é oportunizar à criança novas possibilidades de crescer e desenvolver suas capacidades e habilidades. É respeitar as diferenças e garantir a todos as mesmas oportunidades. É considerar a diversidade como um elemento enriquecedor da aprendizagem e do desenvolvimento pessoal.

REFERÊNCIAS

https://bruc.com.br https://jus.cim.br https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br

https://educaçãopública.cecierj.edu.br https://educaçãointegral.org.br

https://institutoneurosaber.com.br https://G1.globo.com

https://receitas.band.uol.com.br/melhor-da-tarde/receita/torta-banoffee-band-receitas-18462

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-03072016000100006

https://institutoneurosaber.com.br/como-o-educador-pode-gerar-empatia-com-o-aluno-com-autismo/

EDUCAÇÃO INFANTIL EM JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

JAKCILENE XIMENES VIANA

RESUMO

Cada vez mais a ludicidade tem se mostrado muito eficaz na aprendizagem e na educação infantil e se tornou um instrumento que fomentou a aprendizagem de qualidade, promovendo o desenvolvimento de várias habilidades. O presente trabalho acadêmico tem como temática o lúdico na Educação Infantil e mostra que é possível o professor usar a ludicidade como ferramenta pedagógica, já que as crianças preferencialmente gostam de brincar e jogar, basta utilizar os meios adequados para a faixa etária de forma espontânea e brincante. As atividades lúdicas funcionam como um elemento motivador e facilitador do ensino e aprendizagem para as crianças, contribuindo para o desenvolvimento motor, psicológico, intelectual, afetivo e social. Por essa razão tem como objetivo geral apresentar à criança que através dos jogos e brincadeiras, possam desenvolver conhecimento, habilidades e independência com mais eficiências.

Palavras-chave: Ludicidade; Jogos; Educação; Alfabetização;

INTRODUÇÃO

Como profissional que atua na Educação Infantil, a qual está contida na LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, como a modalidade que configura como a primeira etapa da Educação Básica, a qual deve ser considerada de suma importância e, justamente por isso está em perfeita consonância com o estudo deste tema, acredito que esteja nela a possibilidade em detectar vários problemas que possam facilitar a inserção da criança que realmente possua alguma dificuldade e torne mais branda a sua atuação no Ensino Fundamental.

O lúdico acompanha as crianças em toda a fase de desenvolvimento, seja ela desde sua gestação onde mães expressam seu carinho mesmo com o bebê dentro de

seu ventre, onde chegam a cantar músicas de ninar, no acalanto de seus braços pra dormir, e até em brincadeiras elaboradas em família e em grupo de amigos. A fase de alfabetização em alunos é muito devagar, pois o mesmo ao chegar na sala se depara com situações talvez nunca vivenciadas em seus lares, pela falta de diálogo e a falta de informações vindas de revistas, jornais e meios de comunicação, já na escola tudo isso e colocado em prática as vezes de forma um pouco assustadora para as crianças (NOGUEIRA, 2007).

Este artigo tem como objetivo mostrar a importância da inclusão dos jogos no desenvolvimento das crianças. Através dos jogos, músicas e brincadeiras podemos atrair a atenção, e dessa forma oferecer um novo método de aprendizagem diversificado e atraente. Dessa forma o educador com um trabalho pedagógico variado consegue desenvolver o cognitivo das crianças utilizandose de diversas possibilidades educativas afim de conseguir no final a avaliação do seu trabalho desenvolvido.

O termo lúdico tem aparecido frequentemente nas discussões sobre a nova perspectiva educacional voltada as séries iniciais do ensino fundamental. Tanto os professores quanto os teóricos da educação vem tentando esclarecer a importância do brincar nos anos iniciais de qualquer criança. Para Nogueira (2007,p.9):

Através de atividades lúdicas o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece lógicas, integra percepções, faz estimativa, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexões e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento (NOGUEIRA, 2007, p.9).

Na atualidade, observamos que uma diversidade de atividades lúdicas permeia a vida de nossas crianças, em casa e na escola. As crianças de hoje possuem acesso aos mais variados tipos de brincadeiras e jogos, que vai desde os tradicionais até os mais sofisticados e tecnológicos.

