



**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE MIRACEMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ANA KAROLYNNE PEREIRA SOUSA

**A INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM COM A
UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**

Miracema do Tocantins, TO

2020

Ana Karolynne Pereira Sousa

A inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem com a utilização de jogos e brincadeiras

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins, UFT como requisito à obtenção do título de licenciatura em Pedagogia orientado pela Profa. Dra. Brigitte Ursula Stach-Haertel

Miracema do Tocantins, TO

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

S725i Sousa, Ana Karolynne Pereira.
 A inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem com a
 utilização de jogos e brincadeiras. / Ana Karolynne Pereira Sousa. –
 Miracema, TO, 2020.
 55 f.

 Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins –
 Câmpus Universitário de Miracema - Curso de Pedagogia, 2020.
 Orientadora : Brigitte Ursula Stach-Haertel

 1. Educação especial. 2. Inclusão. 3. Dificuldades de
 Aprendizagem. 4. Lúdico. I. Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de
qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que
citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime
estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da
UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

ANA KAROLYNNE PEREIRA SOUSA

A INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM COM A
UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para
obtenção do grau de licenciado em Pedagogia do
curso de Pedagogia da Universidade Federal do
Tocantins, UFT, sob orientação da Professora
Doutora Brigitte Ursula Stach-Haertel..

Data da Apresentação: 16/12/2020 (Google Meet: meet.google.com/mhk-hbpi-que)

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Brigitte Ursula Stach-Haertel – Orientadora – UFT.

Profa. Dra. Ana Corina Machado Spada - Avaliadora – UFT.

Profa. Msc. Suzana Brunet Camacho da Rocha - Avaliadora – UFT.

Dedico primeiramente a Deus, pelo amor infinito e ter me apoiado quando mais precisei, pois foi através dele que consegui forças para seguir em frente. A minha grande amiga Aucione Reis "***In Memoriam***", que foi além de amiga, mãe e irmã, que tínhamos o mesmo sonho e esse sonho foi interrompido no meio do caminho. Mas, tenho certeza que ela está em algum lugar feliz, por eu estar conquistando essa vitória por nós duas.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus, pelas tantas vezes em que pensei em desistir, pelas vezes que me enfraqueci, por pensar que jamais iria conseguir. Foram dias, meses e anos difíceis. Mas, Deus sempre esteve ao meu lado me encorajando e me dando forças para alcançar meus objetivos.

A minha mãe Francisca Dilma e meu pai Genival, que sempre acreditaram no meu potencial e jamais desistiram de mim e acabaram embarcando neste sonho junto comigo. Ao meu irmão Carlos André, a primeira pessoa a me apoiar neste sonho, que brigou e chorou junto comigo pela minha conquista, e soube conquistar o coração da nossa mãe para me deixar ir atrás do meu grande sonho, pois para uma mãe não é fácil desapegar de seus filhos. A minha irmã Karleanny, que sempre esteve ao meu lado me dando apoio e me dando forças para continuar.

Aos meus sobrinhos Anna Darlyn, Lorenzo, Dante e Henrique, desculpas por tantas falhas como tia, por não estar a todo o momento ao lado de vocês, mas, a titia ama vocês e dá a vida se for possível por vocês.

A minha avó Jovelina, meu grande amor, sempre esteve do lado e esse momento não seria diferente.

A minha amiga Aucione Reis *In Memoriam*, que sempre esteve comigo desde o primeiro dia de aula, esteve do meu lado a todo o momento que precisei dela, aquela com quem compartilhei meus choros, minhas angústias; que sempre se propôs a me ajudar, aconselhar e me apoiar. Aucione, para mim não era só uma amiga, e sim minha irmã, por quem eu repetiria quantas vezes fosse possível, tudo que eu fiz por ela.

Quando ela se foi, foi como se tivesse indo uma parte de mim, pensei em desistir por diversos momentos, mas eu sabia que eu tinha um propósito tanto por mim quanto por ela; esse era o nosso sonho. Parei para pensar por diversas vezes e prometi para mim mesma que não iria desistir. Sei que onde ela estiver ela deve estar orgulhosa de mim, pela pessoa que me tornei e por tudo que aprendi com ela e por jamais desistir do nosso sonho.

A Sara Olivia, por toda paciência para continuar ao meu lado, por me ajudar em diversos momentos em que pensei em fraquejar. Obrigada por todo carinho e atenção que sempre teve comigo, para me apoiar, incentivar, e não desistir do meu sonho! A

você só tenho que agradecer, por jamais me abandonar e continuar ao meu lado, apesar dos dias difíceis.

Aos meus colegas de turma, Ana Júlia, Thiago e Bianca por todo o companheirismo, stress que vivenciamos em sala de aula. Que o nosso laço de amizade continue para muito além deste período da UFT.

Agradeço as docentes Ana Corina Machado Spada e Suzana Brunet Camacho da Rocha, pela leitura e suas contribuições na defesa desse trabalho.

A minha querida orientadora Brigitte que me aceitou como sua orientanda. Por me incentivar sempre que fosse preciso. Obrigada por toda dedicação e carinho por mim! Gratidão é a palavra que define tudo isso...

RESUMO

Este trabalho se propõe a discorrer a respeito da inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem por intermédio da utilização de jogos e brincadeiras. Trata da temática da aplicação de jogos para o ensino de conceitos abstratos, buscando promover a inclusão de crianças com discrepância na aquisição dos saberes mínimos exigidos pela escola do ensino regular comum. A observação de campo bem como a realização das atividades de estágio, objeto das presentes reflexões, foi efetivada em escola da rede municipal de ensino na cidade de Miracema do Tocantins – TO no ano de dois mil e dezessete. Nesta perspectiva, o objetivo central desta monografia é compreender a importância dos jogos para o ensino de habilidades e competências nos anos iniciais do Ensino Fundamental articulando a estratégia pedagógica à inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem. No intuito de aprofundar este tema e de enfrentar algumas das dúvidas que preocupam muitos dos educadores, levantaram-se as seguintes questões: Na prática das classes comuns de ensino de uma escola há espaço para promover a inclusão das crianças que apresentam dificuldades para atender às expectativas de aprendizagem? Que estratégias pedagógicas podem ajudar as crianças com dificuldades de aprendizagem? Como favorecer uma educação para todos apesar de toda a diversidade que encontramos no cotidiano de uma sala de aula? Estas questões nos levaram à hipótese de que a utilização de jogos e brincadeiras poderia ser um recurso importante tanto para o professor que poderá planejar desafios cognitivos que geram interesse e curiosidade quanto para as crianças que se envolvem ludicamente inclusive aquelas que apresentam algum tipo de dificuldade de aprendizagem. Os jogos e brincadeiras desafiam as crianças a enfrentar suas dificuldades de forma lúdica aprendendo e desenvolvendo progressivamente as habilidades e competências esperadas. Como afirma a máxima “quem brinca mais aprende mais” assumimos as potencialidades criativas infantis como suporte a uma aprendizagem mais divertida e dinâmica consolidando a aquisição de novos conhecimentos em etapa tão relevante do desenvolvimento humano: a infância.

Palavras-Chave: Inclusão. Dificuldades de Aprendizagem. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT

The purpose of this monograph is to discuss children with learning difficulties inclusion through the use of games and plays. It discusses the theme of application of games to teach abstract concepts, seeking to promote the inclusion of children with disadvantages in the acquisition of the minimum knowledge required by the regular school. The field observation as well as the performance of the internship activities, object of the present reflections, was carried out in a school of municipal education network in the city of Miracema do Tocantins - TO. In this perspective, the central objective of this monograph is to understand the importance of games for teaching skills and competences in the early years of Elementary School, articulating this pedagogical strategy to the inclusion of children with learning difficulties. In order to deepen this theme and to face some of the doubts that concern many of the educators, the following questions were raised: In the practice of the common teaching classes of a school there is space to promote the inclusion of children who have difficulties to meet expectations of learning? What pedagogical strategies can help children with learning difficulties? How to favor an education for all despite all the diversity that we find in the daily life of a classroom? These questions led us to the hypothesis that the use of games and play could be an important resource both for the teacher who can plan cognitive challenges that generate interest and curiosity and for children who are involved in play, including those who have some kind of difficulty in learning. Games and games challenge children to face their difficulties in a playful way by learning and progressively developing the expected skills and competences. As the maxim "who plays more learns more" states that we assume the creative potential of children as support for a more fun and dynamic learning, consolidating the acquisition of new knowledge in such a relevant stage of human development: childhood.

Keywords: Inclusion. Learning difficulties. Games and Play.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Ditado numérico 1	39
Imagem 2 – Ditado numérico 2	40
Imagem 3 – Ditado numérico 3	40
Imagem 4 – Operações matemáticas.....	41
Imagem 5 – Problemas matemáticos	42
Imagem 6 – Atividade diagnóstica com material dourado	44
Imagem 7 – Problemas de raciocínio lógico com material dourado 1	44
Imagem 8 – Problemas de raciocínio lógico com material dourado 2	45
Imagem 9 – Acompanhamento de alunos com dificuldades durante atividades matemáticas	46
Imagem 10 – Aplicação de material dourado para atividades de escrita numérica...47	
Imagem 11 – Atividade de resolução de problemas com adição	48
Imagem 12 – Atividade de resolução de problemas com subtração	49
Imagem 13 – Operações matemáticas: Adição e subtração	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	A inclusão das crianças com dificuldade na aprendizagem por meio da ludicidade	13
2.1.1	Necessidades especiais:	14
2.1.2	Dificuldades de aprendizagem:.....	15
2.2	O conceito do lúdico	17
2.2.1	Jogos e brincadeiras.....	21
3	O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM POR INTERMÉDIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS	26
3.1	A utilização dos jogos e brincadeiras no método pedagógico do professor na sala de aula	29
4	CARACTERIZAÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA	33
5	RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	37
5.1	Apresentação do diagnóstico.....	39
6	CONSIDERAÇÕES	50
	REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como tema central a discussão a respeito de possibilidades pedagógicas para a inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem nas práticas cotidianas de sala de aula por intermédio da utilização de jogos e brincadeiras educativos. Busca compreender a pertinência da aplicação de recursos lúdicos para consolidar a aprendizagem de conceitos abstratos pelas crianças incluindo aquelas com maior dificuldade de aprendizagem buscando contribuir para a sua autonomia e criatividade na resolução dos problemas. Assume-se o recurso lúdico como atividade potencialmente desafiadora e em muitos dos casos uma aprendizagem sem que o aluno o perceba.

A escolha do tema partiu de experiência durante os estágios de minha formação em Pedagogia. Tomando por referência um diagnóstico realizado na sala de aula, em período anterior à nossa atuação em classe, foi possível identificar que algumas crianças manifestavam dificuldades de aprendizagem nos conteúdos a serem contemplados o que evidenciava a necessidade de um apoio pedagógico mais específico com o objetivo de que todas as crianças atendidas conseguissem acompanhar as atividades propostas em sala de aula. Neste sentido, planejamos a aplicação de jogos e de brincadeiras atendendo ao princípio de que uma criança ao conceber um palco a partir de seu mundo de fantasia atua sobre fatos e ações que fazem parte de seu cotidiano transformando desafios e problemas em momentos de alegria, diversão e brincadeira.

A partir destes pressupostos o objetivo central da temática proposta é compreender a importância dos jogos e das brincadeiras para o processo de ensino e aprendizagem das competências e habilidades previstas para os anos iniciais do Ensino Fundamental articulando esta estratégia à inclusão de crianças que manifestam algum tipo de dificuldades de aprendizagem. Como objetivos específicos definimos investigar, apresentar e discutir as principais dificuldades de aprendizagem apresentadas por alunos do 4º ano do ensino fundamental durante o estágio supervisionado no decorrer do segundo semestre letivo do ano de 2017.

A pertinência em se discutir a importância do recurso lúdico no contexto da aprendizagem significativa para todos nas distintas etapas da educação básica especialmente em suas fases iniciais justifica-se, no recorte do nosso trabalho em alguns princípios: (1) pela intervenção pedagógica com o objetivo de favorecer o

desenvolvimento cognitivo de todos os nossos alunos, sem exceção; (2) pela inclusão de crianças com desafios maiores em seu processo de aquisição das habilidades e competências esperadas; e, (3) pela conquista da segurança necessária com vistas a favorecer o processo de aprendizagem contínua especialmente frente aos novos objetos do conhecimento.

O PPC, Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia, do Campus de Miracema do Tocantins vem destacando a importância dos fundamentos teórico-metodológicos para a formação do pedagogo. Assume por centros de interesse a sociedade, a escola, a educação e o processo de ensino-aprendizagem. A estrutura do curso está dividida em três eixos: o núcleo de estudos básicos, o núcleo de aprofundamento e diversificação de estudos e o núcleo de estudos integradores. O núcleo de estudos básicos por sua vez é subdividido em três dimensões: formação básica, teorias educacionais e práticas pedagógicas que vão se articulando com o objetivo de oferecer aos estudantes do curso uma formação diversificada. Compete, ao primeiro núcleo em sua dimensão das práticas pedagógicas planejar, desenvolver e acompanhar o estágio supervisionado – dimensão de formação didático-pedagógica para a docência na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental – e objeto das reflexões da presente monografia,

Ao longo de meu estágio supervisionado, tive a oportunidade de pesquisar, estudar e analisar maneiras mais dinâmicas para interagir com as crianças em sala de aula, com o objetivo de refletir a respeito de algumas das práticas mais tradicionais de ensino, constituídas basicamente a partir de rotinas tais como: chegar a sala de aula, transferir atividades para o quadro, propor tarefas praticamente mecânicas aos alunos que copiam, treinam ou respondem mecanicamente a atividades propostas pelo livro didático sem uma reflexão mais aprofundada ou explicações mais direcionadas aos desafios de aprendizagem propostos.

