicopedagogia se estrutura em torno da aprendizagem humana, auxiliando nos problemas, dificuldades e distúrbios da aprendizagem nos aspectos afetivos, cognitivos e no desenvolvimento motor como um todo.

Assim sendo, observa-se que a importância do jogo no psicodiagnóstico é defendido por vários autores. Com efeito, o brincar ou o jogo constitui também objeto da Psicopedagogia, tanto para diagnosticar como para tratar dos distúrbios ou dificuldades de aprendizagem, ocupando um lugar bastante definido nesse processo.

Vale a pena salientar que nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras, ou seja, brincar é também sua linguagem, que devemos respeitar.



### 3 SUGESTÃO DE ATIVIDADES

Visto que é de fundamental relevância o uso do lúdico na aprendizagem na aprendizagem e que a função educativa das atividades lúdicas são de fato a aprendizagem do indivíduo, seu desenvolvimento pessoal, social, cultural sua boa saúde mental, a compreensão do seu mundo, os processos de socialização e a comunicação e expressão na construção do conhecimento, propõe-se aqui um plano de atuação pedagógica com sugestões de atividades em forma de jogos e brincadeiras que podem ser aplicadas durante as aulas, pelos professores, pois até mesmo atividades dirigidas, que podem não ter relação com o jogo, são passíveis de se criar pontes entre as duas atividades, visto que elas podem se enriquecer mutuamente.

#### 3.1 JOGO: MEMÓRIA AUDITIVA

**Número de participantes:** 2 a 5 jogadores.

**Idade:** a partir de 5 anos.

**Objetivo:** desenvolver a atenção da criança para que ela discrimine sons e desenvolva sua percepção auditiva.

**Forma de jogar:** espalham-se as peças na mesa, e a criança deverá procurar os pares ouvindo o som produzido. Quem formar mais pares ganha o jogo.

**Material:** escolher recipientes iguais que não sejam transparentes, por exemplo, copinhos de café, e objetos pequenos variados como areia, cereais, pedrinhas, pregos, etc. Usar fita adesiva para unir os copos. Fazer em pares.

### 3.2 JOGO: MEMÓRIA DE PESO

**Número de participantes:** em duplas.

**Objetivo:** desenvolver a atenção, concentração e a discriminação de peso.

**Idade:** a partir de 5 anos.

**Forma de jogar:** o jogo consiste em um número “x” de peças, sendo composto de pares, contendo um elemento, em diferentes quantidades iguais (selecionar recipientes iguais, colocar nos pares de recipientes de modo que cada um tenha exatamente a mesma quantidade, para que contenham o mesmo peso). Espalhar as peças na mesa. Uma criança pega uma peça e produz sons e escolhe outra na tentativa de achar o par. Ganha quem formar mais pares.

### 3.3 QUATRO POR QUATRO

**Objetivos:**

- explorar livremente as formas;
- identificar forma, tamanho e cor;
- desenvolver o pensamento lógico-matemático;
- realizar equivalências entre quadrados de tamanhos diferentes;
- identificar a quantidade e realizar contagem;
- perceber noções de cor, tamanho, forma, equivalência e todo-parte e parte-todo;
- realizar operações de adição, subtração, equivalência e frações;
- vivenciar atividades lúdicas.

**Idade:** a partir de 5 anos em diante.

**Apresentação:**

- 1 dado;
- 116 quadrados diferenciados por tamanho e cor, sendo 4 com 20 cm de lado, 16 com 10 cm, 32 com 5 cm e 64 com 2,5 cm. Cada tamanho com uma cor correspondente;
- distribuir livremente as formas para a criança selecionar por tamanho e cor;
- brincar com as formas fazendo equivalência entre os tamanhos;
- colocar as formas no “BANCO”;
- jogar o dado e retirar do Banco a quantidade correspondente;
- sempre que conseguir 4 formas iguais, trocar pela forma maior correspondente;

Ganha o jogo quem conseguir pegar a maior forma do “BANCO”.

### 3.4 ASSOCIAÇÃO DE IDÉIAS

**Objetivo:** desenvolver a criatividade, o pensamento lógico, a associação de idéias e a linguagem oral.

**Número de participantes:** de 2 a 5 participantes.

**Idade:** a partir de 5 anos em diante.

**Apresentação:** cortar 20 cartelas, para formar um baralho, selecionar 20 figuras diferentes e colar em cada cartela.

Embaralhar as cartas e colocá-las todas juntas, viradas para baixo. Cada jogador retira uma carta e começa uma história baseada na figura que tirou; o

seguinte compra outra carta e continua a história, introduzindo a sua figura e assim sucessivamente, até terminar o baralho.