Pesquisas realizadas por Kishimoto (2003), evidenciam que ao assumir a função lúdica e educativa o professor deve ter como visão:

Função Lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente;

Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

A trajetória da formação do professor para trabalhar com o lúdico em todas as áreas, qual a necessidade encontrada para desenvolver uma aprendizagem, se deparando com tantas dificuldades encontradas e até mesmo com a situação de alunos que carregam consigo a desmotivação pelo aprender, o educador deve perceber que seu trabalho é baseado na concepção de educação e que une a ação, educação e assistência, trabalhando desta forma o educar (NOGUEIRA, 2007).

Ao propor jogos e atividades diferenciadas ao aluno ele tenta executar a atividade proposta como uma forma de desafio e o aprender é consequência. As crianças são altamente estimuladas por competições e desafios. O que as leva a mobilizar conhe-

cimentos prévios e levantar hipóteses para conseguir finalizar um jogo por exemplo. Segundo Vygotsky (apud ROLIM,GUERRA e TASSIGNY, 2008,p.177):

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico tornase, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensinoaprendizagem (VYGOTSKY apud ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p.177).

É a aprendizagem, o objetivo de toda e qualquer escola, seja em qualquer modalidade em qualquer nível, e alunos de qualquer faixa etária. Muitos estudos têm sido realizados com o intuito de entender como a aprendizagem ocorre. Objetivando respostas que auxiliem profissionais a compreenderem o porquê uns alunos aprendem com tanta facilidade enquanto outros têm dificuldades no mesmo processo. Entender e agir de forma positiva sobre estas dificuldades é conduzir o aluno a ultrapassar os seus limites, que muitas vezes é imposto por déficit cognitivo, físico ou até mesmo afetivo.

JOGOS NA EDUCAÇÃO E A EVOLUÇÃO POR MEIO DE BRINCADEIRAS

O aprender é um processo multifacetado e complexo, apenas de entrada e saída da informação, torna-se difícil encontrar uma definição de aprendizagem que abranja tudo que está envolvido nesta construção. A memória nos possibilita recordar acontecimentos passados, aprendizados e nos faz produzir sinapses que se conectam com diversos contextos, nos auxiliando na assimilação de novos aprendizados.

Segundo Carrera (2009, pg.45), ressalta como se processa a aprendizagem humana: “O aprendizado integra o cerebral, o psíquico, o cognitivo e o social.”, ou seja, um processo neuropsicocognitivo que se processa num contexto histórico específico, numa construção cultural de forma muito pessoal de vivências sociais onde elas se desenvolvem.

Ela está organizada dentro de uma complexa organização que abrange a parte cognitiva, psíquica e neurológica, pode ser classificada de acordo com o conteúdo armazenado e tempo de duração:

Segundo o autor (2009), a memória declarativa é formada por distintos módulos, que se relacionam com um sistema específico:

Quanto ao tempo, os tipos de memória são muito importantes para o educador, pois as aprendizagens escolares dependem da formação de novas memórias de longa duração. Muitas vezes, no entanto, os conteúdos ficam no nível da curta duração e desaparecem rapidamente. O desafio da pedagogia é formular metodologias de ensino que transformem esta primeira ação da memória (curta duração) em memórias de longa duração (LIMA, 2007, p. 29).

Carrera (2009, p. 69) define os tipos de memórias como: memória imediata e memória de trabalho:

Memória de longo prazo: seu armazenamento é ilimitado, pois depende das informações recebidas pelo indivíduo que se processam no decorrer de sua existência, funciona de forma dinâmica e interativa, catalogando as informações em diferentes níveis, que se organizam de acordo com cada nova informação recebida. Essas informa-

ções nos permitem recuperar com facilidade o que fora armazenado anteriormente (CARRERA (2009, p.72).

Memória declarativa: é a memória para toda a informação objetiva como datas, nomes, números, etc. esta memória se subdivide em: Memória semântica: refere- -se à memória geral, os fatos relacionados com o mundo, as regras da lógica, etc. Memória episódica: é a memória para os nossos detalhes biográficos. Memória processual: é a memória para habilidades e hábitos. Memória processual: é a memória para habilidades e hábitos (CARRERA, 2009 apud, DESIMONE, 1992; SQUIRE, 1993, p.72).

O aprender significa criar memórias de longa duração, quanto mais o professor combinar estratégias e estímulos, maiores são as chances de se tornarem memórias de longo prazo (CARRERA, 2009, p.72).