Nosso grupo propôs-se durante o estágio a ir além das práticas mais tradicionais planejando atividades diferenciadas do cotidiano escolar mais habitual de tal modo que os alunos pudessem ter a oportunidade de compreender os saberes, habilidades e competências que fundamentavam as atividades propostas em sala de aula de uma maneira mais interativa. Esta opção nos levou a pensar em jogos que pudessem nos ajudar no planejamento a partir dos critérios estabelecidos, de superação das práticas mais convencionais e incentivar as próprias crianças a desenvolverem o prazer pelo estudo considerando que os jogos atraem sua atenção

além de contribuir para uma prática de ensino e aprendizagem mais dinâmica, divertida e interativa para alunos e alunas.

Durante as atividades desenvolvidas em sala de aula observei que os alunos alcançavam um nível satisfatório de participação. Alunos a quem indagávamos respondiam conforme o propósito da atividade; alguns com mais dificuldade, mas todos sempre dispostos a tentar. Sendo assim, através do meu estágio supervisionado, minha pesquisa desenvolveu uma reflexão crítica pautada na percepção das potencialidades do lúdico e de sua importância como apoio para a construção dos conhecimentos das crianças nos anos iniciais de sua escolarização básica.

Podemos, portanto depreender que os jogos e as brincadeiras como prática educativa favorecem o desenvolvimento cognitivo ainda que muitas das vezes sejam menosprezados por professores e professoras que os consideram insignificantes para as suas práticas; por outro lado aqueles que estão dispostos a aplicá-los acabam destacando sua importância como recurso pedagógico para o processo de ensino e aprendizagem que gera grande interesse das crianças.

Importante salientar que a nossa educação demanda de um olhar diferenciado, especialmente em relação a políticas públicas com o propósito de oferecer melhores condições gerais e pedagógicas para um atendimento educacional diferenciado a crianças com dificuldades na aprendizagem, promovendo capacitação e conscientização dos próprios docentes sobre a importância da utilização dos jogos e brincadeiras em seus planos de ação visando o aprimoramento contínuo das próprias práticas de ensino.

Vale salientar ainda a máxima que afirma “quem brinca mais, aprende mais” lembrando-nos dos benefícios da ludicidade como recurso pedagógico uma vez que sua aplicação traz motivação, prazer e diversão às crianças enquanto se propõem novas habilidades e competências aos nossos alunos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção apresentaremos alguns dos princípios que sustentam a nossa discussão teórica fundamentando as reflexões que foram objeto deste estudo nos seguintes preceitos: uma breve diferenciação entre as necessidades especiais e as dificuldades de aprendizagem apontando práticas didático-pedagógicas muitas das vezes inadequadas, a inclusão das crianças com dificuldades de aprendizagem por intermédio do recurso da ludicidade bem como a concepção de ludicidade adotada em nosso recorte dando maior ênfase aos jogos e brincadeiras.

2.1 A inclusão das crianças com dificuldade na aprendizagem por meio da ludicidade

Para o campo da Educação o papel do lúdico sempre foi considerado importante e desperta grande interesse desde os primórdios da humanidade. Em função disso, a inclusão das crianças com dificuldades de aprendizagem por meio deste importante recurso para o campo educativo deve ser reconhecida como potencialidade de atendimento à diversidade de todas as crianças adequando-se e adaptando-se às mais diversas maneiras e limitações de aprender.

Partindo deste pressuposto, a Educação Inclusiva busca assegurar uma organização escolar ajustada às mais diversas demandas provendo recursos e capacitações a comunidade escolar.

Há que se destacar que há certa contradição no propósito de inclusão em nossas escolas. Nas práticas cotidianas escolares muitas das vezes crianças com dificuldades de aprendizagem, em uma ou mais área específica, acabam sendo classificadas como crianças com algum nível de deficiência a ser diagnosticada ou, em outras palavras, acabam não tendo um atendimento pedagógico mais efetivo por falta de um diagnóstico de aprendizagem mais pontual e adequado; enquanto aguardam laudo de uma suposta necessidade especial. Durante o nosso estágio questões como estas nos conduziram à presente reflexão. Neste tópico abordamos, ainda que rapidamente, algumas das possíveis diferenças entre ambas as situações.

2.1.1 Necessidades especiais

A princípio definimos a concepção que adotaremos em nossa discussão para as necessidades especiais:

Embora se encontre na literatura um manancial de termos para descrever as características dos indivíduos com necessidades especiais, no caso da educação, os mais usados pelos especialistas são “risco”, no que concerne a educação, “risco educacional”, “necessidades educativas especiais” e “sobredotação”, ou seja, quando falamos em necessidades especiais estamos a referir-nos a um “chapéu-de-chuva” que “abriga” 3 grandes grupos de indivíduos: (1) os indivíduos em risco (educacional); (2) os indivíduos com necessidades educativas especiais; e (3) os indivíduos com sobredotação. (FLORA EDITORA, 2017)

A Declaração de Salamanca (1994), documento internacional que tem por objetivo definir diretrizes de atendimento às pessoas com necessidades especiais é, a rigor, uma declaração resultado de Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, ocorrida na Espanha e teve como foco a questão da educação para crianças com necessidades especiais. A declaração afirma:

Todas as crianças têm direito fundamental à educação e deve ser dada a oportunidade de obter e manter um nível adequado de conhecimento. Cada criança tem características, interesses, capacidades e necessidades de aprendizagem que lhes são próprias. Os sistemas educativos devem ser projetados e os programas aplicados de modo que tenham em vista toda a gama dessas diferentes características e necessidades. As pessoas com necessidades educativas especiais devem ter acesso à escola regular que deverão integrá-las numa pedagogia centrada na criança, capaz de atender a essas necessidades. As escolas regulares, com essa orientação integradora, representam os meios mais eficazes de combater as atitudes discriminatórias, criando comunidades acolhedoras, construindo uma sociedade integradora e alcançando educação para todos, além de proporcionar uma educação efetiva à maioria das crianças e melhorar tanto a eficiência como a relação custo-benefício de todo o sistema educativo. (UNESCO, 1994).

O documento estabelece que toda criança tem o direito fundamental a uma educação que venha a lhe garantir a autonomia e há que se garantir a oportunidade de a alcançar asseverando um nível recomendável de aprendizagem mínimo salientando que cabe à escola, em suas práticas pedagógicas atender às especificidades educacionais de todos os alunos sem distinção.

A política de inclusão de alunos que apresentam necessidades educacionais especiais na rede regular de ensino não consiste apenas na permanência física desses alunos junto aos demais educandos, mas representa a ousadia de rever concepções e paradigmas, bem como desenvolver o potencial

dessas pessoas, respeitando suas diferenças e atendendo suas necessidades. (BRASIL, 2001, p. 28).

O documento do Ministério da Educação reafirma que todas as crianças têm garantido o seu direito à educação, asseverando que suas habilidades sejam elas cognitivas, motoras ou emocionais sejam objeto de atendimento. Assumimos a importância da interação das crianças com algum tipo de dificuldade de aprendizagem, inclusive aquelas com uma deficiência mais específica, com as demais com o objetivo de incluir a todas, sem exceção, no ambiente escolar como premissa didático-pedagógica. Em assim sendo, é necessário que suas peculiaridades sejam atendidas e respeitadas por todos, fazendo-se imperioso pensarmos em formas outras para contemplar suas demandas apoiando-os incondicionalmente em seu processo de inclusão.

2.1.2 Dificuldades de aprendizagem:

A rigor, a grande maioria de nós, manifestou em algum momento de sua trajetória escolar algum tipo de dificuldade de aprendizagem, seja pelas características específicas de algum conteúdo, seja pela metodologia adotada ou mesmo por um momento mais delicado pelo qual passamos.

A dificuldade de aprendizagem pode estar relacionada com inúmeros fatores, tais como: a metodologia utilizada, os métodos pedagógicos, o ambiente físico e até mesmo motivos relacionadas com o próprio aluno e seu contexto de vida. O termo se refere a um aluno que possui uma maneira diferente de aprender, devido a uma barreira que pode ser cultural, cognitiva ou **emocional**. Por se tratar de questões psicopedagógicas, as dificuldades de aprendizagem **podem ser resolvidas no ambiente escolar**. (SOMOSPAR, 2019)

É notório, portanto que as dificuldades de aprendizagem abrangem uma multiplicidade de questões didático-pedagógicas que desafiam as rotinas de professoras e professores no cotidiano da sala de aula e que demandam de estratégias diferenciadas de planejamento para a realização das atividades de maneira minimamente satisfatória.

[...] alunos com queixa de dificuldade de aprendizagem, quando têm a oportunidade de interagir com um meio profícuo e solicitador, que os auxilie na construção de suas estruturas da inteligência, apresentam significativa

melhora em seu desempenho escolar. Esse meio, que é profícuo e solicitador, caracteriza-se pela elaboração de atividades, pela utilização de jogos e pela criação de situações de trocas e cooperação que provocam a ação e a construção do conhecimento por parte dos sujeitos. (SARAVALLI; GUIMARÃES, 2007, p.130)

Estas considerações nos permitem reconhecer que a grande maioria das crianças que frequentam as nossas escolas estão aptas a aprender ainda que em ritmos diferenciados. Elas têm suas capacidades preservadas, no entanto em muitas das vezes manifestam-nas com algum grau de dificuldade. Cabe a nós profissionais da Educação garantir-lhes as oportunidades de aprendizagem e reconhecer o seu empenho e esforço valorizando as suas tentativas acima de seus resultados. Tais crianças nos desafiam a “sair do quadrado” e respondem na exata medida das oportunidades que lhes construímos. Ainda que seja laborioso no cotidiano das nossas tarefas didático-pedagógico sua resposta diante da adequação de nossas práticas apresentam resultados entusiasmantes para todos. O lema é: jamais desistir de qualquer aluno, seja ele quem for...

A fim de obterem progresso intelectual, as crianças devem não apenas estarem prontas e serem capazes de aprender, mas também devem ter oportunidades apropriadas de aprendizagem. Se o sistema educacional não oferece isso, os alunos talvez nunca possam desenvolver sua faixa plena de capacidades, tornando-se efetivamente ‘deficientes’, embora nada haja de fisicamente errado com eles [...] A verdade é que muitos alunos fracos são vítimas da incapacidade de suas escolas para ajustarem-se às diferenças individuais e culturais. (SMITH; STRICK., 2001, p. 33-34).

Nesse sentido, o processo de acolhimento das crianças com dificuldades de aprendizagem por intermédio dos jogos e das brincadeiras é uma das maneiras mais apropriadas e gratificantes da intervenção pedagógica com vistas a atender suas demandas específicas; seus avanços vão se evidenciando pouco a pouco demonstrando a pertinência da utilização dos jogos com o objetivo de atenuar ludicamente as suas dificuldades. Simultaneamente ao ato de estudar, aprender e aplicar novas habilidades e competências divertem-se amenizando as tensões de suas dificuldades conquistando gradativamente a própria autonomia.

Nada melhor, portanto que o próprio ambiente escolar, espaço de reflexão, socialização e aprendizagem para atender as crianças com algum grau de dificuldade na aquisição de novas habilidades e competências. A escola é o lugar, genuinamente

democrático, de mudanças e do sonho de superação das desigualdades, neste caso específico em especial as cognitivo-intelectuais.

2.2 O conceito do lúdico

Durante a nossa formação para a Educação Infantil fomos apresentados à importância do lúdico e seus múltiplos benefícios para a socialização infantil tanto quanto para a construção das primeiras aprendizagens formais das crianças o que nos leva a reafirmar a máxima de que a criança aprende brincando. Compreendendo essa lógica assumimos que, pela aplicação pedagógica intencional do recurso lúdico a criança acaba por se envolver com as atividades propostas na escola de maneira prazerosa e divertida atribuindo-lhe significados. Conseqüentemente, as atividades lúdicas são significativas para as crianças; em outras palavras acabam se reconhecendo e se identificando de forma mais intensa com as atividades lúdicas.

A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 1998, p. 29).

Sendo assim, práticas pedagógicas pautadas pelo lúdico são essenciais para o desenvolvimento social e emocional das crianças que tem dificuldades de aprendizagem, assim como é para os alunos que não possuem dificuldades. Todos vão reagir de uma forma equivalente na presença do lúdico; importante se faz que o interesse pela aquisição de novos saberes seja despertado em cada criança e que esta vá interagindo positivamente com o objeto do conhecimento apresentado pelo professor.

