

A concretização da aprendizagem através dos jogos¹

Rampanelli, Elizandra²

elizandrarampanelli@hotmail.com

Schmidt, Maxima Graziella Ortolan³

RESUMO

Sabe-se que a Matemática tem um papel relevante na educação, entretanto, os alunos portadores de necessidades educativas especiais, apresentam dificuldades em assimilar seus conteúdos. Muitos estudos enfatizam a importância dos jogos como um meio favorável para provocar o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças principalmente quanto a aquisição do conhecimento matemático. Com base em estudos, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o valor educacional dos jogos, analisando a ótica de metodologia como instrumento fundamental para o processo desenvolvimento da criança. Procuramos mostrar neste trabalho, os aspectos de jogos que podem motivar e despertar o interesse do aluno, tornando a aprendizagem mais atraente. A partir de erros e acertos e da necessidade da análise sobre a eficiência de cada estratégia, construída para alcançar a vitória no jogo, estimula-se o desenvolvimento do raciocínio reflexivo daqueles que jogam. A pesquisa é de cunho bibliográfico, apoiando-se em teóricos como: Piaget, Vygotsky, Kamii, entre outros. Os resultados alcançados apontam que o professor tem um papel de mediador na construção significativa da aprendizagem por meio de desafios e estímulos, que podem ser proporcionados por jogos. É preciso construir com o aluno uma relação de interação, buscando significar a experiência cotidiana, pois o espaço da sala de aula é um ambiente de investigação na qual os alunos expressam sua forma de pensamento, suas dúvidas, suas descobertas, além de construir vínculos e socializar-se com os demais. Se olharmos o ato de simplesmente jogar, com certeza não conseguiremos notar a amplitude dos significados que ele representa ao olhar da criança e toda a magia que envolve e contagia a ação.

Palavras-chave: Aprendizagem. Jogos. Lúdico. Ensino-Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

¹ Artigo apresentado para o Instituto Educacional Sem Fronteiras- IESF como requisito parcial obrigatório para obtenção do título de especialista em Metodologia Científica.

² Professora na Instituição: E.M.E.F GERMANO LAZARETTI, Pedagoga e Especialista em Metodologia da Educação Básica; Ensino Fundamental, Médio e EJA.

³ Orientadora Professora Especialista.

O ser humano em suas diferentes fases de desenvolvimento está sempre adquirindo e construindo conhecimentos. Para cada etapa existem relações com os diversos tipos de construções realizadas e destas vivências despontam modos de atuação para desenvolver sua vida em sociedade.

O ser humano passa por diferentes etapas nesta construção, desde a fase inicial até elaborar pensamentos com diferentes estruturas. Construir um saber é apropriar-se de um conhecimento. É no seio deste processo que a criança terá a possibilidade de transformar o objeto, de acordo com a experiência de cada um.

Sem os jogos fica tedioso o processo de aprendizagem. É necessário que a construção se faça a partir do jogo, da imaginação, do conhecimento do corpo. Brincar é vital, primordial e essencial, pois esta é a maneira que o sujeito humano utiliza para se estruturar como sujeito da emoção, da razão e da relação.

Na prática pedagógica dos educadores nos anos iniciais, existe a importância em conhecer uma metodologia de trabalho que seja significativa para criança portadora de necessidades especiais, assim cabe ao educador desenvolver um trabalho sobre jogos, para compreender melhor a criança e o processo de ensino-aprendizagem. Ao longo desse período, o educador vai perceber e a criança como sujeito histórico, onde a brincadeira está intimamente ligada em sua vida. Ao brincar, elas constroem significações atribuídas a cada situação que se abre à construção de novos olhares, modificando a sua forma de agir.

A criança, ao fazer tal conquista, entra para um espaço social e cultural extremamente valorizado nas culturas letradas e tal fato não passa despercebido pelos que cuidam dela, às vezes, por ter um ritmo diferente, os adultos acabam deixando de valorizar o processo de conquista e quer logo o resultado, o produto. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é apresentar o valor educacional dos jogos, analisando-o sob a ótica da metodologia de ensino como instrumento fundamental para o processo desenvolvimento e aprendizagem da criança. É necessário compreender a criança portadora de necessidades especiais como sujeito histórico que, através do jogo, constrói

significações a cada situação de ensino e se abre para a construção de aprendizagens com novos significados, modificando ao mesmo tempo sua forma de agir.

