

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA

COMO A LUDICIDADE AUXILIARÁ NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA COM
DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

PONTAL DO PARANÁ
2005

CLAUDIA TEREZINHA KUCHENNY PANTOJA

O JOGO E A CRIANÇA COM OU SEM DEFICIÊNCIA VISUAL: A LUDICIDADE
AUXILIANDO A APRENDIZAGEM

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de especialista em
Educação Inclusiva – Especial do Curso de Pós
-Graduação em Educação Inclusiva, sob
orientação da Professora Joseth.

PONTAL DO PARANÁ
2005

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	04
Como a Ludicidade Auxiliará na aprendizagem da Criança com Dificuldades de Aprendizagem.....	07
1.0 O que é Aprendizagem?	07
2.0 Dificuldades de Aprendizagem.....	11
2.1 Características da Criança com Distúrbio de Aprendizagem	11
2.2 Causas dos Distúrbios de Aprendizagem	14
2.3 Tipos de Distúrbios de Aprendizagem	27
3.0 A Ludicidade auxiliando a criança com distúrbio de aprendizagem	32
3.1 Tipos de Jogos.....	41
CONCLUSÃO	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52

INTRODUÇÃO

“Aprendizagem é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, que se expressa, diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. O processo de aprendizagem sofre interferência de vários fatores – intelectual, psicomotor, físico, social.” (Coelho e José, 1990)

O presente trabalho irá retratar sobre um grupo de alunos que apresentam certa dificuldade em sua aprendizagem e que muitas vezes são confundidos com alunos com deficiência mental, ou seja, um mal diagnóstico os classificam de maneira inapropriada e com isso sua reabilitação fica comprometida.

Mas, afinal o que é o distúrbio de aprendizagem ou dificuldade de aprendizagem? Segundo, Kirk e Gallagher (1987, p. 366) crianças com distúrbios de aprendizagem refere-se àquelas que têm um distúrbio em um ou mais processos psicológicos básicos para a compreensão ou a utilização da linguagem, falada ou escrita; o distúrbio pode se manifestar em uma faculdade imperfeita para ouvir, pensar, falar, ler, escrever, soletrar ou fazer cálculos matemáticos.

Tais distúrbios incluem condições como deficiências perceptivas, lesão cerebral, disfunção cerebral mínima, dislexia e afasia da aprendizagem. E essa designação não inclui as crianças com problemas de aprendizagem, decorrentes principalmente de deficiências visuais, auditivas ou motoras, de deficiência mental, de distúrbio emocional ou de condição ambiental, cultural ou econômica inferior.

Portanto, o que pretendemos elucidar é qual o papel do jogo, da brincadeira, enfim da atividade lúdica no desenvolvimento da aprendizagem deste aluno, considerado por muitos professores como caso perdido e sem solução.

Qual a importância da atividade lúdica para a aquisição de conceitos e demais conteúdos que requerem a atenção, a concentração, a paciência que muitas vezes esses alunos não demonstram ter, e tumultuam a sala por sua falta de habilidade em lidar com conceitos complexos.

Cratty (1975) diz que a utilização de atividades motoras sob a forma de jogos para o domínio de conceitos, como: linhas retas, curvas, círculo, triângulo, de letras minúsculas e maiúsculas, de cima/para baixo, direita/esquerda, e, para o desenvolvimento de algumas capacidades psicológicas, tais como: memória, avaliação e resolução de problemas, podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança.

Partindo desse pressuposto, podemos propor um estudo a respeito desse assunto, uma vez que, teóricos como Piaget, Vygotsky, Cratty, Claparède, entre outros afirmam que o jogo é excelente estimulador da aprendizagem e que as crianças assimilam mais facilmente com esses tipos de atividades.

O que visamos é o estudo mais profundo sobre quais os tipos de distúrbios da aprendizagem, bem como, de que maneira os jogos e as brincadeiras influenciarão na aprendizagem desse grupo de crianças que sofrem discriminação em sala de aula por não acompanhar o ritmo da turma.

Sendo assim, o objetivo geral desse trabalho é o de mostrar a importância da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem de alunos com distúrbios de aprendizagem, quais são as causas e os procedimentos a ser tomado para que esse aluno seja tratado de maneira correta e sem discriminações em sala de aula, principalmente para que ele não se sinta excluído.

Dessa maneira, queremos responder, também, questões sobre quais os tipos de jogos e quais as suas finalidades, para que eles são voltados? Há diferenças

entre jogos? Eles são importantes mesmo no desenvolvimento ou são apenas meros passatempos? O papel do professor é importante nessa tarefa de estimular o aluno em sua caminhada para o saber? Como o jogo auxiliará essa criança no aspecto psicológico e emocional dessa criança.

Tal tema de pesquisa se deve ao fato de que a criança com distúrbios ou dificuldades de aprendizagem não é deficiente, nela verifica-se um perfil motor adequado, uma inteligência média, uma adequada visão e audição, em conjunto com um ajustamento sócio-emocional. Então porque há essa dificuldade de concentração, de compreender o que lhe é falado; como os aspectos emocional e psicológico influenciam nesse desenvolvimento.

Neste trabalho, estaremos propondo, então, a resposta para esses questionamentos e como podemos ajudar esse aluno que precisa ser reconhecido como alguém capaz de produzir e seguir adiante em sua vida adulta. Afinal, quem é esse aluno que requer atenção especial de professores e porque eles são muitas vezes confundidos com crianças com deficiência mental, qual o trabalho a ser desenvolvido para que ele possa superar suas dificuldades mostrar que ele é capaz de se desenvolver como qualquer outra criança de sua idade.

Como a ludicidade auxiliará na aprendizagem da criança com Dificuldades de Aprendizagem

1.0 O que é a Aprendizagem?

Pode ser definida como "resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, que se expressa, diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência".¹

A aprendizagem não se restringe somente aos fenômenos educacionais, como resultado do ensino. Entretanto, o termo abrange os hábitos que formamos, os aspectos de nossa vida afetiva e a assimilação de valores culturais. Dessa maneira, a aprendizagem se refere a aspectos funcionais e resulta de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida.

Desse modo, o processo de aprendizagem sofre a interferência de vários fatores como intelectual, psicomotor, físico, social, e emocional. Entretanto, toda atividade humana dependerá da maturação, pois somente assim, é que se dará a aprendizagem.

O educando precisa perceber a relação entre o que está aprendendo e sua vida, isto é, ele precisa ser capaz de reconhecer certas situações em que aplicará o novo conhecimento ou habilidade. Pois, a aprendizagem mecânica – simples retenção, não terá significação para ele.

A aprendizagem significativa envolve raciocínio, análise, imaginação e o relacionamento entre idéias, coisas e acontecimentos. E a família é quem primeiro irá proporcionar experiências educacionais à criança, orientando-a e dirigindo-a.

¹ COELHO, Maria Teresa e JOSÉ, Elisabete da A. **Problemas de aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1990.

Essas experiências se resumirão em sentimentos que seus pais têm acerca a ela e à vida em geral. Se a criança é desprezada em casa, aprenderá a desprezar; se ela é amada e aceita, aprenderá a amar e a respeitar os demais. Além de que, a aprendizagem com os pais acontece de maneira espontânea e com isso, a criança retém com mais facilidade.

O ser humano, para aprender, deve colocar em jogo:

- Seu organismo individual herdado;
- Seu corpo construído especularmente;
- Sua inteligência autoconstruída interacionalmente;

O aprender transcorre no seio de um vínculo humano, cuja matriz toma forma nos primeiros vínculos mãe-pai-filho-irmãos, pois a prematuridade humana impõe a outro semelhante adulto para que a criança, aprendendo e crescendo, possa viver.

O conceito de aprendizagem tem vários significados não compartilhados. Algumas definições incluem: condicionamento, aquisição de informação, mudança comportamental, uso do conhecimento na resolução de problemas, construção de novos significados e estruturas cognitivas e revisão de modelos mentais. Estes conceitos de aprendizagem e ensino são expressos em três principais enfoques teóricos: Comportamentalista, Cognitivista e Humanista.

Na aprendizagem escolar, existem os seguintes elementos centrais para que o desenvolvimento escolar ocorra com sucesso: o aluno, o professor e a situação de aprendizagem.

As teorias de aprendizagem buscam reconhecer a dinâmica envolvida nos atos de ensinar e aprender, partindo do reconhecimento da evolução cognitiva do homem, e tentam explicar a relação entre o conhecimento pré-existente e o novo conhecimento. A aprendizagem não seria apenas inteligência e construção de

conhecimento, mas, basicamente, identificação pessoal e relação por meio da interação entre as pessoas.

ENFOQUES TEÓRICOS À APRENDIZAGEM E AO ENSINO:

Enfoque Comportamentalista - John B. Watson (1878-1958) cunhou o termo behaviorismo para deixar claro que sua preocupação era com os aspectos observáveis do comportamento. O behaviorismo supõe que o comportamento inclui respostas que podem ser observadas e relacionadas com eventos que as precedem (estímulos) e as sucedem (conseqüências). São também chamadas teorias estímulo-resposta. Watson, Pavlov, Guthrie, Skinner e Thorndike, são os autores que mais se destacaram nesta linha de pensamento.