Por intermédio do lúdico podemos perceber que as crianças tem mais facilidade em compreender o conteúdo diante das situações didático-pedagógicas propostas em sala de aula. Notamos também que as mesmas podem superar suas dificuldades, e até mesmo algumas limitações, por meio da utilização de recursos adequados que sejam utilizados como apoio a seu processo de ensino aprendizagem. Segundo Pires,

Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc..., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do seu cotidiano. Lima (1992) nos diz que o brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua

utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas. (PIRES, 2008, p. 03):

Podemos depreender, portanto que os jogos e as brincadeiras como prática educativa, apresentam aspectos positivos quanto ao processo do desenvolvimento cognitivo, fato este muitas das vezes menosprezado pelos próprios professores que consideram insignificantes os recursos do lúdico; por outro lado é crescente a tendência de outros tantos, ou até mesmo de um número maior de professores que buscam os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

É importante apontar que a nossa educação demanda de um olhar mais atento frente à definição de políticas públicas com o propósito de oferecer melhores condições pedagógicas para um atendimento educacional efetivamente ajustado às demandas da infância especialmente no que diz respeito às crianças que apresentam algum nível de dificuldade de aprendizagem, promovendo a conscientização e a capacitação dos professores a respeito da importância do lúdico em seus planos de ação aplicando métodos em consonância às demandas infantis durante o processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa. (PINTO; TAVARES, 2010, p. 233).

O lúdico apresenta benefícios incontestáveis que vêm sendo reconhecidos gradativamente pelas entidades de ensino. Para Castro e Costa (2011, p. 26) uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas entre as quais os jogos e brincadeiras. Essas práticas de ensino fazem com que as aulas deixem de ser monótonas e os alunos as realizem sem atribuir a conotação de dever, antes como um prazer de aprender. A atividade lúdica em consonância com estas evidências tem ocupado espaço cada vez mais privilegiado nas diretrizes dos documentos oficiais (ROCHA et al, 2012, p. 214).

Por intermédio das atividades lúdicas as crianças vão se desenvolvendo com maior compreensão daquilo que realizam. Assimilação, acomodação e segurança vão

sendo constituídas com autonomia pelos próprios alunos. Contemplar o lúdico nas práticas escolares torna-se instrumento indispensável no acolhimento e inclusão de todos.

As atividades lúdicas são recurso indispensável para estimular o pensamento lógico das crianças. Assumimos o lúdico como forma prazerosa de ensinar ao qual as crianças vão aderindo e praticando sem cobranças desnecessárias em seu ritmo próprio de reflexão com serenidade. Por meio da ludicidade e das brincadeiras de faz de contas as crianças aprendem com maior facilidade regras, princípios e condutas, conhecimento este que segundo Piaget levarão por toda a sua vida.

Com essa nova estratégia, tanto o educador como o aluno têm muito a ganhar, pois para a criança o aprendizado tornar-se prazeroso, além do que o aprendizado acontece mais rápido, por quanto se sabe que não apenas as crianças como qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade. (MATOS, 2013, p. 137).

Em função destas considerações o educador quando contempla atividades lúdicas em suas práticas amplia recursos de incentivo à aprendizagem das crianças. Em sala de sala de aula, os jogos alcançam papel relevante uma vez que o lúdico assume um lugar próprio de reelaboração do conhecimento que inspira a aprendizagem de conteúdos experienciados em grupo ou individualmente.

As atividades lúdicas podem ocorrer de diversas formas, como bem explicam Luchetti, et al (2011, p, 98) ao afirmarem que, o tratamento lúdico dá-se de diversas formas, seja por meio de desenhos, pinturas, jogos, músicas, oficinas de teatro, brincadeiras, entre tantas outras possibilidades. Desenvolver atividades lúdicas pode ajudar a promover a interação em grupos de trabalho favorecendo a troca de experiências e conhecimentos.

É preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita do mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização. (DIAS apud CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2007, p. 44 e 45).

Contemplar a ludicidade no ambiente escolar é fomentar a exploração de mundo na construção do conhecimento pela própria criança. Poderá contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem de toda uma trajetória

escolar especialmente nos primeiros anos da escolarização formal promovida pela Educação Infantil. A aproximação de uma criança ao universo conceitual do ambiente escolar, em seus primeiros contatos, é favorecida pela aplicação dos recursos lúdicos.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, v.1) é fundamental que o professor planeje atividades lúdicas, diferenciadas, pois a criança tem a capacidade de transformar e produzir novos significados, ou seja, criar e recriar regras, princípios e brincadeiras de acordo com sua imaginação, seus desejos. “[...] Nesse sentido, o brincar cria oportunidade para que as crianças possam experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre pessoas, os sentimentos e diversos acontecimentos” (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2007. p. 45).

É de suma importância, portanto salientar que, por mais que os jogos e brincadeiras mantenham algumas características de livre utilização, há uma diferença entre o jogo e a brincadeira em função da iniciativa que parte da própria criança. Um jogo, via de regra, tem normas próprias e objetivos pedagógicos articulados ao planejamento do professor que permite correlações às atividades pedagógicas programadas contribuindo para a construção da aprendizagem.

Ao considerarmos a escola como um espaço de aprendizagem, entendemos que o jogo utilizado como metodologia no ambiente escolar poderá contribuir consideravelmente, no processo de aprendizagem da leitura e escrita, além de influenciar nas relações sociais. (BORGES; RUBIO, 2013, p. 2-3).

O professor assume o papel do mediador do conhecimento utilizando-se dos jogos e das brincadeiras como facilitadores do processo educativo. Neste sentido é razoável assumir que o recurso lúdico traz benefícios tanto para o educador, quanto para a criança. Para o professor por contribuir com suas práticas favorecendo a reflexão contextualizada e o senso crítico de seus alunos; para os alunos que aprendem apoiados pelos jogos fundamentando gradativamente as suas hipóteses, consolidando suas descobertas e construindo o próprio conhecimento.

Cardim (2001) destaca que o uso dos jogos como estratégia de ensino pelo professor, contribui ricamente na aprendizagem da criança por ser reconhecidamente mais prazeroso, chamar sua atenção, instigar sua curiosidade de tal forma que esta ajuste condutas, conquiste resultados favoráveis no ambiente escolar e mesmo fora do âmbito educacional.

Por fim, é importante que o professor conquiste um olhar inclusivo a respeito dos recursos pedagógicos lúdicos, uma vez que jogos e brincadeiras são instrumentos relevantes que vão contribuindo para uma atuação mais ajustada às demandas de cada turma e de cada criança especialmente no que diz respeito às questões da convivência frente à diversidade de demandas de seus alunos. Manter uma postura de pesquisador investigando formas alternativas de ensinar, orientar e formar diante das transformações sociais e culturais explorando possibilidades de atuação inovadoras e diferenciadas de tal forma que suas práticas sejam acessíveis, democráticas e transformadoras.

2.2.1 Jogos e brincadeiras

Os jogos e as brincadeiras são uma prática social desde os tempos remotos e já foram objeto inclusive de reflexões filosóficas na Antiguidade. Sua importância é reconhecida pelas mais distintas áreas do saber. No campo específico da Educação são reconhecidos como potente recurso de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. A partir do recorte de sua pertinência para o processo educativo está pautada pela máxima de que brincando a criança aprende de forma significativa e prazerosa (OLIVEIRA, 2011).

Assume importância nas práticas didático-pedagógicas como recurso do educador para incentivar seus alunos a descobrirem nos jogos e nas brincadeiras várias alternativas e possibilidades de aprendizagem; no jogo do faz de conta, a criança potencializa a manifestação de suas fantasias permitindo que as brincadeiras assumam relevância em suas significações e atribuição de sentido de novas descobertas e conhecimentos.

O jogo e a brincadeira são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamentos são criados nos jogos entre significados, objetos e ações. Na atividade lúdica a criança expressa sua personalidade, o que contribui para a evolução da imagem do corpo. (RAU, 2011, p. 58).

Em vista disso, os jogos e as brincadeiras colaboram para o desenvolvimento das crianças em sala de aula e para muito além dela favorecendo um aprendizado mais divertido e prazeroso. Jogos e brincadeiras motivam a experimentação de outras possibilidades pela criança favorecendo uma aprendizagem relativamente autônoma

o que a encoraja ao reconhecimento do mundo à sua volta ampliando gradativamente sua confiança em si mesma e na superação de suas dificuldades bem como e especialmente o seu desenvolvimento cognitivo-intelectual.

Em função disto importante se faz criar na própria escola um ambiente propício para a criança brincar uma vez que “brincando” vai aprender de maneira quase que natural sem a imposição de algumas condições que por vezes as inibem. Um dos aspectos que mais justifica a ludicidade na educação é a maneira ajustada à infância de utilizar recursos pedagógicos instigantes, interessantes para a criança e inovadores frente ao desenvolvimento de novos saberes e conhecimento.

Para Almeida (2014), quando uma criança está brincando ou jogando esta ação representa um momento de aprendizagem que mobiliza aspectos físicos, emocionais, cognitivos e intelectuais. Em razão do exposto é considerada uma ação primordial para a construção da personalidade da criança.

A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 1998, p. 29).

Brincar na escola permite que as crianças associem o contexto educacional como um espaço agradável e prazeroso, que acolhe suas necessidades cognitiva, afetiva e social. A escola que valoriza o brincar como prática pedagógica demonstra à criança a importância de desenvolver sua própria autonomia e imaginação explorando novos sentidos e significados.

Contextualizar o ambiente com os jogos e brinquedos educativos favorece a aprendizagem e a aquisição de conhecimentos.

Através dos jogos e brincadeiras, a criança aprende a conhecer a si própria, as pessoas que a cercam, as relações entre pessoas e os papéis que cada uma assume. Ela aprende sobre a natureza, os eventos sociais, a estrutura e a dinâmica interna do seu grupo [...] As interações são fundamentais no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano. (ROSA, 2011; p. 83)

É importante, portanto que jogos e brincadeiras sejam contemplados no ambiente escolar visto assumirem relevante papel para a formação e para o desenvolvimento físico, psicológico e emocional de nossos alunos. Sua relevância para educadores e gestores é inquestionável. Defendemos que haja um envolvimento

maior de toda a comunidade escolar visando incentivar práticas educativas condizentes à relevância desse importante recurso.

O conhecimento constituído no ambiente escolar acabará sendo aplicado no âmbito social o que demonstra a importância de observarmos atenciosamente as práticas de ensino que contribuem para a formação do aluno seja em que âmbito for, cognitiva, intelectual, afetiva, social entre tantas outras. Entre os objetivos da utilização de jogos e de brincadeiras um dos princípios importantes é reconhecer possibilidades e limites entre os quais está o próprio respeito às regras ainda que no âmbito do lúdico.

Os **jogos** de competição e cooperação são à base do trabalho lúdico com crianças, porque a **regra** servirá para garantir a posição de cada um no grupo, favorecendo a discussão e interlocução dos indivíduos durante os **jogos** para a obtenção de resultados. (PIAGET, 1975).

Neste sentido ressaltamos que os recursos lúdicos potencializam o trabalho em grupo. Aprender a conviver com as regras, aprender a dialogar e negociar também faz parte da formação do sujeito da aprendizagem da qual não se pode abrir mão. O respeito às regras do jogo é uma das aprendizagens mais relevantes. Para além dos conhecimentos que constituem as expectativas das habilidades e competências esperadas a cada etapa da educação formal há que se lembrar de que o respeito é primeiro organizador do sujeito ético.

A importância das regras em um jogo transcende as aprendizagens formais favorecendo a construção de valores para além das conquistas cognitivas mais específicas da escola. As atividades sendo aplicadas por meio de jogos ou brincadeiras, nas quais uma das exigências seja da participação respeitosa uns para com os outros, favorece a compreensão de que discussões e ofensas não fazem parte do jogo exercitando as crianças para a convivência cordial, ética e afetiva.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural; colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (ROSA, 2011; p. 82).

Segundo aponta a autora supracitada a importância do lúdico para a educação extrapola os muros da escola colaborando para a aprendizagem e o desenvolvimento

pessoal e social para os papéis que são desempenhados coletivamente. O que se aprende para si mesmo de forma significativa traz benefícios a toda a coletividade.

Segundo Kishimoto (2001) tentar definir o lúdico não é uma tarefa nada fácil, visto que há várias formas disponíveis tais como jogos para adultos, de crianças, xadrez, ludo, quebra cabeça, baralho além de brincadeiras de faz de conta como contar histórias, brincar de mãe e filha, etc. Os jogos, a princípio, pertencem a um mesmo domínio concreto uma vez que cada um deles tem suas regras bem definidas como, por exemplo, o xadrez; por outro lado na brincadeira do faz de conta há uma forte presença da situação imaginária.

Ainda diferentemente do jogo, o brinquedo – também no campo do lúdico – não estabelece regras para o seu uso. É usado de forma mais livre. Segundo Kishimoto (2001) “o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.” Podemos afirmar, portanto que um dos objetivos do brinquedo é oferecer à criança um conjunto dos objetos reais miniaturizados para o sua manipulação e manuseio.

Sendo assim, podemos compreender que os jogos e as brincadeiras como prática educativa favorecem o processo do desenvolvimento cognitivo. Muitas das vezes apesar de sua relevância são desprezados nas práticas escolares cotidianas sendo considerados insignificantes para o processo de ensino e aprendizagem. Por outro lado, destaca-se que na mesma proporção, ou até maior, há muito professores que recorrem aos jogos e brincadeiras como recurso pedagógico valioso no cotidiano de nossas escolas.