Na concepção de Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança portadora de necessidades educativas especiais a desenvolver, e comunicar-se com os que a cercam e consigo mesmo. Através do brincar a criança tem a capacidade de criar, imaginar, cooperar, de ter autoestima e com isso confiar em si mesma, sendo capaz de desenvolver-se como uma pessoa dita normal.

Ao brincar, a criança estimula a inteligência porque este ato faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a sua criatividade, assim como possibilita o exercício de concentração, atenção e engajamento. Desse modo a criança portadora de necessidades educativas especiais com a ajuda do jogo terá a possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual a mesma convive, já que o jogo busca o desenvolvimento cognitivo, oportunidades de crescimento e amadurecimento.

As brincadeiras estão presentes na vida de todo ser humano, sua essência é natural. Hoje, o brincar se faz necessário em nossas vidas, em especial na vida das crianças, pois cada dia que passa, elas vão perdendo seu espaço físico e social. Por falta desse espaço as crianças estão super-familiarizadas com videogames, televisão e computador, não conhecendo o prazer de criar brinquedos com caixinhas, latas, botões, madeiras nem jogos de montar.

Esses brinquedos oportunizam e favorecem as brincadeiras, a criança coloca no objeto com que está brincando o significado que ela deseja. Enfim, na pressa e correria do dia a dia, pais, mães e professores tentam simplificar suas rotinas e tarefas oferecendo brinquedos já prontos e que não requerem maior esforço da criança e nem tão pouco o estímulo à imaginação e à criatividade, pois sequer fazem sujeira ou desarrumação na casa, ou em sala de aula, sendo assim, as crianças desenvolvem-se num meio distante das atividades criativas.

Para obter respostas a todos os questionamentos sobre o jogo e alguns conceitos de aprendizagem, foi proposto realizar o estudo, que será aqui apresentado.

Nesse sentido, a metodologia pautou-se na pesquisa bibliográfica, que visa consultar periódicos, teóricos, artigos retirados da internet, entre outros.

Não será possível pensar nas brincadeiras para as crianças sem considerá-las como uma oportunidade também para o educador, pois os jogos, quando trabalhados nos anos iniciais, oferecem a ambos, inúmeras possibilidades educacionais, contribuindo para o desenvolvimento corporal, estimulando a inteligência e enriquecendo a vida psíquica da criança, possibilitando ao educador avaliar e refletir sobre a sua prática pedagógica.

2. JOGOS E SUA IMPORTÂNCIA PARA O ENSINO APRENDIZAGEM

Na fase infantil, a brincadeira e o jogo desempenham funções psicossociais afetivas e intelectuais básicas no processo de desenvolvimento infantil. O jogo apresenta como uma atividade dinâmica que vem a satisfazer uma necessidade da criança dentre outras, de movimento, ação. Assim no sentir de Vygotsky (1991):

[...] se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio do desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendência e incentivos. (VYGOTSKY, 1991, p. 105).

Segundo Vygotsky (1991), estudar o desenvolvimento educacional pelo brinquedo significa, num primeiro momento, determinar o processo de manutenção das necessidades da criança, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo.

Assim sendo, brincar é um tipo de atividade caracterizada por uma estrutura tal que o movimento está no próprio processo, em seu conteúdo, motivando a criança a agir. Para a criança, o mundo do brinquedo apresenta

como ilusório e imaginário propício à realização dos desejos não operacionalmente realizáveis.

Portanto, o jogo depende da imaginação e é a partir desta situação imaginária, fundamental no jogo, que se traça o caminho à abstração. Assim, Vygotsky (1991), propõe separar o jogo em um resumo de capacidades que envolvem: percepção + memória + pensamento + imaginação, sendo que tais processos podem ser identificados na evolução do jogo no ser humano. É a partir destes elementos, constituintes do jogo, que a criança estabelece sua relação com a realidade que a cerca.

Exige-se do jogador um nível de abstração, a fim de elaborar estratégias e testar suas jogadas, prevendo as possíveis consequências, exceções, e considerando as regras determinadas pelos jogadores e impostas pela situação imaginária. No processo de desenvolvimento é fundamental que se propiciem situações de jogo em que a imaginação seja desencadeada, pois: “A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a oferta de imediato, mas também pelo significado dessa situação”. (VYGOTSKY, 1991, p. 110).