Enfoque Cognitivista - As teorias cognitivas tratam da cognição, de como o indivíduo "conhece"; processa a informação, compreende e dá significado a ela. Dentre as teorias cognitivas de aprendizagem mais antigas, destacam-se a de Tolman, a da Gestalt e a de Lewin. As mais recentes e de bastante influência no processo instrucional são as de Bruner, Piaget, Vygotsky e Ausubel.

O enfoque cognitivista: encara a aprendizagem como um processo de armazenamento de informações; auxilia na organização do conteúdo e de suas idéias a respeito de um assunto, em uma área particular de conhecimento; busca definir e descrever como os sujeitos percebem, direcionam a atenção, coordenam as suas interações com o ambiente; como aprendem, compreendem e reutilizam informações integradas em suas memórias em longo prazo; como os sujeitos efetuam a transferência dos conhecimentos adquiridos de um contexto para o outro.

Para Vygotsky (1896-1934), o desenvolvimento cognitivo é produzido pelo processo de interiorização da interação social com materiais fornecidos pela cultura.

As potencialidades do sujeito devem ser levadas em conta durante o processo de ensino-aprendizagem.

O indivíduo além de ser ativo, será interativo, pois forma conhecimentos e constitui-se a partir de relações intra e interpessoais; para Jean Piaget (1981), a construção do conhecimento se dá por meio da interação da experiência sensorial e da razão.

A interação com o meio (pessoas e objetos) são necessários para o desenvolvimento do sujeito; enfatiza o processo de cognição à medida que o ser situa-se no mundo e atribui significados à realidade em que se encontra. Bem como, preocupa-se com o processo de compreensão, transformação, armazenamento e uso da informação envolvida na cognição.

Enfoque Humanístico: esta teoria é norteada pela idéia baseada no princípio do ensino centrado no aluno. Este possui liberdade para aprender, e o crescimento pessoal é valorizado. Tanto o pensamento, quanto sentimentos e ações estão integrados.

O autor humanista mais conhecido é Rogers. E a teoria humanista vê o ser que aprende primordialmente como pessoa; valoriza a auto-realização e o crescimento pessoal; vê o sujeito como fonte de seus atos e livre para fazer escolhas.

A aprendizagem, então, não se limita somente a um aumento de conhecimentos, mas influi nas escolhas e atitudes do aprendiz, e o aprendiz é visto como indivíduo, e a auto-realização é enfatizada.

E o aluno que não se enquadra nessas definições, poder-se-ia dizer que faz parte de um grupo de alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, mas

quais seriam essas dificuldades e o que elas atrapalham no rendimento escolar do aluno. A seguir iremos entrar no campo que norteia nosso trabalho.

2.0 Dificuldades de Aprendizagem

Crianças com distúrbios de aprendizagem inclui um grupo heterogêneo de alunos que não se encaixa muito bem nas categorias tradicionais de crianças deficientes. Visto que, são crianças com que não apresentam deficiências visuais, auditivas, ou mentais.

Essas crianças não conseguem aprender por diversos fatores, mas não constituem um grupo de crianças com deficiências, pertencem à um grupo heterogêneo e que têm uma coisa em comum: diferenças intra-individuais entre capacidade e desempenho.

A expressão “Distúrbio de Aprendizagem” foi introduzida por Kirk & Bateria (1962) e tem despertado interesse para a existência de crianças que freqüentam as escolas e evidenciam acentuada dificuldade para o processo de aprendizagem.

Sendo assim, durante muitos anos, as crianças que apresentavam tais distúrbios têm sido isoladas, ignoradas, mal diagnosticadas e rotuladas através de designações como “hiperativas”, “portadoras de síndrome hiperkinética”, “lesão cerebral mínima”, “disfunção cerebral mínima” ou “disfunção na aprendizagem”.

Entretanto, essas crianças que apresentam tais distúrbios de aprendizagem evidenciam integridade emocional, motora (sensorial e intelectual), apenas não conseguem aprender de modo usual ou normal.

2.1 Características da criança com distúrbio de aprendizagem

A criança com distúrbio de aprendizagem apresenta:

- Capacidade motora adequada;
- Inteligência entre média e acima da média;
- Audição e visão adequadas;
- Ajustamentos múltiplos (alteração de um ou mais dos aspectos anteriores. Por exemplo: distúrbio de aprendizagem e surdez ou descoordenação motora).
- Deficiência na capacidade para compreender a palavra falada, para ler, escrever e trabalhar com conteúdos matemáticos;
- Acentuada deficiência na aquisição dos conceitos referentes a horas, direções, distância, orientação corporal, comprimento, altura, música e ritmo;
- Acentuada dificuldade para compreender o significado de expressões faciais e o comportamento dos outros;
- Marcante dificuldade para compreender o seu mundo e para relacionar-se com outras pessoas.

Como causas para os distúrbios de aprendizagem podemos citar:

- Orgânicas – saúde física deficiente, falta de integridade neurológica;
- Psiconeurológicas – alterações nas funções intra e interneuro-sensoriais e integrativas;
- Psicológicas – alterações emocionais caracterizadas por ansiedade, conflitos, insegurança, rebaixamento da auto-estima e outras;
- Pedagógicas – metodologia inadequada, vinculação deficiente com a professora, ausência de estimulação, forte pressão, críticas e outras;
- Sócio-culturais – falta de estimulação ambiental.

Os distúrbios de aprendizagem se dividem em:

1. Distúrbios de Leitura: dislexia visual, dislexia auditiva.

2. Distúrbios de Escrita: desordem de integração visual-motora (disgrafia), deficiência em revisualização, deficiência de formulação e síntese.
3. Distúrbios de Aritmética: discalculia.
4. Distúrbios não verbais de aprendizagem.

Cada distúrbio estudar-se-á separadamente, e a partir de cada um veremos como a ludicidade será benéfica para a aprendizagem desse aluno.

Segundo Hammil, Leigh, McNutt e Larsen (1981, *apud*, Kirk e Gallagher, 197, p. 367)²:

“Distúrbios de aprendizagem é um termo genérico referente a um grupo heterogêneo de distúrbios que se manifestam por dificuldades significativas na aquisição e no emprego das capacidades para ouvir, falar, escrever, raciocinar ou computar. Esses distúrbios são intrínsecos ao indivíduo e presumivelmente se devem à disfunção do sistema nervoso central. Embora um distúrbio de aprendizagem possa ocorrer concomitantemente com outras condições deficientes (por exemplo, deficiência sensorial, deficiência mental, distúrbio social e emocional) ou influências ambientais (tais como, diferenças culturais, instrução insuficiente/inadequada, fatores psicogenéticos), não resulta diretamente dessas condições ou influências.”

Em qualquer que seja a definição sobre distúrbios de aprendizagem, perceberemos que há a exclusão de crianças com deficiência mental, deficiências sensoriais e falta de oportunidade de aprender. Portanto, a criança com distúrbio de aprendizagem se enquadra em outra definição.

² KIRK, Samuel e GALLAGHER, James. **Educação da Criança Excepcional**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

No entanto, há alguns itens que se fazem necessário para que a aprendizagem ocorra e, uma vez que, estejam comprometidos prejudicarão o aluno em questão.

2.2 Causas dos Distúrbios de Aprendizagem

Segundo Kirk e Gallagher (1987), alguns fatores etiológicos mais comuns para que ocorra o distúrbio incluem:

- Disfunção Cerebral – Sendo o cérebro o centro de controle do corpo; havendo algo errado com ele poderá ocorrer um problema em qualquer uma das funções físicas, emocionais e mentais do organismo. Dessa maneira, havendo uma disfunção cerebral levará a criança a ter um distúrbio de aprendizagem.

- Genética – Em uma família que há membros com problemas de linguagem ou de leitura, percebeu-se que houve grande prevalência dos distúrbios de leitura, escrita e soletração entre os parentes dos diagnosticados como disléxicos, fornecendo grandes evidências de que estas condições ocorrem em famílias e são conseqüentemente hereditários.

- Privação ambiental e nutricional – A falta desses estímulos nos dois primeiros anos de vida levam a criança a ter distúrbio de aprendizagem, visto que, a desnutrição grave no início da vida pode afetar o sistema nervoso central, e com isso a aprendizagem e o desenvolvimento ficarão prejudicados.

- Fatores bioquímicos – Algumas crianças com distúrbio de aprendizagem podem apresentar algum desequilíbrio bioquímico desconhecido comparável à fenilcetonúria para os deficientes mentais.

Infelizmente, as causas do distúrbio de aprendizagem nem sempre são visíveis e compreensíveis, muitas vezes a causa não é clara e é desconhecida. Mesmo sendo uma causa neurológica irreparável, o comportamento é recuperável.

Os fatores físicos, ambientais e psicológicos, são contribuintes para que haja uma causa determinada do distúrbio apresentado pela criança. Vejamos como cada um deles influenciam no desenvolvimento dela.

Condições Físicas: problemas visuais e auditivos, lateralidade e orientação espacial confusas, imagem corporal ruim, hipercineses (hiperatividade), subnutrição e outros problemas físicos que podem inibir a capacidade de aprender da criança;

Condições Psicológicas: incluem distúrbios de atenção, percepção e discriminação auditiva e visual inferiores, atraso ou distúrbio de linguagem, capacidade inadequada de pensamento, memória auditiva ou visual em curto prazo;

Fatores Ambientais: referem-se às condições no lar, comunidade e escola que afetam adversamente o desenvolvimento psicológico e acadêmico da criança. Experiências traumáticas, pressões familiares, inadequação do ensino ou falta de experiência escolar.