Por intermédio do lúdico associa-se a imaginação da criança à realidade favorecendo sua leitura e compreensão de mundo. O processo de ensino e aprendizagem, portanto quando assume o propósito da aplicação da ludicidade enquanto recursos pedagógicos parceiros de uma aprendizagem divertida e interessante, integrada aos conteúdos escolares, promoverá tanto sua apropriação quanto especialmente a conservação das conquistas alcançadas de maneira significativa consolidando seus avanços para aprendizagens futuras. Preservar experiências significativas de aprendizagem promove o interesse da criança para futuros desafios cognitivos.

Segundo Santos:

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através da atividade lúdica, a criança cria conceitos, relaciona

idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio saber. (SANTOS, 1998, p. 20).

Por fim, a nossa educação deve ter um olhar diferenciado, através crescimento de políticas públicas com propósitos de oferecer maiores condições fundamentais e pedagógicas para um melhor atendimento educacional com crianças com dificuldades na aprendizagem, promovendo capacitação e conscientização dos próprios docentes da importância da utilização dos jogos e brincadeiras em seu plano de ações para o andamento no método de ensino e aprendizagem.

3 O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM POR INTERMÉDIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Sabemos que o processo e ensino de aprendizagem das crianças dentro da escola é algo muito complicado, porque depende de vários motivos para que o mesmo aconteça de forma positiva, e que seu objetivo que é a aprendizagem seja alcançado, para proporcionar não só somente uma aquisição de conhecimentos científicos, mas, a quais o aluno possa aprender de qualquer forma significativa que ocorreria em sua vida para sempre, colaborando para a sua formação pessoal, emocional e psicológica.

Compreendemos que a realidade encontrada nas escolas na atualidade é muito árduo de fazer com que o processo de ensino e aprendizagem possa alcançar todos os seus objetivos indispensáveis com vários fatores com os recursos materiais e humanos, no entanto, a própria escola vem buscando reverter as metodologias aplicadas dentro da sala de aula disposto de encontrar maneiras que proporcione um melhor rendimento em suma do melhor aproveitamento das disciplinas escolares.

É fundamental os professores estarem aptos e ter todo conhecimento de como ampliar os jogos e brincadeiras, mesmo que o conteúdo seja mais intenso e específico para ser trabalhado com as crianças. Além disso, para se ter bom resultado nas atividades lúdicas, é fundamental que as crianças priorizem os jogos que vai despertar interesse delas, para que os professores possam construir de forma o seu trabalho com o recurso lúdico em cada ponto determinado do seu conteúdo.

Para Oliveira (2010) a brincadeira é abrir caminhos para a construção da autonomia, criatividade da criança. Por meio da brincadeira sendo ela com os diferentes, variados brinquedos é trabalhada a motricidade, a percepção, afetividade, criatividade, em que todas essas funções estão interligadas e simultaneamente irá contribuir no seu processo de ensino/aprendizagem. A ação criativa parte da imaginação, e a mesma se desenvolve por meio da brincadeira simbólica ou faz de conta. A imaginação é livre, por mais que a criança ainda está em um processo de desenvolvimento, sua imaginação é rica e madura.

Vale destacar também que a criança ao brincar percorre a aprender as particularidades dos brinquedos, os utensílios, e seu desempenho. “A criança pode apenas fazer um gesto, sem usar qualquer objeto, para simular estar se penteando ou ainda pode dizer: “já me penteei!”, sem executar um ato observável, e essa

declaração ser usada por ela e seus companheiros como integrante do enredo em que está sendo criado” (OLIVEIRA, 2010, p.165).

Ao analisar, o dever do professor é de suma importância, o mesmo deve ser uma séria, que possua uma convivência afetiva com a criança, pois ele é, e sempre será o seu parceiro que lhe ajudará no meio do seu desenvolvimento, necessita deixar a criança livre para desenvolver a sua criatividade, sua própria autonomia em frente das atividades desenvolvida, para isso, a criança tem que ser dinâmica, crítica para ter seu posicionamento diante de um bom processo de aprendizagem.

Participação ativa e autônoma das crianças é favorecido pelas pistas que o professor lhes fornece sobre como aprendem, trabalham e se relacionam, pistas essas construídas à medida que ele percebe cada criança e conhece seus sentimentos, os sentidos que determinados objetos e situações tem para ela, sua forma de raciocinar e agir em determinada situação. O professor estimula as crianças a construir novas significações e a relacionar 24 o que estão aprendendo na creche ou pré-escola com outras experiências fora dela. (OLIVEIRA, 2010, p. 208).

Para que a criança tenha sua autonomia os professores devem lhe mostrar como se aprendem, vão trabalhando e construindo com as crianças sua própria identidade e sentimentos. O professor tem o papel de estimular seus alunos para construir sua própria experiência dentro e fora da sala de aula.

Os jogos e as brincadeiras quando estão sendo utilizadas da maneira correta, pode auxiliar de alguma forma com fatores importantes no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Podendo ser trabalhada com os jogos e brincadeiras em todas as áreas de conhecimento, independentemente da disciplina da aula, o lúdico contribuir uma melhor interação entre os alunos e os próprios conteúdos utilizados dentro da sala de aula, colaborando com uma forma dinâmica e alegre.

Para isso o educador se vale da atividade lúdica como recurso pedagógico, proporcionando espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas da criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes compôs do conhecimento [...] No âmbito do conhecimento do mundo, e possível inserir as atividades lúdicas em diversos conteúdos a serem trabalhados com as crianças. (ROSA, 2011; p. 62).

Portando os jogos e a brincadeira é inserida no processo de ensino e aprendizagem e ocupam um papel muito importante, que é fazer com que o processo que todos acham que é muito difícil, que acaba se tornando fácil. Sabemos que os

alunos tem dificuldade de ficar sentado na cadeira, dentro de uma sala pequena, pôr as vezes estar quente, com cadeiras inadequadas e um espaço inadequado.

Deste modo, perante tantas dificuldades enfrentadas, tem a monotonia de aprender sempre da mesma maneira, lendo e escrevendo, e sabemos que a maioria das vezes acaba desestimulando o aprendizado das crianças com as mesmices. Além das disciplinas de língua portuguesa e matemática que requer uma grande quantidade de carga horaria. Para que o insucesso do processo de ensino e aprendizagem muitas das vezes não ocorra devido a falta de estímulo, animo por parte do aluno, perante a situação em que a aula é realizada.

O ensino dentro da sala de aula, vai além de planejar a aprendizagem com os conteúdos estabelecidos, precisamos romper essa barreira de que o aluno vai para à escola somente para aprender o básico ler e escrever, visto que, o processo educacional acontece além de decodificar letras e palavras, é o minuto de interação com os conteúdos, para que as outras pessoas e o seu mundo se modificando em conhecimento, mesmo quando é assimilado para acompanhar o aluno sempre, apoiando para sua melhor formação individual.

Consequentemente, outro motivo que deve ser levado em conta para aplicar os jogos e brincadeiras em sala de aula é a elaboração do planejamento. Para o professor o planejamento vai atribuir no jogo ou nas brincadeiras a participação da socialização da criança, por meio da linguagem, sua própria autonomia, afetividade entre outros componentes essenciais para a vida escolar e social da criança. Para compreender melhor os principais objetivos que o brincar na escola pode atender, vale destacar o que aponta Lopes (2005, p. 176):

- ❖ Trabalhar a ansiedade: A ansiedade é uma característica encontrada em muitas crianças, varia em grau de intensidade e interfere na capacidade de atenção concentrada.
- ❖ Rever os limites: Devido a algumas dificuldades familiares em relação à educação, muitos pais erram por não impor limites aos seus filhos.
- ❖ Reduzir a descrença na autocapacidade de realização: Dar oportunidade à criança de desenvolver sua capacidade criativa.
- ❖ Diminuir a dependência – desenvolvimento da autonomia: Uma característica percebida em grandes centros é a extrema dependência das crianças.
- ❖ Aprimorar a coordenação motora: Importante preocupação na pré-escola.
- ❖ Desenvolver a organização espacial: A desorganização espacial ocorre quando a criança tem dificuldade em calcular mentalmente o espaço disponível ao seu redor e tem relação direta com todo seu espaço interno e externo.

- ❖ Melhorar o Controle, segmentar: Esse aspecto trata de como melhorar a execução das tarefas, com utilização do menor recurso físico possível, aumentando.
- ❖ Aumentar a atenção e a concentração: Problemas com atenção e concentração prejudicam, em muito, o aprendizado das crianças.
- ❖ Desenvolver antecipação e estratégia: Alguns jogos se propõem a desenvolver habilidades, importantes na realização de muitas tarefas da vida, como raciocinar, criar hipóteses, aplicar planos projetados, verificar e analisar resultados obtidos.
- ❖ Trabalhar a discriminação auditiva: Pré-requisito para alfabetização, etapa que necessita que a criança discrimine os fonemas, em muitas circunstâncias, extremamente semelhantes, para assim aprender a ler e escrever.
- ❖ Ampliar o raciocínio lógico: Potencial que traz muitos problemas para o educador é bastante importante para o aprendizado.
- ❖ Desenvolver a criatividade: A criança precisa ser livre para ampliar toda sua criatividade, isto é, necessita de atividades que a deixe livre para imaginar, inventar coisas e agir de forma fora do usual.

É importante perceber que o brincar na escola só ocasiona pontos positivos no desenvolvimento da criança quando apresenta objetivos lógicos de grade curricular proporcionados aspectos cognitivos, motor, afetivo e intelectual. O brincar torna-se mais fácil a criança desenvolver e compreender o mundo que está ao seu redor, conseguindo experimentar e descobrir a simbologia da existência, criar e recriar a sua própria história, modificando um ser crítico e analítico da realidade social. O papel do professor é de extrema importância neste processo da construção de conhecimento.

Então é de fundamental importância e inquestionável a contribuição dos jogos e brincadeiras na sala de aula, na qual sua ação se permite trabalhar todo âmbito necessário para a aprendizagem e formação da criança.

3.1 A utilização dos jogos e brincadeiras no método pedagógico do professor na sala de aula

O processo de ensino e aprendizagem se faz necessário através de inúmeras porções de coisas indispensáveis, iniciando pelo ambiente físico da escola, em sua estrutura que deve ser sólida, contendo pátio para a recreação, banheiros, espaço bem arejados, salas acolhedoras e principalmente que disponha de recursos próprios para desenvolver as aulas.

Para um funcionamento escolar precisa de uma equipe pedagógica compromissada com o papel da educação na formação do aluno. As crianças também fazem parte deste ambiente, pois sabemos que sem o aluno não há funcionamento escolar, esses sim são os alvos do processo de ensino e aprendizagem, contendo

uma boa estrutura da escola e seu funcionamento voltado para o aluno e sua construção de aprendizagem.

Sendo assim, toda sua estrutura escolar, existe algo necessário que o professor mediador do processo de aprendizagem dos alunos, o professor é quem comanda todas as situações dentro da sala de aula, expondo o caminho a seguir e conduzindo da melhor forma, esse é o papel do professor, instruindo o aluno no seu desenvolvimento para que juntos eles possam alcançar os propósito traçado.

O papel do professor é primordial no desenvolvimento global da criança, podendo aguçar - lhe a vontade de vir para a escola, conhecer e aprender mais, ou tolher suas expectativas (apagar sua estrela) tornando o ambiente escolar um mundo sem motivação, cheio de frustrações e experiências traumatizantes. Cabe ao professor, portanto, dar ao aluno espaço para revelar qual a sua bagagem de conhecimentos, mostrar um ambiente harmonioso e propício ao desenvolvimento da criança em sua plenitude. (ROSA, 2011; p. 64).

As obrigações do professor são infinitas mediante a educação escolar, se torna necessário a sensibilidade de descobrir o que estar faltando para que a aprendizagem ocorra ou possa se resolver de algum problema de seu trabalho. Mediante muitos detalhes a ser observado e analisado pelo profissional, procurar instigar ao aluno o porquê de certa posição, para poder resolver da maneira conveniente sem gerar algum transtorno.

Compreendemos que as dificuldades encontradas pelo professor são inúmeras, para que ele saiba dominar uma teoria e prática e acreditar no seu potencial de desenvolvimento para que ocorra um bom trabalho. Se faz necessário conhecer formas diferentes de trabalhar, que seja acolhedor, agradável, favorecendo o desenvolvimento das crianças progressivo a um nível de aprendizagem para outro.

Ao ensinar, o professor necessita conhecer os métodos que vão ser trabalhados em sala de aula, no processo pode favorecer a aprendizagem, encorajar ou bloquear a construção de um objeto de conhecimento, sendo que implica muito mais do que uma coleção de informações, construindo um método e até mesmo de teorias que permitem que as crianças desenvolva as habilidade, cabe ao professor promover a mediação de intervenção, para a construção do ensino e aprendizagem.

Todas as pessoas aprendem melhor quando o que está sendo ensinado às interessa. Este interesse pode ser proveniente de diversos fatores: Curiosidade neste assunto, ele discorre sobre uma habilidade que elas possuem que querem desenvolver ou que querem encontrar novas possibilidades de utilização. O assunto parece agradável, está de acordo com

aquilo que elas valorizam, que causam sensação de prazer, desperta sentimentos apreciados. As pessoas vêem nele uma aplicabilidade que trará benefícios. Que será útil em sua tarefa que precisam ou desejam fazer. Que será útil na obtenção de determinado objetivo que almejam. (DOHME, 2003; p. 119).