Além disso, diante o período escolar, a criança passa para um nível cognitivo, onde o jogo de regras se faz presente, sendo, necessário que a escola esteja atenta à importância do processo imaginário na constituição do pensamento abstrato, é importante notar que a ação regida por regras é determinada pelas ideias dos indivíduos e não pelos objetos. Por isso sua capacidade de elaborar estratégias, previsões, exceções e análise de possibilidade acerca da situação de jogo, perfaz um caminho que leva a abstração. Portanto, a escola deve estar preocupada em propiciar situações de ensino que possibilitem aos seus alunos percorrerem este caminho, valorizando a utilização de jogos nas atividades escolares.

Vygotsky (1991) defende que, durante a pré-escola ou em idade escolar, as habilidades conceituais da criança são ampliadas a partir do brinquedo, do jogo, e, portanto, do uso da imaginação. Segundo ele, ao brincar, a criança está sempre acima da própria idade, acima de seu comportamento

diário, maior do que é na realidade. Quando a criança imita os mais velhos em suas atividades culturalmente e socialmente padronizadas, ela gera oportunidades para o seu próprio desenvolvimento intelectual.

Vygotsky propõe estabelecer um paralelo entre o brincar e a instrução escolar, defendendo que ambos criam uma zona de desenvolvimento proximal que, a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar. Esta internalização, segundo o próprio autor, se dá pela transformação de um processo interpessoal (social) num processo intrapessoal (do sujeito). No jogo, este tipo de transformação pode ser evidenciado no momento em que considerarmos a ação do jogo como um diálogo do indivíduo consigo mesmo.

Um caráter importante do jogo é a possibilidade de mudança de regras em comum acordo com os outros jogadores, antes de iniciar uma jogada. Para que isso ocorra é necessário que a criança tenha consciência das regras e as discuta com seus adversários de jogo, constituindo o que podemos denominar de regra sociais.

Para Vygotsky (1991), uma situação imaginária contém regras de comportamento onde a criança representa o papel de mãe, obedecendo às regras que regem esse comportamento material. A natureza desta regra é diferenciada, visto que não representa regras previamente formuladas que se alteram durante o jogo.

Da mesma forma, segundo o autor, todo jogo com regras contém uma situação imaginária na medida em que “o mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.” (VYGOTSKY, 1991, p. 109).

Portanto, a afirmação de que todo jogo tem regras, necessita da busca de uma compreensão de regras tanto no nível de convenção, para crianças pequenas que ainda não tem consciência da regra implícita num jogo, numa brincadeira e, portanto, não se sentem obrigados a segui-la quando no nível de regra social em que os indivíduos podem orientar-se, questionar-se e modificar tais regras.

O jogo dito pedagógico apresenta-se produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumental e, portanto, facilitador à aprendizagem do aluno e, também, produtivo ao aluno, que, desenvolve sua capacidade de pensar, refletir, analisar, levantar hipótese, testá-las, além do desenvolvimento da autonomia e da socialização propiciadas pelo movimento do jogo.

Para o referido autor, há uma distinção entre aprendizagem e desenvolvimento interno, pois enquanto o desenvolvimento atinge o nível real, o aprendizado atinge o potencial, estando sempre à frente daquele: “O saber que não vem da experiência não é realmente saber [...] na ausência do outro, o homem não se constrói homem” (p.30). Desse modo, o aprendizado não se subordina totalmente ao desenvolvimento das estruturas intelectuais da criança, mas um se alimenta do outro, provocando saltos de nível de conhecimento.

O ensino para Vygotsky (1991), deve se antecipar ao que o aluno ainda não sabe nem é capaz de aprender sozinho, porque entre aprendizado e desenvolvimento, o aprendizado vem antes: [...] deve ser mediado pelo outro tendo em vista o meio sociocultural em que vive sua relação como processo transformador de conceitos já adquiridos assim possibilitando a evolução de um novo conhecimento ampliando-o. (p. 34).

O jogo se torna uma fonte de muito valor, pois na interação do ato de jogar com o outro, a criança cria novas possibilidades de se desenvolver, por meio do movimento em que a criança pode expressar seus sentimentos, angústias e medo, dando significados aos pensamentos vindos a ampliar seus conhecimentos. O importante do jogar se torna como um desafio contido nas situações lúdicas, estimulando a inteligência e possibilidades de um maior desempenho e compreensão do raciocínio lógico.