Vê-se que o principal problema para a identificação e diagnóstico de crianças com distúrbios de aprendizagem é apontar o comportamento atípico, explicá-lo, diferenciá-lo de problemas semelhantes em outras crianças com deficiências e determinar o melhor programa de recuperação para melhorar essa deficiência.

A criança será identificada como aluno com distúrbio de aprendizagem a partir do momento em que ela apresentar falhas em sua aprendizagem, em seu comportamento e sua falta de compreensão acerca de diversos assuntos ensinados pelo professor. Ou seja, quando a criança não aprende a ler, soletrar, a escrever ou a calcular. E na fase de educação infantil, em que a criança ainda não sabe ler ou escrever, ela será identificada como distúrbio de desenvolvimento.

O que observamos nas crianças com distúrbio de aprendizagem, não é seu fracasso escolar, mas seu comportamento perante esse fracasso e sua

aprendizagem. Pois a criança com distúrbio irá demonstrar certas atitudes que farão com que o professor observe mais atentamente esse aluno.

Os pais também poderão observar atitudes em seus filhos que poderão contribuir para o diagnóstico de distúrbio de aprendizagem, afinal a criança apresentará fracasso em compreender ou responder a expressões significativas, como linguagem oral ou símbolos visuais; fracasso em se ajustar ao ambiente ou ao seu próprio relacionamento com ele, incluindo controle motor ruim, imagem corporal e discriminação visual e auditiva ruins; e, falta de atenção e distúrbios semelhantes.

Tanto pais quanto professor deverão observar atentamente a criança em várias situações, haverá de ser feito diagnóstico informal e clínico e testes baseados em normas e critérios. Reunir provas, pistas, formular e descartar hipóteses, são essenciais para que se chegue a uma decisão sobre o distúrbio da criança.

O diagnóstico precoce do distúrbio de aprendizagem é fundamental para que se possa orientar pais e educadores acerca daquele aluno, direcionando programas de reforço escolar e adoção de estratégias clínicas e/ou educacionais que auxiliem no desenvolvimento escolar.

Antes de tudo, dever-se-ia falar sobre o desenvolvimento psicomotor da criança e como ele relacionar-se-á com os distúrbios de aprendizagem. Afinal, o desenvolvimento psicomotor engloba o desenvolvimento funcional de todo corpo e suas partes, (Coelho e José, 1990, p.108).

E é por meio desse desenvolvimento que a criança deixa de lado sua fragilidade para transformar-se em uma pessoa livre do auxílio alheio. Porque as atividades motoras desempenham papel importantíssimo nas suas primeiras iniciativas intelectuais.

Será na primeira infância, aproximadamente até os três anos, que a inteligência é função imediata do desenvolvimento neuromuscular; somente mais tarde é que esta associação será rompida e a inteligência e a motricidade se tornarão independentes.

As etapas em questão, relacionam-se com um desenvolvimento psicomotor normal, bem como apresenta qualidades nos movimentos que se integram numa determinada ordem:

- Precisão – do zero aos sete anos;
- Rapidez – dos sete aos dez anos;
- Força muscular – dos dez aos quinze anos.

Quando o indivíduo chega aos quinze anos, a sua coordenação geral alcança seu desenvolvimento definitivo, facilitando assim uma educação progressiva e normal. O aumento de força, de rapidez, de precisão e facilidade de movimento ocorrem por meio de dois processos distintos e que se inter-relacionam: a diferenciação e a integração, que acontecem de maneira recíproca e simultânea.

Sendo assim, os movimentos se subdividem em:

- Estáticos: que são os movimentos que envolvem equilíbrio;
- Dinâmicos: que são os movimentos de grupos musculares diferentes, em ação simultânea, que resultam numa movimentação voluntária mais ou menos complexa. Serão gerais se envolverem os membros inferiores e/ou superiores (por exemplo, saltar, pular, arremessar bolas, correr, outros) e manuais que envolvem os movimentos de ambas as mãos.

A criança passará dos movimentos globais aos mais específicos e do movimento espontâneo ao consciente, se sua evolução psicomotora for normal.

Caso contrário ela terá problemas de desenvolvimento e prejudicará sua motricidade.

Além de que, o desenvolvimento psicomotor abrange os seguintes aspectos distintos e que se farão necessário para saber em qual distúrbio de aprendizagem o aluno se encaixa:

Esquema Corporal (formação do eu) – é através dele que a criança adquire consciência do próprio corpo e das possibilidades de expressar-se por meio dele.

Lateralidade - a criança percebe que os membros não reagem da mesma maneira. Como por exemplo: pular com o pé esquerdo ou com o direito; escrever com a mão direita ou com a esquerda.

Orientação Espacial – a criança localizá-se no espaço e situa as coisas umas em relação às outras.

Orientação Temporal – a criança situa-se no tempo.

Desenho e Grafismo – a criança se expressa no papel.

Percebemos que a educação psicomotora ou a psicomotricidade na vida da criança, é importante porque a ela atribui-se uma formação de base, indispensável a toda criança (seja normal ou com problemas), e que assegura o desenvolvimento funcional, tendo em conta as possibilidades da criança, e ajuda a expandir sua afetividade e equilibrar-se, por meio do intercâmbio com o ambiente humano.

O professor terá como papel o de auxiliar a criança com ou sem distúrbios através de estimulação em sala de aula e encaminhamento, quando necessário. A psicomotricidade visa prevenir possíveis deficiências que a criança possa apresentar em sua coordenação motora. Dessa maneira, o professor deverá trabalhar o máximo possível com situações em que jogos e brincadeiras sejam utilizados para que essa lacuna seja preenchida no desenvolvimento do aluno.

Além de que, a atividade lúdica fará com que a criança possa se expressar e desenvolver sua criatividade, sua imaginação, sua personalidade e maturação da imagem de seu corpo.

Na criança em idade de educação infantil, a precisão no jogo das contrações musculares é possível para as coordenações mais comuns, quer dizer que, quanto mais o professor se utilizar jogos motores com os alunos, mais eles aumentarão sua força muscular, rapidez e precisão.

A educação psicomotora visa primeiramente, ensinar a criança a ficar sentada, adquirir uma boa postura, saber ouvir. Somente depois, é que ela será capaz de receber ordens, concentrar-se, usar a memória, executar tarefas do começo ao fim.

Em relação ao desenho e ao grafismo, pode-se dizer que são importantíssimos no desenvolvimento da criança, pois a evolução do grafismo irá depender da evolução perceptiva e da compreensão da atividade simbólica. Isto é, a cada etapa alcançada, a criança torna-se capaz de representar, por meio de signos convencionais, figuras geométricas e letras, bem como evolui no domínio gráfico, em que a escrita é seu ponto crucial.

E os jogos e as brincadeiras que parecem inofensivas aos olhos dos mais desavisados, na verdade estão preparando terreno para um aprendizado posterior. Em cada jogo ou brincadeira há uma intenção, e é essa intenção que iremos falar mais adiante.

Morais (1988)³, fornece justificativas sobre a importância de cada pré-requisito no processo de aprendizagem e sua relação direta com os distúrbios.

³MORAIS, António Manuel Pamplona. **Distúrbios de Aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica**. São Paulo: EDICON, 1988.

Como citado nos parágrafos anteriores, em que a psicomotricidade é deveras importante para o desenvolvimento da criança, Morais irá salientar que:

A imagem corporal implica no conhecimento adequado do corpo; este conhecimento abrange: o conceito de corpo – conhecimento consciente e intelectual do corpo e da função de seus órgãos; o esquema corporal; e a própria imagem corporal, ou a impressão que a criança tem de seu próprio corpo.

Será através de seu corpo que a criança interagirá com o mundo que a cerca. Desta maneira, o conceito de imagem corporal torna-se indispensável para qualquer tipo de aprendizagem, pois, é o seu corpo que servirá de ponto de referência estável. É este corpo que servirá de base para a aprendizagem de todos os conceitos indispensáveis à alfabetização, como: cima, embaixo; dentro, fora; frente, atrás; alto, baixo; bem como permitirá o desenvolvimento do equilíbrio corporal e permitirá à criança dominar seus atos motores de acordo com as delimitações impostas pela folha de papel, ou contornos de um desenho, ou pelo ambiente.

Se a criança apresenta uma imagem corporal deficiente, ela terá problemas em orientação espacial e temporal; aquisição de conceitos; equilíbrio postural; entre outros.

A lateralidade é o uso preferencial de um do lado do corpo – olho, ouvido, mão e pé – para a realização de atividades. A lateralidade cruzada é quando o sujeito tem preferência pela mão de um lado do corpo e pelo olho e pé do lado oposto; e lateralidade indefinida, caracteriza crianças que ainda não se decidiram pelo uso preferencial de um do lado do corpo, e utiliza indiferentemente um ou outro lado do corpo para a realização das mesmas atividades.

A lateralidade cruzada, ambidestria ou a lateralidade indefinida podem ser encontradas em crianças com distúrbios de aprendizagem, mas não são os

causadores dos distúrbios. Geralmente, a grafia de crianças com problemas na lateralidade é ilegível; ou apresentam dificuldades de orientação espacial no uso da folha de papel e posturas inadequadas para escrever.

O *conhecimento de direita e esquerda*, também consta como item importante para o desenvolvimento da criança, visto que, permite à criança distinguir o lado direito e o lado esquerdo em si, nas outras pessoas e nos objetos.