No momento que o professor utiliza o lúdico dentro da sala de aula ele automaticamente está inserindo a preferência da criança, que é a alegria, toda e qualquer criança tenta se divertir com o que está a sua frente e, dentro de casa brinca com tudo que encontra independentemente de ser brinquedo ou não. Na escola não devemos fazermos diferente, podemos analisar o momento recreativo ou durante a aula, percebendo que os alunos estão sempre brincando a todo momento, procurando buscar o prazer naquele momento e ambiente. O professor pode inserir as brincadeiras e jogos como uma maneira de ajuda-los a se envolver em suas aulas, trazendo os alunos para interligar o lúdico com a aprendizagem.

Trabalhar com jogos e brincadeiras é muito mais que impor alegria e satisfação à criança, é constituir saberes que servem para vida pessoal e social. Mas vale advertir que é fundamental considerar o tempo e o espaço que as brincadeiras ou jogos devem ser trabalhados na escola (ZACHARIAS, 2007).

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes habilidades. (MALUF, 2008; p. 42).

Assim sendo, como citado, o professor diante do seu momento planejando suas atividades educacionais, necessita volta-se para os jogos e brincadeiras ser inseridos em sua metodologia de educação como a finalidade melhor para proporcionar ao aluno um momento proveitoso para ele se interagir com o meio e o próximo e desta forma obter conhecimento.

Portando, as crianças necessitam de ambiente alfabetizador que proporcione a motivação, incentivo e esperança na aprendizagem. Por isso, o professor deve conceder a criança rotinas em que elas sejam capazes de interpretar o conhecimento e transforma-la em discernimento.

Todavia, pode-se dizer que são várias brincadeiras e jogos que são capazes e serem utilizados, para ter um lugar apropriado e sucessivamente a criança aprende e

brinca para que futuramente se torne um adulto autônomo e realizado. Somos capazes de perceber que a brincadeira é considerada por muitos como “perca de tempo”, pois muitos professores ainda temem o brincar, por ser conhecida por muitos pais como uma atividade não importante e valorizada para a construção da aprendizagem do aluno.

O que as pessoas precisam saber é que a educação, não são só momento de diversão, brincadeiras de jogos isolados. No entanto as atividades se englobam os conteúdos que estão sendo trabalhados de forma lúdica pelo professor. O professor deve contar com os jogos e brincadeiras como uma forma de qualificar seu trabalho.

Desta forma, creio que a criança vai criar e recriar pelo meio de brincadeiras ou jogos, para que ocorra uma grande oportunidade de utilizarmos o lúdico como recurso dentro da escola, proporcionando e favorecendo uma educação de qualidade, através de uma forma muito utilizada pela criança.

Contudo, o brincar é próprio da criança, e não se deve ser utilizado dentro de sala de aula como uma forma inexistente de todo o processo de educação, ou seja, os jogos e brincadeiras devem estar presentes em sala de aula como um apoio pedagógico para a aprendizagem, um instrumento pedagógico instruindo o professor em sua prática no ambiente escolar.

4 CARACTERIZAÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA

O presente trabalho de pesquisa tem como tema a inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem por meio da utilização de jogos e brincadeiras, objetivando compreender a importância dos jogos, para o ensino dos conteúdos dos anos iniciais do ensino fundamental articulando esta estratégia à inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem, visto que, através do ato de brincar, as crianças aprendem brincando, e ato contínuo desenvolvem o raciocínio, a habilidade de manuseio de materiais, a capacidade de centrarem-se, a criatividade e outras importantes capacidades.

Nessa perspectiva, os objetivos específicos que norteiam essa pesquisa são: (1) investigar as principais dificuldades de aprendizagem de alunos do 4º ano do ensino fundamental, (2) discutir a importância do lúdico no contexto da aprendizagem significativa para todos, (3) refletir a respeito da relevância da intervenção pedagógica no desenvolvimento cognitivo dos alunos promovendo sua inclusão efetiva; e, (4) identificar a importância da mediação pedagógica na aquisição de novos saberes no processo de aprendizagem.

O presente trabalho monográfico pautado pela premissa da relevância dos jogos e das brincadeiras como recurso metodológico que favorece a aprendizagem contextualizada de nossas crianças foi efetivado em duas etapas.

Primeiro a pesquisa foi desenvolvida a partir de referências bibliográficas, referências documentais, artigos científicos, além da leitura de livros e capítulos de livros contemplando temáticas a respeito da inclusão das crianças com dificuldades de aprendizagem, da contribuição de jogos, brincadeiras e brinquedos para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança entre outros. A este respeito Fachin (2003, p. 125) afirma que a pesquisa de caráter bibliográfico “diz respeito ao conjunto de conhecimentos humanos reunidos nas obras” que nos propiciam o acesso a estudos e pesquisas a respeito da temática escolhida a partir dos quais colhemos informações relevantes com o objetivo de fundamentar teoricamente a própria pesquisa.

Como segunda iniciativa foi realizada uma pesquisa de campo, por ocasião do estágio supervisionado, efetivada a partir da aplicação de um diagnóstico de aprendizagem na sala de aula onde faríamos o estágio. Para esta discussão será dedicado um esforço visando explorar a importância dos jogos e brincadeiras para a

aprendizagem das crianças. Segundo Gil (2010, p. 01) “[...] A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação disponível ou se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema.”

A pesquisa foi realizada em uma escola pública da cidade de Miracema do Tocantins, durante o estágio obrigatório oportunidade na qual foi notável que em pouquíssimas ocasiões os recursos lúdicos eram utilizados pelos professores como estratégia de ensino. A questão de pesquisa articula observações realizadas em sala de aula com o objetivo de identificar as estratégias pedagógicas aplicadas pelos professores, a interação dos alunos com as atividades propostas e especialmente os procedimentos adotados para auxiliar as crianças com dificuldade de aprendizagem.

Parte-se do pressuposto de que a participação de todos os envolvidos no processo educativo, pais, professores e gestores, seja de importância inquestionável para o sucesso da aprendizagem de nossas crianças. Neste sentido é importante que a comunidade escolar seja conscientizada de que os jogos e brincadeiras transcendem o brincar pelo brincar, valorizando uma atividade prazerosa, animada, que faz parte do cotidiano das crianças como recurso didático-pedagógico de inclusão de nossas crianças. Brincar não é somente distração ou lazer, é um universo de possibilidades para desenvolver nossas crianças no campo da aprendizagem significativa que ameniza a exclusão cotidiana do diferente, do que não consegue acompanhar todos os conteúdos. Incluir pela brincadeira é fazer com que nossas crianças “diferentes” sintam-se amadas e acolhidas em suas especificidades favorecendo o desenvolvimento de todas sem exceção.

Salientamos que nossa pesquisa é de cunho qualitativo visando identificar as nuances do fenômeno estudado. A pesquisa qualitativa permitiu-nos questionar os fatos observados, refletindo a seu respeito e buscando alternativas ao observado. Neste sentido a pesquisa qualitativa permite interpretar as questões identificadas buscando sustentação teórica em sua análise. Nossa questão, a inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem através dos jogos e brincadeiras no cotidiano do ambiente escolar, demonstrou sua relevância quando em campo.

Segundo Silva:

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem

a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (SILVA, 2001, p. 20).

A pesquisa qualitativa lida com fenômenos mais específicos e complexos. Na presente proposta busca-se reconhecer a posição do sujeito professor/pesquisador acerca da inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental a partir da aplicação de jogos e brincadeiras.

O enfoque de pesquisa é fenomenológico visando analisar, interpretar e compreender os fenômenos em suas diversas manifestações; em nosso caso o objeto de pesquisa, as práticas pedagógicas da turma acompanhada durante o nosso estágio, será investigado em suas distintas concepções a partir das evidências encontradas.

A pesquisa fenomenológica, portanto, parte da compreensão de nosso viver não de definições ou conceitos da compreensão que orienta a atenção para aquilo que se vai investigar. Ao percebermos novas características do fenômeno, ou ao encontrarmos no outro interpretações, ou compreensões diferentes, surge para nós uma nova interpretação que levará a outra compreensão. (FAZENDA, 2006, p. 63).

Compreendemos que por intermédio destes procedimentos metodológicos, obteremos além do resultado desejado para a presente discussão, acima de tudo a construção de conhecimento por parte da investigadora visando refletir a respeito de suas futuras práticas pedagógicas com o objetivo de contribuir para a sua formação pautada nos princípios da educação para todos, garantidas as condições de inclusão e aprendizagem plena de seus próprios alunos.

Neste sentido buscamos amparar nossas reflexões em autores consagrados que experimentaram, valorizaram e destacaram a importância das brincadeiras e dos jogos para o desenvolvimento das aprendizagens significativas de nossas crianças. Em consonância lembramos Vygotsky (2003) para quem o lúdico está presente na forma de jogos e brincadeiras em todas as culturas, sendo praticados por adultos e crianças, ao longo do tempo, constituindo-se como uma característica própria ao ser humano que o tem acompanhado em seu desenvolvimento nas mais distintas frentes e permanecem vivos nas memórias e nas práticas dos mais diferentes povos.

Pela aplicação do lúdico a criança pode relacionar a imaginação com a realidade favorecendo sua leitura e compreensão de mundo. O processo de ensino e aprendizagem tem como propósito a concretização da aquisição das habilidades e competências inerentes ao processo; ao aplicar a ludicidade como recurso

pedagógico e parceira de uma aprendizagem divertida e interessante integram-se aos conteúdos escolares, promovendo a apropriação dos mesmos.

Por fim, defendemos que a nossa educação tenha um olhar diferenciado buscando ampliar as possibilidades da mediação pedagógica incluindo-se uma maior atenção às políticas públicas especialmente para a primeira infância, além de condições ajustadas a um atendimento adequado a todas as nossas crianças inclusive aquelas com maiores dificuldades na aprendizagem, promovendo a capacitação e a conscientização docente diante da importância da inclusão mediada pela aplicação de recursos múltiplos, inclusive jogos e brincadeiras, e que os qualifique para o planejamento pautado em alternativas para as práticas de ensino mais tradicionais superando as limitações do instituído.

5 RELATO DE EXPERIÊNCIA

Esta seção está dedicada ao registro da experiência de campo durante estágio supervisionado realizado em escola parceira da rede municipal de ensino na cidade de Miracema do Tocantins/TO. Destacamos inicialmente a importância de uma atividade de diagnóstico dos conhecimentos prévios das crianças a serem atendidas que foi sugerido pela professora coordenadora do estágio e realizado em período anterior à nossa atuação em sala de aula. Este diagnóstico favoreceu a preparação e o planejamento do nosso grupo para as atividades a serem desenvolvidas com as crianças e nos permitiu ajustarmos as atividades às características das crianças e da turma. Destacamos a relevância da experiência evidenciada pelo registro das principais atividades desenvolvidas no período.

De início ao relato de diagnóstico do estágio, vale salientar que houve uma preocupação da parte desta pesquisadora em analisar métodos mais apropriados de se trabalhar com as crianças em sala de aula visando superar as práticas mais tradicionais consolidadas em nossas escolas especialmente em relação à inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem.

Nosso objetivo era de oferecer algo a mais, fazer a nossa experiência ser inesquecível tanto para nós acadêmicos quanto para as crianças, proporcionar atividades que favorecessem a compreensão dos alunos do conteúdo a ser apresentado em sala de aula. De imediato pensamos nos jogos que poderiam auxiliar as crianças a despertarem para o gosto do estudo com a utilização de jogos que chamam a sua atenção e contribuem na prática para a aprendizagem significativa de maneira divertida e interessante.

A experiência objeto deste trabalho de conclusão de curso aconteceu em escola municipal da cidade de Miracema do Tocantins, no segundo semestre do ano de 2017 em uma turma de 4º Ano. Foi notável a importância do diagnóstico anterior à nossa regência em sala de aula. A sala definida para nosso estágio supervisionado foi uma turma com 21 alunos cuja faixa etária variava entre 9 (nove) a 14 (quatorze) anos.

Do total destas crianças quatro, ao que tudo indicava, necessitavam de recursos da educação especial. Luis Gabriel¹, uma delas, não possui laudo, porém

¹ Os nomes são fictícios visando preservar as crianças que fazem parte deste relato de experiência.

usa medicamentos controlados para conter suas crises convulsivas diárias. LG² tem dificuldades de leitura, de escrita e de raciocínio lógico. Já foi reprovado três vezes consecutivas no 4º ano. Henrique Eduardo tem relatório de médico psiquiatra diagnosticado como portador de CIDF90 (Distúrbio da Atividade e da Atenção). Leandro Carlos possui mudez seletiva e também já foi reprovado 3 vezes durante a sua trajetória escolar. O quarto aluno é o Marcos Antônio que possui problema de dicção aguardando laudo.