Não basta ao professor dispor de uma formação adequada, durante o processo de formação inicial, acadêmica, escolar, mas é necessário que se criem mecanismos para o desencadeamento de um processo de formação continuada, onde o professor possa estar constantemente em contato com novos pensamentos com a relação à Educação Matemática e suas implicações, para reestruturar a forma de ação pedagógica.

Em todo processo descritivo, evidenciou-se uma busca por um ensino que seja significativo ao aluno, que proporcione um ambiente favorável à imaginação, a sua própria descoberta e a sua construção do desenvolvimento cognitivo, possibilitando ao aluno a vontade de aprender, e despertando o interesse pela investigação e participação coletiva na constituição de um todo.

Os jogos favorecem o desenvolvimento das estruturas cognitivas permitindo que o sujeito realize coordenações no processo de escolha e procedimentos adequados ao alcance das crianças, pois o objetivo do jogo é constituir o conhecimento sistematizado e culturalmente valorizando as intervenções de cada indivíduo.

Assim a necessidade de se estabelecer objetivos e proceder à escolha de procedimentos didáticos que correspondam aos conteúdos e habilidades a serem trabalhados em sala de aula de maneira a promover a aprendizagem dos alunos em especial os que tenham alguma necessidade especial.

Quando o jogo se torna um espaço para pensar, a criança encontra oportunidade de desenvolvimento porque nele:

[...] elabora estratégias e cria procedimentos a fim de vencer as situações-problema desencadeadas pelo contexto lúdico. Aspectos afetivo-sociais e morais estão implícitos nos jogos, pelo fato de exigir relações de reciprocidade, cooperação, respeito mútuo. Relações espaço temporais e causais estão presentes na medida em que a criança coordena e estabelece relações entre suas jogadas e a do adversário. (BRENELLI, 2001, p.178).

Muitas vezes, os jogos não são explorados em sala de aula em toda sua potencialidade por não serem semelhantes às tarefas escolares que durante muito tempo caracterizaram o ensino. Mas este recurso traz, para o espaço escolar, objetividade, motivação, e o desejo de aprender, e superar desafios e o prazer de pensar e resolver problemas, tão ausentes nas práticas pedagógicas costumeiros.

São muito recentes as contribuições teóricas mais relevantes para o aparecimento de propostas de ensino que incorporam o uso de materiais pedagógicos em que os sujeitos possam tomar parte ativa na aprendizagem.

Kishimoto (1997) analisa o papel do jogo na educação. A utilização do material concreto como subsídio à tarefa docente tem levado os educadores a utilizarem de múltiplas experiências. A autora se pergunta se tais experiências são jogos ou material pedagógico e a própria autora responde afirmando que:

[...] Se os brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos, de livre exploração, nos quais prevalecem incertezas do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente busca-se, resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. (KISHIMOTO, 1994, p. 14).

Dessa maneira a autora diferencia o jogo e material pedagógico fundamentando-se na natureza dos objetivos da ação educativa. Fica clara a sua posição sobre o jogo pedagógico quando afirma que:

[...] Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber a denominação geral de jogo educativo e pode receber a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1994, p. 22).

Ao professor cabe organizar as ações de forma que se tornem atividades que estimulem auto estruturação do aluno, possibilitando tanto a formação do aluno como do professor que, atento aos erros e acertos dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico.

O jogo desenvolve-se, como uma estratégia pedagógica que promove o aprendizado dos pelos alunos nas diferentes áreas do conhecimento e o desenvolvimento de uma nova concepção de ensino no cotidiano escolar.

Muitos educadores procuram bons jogos, que sejam educativos que assegurem a aprendizagem. Muitos procuram formas de jogos, com a ideia de que procedendo poderão alcançar o sucesso, pois o jogo é capaz de possibilitar, a construção do conhecimento. Mesmo acreditando que o conhecimento é algo a ser construído pelo sujeito, não se pode deixar de conhecer a importância dos processos pedagógicos, e, situações de jogos são feitas em sala de aula interferem nos resultados que esses recursos podem alcançar.

Os jogos não proporcionam a produtividade do trabalho depende diretamente do encaminhamento dado pelo professor. São os professores os responsáveis em problematizar os jogos, lançando desafios e oferecendo subsídios para nossos alunos, na busca de resposta. O jogo nessa perspectiva de aprendizagem implica reavaliar e redefinir o papel e as atitudes do professor, bem como o dos alunos durante o trabalho com jogos.