Mesmo porque uma criança que não distingue direita e esquerda não conseguirá obter sucesso escolar, pois em nossa sociedade, a leitura e a escrita, são realizadas no sentido esquerda para direita; e a criança que não possui tais noções, tende a não respeitar esse sentido por não saber corretamente o lado esquerdo e o direito.

A escrita em espelho ou especular, também é oriunda da ausência de tal noção, a criança troca letras e números, alterando palavras e a numeração.

A *orientação espacial*, se a criança tem uma boa imagem corporal, ela pode perceber a posição que os objetos ocupam, usando como ponto de referência o seu próprio corpo. Sendo assim, a criança consegue discriminar as diversas posições espaciais que os objetos ocupam, compreendendo e assimilando os diferentes conceitos relacionados com posição espacial: atrás, frente; direita/esquerda; cima/embaixo, outros.

Daí a importância de a criança ter aprendido essa noção, para que na escrita ela não confunda letras que diferem quanto à orientação espacial e apresentam dificuldades em respeitar a ordem de sucessão das letras nas palavras e das palavras nas frases.

A ausência desses pré-requisitos acarreta outras dificuldades, tais como: incapacidade de locomoção dos olhos durante a leitura, ao desobedecer ao sentido

esquerdo-direito e salto de uma ou mais linhas. E na escrita, não respeitando a direção horizontal do traçado, ocorrendo movimentos ascendentes e descendentes; não respeitando o os limites da folha, acumulando as palavras ao sentir que a folha vai terminar ou, então, continuando a escrever na folha contígua.

Orientação temporal relaciona-se à audição. A criança precisa captar e discriminar a duração e a sucessão dos sons, bem como, ela deve dominar determinados conceitos temporais, como: ontem, hoje, amanhã, dias da semana, meses, anos, horas, estações do ano, outros.

Caso a criança tenha uma orientação temporal deficiente, ela poderá ter dificuldades na pronúncia e na escrita de palavras, trocando a ordem das letras ou invertendo-as; dificuldades na retenção de uma série de palavras dentro da sentença; má utilização dos tempos verbais; e problemas na correspondência dos sons com as respectivas letras que os representam.

O *ritmo* está relacionado com o fator tempo, pois ele consiste numa sucessão de elementos sonoros no tempo e obedece a uma determinada duração. É trabalhado o ritmo na educação infantil para que a criança obtenha a percepção da ocorrência de sons e das pausas (duração e sucessão).

Sem essa habilidade rítmica a criança, pode ter uma leitura lenta e silabada; a entonação e a pontuação também são prejudicadas, uma vez que, são conseqüências das habilidades rítmicas. Na escrita, a criança pode não respeitar os espaços em branco entre as palavras; dificuldades no ordenamento das letras dentro das palavras, ocasionando omissões, ou adições de sílabas; e falhas na acentuação das palavras, especialmente durante a leitura.

Um dos pré-requisitos mais importantes para a aprendizagem da língua escrita é a *análise-síntese visual e auditiva*, pois a língua portuguesa é uma língua

alfabética, isto é, cada letra representa um determinado som. As crianças que apresentam dificuldades no processo analítico-sintético, poderão apresentar problemas em conseguir dominar o arranjo das letras ou sílabas para formar outras palavras; além de que, as crianças dificilmente farão a correspondência entre cada som e seu respectivo grafema (letra) que o representa.

Outro pré-requisito importante e que precisa ser logo descartado se houver problemas, é a visão, ou seja, o perfeito funcionamento dos olhos. A criança em fase de educação infantil precisa ser submetida a um treinamento específico em: percepção e discriminação de semelhanças e diferenças; constância de percepção de formas e tamanhos; percepção de figura-fundo e memória visual.

Falaremos sobre cada tipo de percepção em separado, para que tenhamos uma idéia ampla de como acontecerá o distúrbio.

A. Percepção e Discriminação de semelhanças e diferenças: o desenvolvimento de habilidades de perceber as semelhanças e diferenças de tamanho, forma, cor, posição e detalhes internos, entre os estímulos apresentados.

Quando a criança aprende a ler, ela tem que prestar atenção e assimilar os detalhes internos das palavras (letras), e a configuração geral da palavra, e a relação das partes com o todo (relação das letras e sílabas com as palavras). A criança quando apresenta essa dificuldade troca letras, pois não consegue perceber os detalhes das letras e a configuração geral das palavras; haverá troca na leitura também.

B. Constância de percepção de forma e tamanho: quando conseguimos perceber que um objeto permanece inalterado apesar da posição que ocupa no espaço – longe, perto. A constância permite-nos perceber o tamanho como constante mesmo que a imagem desse objeto tenha se tornado menor na retina.

Pela constância de forma, a criança poderá reconhecer que as formas são as mesmas, apesar de olhadas por diferentes ângulos. Crianças com dificuldades em perceber a constância de tamanho e de forma, apresentarão dificuldades no reconhecimento de figuras geométricas, e no reconhecimento de palavras ou letras aprendidas – inseridas em contextos diversos, ou quando escritas em tipos diferentes de grafia.

C. Percepção de figura-fundo: quando interagimos com o meio ambiente somos bombardeados por uma grande quantidade de estímulos a nível visual, auditivo, ou tátil. Entretanto, nem todos desses estímulos são percebidos significativamente, pois nosso cérebro faz uma seleção do que deverá ser percebido e assimilado e o que deve ser descartado.

Na escrita, a criança poderá ter dificuldades em dirigir sua atenção para uma palavra ou grupo de palavras dentro de um texto ou para letras dentro das palavras. O problema se encontra na dificuldade em perceber com exatidão as letras e as palavras impressas numa folha, pois sua atenção perceptiva pode alterar-se entre as palavras impressas e o branco da folha.

D. Memória visual: quando retemos com exatidão, a longo ou curto prazo, uma série de estímulos apresentados visualmente. Relaciona-se com a atenção e com a figura fundo. Na aprendizagem, a memória visual desempenha papel importante permitindo que a criança forme uma imagem visual das palavras, facilitando o reconhecimento rápido e instantâneo dos símbolos impressos durante a leitura.

E na escrita a criança utilizará corretamente a grafia ao escrever palavras formadas por letras, cujos sons podem ser representados por duas ou mais letras diferentes.

E o *acompanhamento visual*, que se refere ao deslocamento dos olhos ao longo da linha, tanto no ato de escrever como no ato de ler. Na escrita, os problemas de movimento ocular incidem diretamente na realização motora de letras, palavras ou figuras, devido à falta de coordenação entre os movimentos dos olhos e os movimentos da mão.

Em relação à *coordenação viso-motora*, podemos dizer que esse pré-requisito implica na completa integração entre a visão e os movimentos do corpo – movimentos gerais ou específicos dos membros. E as crianças que não conseguem coordenar os movimentos da mão com o movimento ocular, terão dificuldades em todas as atividades que envolvem a coordenação viso-motora, olho-mão.

A *memória cinestésica* é a capacidade que a criança apresenta em reter os movimentos motores necessários à realização gráfica. Com a memorização desses movimentos motores, permite à criança a acumulação das experiências motoras impedindo-a ao constante reaprender.

A criança que tem dificuldades em reter os movimentos necessários à realização das letras, enfrentará problemas graves na reprodução dos movimentos gráficos para a execução das letras e das palavras. Bem como, não se lembrará do traçado a ser executado para escrever as letras, seja no ditado ou na escrita espontânea.

Ainda de acordo com Moraes (1988), passaremos para as *habilidades auditivas* e que são pré-requisitos para a aprendizagem. O aparelho auditivo terá um perfeito funcionamento, e juntamente com o aparelho visual, é que as informações gráficas são recebidas e conduzidas ao cérebro para serem analisadas, comparadas com outras informações e armazenadas na memória.

Como na habilidade visual, além do bom funcionamento do sistema auditivo, existe a necessidade que haja uma estimulação em nível de discriminação de sons, de figura-fundo e memória auditiva, para o processo de aprendizagem ocorra com facilidade.

A – Discriminação de sons: é capacidade de perceber e discriminar auditivamente e, sem ambigüidade, todos os sons existentes na língua falada. Quando a criança apresenta dificuldades em discriminar auditivamente sons diferentes, não é possível reproduzi-los com exatidão na leitura e na escrita, pois não associam um som percebido erroneamente com a grafia correta.

B – Discriminação auditiva figura-fundo: a criança precisa selecionar auditivamente os estímulos ambientais que necessitam de uma atenção dirigida e, ignorar os demais. Essa seleção fará com que a criança selecione o que ela precisa compreender. Se ela não consegue fazer essa discriminação, terão os mesmos problemas que na figura-fundo visual.

C – Memória auditiva: com a memória auditiva a criança retém e se recorda das informações captadas auditivamente, sendo capaz de fixar e reproduzir, oralmente ou por escrito, as informações recebidas auditivamente e lembrar qual o som correspondente a um símbolo gráfico visualizado.

E para finalizar sobre os pré-requisitos para a aprendizagem, falaremos sobre a *linguagem oral*, que serve como alicerce à aprendizagem gráfica. Haverá, também, três modalidades que merecem atenção:

A) Prolação ou pronúncia: é um pré-requisito muito importante, pois a falta dessa habilidade fará com que a criança não consiga associar sons correspondentes aos símbolos gráficos. Bem como, se a criança apresentar problemas em associar os sons que ouve, com os movimentos articulatórios necessários à sua reprodução

oral, apresentará dificuldades em fazer a associação do que ouviu aos movimentos gráficos que os represente na linguagem escrita.