Para realizar o nosso estágio eu e meus colegas nos propusemos a realizar um diagnóstico de observação com o objetivo de fazer um levantamento dos conhecimentos matemáticos prévios dos alunos. A observação foi direta a partir da qual conseguimos aplicar atividades de tal forma que cada criança tivesse a oportunidade de aplicar seu conhecimento nas áreas específicas dos conteúdos que escolhemos para conduzir a observação. Em função de nossos propósitos optamos por fazer uma semana de observação e diagnósticos de duas horas a cada ida à escola. Nestas oportunidades, propusemos às crianças atividades a ser realizadas parte individualmente, parte em grupos. Aplicando recursos lúdicos mediamos o desenvolvimento das atividades propostas alternando eventualmente o uso dos seguintes materiais: material dourado, tangram, baralho.

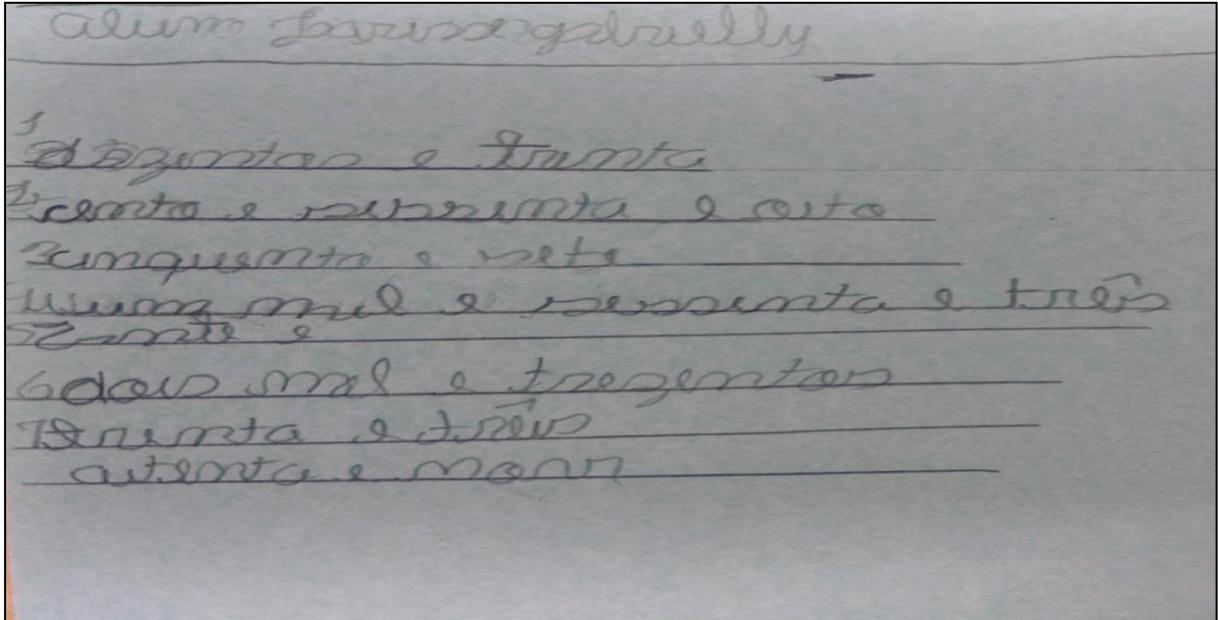
Identificamos a relevância de relacionar conteúdos abstratos ao material concreto, pois as crianças tiveram facilidade em desenvolver as atividades por nós propostas em sala de aula. Nas situações em que não houve a utilização de tais recursos as crianças não conseguiam desenvolver as mesmas atividades. Entre as atividades trabalhadas durante a etapa de diagnóstico destacam-se os seguintes conteúdos: operações matemáticas, ditado numérico com a utilização dos algarismos e dos numerais por extenso, situações problemas de adição e subtração bem como formas geométricas.

Durante as atividades desenvolvidas em sala de aula, os alunos alcançaram um grau de participação satisfatório. Os alunos sempre que questionados respondiam conforme a expectativa, alguns com mais dificuldades, outros menos mas sempre dispostos a tentar buscando o êxito. No diagnóstico alguns alunos obtiveram dificuldades que com o acompanhamento dos estagiários, eles conseguiram desenvolver com aptidão as atividades da regência.

² Passaremos a usar apenas as iniciais do nome fictício para fazer referência a cada criança.

5.1 Apresentação do diagnóstico

Imagem 1 – Ditado numérico 1

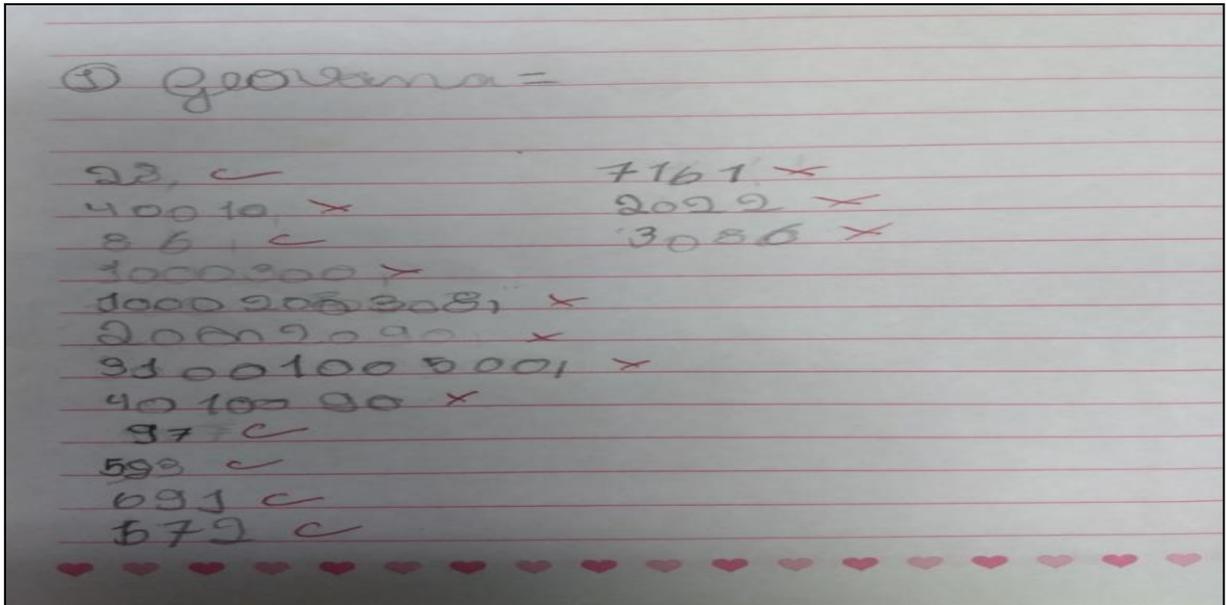


Fonte: Autora.

O ditado numérico foi aplicado por extenso, com o objetivo de identificar como as crianças identificavam os números em relação à escrita. Esta atividade nos permitiu perceber que ao empregar os números em sua forma escrita as crianças se confundiam na grafia dos nomes dos números.

Conforme íamos aplicando o ditado numérico as crianças iam escrevendo de pouco a pouco de acordo com a sua hipótese. Ainda que esperassem que estivessem acertando acabaram se confundindo com a escrita por extenso e a escrita utilizando os algarismos. Impossível não se remeter à ideia da psicogênese da língua escrita discutida pelo programa da disciplina de alfabetização a partir da qual compreendemos que as crianças formulam hipóteses para os seus desafios de aprendizagem.

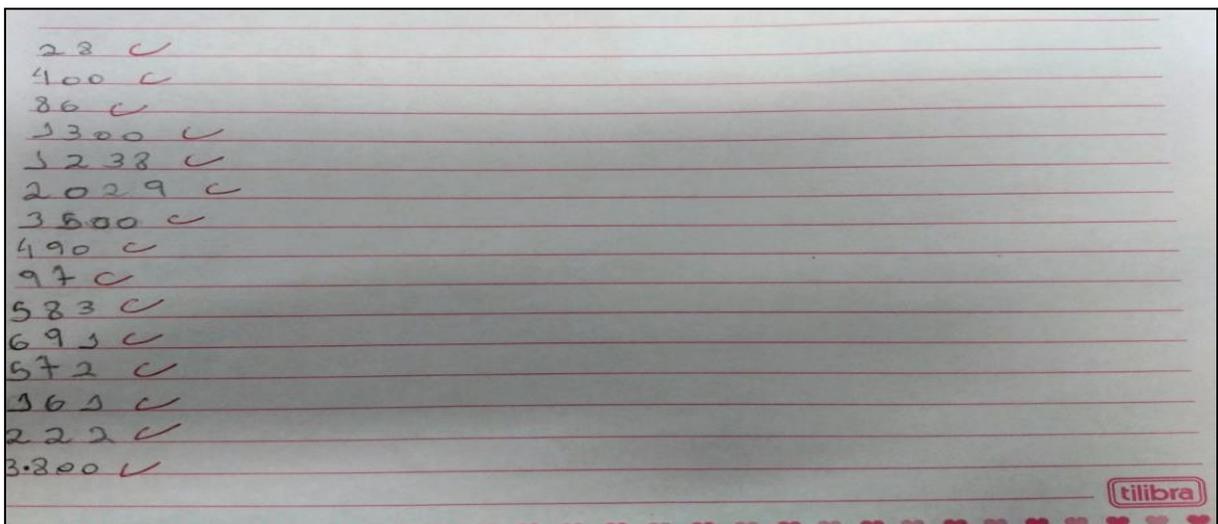
Imagem 2 – Ditado numérico 2



Fonte: Autora.

No ditado numérico as crianças tiveram relativa facilidade em escrever os números, porém há exceções naqueles casos em que ainda expressam os números em sua forma decomposta. Compreendendo as necessidades que as crianças têm em entender os números em suas distintas variações e operações a aplicação de jogos favoreceu a sua participação uma vez que quando aplicamos o jogo eles prestavam bastante atenção tentando acompanhar as explicações.

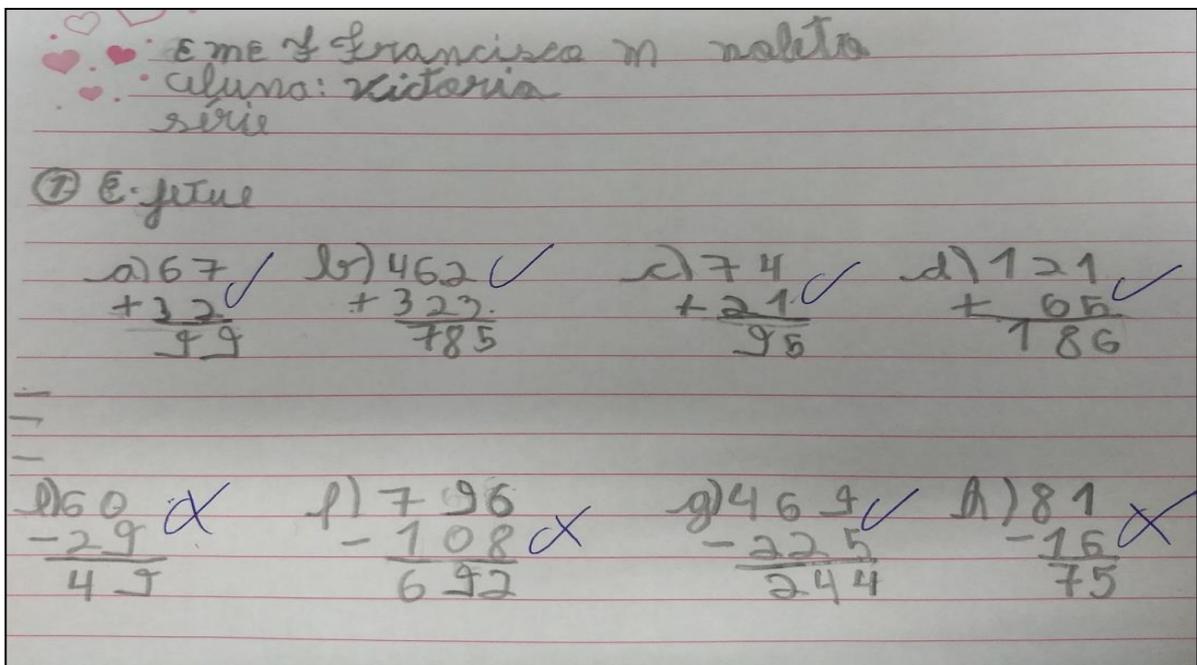
Imagem 3 – Ditado numérico 3



Fonte: Autora.

Quanto às operações matemáticas, as crianças tiveram relativa facilidade em resolver visto não precisarem de uma interpretação de texto. Foi a atividade que eles realizaram mais rápido; gostaram e acabavam pedindo que fosse repetida. As correções eram feitas no quadro; tive a oportunidade de perceber na ocasião que as crianças estavam interagindo umas com as outras. Conseguiram vencer o medo em se deslocar até o quadro para resolver as continhas propostas. A partir deste resultado percebemos a mudança de atitude das crianças em relação aos estagiários especialmente aquelas que tinham maiores dificuldades de aprendizagem. O que era um tabu, virou “brincadeira”...