Para que se evite tal situação, o professor necessita levar o jogo a sério e se envolver neles. A esse respeito, a autora salienta:

[...] Se o professor usar esse tempo para corrigir trabalhos, as crianças rapidamente entendem que os jogos não são importantes o suficiente para que o professor possa avaliar melhor o quanto cada criança raciocina numericamente [...], pode também dizer quando um jogo precisa ser modificado ou abandonado (KAMII, 1995, p.148).

Ao participar da situação de jogo, o professor precisa se colocar na mesma posição de jogar que os alunos, com os mesmo direitos, deveres e poder de decisão. O professor deve ter claro que seu envolvimento e sua participação nos jogos colaboram para a criação de um espírito de seriedade e de valorização junto aos alunos.

Se a participação do professor é importante, ela não deve ser feita de modo a impedir que criança desenvolva seu pensamento e raciocínio, o professor não deve ficar constantemente corrigindo os erros dos alunos, interferindo no levantamento de hipóteses e estratégias.

É relevante que o professor procure manter constantemente o interesse do aluno em solucionar desafios. Conforme destaca Brenelli (2005, p. 173):

[...] O interesse que a criança tem pelos jogos faz com que prazerosamente ela aplica sua inteligência e seu raciocínio no sentido de obter o êxito. Assim sendo, ao jogar, o sujeito realiza uma tarefa, produz resultados, aprende a pensar num contexto em que faz a si próprio.

O docente, antes de levar os jogos para a sala de aula, deve analisá-los previamente, o que é possível se fazer jogando, analisar as próprias jogadas, refletir sobre erros e acertos, podendo identificar as dificuldades e facilitar o seu processo de desenvolvimento. E compreender o quanto o domínio metodológico é indispensável, para pôr em prática sua proposta pedagógica do jogo em sala de aula e que tenha qualidade, os professores precisam estar preparados, atuando com pleno domínio de conteúdos a serem trabalhados em sala de aula e conscientes de seu papel no processo educativo.

As crianças precisam ser estimuladas a proporem mudanças nas regras inicialmente apresentadas, uma vez que normalmente suas sugestões são sensatas e apropriadas. Ao invés de ditar as regras, o docente deve construí-las em conjunto com os alunos, a fim de que estes percebam as consequências e as finalidades de cada uma delas.

Após as regras serem combinadas e aceitas pelos alunos, elas não podem ser esquecidas, pois as regras precisam ser lembradas em sala de aula, pois seu não cumprimento prejudica os resultados do jogo. Entretanto, este cumprimento não pode acontecer por meio de ações punitivas e autoritárias, mas sim por meio do diálogo, favorecendo o bom andamento das atividades com jogo.

Aprender as regras torna-se essencial para que o jogo aconteça. Macedo et al (2000) aponta que esse aprendizado ocorre de dois modos: jogando-se uma partida na lousa e, simultaneamente, ir lembrando as regras ou questionando quais regras referentes àquele jogo as crianças conhecem,

para que se possa compor, em conjunto com o grupo. No entanto, se o jogo tiver muitas regras, essas precisam ser apresentadas separadamente para facilitar seu entendimento e sua apropriação por parte da criança.

A ação de jogar exige comprometimento com as regras e clareza da intencionalidade para possibilitar que os objetivos almejados sejam alcançados. Esses aspectos são fundamentais e necessitam estar presentes na sala de aula para que o ambiente se torne cooperativo, produtivo e disciplinado. (MACEDO et al, 2005, p. 33).

O bom resultado com jogos na matemática exige que os alunos saibam trabalhar em grupo mesmo que existam barulhos, discussões e conflitos, sua diminuição ocorrerá aos poucos à medida que os alunos se acostumam a trabalhar com o jogo no ambiente de sala de aula. Vale ressaltar que, quando o jogo é utilizado em sala de aula, o barulho é inevitável e as discussões são necessárias para se chegar a resultados convincentes. Portanto, é essencial que se compreenda esse barulho de maneira construtiva, pois sem ele pode não ser possível alcançar a motivação que o uso de jogo exige.