B) *Vocabulário*: são as palavras que ela fala conhecendo seu significado baseado em sua experiência. Quanto mais palavras a criança aprende, maior é sua compreensão acerca dos conceitos adquiridos. Se ela não obtiver um bom vocabulário, não haverá compreensão de boa parte dos textos lidos, e por isso, estes textos tornar-se-ão cansativos e sem interesse para a criança.

C) *Sintaxe oral*: é a habilidade em formular frases oralmente, implicando na perfeita elaboração mental das unidades básicas do pensamento, que são as frases. A criança precisa respeitar a ordem de apresentação dos vocábulos, tempos verbais, concordância nominal e os demais complementos. Se a criança apresentar erros de sintaxe oral, provavelmente sua escrita será deficiente, com omissões de palavras ou pronomes, mudanças na ordem de apresentação, erros de concordância nominal e/ou verbal, uso incorreto da pontuação, entre outros.

Concluimos nesse item que, a criança precisa estar bem em todos os pré-requisitos falados anteriormente, e a partir, do momento em que ela apresenta uma dificuldade em um dos campos acima mencionados, ela adquirirá um distúrbio de aprendizagem e quanto antes, o professor detectar esse distúrbio, maior serão as chances de corrigir essa criança.

2.3 Tipos de Distúrbio de Aprendizagem⁴

1. *Distúrbios de Leitura*: são caracterizados por deficiências na discriminação, interpretação ou retenção de símbolos auditivos ou visuais.

⁴ PAIM, Sara. **Diagnósticos e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

DISLEXIA: termo que se refere à crianças que apresentam sérias dificuldades de leitura e, conseqüentemente de escrita, apesar de seu nível de inteligência ser normal ou estar acima da média. Essa criança não apresenta distúrbios a nível sensorial ou físico, a nível emocional, desvantagens socioeconômicas, culturais ou instrucionais, que possam ser consideradas causas das dificuldades para aprender a ler. A dislexia pode ser:

1.1 Dislexia Visual – é a marcante dificuldade para diferenciar, interpretar ou recordar as palavras devido a uma disfunção do Sistema Nervoso Central – SNC.

As crianças que têm esse tipo de dislexia, apresentam as seguintes características:

- Dificuldades para a discriminação visual, confundindo as letras e as palavras que parecem semelhantes;
- Baixa velocidade de percepção visual, isto é, examinam lentamente as palavras e não conseguem reconhecê-las com rapidez como sendo iguais ou diferentes;
- Tendência à reversão, tanto na leitura quanto na escrita (pela – dela);
- Tendência para a inversão (u – n);
- Dificuldades para seguir e reter seqüências visuais, ou seja, conhecem todas as letras da palavra, mas não conseguem lembrar a sua ordem;
- Desordens de memória visual dificultando a recordação de palavras escritas, como também números, notas musicais ou outros tipos de figuras;
- Desenhos inferiores e carentes de detalhes;
- Dificuldades de análise e síntese visual, isto é, não conseguem relacionar as partes ao todo;
- Acentuada deterioração das habilidades visuais;
- Preferência por atividades auditivas;

- Dificuldades em certos tipos de jogos e esportes os quais exigem habilidades visuais.

1.2 Dislexia Auditiva: é a incapacidade para relacionar os componentes visuais das palavras aos seus equivalentes auditivos. As crianças portadoras desse distúrbio, apresentam:

- Distúrbios de discriminação e de percepção auditiva que impedem o uso da análise fonética (sons iniciais – dia/deu; e sons finais mar/lar);
- Dificuldade com a análise e síntese auditiva, ou seja, não consegue dividir uma palavra em sílabas ou em sons individuais e, também não consegue combinar partes de palavras para formar um todo;
- Acentuada dificuldade para reorganizar sons ou palavras auditivamente, quando olha uma palavra é incapaz de dizê-la mesmo que conheça o seu significado;
- Distúrbio na formação de seqüências auditivas;
- Prefere atividades visuais.

2. *Distúrbios de Escrita*: alguns distúrbios de aprendizagem somente ocorrem na forma escrita, sendo que outras formas de comportamento verbal permanecem intactas. Divide-se em:

2.1 Desordem de Integração Visual-Motora (Disgrafia): a criança consegue falar e ler, mas não executa os padrões motores para escrever ou copiar letras, números ou palavras. Em outras palavras, a disgrafia é uma deficiência na qualidade do traçado gráfico sendo que, essa deficiência, não deve ter como causa um déficit intelectual e/ou neurológico.

2.2 Deficiência em Revisualização: a criança não consegue revisualizar letras ou palavras, e portanto, não é capaz de escrever espontaneamente nem mesmo através do ditado. Não há evocação de imagem visual quando ouve a forma falada.

Consegue copiar, porém não demonstra capacidade para escrever as letras quando ditadas.

2.3 Deficiência de Formulação e Síntese: é a incapacidade de organizar os pensamentos de forma adequada para a comunicação escrita.

A criança com desordens de formulação escrita consegue ter linguagem oral superior, boa compreensão de leitura, capacidade para copiar a palavra escrita, mas não consegue expressar as idéias por escrito.

3. *Distúrbios de Aritmética – Discalculia*: os distúrbios de aritmética caracterizam-se pela incapacidade para compreender os princípios e processos matemáticos.

É de fundamental importância a determinação do nível de capacidade e a natureza da desordem. As características da criança com discalculia são as seguintes:

- Acentuada dificuldade para distinguir diferenças em formas, tamanhos, quantidades ou comprimentos;
- Marcante dificuldade para calcular distâncias e fazer julgamentos relacionados e organização visual-espacial;
- Alterações significativas da imagem corporal, ou seja, conhecimento incompleto ou errôneo de seu próprio corpo;
- dificuldade de integração visual-motora;
- Desorientação e dificuldade para distinguir entre direita e esquerda, bem como ausência do sentido de direção;
- Concepção limitada de distância e do tempo;
- Incapacidade para estabelecer correspondência unívoca;
- Incapacidade para contar com sentido e para estabelecer a relação entre o símbolo e a quantidade;

- Incapacidade para associar os símbolos auditivos e visuais, conta mas não
- Incapacidade para aprender os sistemas cardinal e ordinal de contagem e também para visualizar conjuntos de objetos dentro de um grupo maior;
- Incapacidade para compreender o princípio de conservação de quantidade, para executar operações matemáticas e compreender o significado dos sinais de operação;
- Incapacidade para compreender a organização dos números na página, e também os princípios de medida;
- Incapacidade para escolher os princípios para solucionar situações problemas envolvendo raciocínio matemático.

4. *Distúrbios Não Verbais de Aprendizagem*: referem-se a uma deficiência em percepção social, isto é, uma incapacidade que impede a aquisição do significado dos aspectos não-verbais da vida diária, embora com um funcionamento intelectual verbal situado na média ou superior à média para sua faixa de idade.

As principais características são:

- Incapacidade para compreender o significado de muitos aspectos de seu ambiente;
- incapacidade para aprender o significado das ações dos outros, como gestos, expressões faciais, carícias e atitudes afetivas e repressivas;
- Incapacidade para compreender a brincadeira do faz-de-conta e também para antecipar;
- Acentuada dificuldade para compreender a relevância de tempo, espaço, tamanho, direção e vários aspectos da pessoa e de autopercepção;
- Marcante dificuldade para compreender e interpretar o sentido através de gravuras e que elas representam algo no ambiente;
- Incapacidade para perceber detalhes importantes em desenhos;

- Dificuldade para realizar tarefas rotineiras e para compreender o significado de situações de perigo;

Quando for detectada a presença de indicadores de distúrbios de aprendizagem, a criança deverá ser encaminhada para uma avaliação diagnóstica psicoeducacional. Bem como, seu atendimento será realizado em classes comuns – com atendimento individualizado, e/ou salas de recursos.

A seguir veremos como a atividade lúdica irá influenciar na aprendizagem dessas crianças com distúrbios educacionais.

3.0 A ludicidade auxiliando a criança com distúrbio de aprendizagem

Iremos abordar neste item sobre como as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem dos alunos, e em especial aqueles com distúrbios de aprendizagem. Novamente, iremos focar que a psicomotricidade na vida da criança é de suma importância, e que por meio dela é que conseguiremos que a criança adquira certas posturas que a façam aprender melhor.

Caberá ao professor ajudar e muito, em todos os níveis, esses alunos, seja na estimulação para o desenvolvimento cognitivo e para o desenvolvimento de aptidões e habilidades, como na formação de atitudes através de uma relação afetiva saudável e estável, sempre respeitando e aceitando a criança do jeito que ela é.

Será na época da educação infantil que a criança adquirirá certas atitudes em relação ao seu aprendizado, como execução de movimentos amplos, transporte de objetos, exercitar movimentos de pinça com o polegar e o indicador. Bem como, há a necessidade de movimentar ao máximo os dedos, as articulações do braço, do pulso e das mãos, para perceber os tipos de pressão, de resistência, de temperatura e as formas do objeto.

É na época da alfabetização que a criança precisará utilizar a mão para escrever e os olhos para ler. Como também, deverá dominar os movimentos adequados para estas habilidades.

A atividade lúdica na educação infantil ou demais séries iniciais irá desenvolver a atividade criadora necessária para a expressão da personalidade e a maturação da imagem do corpo.