### 3.5 JOGO LÓGICO (Anexo 1)

**Objetivo:** desenvolver as noções de forma, cor e quantidade.

**Número de participantes:** de 2 a 4 participantes.

**Idade:** a partir de 4 anos.

**Apresentação:**

- 1 dado com formas geométricas (3 formas);
- 1 dado com cores;
- 1 dado para quantidade (1 a 6);
- 10 quadrados (duplex) azul;
- 10 quadrados (duplex) laranja;
- 10 quadrados (duplex) vermelhos;
- 10 círculos (duplex) azul;
- 10 círculos (duplex) laranja;
- 10 círculos (duplex) vermelhos;
- 10 triângulos (duplex) azul;
- 10 triângulos (duplex) laranja;
- 10 triângulos (duplex) vermelhos;

Espalhar as formas sobre a mesa. Jogar os dados, um de cada vez, verificar o resultado. A criança que jogou seleciona as formas pela cor e pela quantidade e então as retira da mesa. A criança seguinte repete a operação, e assim sucessivamente, até se esgotarem todas as formas.

Ganha quem conseguir o meio número de peças; ganha-se também pelo maior número de formas ou cores.

### 3.6 JOGO: MEMÓRIA DE TEXTURAS

**Objetivo:** desenvolver a atenção, percepção tátil e a memória.

**Número de participantes:** dupla ou equipes.

**Idade:** a partir de 4 anos.

**Apresentação:**

- Fazer pares de fichas de papel com diferentes materiais (palitos, arroz, milho, feijão, algodão, pano, lã...)
- Espalha-se as fichas sobre a mesa e a criança, de olhos vendados, tem que procurar pares com a mesma textura.
- Ganha quem conseguir mais pares.

### 3.7 JOGO: DEZ COLORIDOS

**Objetivo:**

- trabalhar a contagem, a comparação de quantidades e a correspondência;
- trabalhar a fixação de cores;
- socialização.

**Idade:** ideal para a pré-escola.

**Número de participantes:** 5 que competirão entre si.

**Apresentação:** cada aluno receberá 10 canudinhos com cores misturadas aleatoriamente. Primeiro a professora vai incentivar a contagem verbal, pedindo que

cada um se certifique que possui realmente 10 canudos. Feito isso a professora sorteia um giz de cera. Cada aluno vai então contar quando canudinhos possui daquela mesma cor, devendo o grupo, em seguida, somar o total de seus canudos daquela cor sorteada. Ganha 1 ponto o grupo que tiver a maior quantidade de canudinhos daquela cor. O grupo que tiver mais pontos no final, será o vencedor.

### 3.8 DESMONTE OS QUADRADOS

**Objetivo:** desenvolver a atenção, raciocínio e solução de problemas.

**Idade:** a partir de 8 anos.

**Número de participantes:** individual.

**Apresentação:** com 40 palitos, formas 16 quadrados. Mexendo apenas 9 palitos, desmanchar todos os quadrados.

### 3.9 TANGRAM (Anexo 2)

**Objetivo:** desenvolver o raciocínio lógico.

**Idade:** a partir de 5 anos.

**Número de participantes:** individual.

**Apresentação:** recortar e montar o Tangram em diferentes formas.

### 3.10 HEXÁGONO (Anexo 3)

**Objetivo:** desenvolver o raciocínio lógico e concentração

**Idade:** a partir de 5 anos.

**Número de participantes:** em grupos de até 4.

**Apresentação:** os alunos recebem as peças do hexágono em um envelope e devem montar a figura usando como referência o modelo da figura desenhado no quadro. É importante cortar cada peça com papéis de cores diferentes e enumerá-las para que ao terminar a tarefa seja fácil a cada grupo de alunos guardá-las nos respectivos envelopes.

### 3.11 ALFABETO VIVO

**Objetivo:** desenvolver a memória e fluência verbal.

**Idade:** a partir de 7 anos.

**Número de participantes:** todos os alunos.

**Apresentação:** o professor fixa nas costas de cada aluno uma letra do alfabeto. Ao dar o sinal, menciona uma palavra ou mensagem previamente preparada que utiliza apenas as letras disponíveis segundo sua diversidade e quantidade. Os alunos dentro do tempo determinado pelo professor, que progressivamente, deve ir tornando cada vez mais curto, devem se organizar de maneira a formarem a palavra ou a sentença, compondo um alfabeto vivo e deixando um espaço entre a última letra de uma palavra e a primeira da outra.

### 3.12 JOGO: NÚMEROS VAZADOS

**Objetivo:**

- desenvolver a percepção de sistemas de numeração;
- realizar contagem.

**Idade:** a partir de 7 anos.

**Número de participantes:** toda turma, um por vez.

**Apresentação:** preparar no computador número de 1 a 9 em tamanho equivalente a uma folha sulfite. Aplicar sobre cartolina cortando com estilete seu contorno e dessa maneira, fazendo números vazados.

Os alunos deverão, com os olhos vendados, identificar o número e reunir quaisquer objetos disponíveis no local, nesse número (quantidade). Fazer com lápis o contorno desses números, enfileirar os números em ordem crescente e decrescente.