É necessário e determinante no trabalho com jogos a construção de um ambiente adequado e disciplinado. Entende-se por ambiente disciplinado um espaço em que a criança se conscientize do seu papel, entenda os conteúdos e os focalize acima de tudo, desprezando outros possíveis interesses. Se o ambiente apresentar muitos estímulos ao mesmo tempo, alunos conversando, saindo dos lugares, provocando colegas, o jogo se tornará disperso o que impedirá que se alcancem os resultados esperados e que se desenvolva o potencial dos alunos.

Toda situação de jogo faz com que a criança enfrente pelo menos três desafios: trabalhar sua autodisciplina, reconhecer a autoridade da regra e comportar-se adequadamente (MACEDO et al, 2005).

Para que esses desafios sejam enfrentados pela criança é imprescindível que os jogos sejam apresentados com certa periodicidade. Não deve servir apenas para preencher o tempo ou introduzir conteúdos, mas percebidos como uma ferramenta valiosa do ensino de matemática, com a qual é possível desenvolver o raciocínio lógico, o prazer e a aprendizagem. É

importante que as aulas com jogos aconteçam pelo menos uma vez por semana a fim de que auxiliem na fixação de conteúdos na exploração de cálculos.

Cabe ao professor organizar as ações de forma que se tornem atividades que estimule a auto estruturação do aluno, possibilitando tanto a formação do aluno como do professor que, atento aos erros e acertos dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico.

A atividade pedagógica de jogar, se bem orientada, tem papel importante no desenvolvimento de habilidades de raciocínio como organização, atenção e concentração, tão necessárias para o aprendizado dos alunos com necessidades especiais nas diferentes áreas do aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É indiscutível diante de toda apresentação teórica que abordamos nesse trabalho, o benefício que o jogo oferece para os diversos aspectos do desenvolvimento da criança portadora de necessidades educativas especiais, Através dos jogos que as crianças exercitam os desafios referentes ao crescimento, tornando-se cada vez mais hábeis para enfrentar etapas futuras de sua vida adulta.

É necessário que as escolas utilizem as atividades lúdicas com recurso pedagógico, não esquecendo que o brincar espontâneo é muito importante e também faz parte do pedagógico, diversos autores e autoras dedicados a este assunto, deixam claro que o processo de aprendizagem acontece de forma mais agradável e eficiente quando parte do fazer lúdico da criança.

É necessário enfatizar o jogo, não apenas como atividade individual vinculado ao desenvolvimento da criança, mas ainda, como prática social que se transforma a cada geração. A criança encontra, no lúdico, equilíbrio entre o real e o imaginário, assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente, aprimora habilidades

motoras e é sem dúvida, enriquecida, com reflexos tanto no presente como no futuro. Com o presente trabalho espero contribuir para uma reflexão quanto à importância de se proporcionar à criança possibilidade de transpor as barreiras cognitivas e desenvolver-se afetivamente e emocionalmente através das brincadeiras e jogos, levando em consideração a realidade da criança. Valorizar o jogo da criança e acordar no adulto a sua criança adormecida para construir um mundo mais justo e humano, senão imediatas, ao menos na subjetividade de gerações que virão a construí-la.

Os jogos proporcionam aos alunos um clima prazeroso, cheio de alegria e espontaneidade, oportunizando atividades que motivam a descoberta do mundo e de si mesmo. Compreendendo que para se alcançar a plenitude é ser enquanto se pensa, cria, participa, interpreta, relaciona e dinamiza intensamente cada experiência.

Concluimos afirmando que a criança aprende jogando, onde o jogo é uma necessidade, para conhecer o mundo enquanto “cria”, e ao “criar”, nos revela a verdade da realidade em que se encontra.

O trabalho com jogos é um desafio para os educadores, e atualmente sabe-se o quanto é necessário descobrir meios diversificados para se conduzir o ensino, afim de que este tenha mais significado para aquele que aprende. Desta forma os jogos na educação especial se fazem necessários para ampliar o aprendizado das crianças que possuem certas necessidades, bem como direcionar o trabalho do educador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Ensino Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1988.

_____. Ministério da Educação e Cultura. Secretária de Educação Fundamental – (PCN's) **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENELLI, Roseli Palermo. **Espaço lúdico e diagnóstico em dificuldades de aprendizagem: contribuição do jogo de regras**. In: SISTO, Fermino Fernandes (rg.) et all **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico**. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. **O jogo como espaço para pensar**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2005.

KAMII, Constance. **Desvendando a Aritmética**. São Paulo: Papirus, 1995.

KISHOMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2º ed. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Vozes, 1994.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.