Algumas condutas psicomotoras são essenciais para que ocorra a aprendizagem e deve desenvolver tais habilidades para acompanhar o ritmo de todas as crianças da sala.

As chamadas *Condutas Motoras* de base envolvem:

- Coordenação dinâmica global – que é a capacidade de mobilização e utilização dos grandes feixes musculares. Rolar, sentar, engatinhar, pular, correr, saltar e arremessar são habilidades desenvolvidas gradativamente e cada uma delas apresenta uma justificativa educacional, isto é, seu desenvolvimento ou integração é fundamental para o desenvolvimento neurofisiológico.
- Coordenação motora fina – é a capacidade de controlar os pequenos feixes musculares, para exercícios finos: perfuração, recorte, colagem, encaixes, abotoar, amassar, modelar. Presume coordenação viso-manual, possibilidade de repetição precisa dos gestos, independência lateral (direita-esquerda), adaptação ao esforço muscular.
- Equilíbrio – é a capacidade de coordenar a distribuição do peso corporal em relação ao eixo central de apoio e de sua gravidade. Seu desenvolvimento está vinculado ao tônus muscular. Pode ser estático (colocar-se em pé) e dinâmico (movimentação).

- **Respiração** – é o processo de movimentação do oxigênio, está vinculado ao processo circulatório que estabelece o transporte de oxigênio entre os pulmões e os tecidos musculares. O treinamento e a realização adequada da respiração acompanham e condiciona a execução e o desenvolvimento das atividades, proporcionando sua facilitação e maior rendimento, alívio das tensões, sendo base para estados de relaxamento.

Condutas Neuro-Motoras:

- **Esquema corporal** – é a percepção do corpo numa representação mental, a integração das noções espaciais e temporais, a conexão com outra pessoa através do contato corporal, a evolução de movimentos e de postura. É por dos movimentos que a criança chega ao conhecimento de seu corpo e a consciência de tal fato que a leva à primeira experiência do espaço, que leva às descobertas posteriores.
- **Lateralidade** – é a capacidade motora de percepção integrada dos dois lados do corpo: direito e esquerdo, é o elemento fundamental de relação e orientação com o mundo exterior. Reconhecimento dos conceitos de direita e esquerda.

Condutas Perceptivo-Motoras:

- **Percepção** é a capacidade de reconhecer os estímulos em que, além da recepção das impressões sensoriais do mundo exterior ou de seu próprio corpo, incluem-se também a discriminação, a seleção e a identificação dos estímulos na sua correlação com experiências anteriores e similares.

Capacidades Perceptuais

Capacidades Perceptivo-Visuais:

- **Figura-fundo** – é a capacidade de diferenciar e distinguir a *figura* como centro

da atenção e o *fundo*, como estímulo acessório e secundário. Essa capacidade é necessária para a análise e síntese de palavras, frases e parágrafos – indispensável à aprendizagem da leitura.

- Viso-motora – é a capacidade de integrar numa relação significativa movimentos corporais e aquisições visuais, é fundamental na aprendizagem da linguagem escrita – olhos-mão.
- Consistência da forma – é a capacidade de reconhecer e identificar qualquer figura independentemente de seu tamanho, posição ou material; por exemplo, reconhecerá um retângulo em um livro, numa caixa ou numa janela.
- Posição espacial – é a capacidade de reconhecer e perceber uma determinada forma em qualquer posição no espaço, permite diferenciar ou discriminar um conjunto ou série de figuras relativamente semelhantes, mas diferentes entre si. Ex.: b d, p q
- Relações espaciais – consistem na capacidade de reconhecer a posição dos objetos entre si e a sua relação com o indivíduo, é a capacidade que permite, por exemplo, reconhecer uma seqüência de palavras numa frase, ou de letras numa palavra. Ex.: tio – oit – toi – oti – ito – iot

Audição, Tato, Olfato e Paladar.

- São as capacidades mais importantes na orientação espaço-temporal e exploração do meio. Discriminação e localização de sons, memória auditiva; percepção e discriminação tátil e visual; textura, espessura, largura, tamanho, formas, memória visual e tátil, cores, entre outros; percepção e discriminação de odores e sabores, memória.

Organização Espacial

- É a capacidade de se localizar e localizar no espaço circundante, próximo e distante. Envolve os conceitos de dentro-fora, em cima-embaixo, para baixo-para cima, sobre-sob, frente-trás, entre outros.
- *Organização Temporal*
- É a capacidade de se orientar em função de espaços de tempo, avaliar a ordem, duração e sucessão dos eventos; o tempo é simultaneamente duração, ordem e sucessão. A integração desses fatores é necessária para a estruturação temporal do sujeito.
- O tempo é considerado sob dois aspectos: biológico – próprio de cada indivíduo, ritmo biológico. E externo ou conceitual: aquele ao qual nos adaptamos, é marcado pelas convenções.
- Distância – pode ser física: calculada em metros e centímetros ou afetiva: “longe dos olhos, perto do coração”.
- Ritmo – externo: que organizam a sucessão dos eventos naturais (estações do ano, horas, floração) e Interno: batidas cardíacas, respiração, funcionamento corporal.

Orientação Espaço-Temporal

- É a adaptação ao mundo dos objetos e as regras da vida: hora de comer, de dormir, trabalhar, estudar; localização espacial e avaliação espaço-temporal.

Dessa maneira, poderemos perceber qual é a evolução do desenvolvimento da criança e com isso, poderemos deduzir se a criança tem ou não algum distúrbio de aprendizagem e/ou psicomotor.

Outra maneira de observarmos o desenvolvimento da criança, é segundo os estágios de desenvolvimento de Jean Piaget, por meio desses estágios percebemos

qual a evolução da criança em várias etapas de sua vida. E como o jogo e a brincadeira irão ser introduzidos na vida da criança.

Piaget (1975) diz que “a aquisição do conhecimento acontece a partir de uma interação entre o sujeito e o objeto. A criança constrói seu conhecimento no contato com o ambiente e o meio social”.⁵

O desenvolvimento cognitivo é compreendido em quatro estágios ou períodos, em que cada um desses por sua vez define um momento do desenvolvimento como um todo a partir dos quais a criança constrói suas estruturas cognitivas:

O primeiro período, chamado sensório-motor está dividido em seis estágios que compreendem os dois primeiros anos de vida da criança.

-Estágio 1 (do nascimento até um mês), o recém-nascido apresenta um comportamento que se caracteriza por reflexos inatos (buscar com os lábios, sugar, agarrar), que se tornam mais eficientes e combinam-se mutuamente na formação de esquemas primitivos, tais como buscar-e-sugar. O bebê é egocêntrico, sem qualquer consciência do eu como tal ou a distinção entre o eu e o mundo externo.

- Estágio 2 (um a quatro meses), através de descobertas acidentais, o bebê começa a definir os limites de seu próprio corpo. Repete seus movimentos para prolongar essas experiências, combinando, por exemplo, o olhar e o agarrar, formando assim uma organização mais complexa do comportamento, denominada preensão.

- Estágio 3 (quatro a oito meses), o bebê aprende a adaptar os esquemas familiares e novas situações empregando-os para prolongar os espetáculos

⁵ PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Imitação, jogo e sonho. Imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

interessantes. Agora, seu interesse é mais com o mundo ao seu redor do que a si mesmo, procura alcançar os objetos, desde que possa vê-los, porém, o que está fora do seu campo de visão está fora da mente. Emprega os esquemas habituais de maneira mágica, como se considerasse suas ações capazes de determinar a ocorrência de eventos externos não-relacionáveis.

- Estágio 4 (oito a doze meses), pode-se observar o surgimento do comportamento intencional, à medida que o bebê afasta os obstáculos do caminho ou usa a mão de um dos pais para alcançar o que deseja. Pode procurar os brinquedos parcialmente ocultos ou escondidos bem diante de seus olhos, emprega os esquemas conhecidos de novas maneiras, combinando-os e coordenando-os para adequá-los a novas situações. Seu comportamento antecipatório e sua imitação de sons revelam os primórdios da memória e da representação.

- Estágio 5 (doze a dezoito meses), a criança começa a experimentar sistematicamente, variando seus esquemas em um tateamento orientado. Empregam novos meios, tais como bastões e correntes para atingir os objetivos desejados, ou encontra novos usos para objetos já conhecidos. Pode encontrá-los onde o viu pela última vez, mas não interfere nos resultados dos deslocamentos não-vistos. Reconhece fotografias de pessoas e objetos conhecidos e pode acompanhar instruções verbais simples.

- Estágio 6 (dezoito a vinte e quatro meses), esse estágio é a transição sensório-motora para a de representação. A criança inventa novos meios através da dedução mental; o tateamento por ensaio e erro já não é fisicamente executado, mas sim simbólica ou mentalmente. A criança se mostra capaz de deduzir os deslocamentos invisíveis de um objeto escondido; sabe claramente que este continua a existir, mesmo quando não o vê (permanência do objeto). Começa a

usar símbolos na linguagem e nas brincadeiras de faz de conta; recorda-se de acontecimentos passados e os imita na ocasião posterior. Demonstra orientação, intencionalidade e os primórdios do raciocínio dedutivo, juntamente com uma compreensão primitiva de espaço, do tempo e da causalidade, a criança está entrando no período da representação simbólica.

Segundo período, pré-operacional que vai dos dois aos sete anos.