## 4 CONCLUSÃO

Como podemos observar, o jogo é tão antigo como o próprio homem e é parte integrante da vida em geral, sendo assim tem função vital para o indivíduo.

Percebe-se assim que o jogo infantil, com intenção pedagógica, torna-se ferramenta metodológica fundamental e básica para que se alcance os objetivos propostos para o ensino-aprendizagem.

O que tem se percebido é que há uma restrição ao lúdico. Pode-se dizer que há uma falta de conhecimento e compreensão do seu verdadeiro valor e sentido. A criança é um ser em desenvolvimento que não dispõe o tempo todo das mesmas ferramentas e da mesma competência. Isto faz com que sua brincadeira se estruture em parte, no que ela é capaz de fazer, sendo esta um meio de comunicação, de prazer e de recreação. Um dos elementos importantes na brincadeira é que no jogo, a criança toma uma decisão, é capaz de decidir se vai ou não brincar. Talvez esta seja uma característica essencial, o que diferencia o jogo de outras atividades.

A criança quando conduzida à busca de um conhecimento abstrato, se trabalhado com uma pequena dose de brincadeira, o aprendizado se tornaria mais bem sucedido. Deve haver sempre um equilíbrio entre o esforço do aluno e o prazer em aprender, pois nossa responsabilidade não está em transferir conhecimentos, mas traduzir de forma significativa as especificidades dos conhecimentos ensinados na escola para que cada aprendiz se torne um multiplicador da cultura, beneficiando assim todos os que partilham dela para viver de maneira justa e digna.

Nesta busca do conhecimento torna-se imprescindível que a escola, os professores, o sistema de ensino reencontrem caminhos novos para a prática

pedagógica escolar, buscando alternativas lúdicas para alimentar o desejo de aprender dos seus alunos.

Devido a revolução eletrônica, nota-se que as crianças passam a maior parte do seu tempo na frente do computador ou da televisão, com isso ganharam maior conhecimento, mas também perderam mobilidade, o prazer pelo movimento das brincadeiras, jogos e do convívio em grupo, enfim da atividade física, sendo que esta além de cultivar hábitos saudáveis é uma forma de educação onde a criança aprende brincando.

A criança é muito mais perceptível que qualquer outra faixa etária, ela é autêntica, pois é descompromissada de interferências, ao contrário dos adultos onde a percepção fica prejudicada pelas circunstâncias sociais. Ela não tem hábito de pedir permissão para começar a aprender, vive todas as experiências de forma descontraída, assimilando assim conteúdos, por meio da realização. É a partir da brincadeira que a criança desenvolve o afeto, motricidade, linguagem, percepção, memória, etc.

Neste contexto, as dificuldades de aprendizagem não devem passar despercebidas, é preciso compreender suas alternativas de enfrentamento desse problema, bem como propor novos meios de identificá-los, tornando-se necessário e fundamental a todos os envolvidos nessa tarefa social de preparação de novas gerações.

Para que isso ocorra, é preciso haver um abandono de condutas rígidas e inflexíveis. É preciso haver uma quebra das hierarquias epistemológicas, que colocam no topo da pirâmide os conhecimentos ditos científicos, provados, e, abaixo deles, todos os outros.

Todas essas observações nos levam a acreditar na importância do lúdico no processo de assimilação, acomodação de novos conhecimentos, que incorporados aos que o sujeito já possui fará com que haja substancial crescimento na aprendizagem, bem como aumento da auto-estima desta criança com dificuldades.

Assim sendo, faz-se necessário a conscientização por parte de todos os envolvidos neste processo para que no futuro tenhamos cidadãos felizes e conscientes do seu papel na sociedade. Cidadãos críticos e engajados numa causa em prol do desenvolvimento e crescimento seja social, afetivo ou cognitivo da população como um todo. Se acreditarmos que o jogo é uma espécie de laboratório da infância e pensarmos em um programa, um referencial nacional, cultural para tentar construir um espaço entre o jogo e as atividades dirigidas, mediadas pelos conhecimentos específicos oferecidos pelos professores, teremos como resultado, menos evasão e repetência em nossas escolas. Quem joga pode chegar mais fácil e rápido ao conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rubens. **Por uma educação romântica**. São Paulo: Papyrus, 2002.

ANDRADE, Cyrce Junqueira de. Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar: o brincar na creche. In: RAMOS, Zulmira de Moraes. **Educação infantil: muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 1994. p. 69-105.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. 4. ed. São Paulo: Papyrus, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GOULART, Iris Barbosa. **Piaget: experiências básicas para utilização pelo professor**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1989.

NICOLAU, Marieta Lucia Machado. **A educação pré-escolar: fundamentos e didática**. São Paulo: Ática, 1995.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e infância**. Petrópolis: Vozes, 1999.

SISTO *et al.* **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## **ANEXOS**