O axônio é um prolongamento através do qual viajam os impulsos enviados para os núcleos das células nervosas, está parcialmente recoberto por uma bainha de mielina, substância gordurosa que amolece e acelera o transporte das mensagens de uma célula a outra (SALAS, 2007, p. 23).

O processo de transmissão das informações ao cérebro, chamamos de sinapses que ocorre na conexão de uma célula a outra, por onde viajam as mensagens através de substâncias químicas chamadas de neurônios, ou seja, a célula nervosa recebe a informação de uma a outra célula nervosa ou de órgãos do sentido e projetam a informação para outros neurônios (CARRERA, 2009, p. 41).

As sinapses ocorrem entre o axônio de uma célula com outras partes do corpo que interagem com o ambiente, exemplo: os poros da pele que se fecham por causa da sensação de frio. Outras também podem ocorrer entre axônio e axônio, entre dendrito e dendrito, e, em outros casos, entre axônio e corpo da célula (CARRERA, 2009, p. 41).

O neurotransmissor é composto por uma substância química que carrega mensagens por diferentes células, sendo necessário não somente nas funções do corpo do cérebro, pois a falta ou excesso deles podem causar problemas de comportamento (CARRERA, 2009, p. 39).

O processamento cerebral é realizado através dos neurônios e das sinapses, a partir do momento que temos contato com respostas externas as conexões cerebrais começam acontecer, de maneira dinâmica viajando pelos neurônios há mais de 360 km/h. (PICCINI, 2014).

PROFESSOR E SUA VISIBILIDADE EDUCACIONAL

Há casos em que o desprazer é o elemento que caracteriza e nem sempre o jogo possui essa característica porque, em certos casos, há esforço e desprezar na busca do objetivo da brincadeira.

E, como salienta Seber (1995):

A criança se empenha durante o brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a se desinibir, a comer. Esse esforço é tão intenso que, às vezes, ela fica concentrada na atividade e em escuta quando alguém a chama. Essa mobilização presente nas condutas, lúdicas, por si só, deveria servir- -nos como indicativo a respeito da importância que elas têm para as próprias crianças (SEBER, 1995, p.53).

A criança consegue nomeá-lo sozinha aspecto diário da sua vida. Quando a criança vive isoladamente, as brincadeiras podem estimulá-las ao convívio do grupo, por isso é extremamente importante que as escolas e os professores saibam da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança:

Há também instituições que defendem as brincadeiras, achando que as crianças aprendem muito no decorrer dessas atividades. No entanto os professores são orientados no sentido de estabelecer os temas das brincadeiras, os papéis que os integrantes dos grupos devem assumir como brincar, o que dizer e assim por diante (SEBER, 1995, p.52).

Então para o professor de educação infantil e muito importante incluir para a criança com menos de três anos, o brinquedo, pois ela não separa a situação imaginária da real. O professor deve valorizar as ações de cooperação e solidariedade, para que as brincadeiras não se tornem apenas competitivos, assim a criança desenvolverá sua autoconfiança respeitando suas limitações e possibilidades (SEBER, 1995).

A situação ideal do ensino-aprendizagem é aquela em que as atividades são de tal maneira agradável e desafiadora que a criança a considere um brincar e não obrigação como se vê na aprendizagem formal. Dessa forma o brinquedo tem importância no desenvolvimento, pois cria A criança experimenta, assim, situações de faz-de-conta ao jogo regrado pela lógica (VYGOTSKY, 1984) e na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo.

Utilizando muitas vezes os jogos e brincadeiras, os professores poderão estimular às crianças para uma aprendizagem muito mais fácil. O brincar é uma atividade normal do ser humano. Ao brincar a criança fica tão envolvida com que está fazendo que coloca na ação seu sentimento e emoção.

Há também uma dúvida que paira em torno do jogo. É o fato de condutas semelhantes apresentarem jogo e não jogo e com essa conduta nem sempre o professor identificar um jogo, uma vez que se pode manifestar um comportamento que, externamente, tem a semelhança de jogo sem que esteja presente a motivação para o lúdico.

O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito (VASCONCELLOS,1995, p.74).

novas relações entre situações no pensamento e situações reais criando assim uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sobre a orientação de um adulto ou com a colaboração de um colega mais capaz (SEBER, 1995).