No estágio pré-conceitual a criança opera em nível de representação simbólica, o que se evidencia na imitação e na memória exibida no desenho, no sonho, na linguagem e na atividade do faz-de-conta. Surgem as primeiras tentativas super generalizadas da conceituação, nas quais os representantes de uma classe não são distinguidos da própria classe (por exemplo, todos os cães são “o cão”).

Embora a criança atue de modo bastante realista no mundo físico, ainda é egocêntrico e dominado por um sentimento de onipotência mágica, presume que todos os objetos naturais estejam vivos e sejam dotados de sentimentos e intenções, porque isso é o que se dá com ela. Raciocina que ocorre coincidentemente entre si uma relação de causa e efeito; presume que o mundo seja como se afigura em seus olhos, não consegue conceber mentalmente o ponto de vista de outra pessoa.

Terceiro período, operatório-concreto, sete a doze anos.

Durante a primeira e a segunda série, há uma transição gradual para o período de operações concretas que se prolonga até a idade de onze ou doze anos. Neste estágio, a criança pensa logicamente sobre as coisas que experimentou e as manipula simbolicamente, como nas operações aritméticas. Atingiu o conceito de conservação e reconhece que uma xícara de leite tem o mesmo volume, quer seja em um copo alto e estreito, quer em um baixo e largo. Uma conquista

extremamente importante é o fato de ser agora capaz de raciocinar retrospectivamente e prospectivamente no tempo. A isso Piaget denomina reversibilidade; essa característica acelera imensamente o raciocínio do tipo “se $2+2=4$, então $4-2$ deve ser igual a 2”.

Vemos aqui o espiral ascendente do desenvolvimento intelectual, evoluindo desde o conhecimento elaborado a partir das experiências concretas do período sensório-motor até a capacidade de representar simbolicamente essas experiências e, por fim, pensar nelas de modo abstrato. A criança na escola fundamental pode dispor as coisas em séries, classificando-as em grupos e executar outras operações lógicas. Se lhe mostrarmos um bastão “A” mais longo de que um bastão “B” e depois um bastão “C” mais curto que o bastão “B”, ela deduzirá que o bastão “A” deve ser logicamente mais longo que o “C”, sem precisar vê-los em um nível sensório-motor.

Quarto período, operatório formal, compreende dos doze anos à idade adulta.

Em algum ponto em torno dos onze ou doze anos, a criança se torna capaz de raciocinar logicamente sobre as preposições, coisas ou propriedades abstratas que jamais experimentou diretamente. Essa capacidade de hipotetizar caracteriza o período de operações formais, o último e mais elevado período no modelo do desenvolvimento de Piaget. O estudante é capaz de raciocínio indutivo e dedutivo, baseado na forma de uma preposição dada; seu conhecimento do problema pode ser puramente hipotético, mas a despeito disso, é capaz de elaborá-lo até a sua conclusão lógica. Os exemplos desse tipo de raciocínio incluem problemas de matemática ou química, ou experimentos que manipulam diversas variáveis de modo sistemático, levando em conta todas as permutações e combinações

possíveis.

Vimos que em cada etapa de desenvolvimento a criança é capaz de alguma atividade diferente e nova, dessa maneira o que for apreendido por ela em sua tenra idade, ela jamais se esquecerá, ou então sempre utilizará esses conceitos quando necessário.

A criança com distúrbio de aprendizagem terá a mesma seqüência de desenvolvimento, entretanto, em alguma parte do caminho ela irá perceber que algo está errado e que ela não consegue acompanhar seus colegas.

Nesse momento que o professor deverá introduzir em suas aulas os jogos e as brincadeiras para que esse aluno possa alcançar o que foi perdido de maneira atraente e agradável. O jogo será um meio para levar o aluno com distúrbio de aprendizagem à real aprendizagem, ou seja, através do jogo o aluno aprenderá sem se dar conta de que está aprendendo.

3.1 Tipos de Jogos

Piaget (1976, *apud* Aguiar, 2001, p. 37)⁶, diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo assim, indispensável à prática educativa. Para ele os jogos não são meras formas de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Se o jogo é visto como algo que estimula e leva o a criança a aprender de maneira descontraída, então, ele será o meio que fará com que a criança com

⁶ AGUIAR, João Serapião de. **Jogos para o Ensino de Conceitos: Leitura e Escrita na Pré-Escola**. Campina, SP: Papyrus, 2001

distúrbio de aprendizagem consiga apreender conceitos ou que melhore sua postura diante de suas dificuldades.

Qualquer que seja o jogo, se ele for voltado para o ensino, certamente estará fazendo um papel deveras importante no desenvolvimento da criança com distúrbio de aprendizagem. Uma vez que as atividades apresentadas aos alunos serão de maneira atraente e motivadora, e não de maneira formal que fará com a criança já sinta que irá fracassar.

Outro autor que considera a importância do jogo para a aprendizagem é Decroly (*apud* Brougère, 1998), ele cita que os jogos educativos constituem somente uma das múltiplas formas que o material dos jogos pode assumir, mas têm como objetivo dominante o de fornecer à criança objetos que possam favorecer o desenvolvimento de certas funções mentais, a iniciação a certos conhecimentos e também permitir o exercício das capacidades ativas, retentivas e intelectuais da criança, graças aos fatores estimulantes extraídos da psicologia do jogo.⁷

Será durante os primeiros anos de vida que a aprendizagem de certos conceitos-chave será ferramenta indispensável ao desenvolvimento da habilidade de pensar. Sendo assim, a criança precisa aprender a generalizar, identificar, classificar, agrupar, ordenar e combinar. Hartley (1971) conclui que a criança também tem a necessidade de aprender a lidar com idéias tais como forma, cor, textura e consistência.

Para Piaget (1975), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre dois mecanismos: assimilação e acomodação. Observando que, por acomodação entendemos: como a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função das particularidades do objeto a ser assimilado.

⁷ BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

A acomodação pode ter de duas formas - ou criar um novo esquema no qual se possa encaixar o novo estímulo, ou modificar um já existente de modo que o estímulo possa ser incluído nele.

E na assimilação, como o processo cognitivo de colocar (classificar) novos eventos em esquemas existentes. É a incorporação de elementos do meio externo (objeto, acontecimentos, outros) a um esquema ou estrutura do sujeito.

Em outras palavras, é o processo pelo qual o indivíduo cognitivamente capta o ambiente e o organiza possibilitando, assim, a ampliação de seus esquemas. Na assimilação o indivíduo usa as estruturas que já possui.

Após ter havido a acomodação, a criança tenta novamente encaixar o estímulo no esquema e aí ocorre a assimilação. Por isso que, a acomodação não é determinada pelo objeto e sim pela atividade do indivíduo sobre este, para tentar assimilá-lo.

E jogando (brincando) é que a criança chega à adaptação completa que consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação, o que de outro modo seria difícil de acontecer.

Novamente, percebemos o quão é importante a atividade lúdica para a criança, e em especial a criança com distúrbio de aprendizagem. Pois, se a criança ao adentrar à escola e o professor perceber que há algo errado com ela, mesmo que ela seja diagnosticada como portadora de distúrbio de aprendizagem, sabe-se que o jogo e a brincadeira a farão compreender conceitos e saberá que seu trabalho não é inválido aos olhos do professor.

O jogo é importante, tanto social quanto culturalmente, sendo assim, qualquer que seja o jogo, o sujeito encontra o outro no jogo ou pode utilizar um certo número de regras e se ritualizar de acordo com as contribuições da cultura.

Para autores como K. Gross (*apud* Ajuriaguerra, 1991)⁸, classifica os jogos como um exercício preparatório, durante o qual a criança age sempre de maneira que anuncia as atividades futuras do adulto. Diz também, haver o jogo de função geral, que são os jogos de experimentação e os jogos de função especial, que são os jogos preparatórios para a luta, para o papel na família, entre outros. Entretanto, essa classificação implica apenas, uma pré-suposição teórica que, não parece demonstrada.

E Piaget (1975) propôs uma classificação que se baseia sobre a estrutura, mas serve como instrumento de análise e de evolução do jogo, de acordo com a faixa etária da criança. Ele faz a distinção em três grandes estruturas:

- Jogos de exercício: são os jogos que não têm estrutura, consistem, simplesmente, na utilização prazerosa de uma conduta qualquer, sem que a utilização lúdica da conduta a modifique em sua estrutura.
- Jogos simbólicos: acrescentam ao exercício um elemento estrutural novo – o símbolo e a ficção; é a capacidade de representar por gestos uma série de realidades não atuais, ausentes e não aparentes no campo perceptivo do momento, é o jogo do “como se”.
- Jogos de regras: que é tradicional, são transmitidos de geração em geração e que são instituições sociais propriamente ditas.

A curva de evolução dessas três categorias são distintas e em cada uma delas se referirá ao jogo como: o jogo de exercício crescerá em importância durante os primeiros meses, depois declinará progressivamente. A do jogo simbólico começará mais tarde, com a função simbólica durante o segundo ano; ela passará por um apogeu durante a primeira infância e decrescerá em seguida; E o jogo de

⁸ AJURIAGUERRA, J. de. **Manual de Psiquiatria Infantil**. Rio de Janeiro: Masson, 1991.

regras, que inicia durante a primeira infância, a título de imitação do jogo de regras dos mais velhos; irá se constituir em jogos espontâneos (espontaneamente organizados). Crescerá em seguida perdurando até a idade adulta.