Imagem 4 – Operações matemáticas

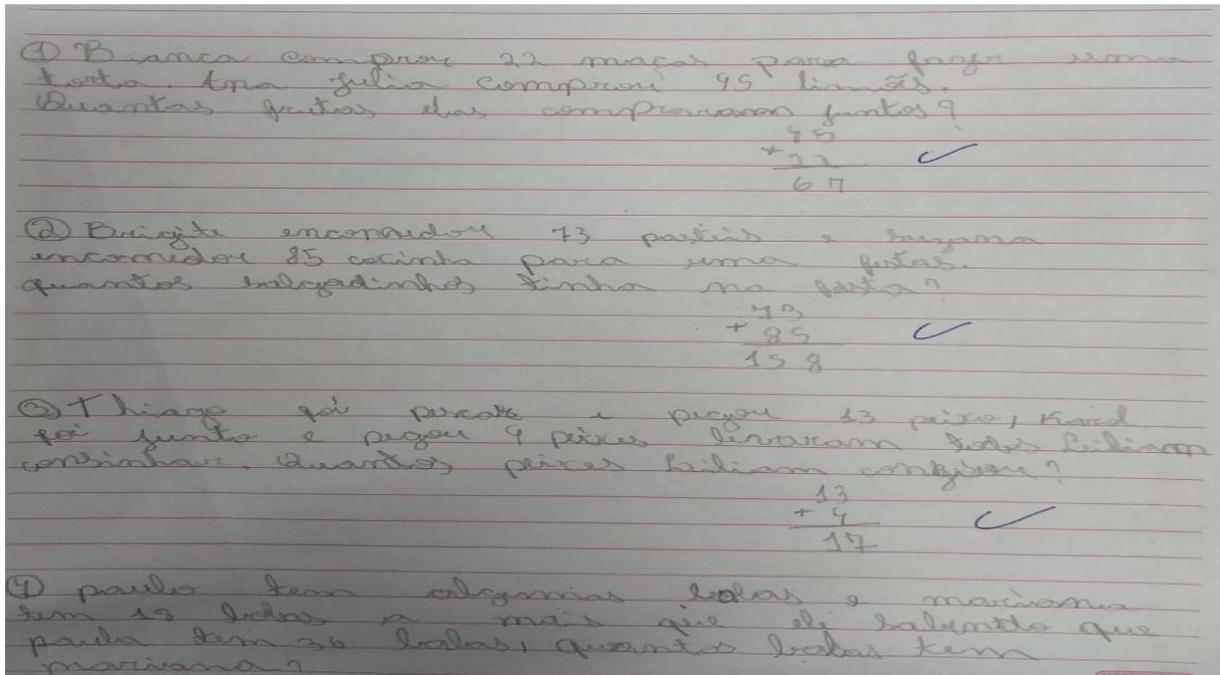


Fonte: Autora.

Quanto aos probleminhas, foi visível que a maioria dos alunos encontraram dificuldade. Evidenciaram dificuldades na interpretação dos sinais, invertendo a adição por subtração e vice e versa.

Na sequência das atividades pudemos observar uma maior dificuldade na atividade de problemas matemáticos. Nossa hipótese é que a necessidade de uma interpretação de texto dificultou a realização da tarefa. Para as crianças foi um grande desafio enfrentar conosco estagiários as atividades de diagnóstico. Foi adequada a atividade e alcançamos o objetivo proposto.

Imagem 5 – Problemas matemáticos



Fonte: Autora.

Ao concluir nosso diagnóstico obtivemos as seguintes constatações:

- As crianças têm dificuldades de leitura e na interpretação do texto;
- A maior parte das crianças não reconhecem os números naturais;
- As crianças não conseguem diferenciar os sinais de adição e subtração;
- Os alunos da turma tem dificuldade para se relacionar em grupos;
- Eles não sabem utilizar a tabuada.

Percebemos que ao empregar os recursos lúdicos as crianças tinham maior facilidade para relacionar o conteúdo com as situações problema propostas.

A principal dificuldade de aprendizagem relatada pela professora diz respeito à questão de algumas das crianças não estarem alfabetizadas, não saberem ler e não acompanharem a maioria dos colegas durante as atividades propostas em sala de aula. Pudemos perceber pelas observações em sala de aula que a professora não conseguia dar a devida atenção às crianças com maiores dificuldades de aprendizagem; não ficaram evidenciadas atividades alternativas visando alcançar um rendimento mais adequado para todas as crianças, fato este que acaba gerando relativa exclusão.

Sabemos o quanto é importante o acompanhamento da família no contexto das dificuldades de aprendizagem, já que as crianças se espelham nas atitudes e comportamentos dos seus pais, qualquer circunstância que ocorrer influencia o

desenvolvimento escolar. Reconhecendo a importância dessa participação tanto como incentivo quanto na demonstração de afeto pela criança é importante ressaltar que esta conduta traz segurança apesar de todas as dificuldades que possa encontrar em seu ambiente escolar.

Os jogos e brincadeiras são recursos importantes para o desenvolvimento intelectual, social e emocional de nossas crianças especialmente aquelas que têm dificuldades de aprendizagem. O recurso lúdico favorece a interação e a aproximação entre os diferentes.

Aplicando jogos tivemos a oportunidade de perceber que as crianças tinham mais facilidade em compreender o conteúdo das situações propostas em sala de aula. Notamos também que as mesmas superaram algumas limitações através de instrumentos utilizados como apoio em seu processo de ensino aprendizagem. Sendo assim, o nosso objetivo com o diagnóstico foi alcançado, pois tivemos resultados positivos envolvendo todas as crianças com as estratégias propostas.

PRIMEIRO DIA DO DIAGNÓSTICO

Em nossa primeira atividade diagnóstica propusemos aos alunos uma atividade utilizando material dourado. Ensinamos as crianças a usar o material dourado. Na sequência, nosso objetivo foi que eles respondessem a uma atividade proposta por nós estagiários. Formaram grupos para interagirem com os demais colegas e responderem a atividade proposta em sala de aula.

Percebemos suas dificuldades em trabalhar em grupos principalmente com as crianças que tinham algum tipo de dificuldade de aprendizagem. Ainda que, como em qualquer turma as crianças já tivessem grupinhos pré-formados, conseguimos romper com este hábito favorecendo a interação diversificada cada qual podendo interagir e aprender com seus colegas de sala.

Reconhecemos pontos positivos na atividade proposta; além de interagir e aprender com os colegas eles gostaram bastante de utilizar o jogo do material dourado, além de brincar ainda favorecia a aprendizagem do conteúdo exposto.

Imagem 6 – Atividade diagnóstica com material dourado



Fonte: Autora.

PRIMEIRA ATIVIDADE

A primeira atividade diagnóstica aplicada foram operações matemáticas utilizando o material dourado para a resolução de problemas.

Imagem 7 – Problemas de raciocínio lógico com material dourado 1

Escola: EME 9 Inocência Natão Data: 16/09/20 Série: 4º ano
 Nome: Isabella Gabriela
 Estagiários: amaraaly

1- A partir do uso do material dourado responda as seguintes questões:

a) Quantos cubinhos eu preciso para formar uma barra?
10

b) Quantas barras eu preciso para formar uma placa?
10 barras

c) Quantos cubinhos eu preciso para formar uma placa?
10

d) Quantas placas eu preciso para formar um cubo?
10

2- Monte uma figura com o material dourado e em seguida represente-as em forma de desenho.

Fonte: Autora.

A atividade proposta foi dividida em duas etapas de avaliação do raciocínio lógico dos alunos com a aplicação do material dourado.

SEGUNDA ATIVIDADE

Na segunda atividade de regência, foi proposta uma atividade sobre material dourado: eles teriam que fazer a associação dos números em algarismos e por extenso. Para esta atividade proposta eles tiveram grande dificuldade em responder por conta de confundirem a escrita com algarismos com a escrita por extenso.

Na classe há 4 crianças com dificuldades mais específicas de aprendizagem; uma delas, LG, tem maior comprometimento cognitivo. Tanto no dia da realização de nosso diagnóstico quanto no dia da regência essa criança participou ativamente das atividades propostas, interagiu com seus colegas e realizou as suas atividades. Enquanto estagiários este foi um desafio bastante expressivo, pois para conquistar a confiança desta criança foram necessárias várias tentativas; pouco a pouco o conseguimos. Evidenciou-se a importância da nossa capacitação para a eventualidade de casos similares.

É inegável a importância do acompanhamento da professora, da escola, e dos pais no desenvolvimento das crianças. A criança sente-se mais segura, e amparada sabendo que não estará sozinha além de perceber que o seu lugar é na escola, que a sua aprendizagem e o seu conhecimento são tão importantes quanto de qualquer outra criança.

Imagem 8 – Problemas de raciocínio lógico com material dourado 2

3- A partir da questão anterior responda as questões abaixo:

a) Qual figura você montou? letra

b) Quais peças você utilizou para fazer a montagem da figura? 70

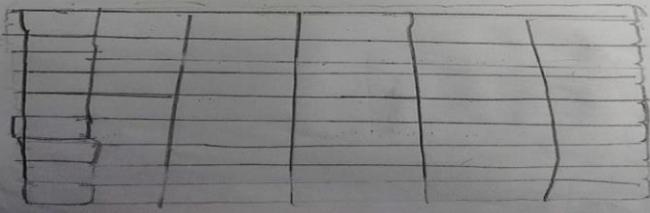
c) Quantos cubinhos você gastou? 200

d) Você gastou mais ou menos de uma dezena de cubinhos? 200

e) Quanta barrinhas você precisou? 7

f) Se você fosse substituir os cubinhos da sua figura por barrinhas, quantas seriam necessárias?

7



Fonte: Autora.

Imagem 9 – Acompanhamento de aluno com dificuldades durante atividades matemáticas



Fonte: Autora.

SEGUNDO DIA DE DIAGNÓSTICO

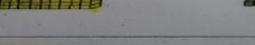
No segundo dia de regência, obtivemos um avanço maior uma vez que as crianças com dificuldades de aprendizagem estavam se familiarizando conosco e acabaram abrindo espaço para nós estagiários interagirmos com eles e poder ajudar a sanar suas dúvidas. Pudemos perceber a dificuldade em conquistar a confiança de alunos que possuem dificuldades, não só de aprendizagem. A inclusão deve ser uma iniciativa comum tanto para colegas de sala de aula, quanto para os professores.

As atividades propostas durante o estágio foram desenvolvidas com o objetivo de favorecer a aprendizagem de todos garantindo especialmente a inclusão daqueles alunos com dificuldades de aprendizagem mais leves ou mais sérias. O objetivo foi demonstrar às crianças que poderiam contar conosco em qualquer situação. Como futuros pedagogos queríamos fazer a diferença superando as práticas mais tradicionais que os nossos alunos já enfrentam por demais. Os alunos estão à espera da transformação de nossas praticas com atividades diferenciadas.

Os jogos oferecem muitas possibilidades a partir das quais as crianças podem aprender brincando. Se nós pedagogos formos capazes de oferecer às nossas crianças uma forma diferenciada de atendimento às suas necessidades estaremos

preparados para atendê-los em suas especificidades com a utilização de jogos, brincadeiras e atividades descontraídas, mantendo maior interação entre todos.

Imagem 10 – Aplicação de material dourado para atividades de escrita numérica

QUAL É O NÚMERO?		
MATERIAL DOURADO	NÚMERO	NOME DO NÚMERO
	550	cento e cinquenta
	101	cento e um
	511	cento e onze
	100	cem
	507	cento e sete
	235	duzentos e trinta e cinco
	509	cento e nove

Fonte: Autora

ATIVIDADE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS DE ADIÇÃO

No campo da linguagem identificamos, por intermédio da aplicação de atividades de interpretação de texto, que os alunos apresentavam acentuadas dificuldades de interpretação, seja por falta de atenção na leitura, seja por confundir os sinais das operações. A interpretação de texto pareceu-nos ser o ponto mais delicado. A dificuldade significativamente foi maior. Não conseguiam ler nem interpretar as questões para respondê-las. Havia por outro lado uma qualidade, ao nos aproximarmos de um a um explicando e estimulando-os a ler conosco compreendiam e conseguiam resolver com a nossa ajuda.

Ao final de cada atividade pedíamos para que cada aluno contribuísse com uma apresentação explicando aos demais os encaminhamentos dados indo ao quadro para resolver as questões. Nós estagiários identificamos vários pontos positivos quebrando barreiras entre os próprios alunos. A rotina e o conformismo comprometem as novas aprendizagens; ao chegar em sala de aula e ter os mesmos procedimentos de sempre tanto da parte do professor, quanto do alunos. É importante que o professor

esteja preparado e capacitado para enfrentar os desafios da sala de aula no cotidiano de nossas escolas.