Segundo Seber (1995), o professor se faz mediador do processo de ensino e aprendizagem usando especificidades nos jogos e brincadeiras, tendo em mente também algumas perguntas, como:

- Quem são seus alunos?
- Quais são suas características?
- O que o professor quer neles desenvolver?
- Quais são as condições para

desenvolver esse trabalho?

- Quais são: o tempo, o espaço e os materiais destinados a ele?

- Como serão avaliados o desenvolvimento do trabalho e os objetivos alcançados?

Que tipo de participação pode esperar dos alunos na educação infantil na criação de variações dos jogos em geral? (SEBER, 1995).

De acordo com os autores Benjamin (1984), Kishimoto (1994, 1997, 2002), Brougère (l998), para que seja contemplada essa nova aprendizagem se faz necessário o professor observar:

1-Períodos razoavelmente longos entre atividades dirigidas para que as crianças se sintam à vontade para brincar;

2-Materiais variados de fácil acesso para as crianças, facilitando o aparecimento das brincadeiras, levando em conta a idade das crianças e coordenado pelo adulto responsável pelo grupo, quanto menor a criança a variedade deve ser menor para que possam explorar ao 18 máximo e iniciar um processo de representação;

3-Sala onde as crianças passam a maior parte do seu tempo deve ter uma configuração visual e espacial que facilite o desenvolvimento da imaginação, para construções de brincar;

4-Período em que a criança e o professor possam conversar sobre as brincadeiras que vivenciaram as questões que utilizaram, personagens que assumiram:

5-Que a brincadeira seja incorporada no currículo como um todo e as questões colocadas no seu desenrolar possam fazer parte de pesquisas desenvolvidas em atividades dirigidas pelas crianças;

6-Professor mediador como elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem, ora como elo e ligação entre a criança e os objetos, acolhendo suas brincadeiras e atento as suas questões, auxiliando nas reais necessidades e buscas em compreender e agir sobre o mundo em que vivem.

O aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY, 2002, p.118).

JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS

O jogo simbólico tem como função assimilar a realidade, seja através da resolução de conflitos, de compreensão de necessidades não satisfeitas, ou da simples inversão de papéis. Na teoria de Piaget (1969), o jogo de regras é uma conduta lúdica que supõem relações sociais ou interindividuais, pois a regra é uma ordenação, uma regularidade imposta pelo grupo, sendo que sua violação é considerada uma falta. Portanto, essa forma de jogo prevê a existência de parceiros e de ‘’ certas obrigações’’ comuns (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. O jogo na criança, inicialmente egocêntrica e espontânea, vai se tornando cada vez mais uma atividade social, na qual as relações individuais são fundamentais.

Para Piaget (1969), o jogo simbólico é simultaneamente um modo de assimilação do real e um meio de auto expressão, pois à medida que a criança brinca de casinha,

representando papéis de mamãe, papai e filho, ou brinca de escola, reproduzindo os papéis de professor e aluno, ‘’ela está, ao mesmo tempo, criando novas situações e também imitando situações reais por ela vivenciadas’ (PIAGET, 1969, p.29).

A função deste tipo de atividade lúdica, segundo Piaget (1969, p.29) consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: ‘’ a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, ou seja, completando a realidade através da ficção.

Os primeiros são chamados de jogo imaginativo como, por exemplo, as fábulas; essa modalidade estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança, pois elas vivenciam o comportamento do adulto. Quanto o segundo pode-se citar o jogo de dominó; neste a imaginação está limitada, pois são as normas que norteiam o jogo, exigindo atenção para o seu desenvolvimento (RIBEIRO;SOUZA, 2011, p.15).

Segundo Vygotsky (1994), a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, precisa compreender que a criança sempre está aprendendo e antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, ela passa pelo processo de construção do conhecimento, na qual ela irá processualmente desenvolver o que foi aprendido. Friedmann (1996) relata sobre o pensamento de Vygotsky:

O correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (VYGOTSKY, 1996, p. 127).

É importante ressaltar que o conhecimento da realidade da infantil não é de imediato advindo da experiência, é um estágio complexo e gradativo, pois a imagens edificadas pela imaginação que se articulam uma a outra, por sua vez, uma depende da outra para possibilitar a criança a compreender sua própria realidade e assim, firmar uma ideia construída e transcrever ao seu dia a dia.

Vygotsky (1997) afirma que para a criança com menos de 3 anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré - escolar (VYGOTSKY, 1997. p. 62).