Imagem 11 – Atividade de resolução de problemas com adição

1) No natal a associação de moradores distribuiu 165 bonecas, 122 carrinhos. Quantos brinquedos foram distribuídos?

$$\begin{array}{r} 165 \\ + 122 \\ \hline 287 \end{array}$$

2) Na campanha do agasalho do ano 2017 foram arrecadados 102 calças e 53 cobertores. Quantas peças foram arrecadadas durante a campanha ano 2017?

$$\begin{array}{r} 102 \\ + 53 \\ \hline 155 \end{array}$$

3) Roberto tem 32 selos em sua coleção, Paulo tem 24 selos. Quantos selos Roberto tem a mais que Paulo?

$$\begin{array}{r} 32 \\ + 24 \\ \hline 56 \end{array}$$

4) Em uma caixa há 126 laranjas e 269 peras. Quantas frutas há na caixa?

$$\begin{array}{r} 126 \\ + 269 \\ \hline 395 \end{array}$$

5) Para comemorar o aniversário de Paulo, sua mãe comprou 160 latinhas de refrigerante. Dias antes da festa o avô de Paulo comprou mais 145 latinhas de refrigerante sabor laranja. Quantas latinhas de refrigerante foram compradas para o aniversário de Paulo?

$$\begin{array}{r} 160 \\ + 145 \\ \hline 305 \end{array}$$

6) Durante o ano, Caio conseguiu juntar o valor de R\$ 327,00 através das mesadas que recebe. Caio também ganhou de seu tio o valor de R\$ 125,00. Quanto Caio tem em dinheiro?

$$\begin{array}{r} 327 \\ + 125 \\ \hline 452 \end{array}$$

Fonte: Autora.

TERCEIRO DIA DE DIAGNÓSTICO

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS DE SUBTRAÇÃO

Foi na resolução de operações matemáticas - adição e subtração -, que obtivemos os resultados mais satisfatórios, pois os jogos que levamos para diferenciar as nossas aulas nos ajudaram muito. As crianças aprenderam ainda que tenham feito algumas trocas de sinais. Percebemos os avanços das crianças o que nos motivou diante de nossas escolhas práticas. De nossa parte, em todo o tempo, jamais duvidamos de que eles conseguiriam chegar aonde chegaram...

Imagem 12 – Atividade de resolução de problemas com subtração

Escola Evangélica Mafra Nolda
 Aluno: 3º ano
 Data: 10/05/2016
 Escreva Ana Karolynne Silvana Thaga

Exercícios matemáticos

1) Resolva as adições:

$\begin{array}{r} 0450 \\ + 382 \\ \hline 832 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0277 \\ + 302 \\ \hline 579 \end{array}$	$\begin{array}{r} 01294 \\ + 527 \\ \hline 1821 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0469 \\ + 369 \\ \hline 838 \end{array}$
$\begin{array}{r} 025 \\ + 38 \\ \hline 63 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0947 \\ + 381 \\ \hline 1328 \end{array}$	$\begin{array}{r} 97948 \\ + 8919 \\ \hline 106867 \end{array}$	$\begin{array}{r} 015327 \\ + 9437 \\ \hline 172764 \end{array}$
$\begin{array}{r} 1279 \\ + 72 \\ \hline 1351 \end{array}$	$\begin{array}{r} 8462 \\ + 323 \\ \hline 8785 \end{array}$		

2) Arme e resolva as subtrações:

$\begin{array}{r} 0373 \\ - 242 \\ \hline 131 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0212 \\ - 798 \\ \hline 104 \end{array}$	$\begin{array}{r} 01887 \\ - 643 \\ \hline 1244 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0309 \\ - 389 \\ \hline 021 \end{array}$
$\begin{array}{r} 0473 \\ - 810 \\ \hline 710 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0972 \\ - 299 \\ \hline 674 \end{array}$	$\begin{array}{r} 9686 \\ - 507 \\ \hline 9179 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0102 \\ - 30 \\ \hline 71 \end{array}$
$\begin{array}{r} 0255 \\ - 18 \\ \hline 237 \end{array}$	$\begin{array}{r} 0346 \\ - 86 \\ \hline 260 \end{array}$		

Fonte: Autora.

O nosso objetivo foi proporcionar em sala de aula uma experiência encantadora, propícia ao desenvolvimento de todas as crianças inclusive aquelas com maiores dificuldades entre as quais destacamos as portadoras de necessidades especiais. O ambiente foi preparado para ser um espaço no qual as crianças pudessem sentir-se à vontade, confortáveis e seguras para ler, escrever sem pressão alguma, sem medo ou vergonha, sentimentos estes bastante frequentes em nossas salas de aula.

A nosso ver tivemos durante o estágio muito mais acertos que enganos ainda que, os erros também façam parte do processo; excelente oportunidade para nos demonstrar o caminho que as crianças têm percorrido para uma aprendizagem significativa.

Imagem 13 – Operações matemáticas: Adição e subtração

- 6) Samuel em prestou R\$ 485 para seu primo. Sabe-se que ele tinha R\$ 1250, com quantos reais ele ficou?

$$\begin{array}{r} 485 \\ - 1250 \\ \hline 3635 \end{array}$$

- 7) Uma casa de show tem a capacidade de 550 pessoas, já foram vendidos 296 ingressos para o próximo espetáculo. Quantos ingressos ainda podem ser vendidos, sem ultrapassar a capacidade máxima?

$$\begin{array}{r} 550 \\ - 296 \\ \hline 254 \end{array}$$

- 8) Segunda feira um comerciante abasteceu seu mercadinho com 720 kg de arroz, até sábado foram vendidos 254 kg. Quantos quilos de arroz ainda possui o comerciante?

$$\begin{array}{r} 720 \\ - 254 \\ \hline 466 \end{array}$$

- 9) Joel emprestou 485 reais para seu primo, ele tinha 1250. Quanto dinheiro Joel ainda tem?

$$\begin{array}{r} 1250 \\ - 485 \\ \hline 765 \end{array}$$

Fonte: Autora.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa pesquisa teve por objetivo investigar as maneiras como os professores estabelecem formas de incluir crianças com dificuldades de aprendizagem aplicando recursos pedagógicos lúdicos com vistas a fomentar o processo de ensino e aprendizagem de qualidade a todos sem exceção.

A partir de um diagnóstico das habilidades e competências escolares de uma turma do 4º. Ano, realizado durante nosso estágio, buscamos identificar a utilização dos instrumentos lúdicos como recurso pedagógico em sala de aula analisando estratégias didáticas dos professores em sala de aula.

Durante a etapa do diagnóstico pudemos observar que parte significativa dos professores mantém suas práticas arraigadas nos métodos mais tradicionais reproduzindo a rotina de alunos silenciosamente sentados à sua cadeira/carteira em lugares previamente estabelecidos. Mantém-se o hábito de iniciar a aula escrevendo na lousa, transcrevendo atividades no quadro a serem copiadas por alunos preferencialmente passivos. A utilização dos jogos e brincadeiras é recurso pedagógico pouco contemplado.

Poucas foram as vezes em que se observou atividades pautadas pelo interesse das crianças de modo a contemplar sua aprendizagem significativa. As possíveis contribuições de recursos alternativos para a aprendizagem dessas crianças, principalmente aquelas que têm dificuldades de aprendizagem e que se sentem excluídas dentro da sala de aula, não foram observadas.

Uma vez oferecidas às crianças formas alternativas de contemplar as habilidades e competências a serem desenvolvidas elas se entusiasmam e sua aprendizagem é favorecida quase que naturalmente conforme comprovado em nossa experiência de estágio.

Nossos estudos e leituras demonstraram que há uma infinidade de estratégias que nos permitem superar os métodos mais tradicionais buscando novas formas de contemplar as aprendizagens indispensáveis especialmente em se tratando de crianças com dificuldades de aprendizagem ou necessidades especiais. Tais crianças para avançar em sua aprendizagem necessitam sentir-se acolhidas e aceitas seja pelo professor, seja principalmente pelos demais colegas em relações que sejam minimamente de respeito e cooperação.

Trabalhar com recursos diferenciados tais como músicas, jogos variados, brincadeiras de forma didática podem constituir o lúdico cooperativo de transformação das relações do cotidiano da escola. Acolhimento e aceitação são indispensáveis para a inclusão de nossos alunos com dificuldades de aprendizagem e/ou necessidades especiais.

A ludicidade traz muitos efeitos positivos para a formação da personalidade da criança em vários aspectos favorecendo o seu pensamento crítico constituído a partir da interação com o outro. Expressando opiniões e tomando decisões a partir de jogadas e lances em um tabuleiro, um jogo de damas, baralho ou afins poderá demonstrar a nossos alunos mais dependentes da ajuda dos demais, professora ou colegas, a sua capacidade própria além de valorizar suas opiniões e decisões.

Jogos, brincadeiras, músicas e brinquedos são recursos inalienáveis na infância promovendo a autonomia do sujeito diante de situações desafiadoras que podem ser extrapoladas para as atividades escolares.

Assumimos, portanto que os jogos e brincadeiras sejam indispensáveis como recurso didático-pedagógico do cotidiano de nossas escolas para o desenvolvimento cognitivo, intelectual, afetivo e moral de nossas crianças. Para que os jogos e brincadeiras cooperem com os objetivos da educação, é primordial a escola disponibilizar o ambiente adequado, provido dos recursos pedagógicos, além do fato de que os próprios professores necessitem encontrar na escola material apropriado para contribuir para as práticas de ensino.

A pesquisa demonstrou que as crianças, antes, durante e depois da utilização de jogos e brincadeiras ficaram motivadas e interessadas em participar das atividades propostas por mais desafiadoras que fossem em especial as crianças que tem dificuldades na aprendizagem. Crianças que não interagem com o professor e nem com os demais colegas passaram a participar de atividades.

Os jogos e brincadeiras são recurso a ser contemplado pelos programas curriculares e gradativamente fazer parte do planejamento.

A nosso ver seria de extrema relevância que novas pesquisas científicas fossem realizadas com o objetivo de demonstrar a pertinência do recurso lúdico como instrumento para diminuir as dificuldades de aprendizagem seja para o desenvolvimento da leitura, da escrita, da interpretação entre tantas outras.

Consideramos que quanto mais frequentemente for abordada a temática da inclusão por intermédio da ludicidade tanto mais serão aprimoradas novas técnicas

com a utilização de materiais didáticos como jogos e brincadeiras para a educação formal obrigatória.

Muitos estudos, de vários autores, já comprovaram que os jogos e brincadeiras contribuem não só para o desenvolvimento cognitivo, como também para o desenvolvimento afetivo e social de nossas crianças. Para tanto é de extrema importância levar em conta o fato de a criança passar boa parte de seu tempo dentro de uma instituição educativa ressaltando em função disto a importância das atividades lúdicas no cotidiano escolar.

Sendo assim, se faz necessário que os educadores resgatem o interesse, a motivação e a felicidade de nossas crianças ao aprender brincando; mesmo que reconhecidas as dificuldades que serão enfrentadas caberá ao educador mais uma vez superá-las, tendo em vista à expansão do conhecimento de seus alunos na procura incansável por uma educação de melhor qualidade lembrando que será o educador o sujeito desta transformação fortalecendo sua versatilidade, suas habilidades e a confiança em relação a seus alunos constituindo um trabalho digno, colaborativo e de grande valia nas práticas pedagógicas que formarão as futuras gerações.

Podemos concluir, portanto a presente pesquisa com a convicção que os jogos e as brincadeiras são um recurso metodológico que revolucionou a forma de ensinar cooperando com a construção do conhecimento significativo de uma sociedade mais justa, ética constituída por cidadãos autônomos que tem o prazer de se assumir como são.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Brasília: MEC/SEESP, 2001.
- BORGES, M. F. RUBIO, J. A. S. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida e Lucena, Regina Ferreira de Lucena, **Jogos e brincadeiras na educação infantil** – Campinas, São Paulo; Papirus. 2004 (Coleção papirus educação).
- DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. – Petrópolis – RJ: Vozes, 2003.
- FAZENDA, Ivani. **Metodologia da Pesquisa Educacional**. São Paulo. Cortez, 2008.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade. **Cadernos de pesquisa**, do núcleo de FAGED/UFBA, vol2, n.21, p. 19-30, 1988.
- LOPES, Maria da Gloria. **Jogos na Educação: Criar, Fazer, Jogar**. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2005.
- MATOS, M. M. O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil. **Cairu em Revista**, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.
- MALUF, Ângelo Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. – Petrópolis – RJ: Vozes, 2008.
- O QUE é dificuldade de aprendizagem. SOMOSPAR. Disponível em: Acesso em 13 de Dez. de 2020.
- O QUE são necessidades especiais. Flora Editora: Blog. Disponível em: <https://floraeditora.com/necessidades-especiais-o-que-sao/>. Acesso em 13 Dez. de 2020.
- OLIVEIRA7, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 5.ed, São Paulo: Cortez, 2010.
- PINTO, C. L. TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.
- PIRES, Gisele Brandelero Camargo. **Lúdico e Musicalidade na Educação Infantil**. Indaial: Ed. ASSELVI, 2008.
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** – Curitiba: Ibpex, 2011.

ROSA, Adriana. **Lúdico e alfabetização.** (org.). 1ªed. (2003) 7ªreimp. Curitiba: Juruá, 2011.

SANTOS, P. S. M. **O lúdico na formação do educador.** 2ª ed. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

SARAVALI, Eliane Giachetto; GUIMARÃES, Karina Perez. Dificuldades de aprendizagem e conhecimento: um olhar à luz da teoria piagetiana. **Olhar de professor.** Ponta Grossa, 10(2): 117-139, 2007 b.

SILVA, Edna Lúcia da. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** 3. ed. rev. atual. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

SMITH, C.; STRICK, L. **Dificuldades de Aprendizagem de A a Z** – um guia completo para pais e educadores. Porto Alegre: Artmed, 2001.

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