Para Piaget (1978), ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que está ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Em estudo anterior Piaget afirmou que:

a fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. “Ao decorrer deste estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas

e somados aos símbolos lúdicos" (PIAGET, 1973, p.89).

De acordo com Piaget (1973) "o período sensório motor é relacionado ao desenvolvimento mental que é iniciado a partir da capacidade de reflexo da criança e vai até quando a criança inicia a sua própria linguagem ou outros meios simbólicos para representar o mundo pela primeira vez". Há situações em que ela revive uma cena e imita com gesto como levantando os braços, pondo as mãos em posição de reza ou mesmo balançando a cabeça quando não quer algo oferecido por um adulto.

No plano da consciência corporal, a criança começa a reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo. O que ocorre geralmente com a criança por meio das interações sociais e das brincadeiras que geralmente ocorrem diante do espelho. Nessa fase a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é fundamental para construção da identidade da criança. (PIAGET, 1973, p. 78).

Piaget (1978) trata os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo, e chega a afirmar que "tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera (PIAGET, 1978, p.119)". Do nascimento até cerca de dois anos, as crianças estão na fase sensório motora, de acordo com Piaget:

o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que "por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual (PIAGET, 1978, p.120).

Para brincar existe um acordo sobre as regras ou uma construção de regras que são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira e sendo desfeita quando não é bem aceita pelos participantes. Wallon destaca que:

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o espectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações (WALLON, 2004.p.98).

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, vincula se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem com ser símbolo, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança."

Kishimoto vê o jogar como gênero da

“metáfora” humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos. Para Kishimoto:

o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1997. p.36).

Kishimoto (1993) afirma que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Friedmann, autora de vários livros relacionados com o universo da criança e do brincar, afirma:

Quando se afirma que este tem a ver com as tradições popular não se pode cair na idéia de que este seja sobrevivência intocada, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde originou: em qualquer cultura, tudo é movimento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retomo o antigo e a tradição inova novamente, incorporando o velho no novo e transforma um como poder do outro (FRIEDMANN, 1996. p. 40).

Friedmann (1996, p. 56), afirma que é necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade. E quando isto a acontece vivência o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual. O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica.Friedmann contempla as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, tais formas são baseadas nas estruturas mentais, a primeira forma é o:

Jogos de Exercício Sensorimotor - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de aparecerem durante toda a infância O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação (PIAGET, 1995, p. 56).

Jogo Simbólico - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanta no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os

diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro desta categoria destacam-se os jogos de faz- -de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro), (FRIEDMANN, 1995, p. 56).

O teatro, os contos, as fábulas são elementos para se trabalhar os jogos simbólicos, pois é nesta fase a criança exterioriza todos os seus sentimentos, elas imitam as situações que são vivenciadas no seu dia-a-dia. A imaginação é fundamental para a realização destes jogos. Para a autora Adriana Friedmann a terceira forma é o:

Jogos de Regras - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensório motoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos (FRIEDMANN, 1995, p. 56).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o aumento do número de crianças nas escolas, as estatísticas do fracasso escolar tornaramse cada vez mais evidentes. O que faz com que alguns alunos aprendam e outros não? Encontrar explicações para o fato, bem como os meios para sua superação constituiu-se em motivações para a realização da pesquisa, ora em desenvolvimento, concebida com os objetivos de detectar as causas geradoras de dificuldades na área de leitura e de escrita em alunos de 5ª séries do Ensino Fundamental e verificar a eficiência das atividades de reflexão e de operação sobre a língua como meios de superação dessas dificuldades, onde pretendemos provar que parte desse fracasso está diretamente relacionada à questão socioeconômica, e a escola, como direito de todo cidadão deve desenvolver mecanismos que possibilitem o sucesso do aluno com dificuldades de aprendizagem.

Aprendizagem prazerosa é um processo que ocorre enquanto a criança brinca, não percebendo que está aprendendo. Desta forma elas se divertem e aprendem. Assim aprendizagem e prazer aliados ao lúdico, transformam-se em aprendizagem prazerosa. Tais aprendizagens acontecem de forma natural, espontâneas, motivadas pelas brincadeiras.

O alcance social e prático deste trabalho está na possibilidade de se evidenciar que ao aluno de baixa renda, de certa forma sofre uma espécie de exclusão pedagógica,