O jogo de exercício é precoce porque ele não supõe uma estrutura lúdica particular, ele é apenas uma repetição das atividades não lúdicas por exercício ou adquiridas, repetição essa, que assume um sentido lúdico à medida que o prazer funcional, ou o prazer de motivar, se impõe à adaptação propriamente dita.

O jogo simbólico aparecerá mais tarde, pois ele supõe a representação da imagem mental. A criança, tem a necessidade de simbolismo, porque a linguagem não lhe é suficiente, porque a linguagem envolve palavras comuns a todos os sujeitos que falam a mesma língua, e as palavras se referem a conceitos que são meios de troca e não ferramentas individuais do pensamento.

O gesto e o símbolo desempenharão um papel de instrumento evocador, de instrumento que permite reviver para compensar, para liquidar, para satisfazer um interesse ou não importa que outra finalidade do ponto de vista afetivo.

E o jogo de regras é o produto da vida coletiva e engendra esta realidade nova que é a regra, ao mesmo tempo em que elimina esta realidade centrada no Ego, que é o simbolismo, portanto, o jogo de regras cresce em importância com a idade.

Se os jogos de regras se tornam a forma essencial de jogos para adultos, os jogos de exercício e os jogos simbólicos não são por isto eliminados completamente. Apresentamos resquícios dos jogos de exercícios quando brincamos com uma caneta sem motivo aparente; e dos jogos simbólicos ao contarmos uma história para alguém.

Bijou (1978, *apud* Aguiar, 2001), é outro autor que defende o uso de jogos na educação das crianças. Ele afirma que o jogo (brinquedo, brincadeira) é uma atividade que aumenta todo o repertório comportamental de uma criança, influenciando seus mecanismos motivacionais, e fornecendo oportunidades inestimáveis para o aumento de seu ajustamento.

Além de que, o brinquedo estabelece novas capacidades, atividades imaginativas (fantasias) e habilidades de solução de problemas, ou, então, mantém as já existentes no repertório da criança.

Para ele as brincadeiras podem ser analisadas nas seguintes categorias:

- Brinquedo orientado para o conhecimento: que envolve a formação de conceitos e é uma das metas da educação infantil.
- Brinquedo de diferenciação do comportamento;
- Brinquedo de intensificação do reforço;
- Brinquedo imaginativo; e
- Brinquedo de solução de problemas.

Bijou salienta que, um dos objetivos principais da educação infantil deve ser o ensino de conceitos, e que terá mais eficiência se for transmitido por meio de jogos e na presença de pessoas dispostas e hábeis para ajudar essa criança, principalmente, a criança que apresenta distúrbio de aprendizagem.

Quatro são os estágios considerados por Bijou, no desenvolvimento do brinquedo social na criança da educação infantil:

Brinquedo de Observação – a criança olha como um espectador, mas não participa do brinquedo;

Brinquedo Paralelo – duas ou mais crianças brincam lado a lado, em geral com os mesmos brinquedos, mas sem interagir umas com as outras;

Brinquedo Associativo – as crianças interagem e compartilham o material;

Brinquedo Cooperativo – as crianças dividem e desempenham papéis em direção a objetivos comuns, podendo envolver-se em simples comportamentos de ajuda, ou até em jogos de grupo com regras.

Dessa maneira, o que irá colaborar para que se dê essa socialização será o comportamento verbal, ou seja, a comunicação lingüística provoca tanto uma extensão da capacidade comportamental do falante como da capacidade sensorial do ouvinte.

E para complementar o tipo de jogos, Bijou ainda faz mais uma distinção, entre jogo estruturado e jogo livre (espontâneo). Diz que ambos são significativos para o desenvolvimento da criança e os diferencia desse modo:

- *Jogo Estruturado*: é aquele em que a criança se engaja quando na presença de uma situação em que o espaço, os materiais, às vezes outras crianças, instruções e ajuda, explícitas ou implícitas, são arranjados para que ela alcance um objetivo. Exemplo: Um professor está estruturando um jogo quando diz ao educando: “Olhe essas massas. Quero que você faça um bonito boneco com elas.”
- *Jogo Livre*: ocorre quando o jogo e o objeto do brinquedo são selecionados livre e espontaneamente pela criança. Neste caso a criança brinca livremente, ou seja, ela é a gerente da situação.

O jogo semi-estruturado consistirá na combinação dos elementos das situações precedentes. Em ambos os jogos, se arranjados e supervisionados de modo apropriado, contribuem significativamente para o desenvolvimento da criança.

Para Abreu (1993), os jogos são importantes na escola porque fazem parte do universo infantil; são objetos sociais que trazem dentro de si uma infinidade de

conteúdos que integram as disciplinas escolares. E sendo assim, é que defendemos a idéia de que por meio de jogos e atividades lúdicas é que conseguiremos levar o aluno com distúrbio de aprendizagem, à verdade aprendizagem, ou seja, os jogos educativos e/ou pedagógicos serão seu material de trabalho.

Adaptar materiais, utilizar alfabetos móveis, entre outros farão com que a criança sinta prazer em aprender. O trabalho com computadores também é viável e adequado (quando possível), há inúmeros jogos voltados para a aprendizagem.

De qualquer maneira, seja qual tipo de jogo ou atividade lúdica utilizado, o fato é que o aluno com distúrbio de aprendizagem deverá ser visto como um aluno capaz de compreensão e desenvolvimento como outro qualquer.

Devemos levá-lo à aprendizagem de maneiras diferenciadas para que ele possa alcançar seu objetivo, e por meio da ludicidade viu-se que é um caminho adequado e apropriado para essa situação. Pois, o aluno com distúrbio precisa sentir-se seguro e confiante, precisa ter em mente que o problema que ele apresenta não é tão anormal assim, e que com esforço e dedicação (do aluno e do professor) ele atingirá seu pleno desenvolvimento.

O jogo voltado para a aprendizagem, permite à criança manipular as imagens do saber, manipulação mais livre e lúdica no ambiente familiar, manipulação orientada para o controle do resultado no ambiente escolar.

Seja qual for o tipo de jogo, se for voltado para o aprendizado, então, ele terá dupla utilidade, isto é, além de motivar o aluno e levá-lo ao prazer de aprender, ele realmente levará o aluno ao ensino de qualquer assunto que o professor desejar, basta acreditar que o jogo ou a atividade lúdica não é mero passatempo, e sim meio adequado para a aprendizagem.

CONCLUSÃO

O principal objetivo desse trabalho foi o de explicitar sobre o auxílio do jogo na aprendizagem de criança com distúrbio de aprendizagem.

De acordo com Jean Piaget (1975), o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

Sendo assim, ao oferecer métodos ativos de educação às crianças, exige-se que se forneça à elas um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem essa atividade prazerosa, permanecem exteriores à inteligência infantil. Ou seja, a atividade do jogo voltada para o conhecimento envolve a formação de conceitos – comportamentos abstratos e é um dos objetivos da educação infantil.

O jogo será essencial para que a criança ao desenvolver a linguagem, saiba descrever e rotular adequadamente as propriedades das coisas dos mundos físico, social e orgânico, discriminando suas diferentes propriedades.

Se a criança apresenta algum tipo de distúrbio, então, será através do jogo que, poder-se-á reverter a situação, sim pois como vimos, os distúrbios de aprendizagem não são conseqüências de deficiências física, mental, auditiva, visual.

Pelo contrário, são crianças que apresentam integridade física, emocional e intelectual, contudo não conseguem aprender de modo usual ou normal. Daí a importância dos jogos para o ensino dessas crianças, porque numa situação lúdica e prazerosa seu interesse em aprender aumenta e diminui sua ansiedade em querer acertar e não conseguir.

Muitas são as pessoas que apresentam distúrbio de aprendizagem, principalmente a dislexia – troca de letras e dificuldade para diferenciar, interpretar ou recordar as palavras – o caso mais famoso é de Tom Cruise que afirma decorar seus textos através da audição dos mesmos. Ao invés de ele ler seus “scripts” ele ouve e assim consegue memorizar suas falas. Entretanto, não causou nenhum problema psicológico para ele, pelo contrário, se tornou alguém capaz de fazer sucesso igual aos outros de sua classe artística.

É essa imagem que os professores devem passar aos alunos que apresentam distúrbio de aprendizagem, a imagem de que eles são capazes e inteligentes, e que com esforço e dedicação poderão passar pela escola sem traumas ou insatisfações.

O aluno com distúrbio de aprendizagem precisa se sentir seguro e saber que o problema que ele apresenta não é nenhum bicho-de-sete-cabeças, que ele alcançará o seu objetivo se for tratado desde o início e que as atividades lúdicas o ajudarão a superar sua dificuldade.

O professor não poderá diferenciá-lo dos outros alunos e nem julgá-lo antes do tempo, sempre que um aluno demonstrar inabilidades, aconselha-se encaminhá-lo para que sejam feitos testes e avaliações, e somente depois iniciar um acompanhamento com esse aluno.

É preciso que se concilie a presença do jogo, que responde à necessidade da criança, e o objetivo educativo, que não deverá ser abandonado, e com isso o jogo servirá como instrumento para levar a criança à aprendizagem. Afinal, o papel dos jogos na escola é o de preparar a educação das faculdades física, intelectual e moral da criança, convidando-as a exercícios que as agradem, que elas se sintam

alegres e motivadas, que tomem gosto daquilo que estão fazendo e, sem perceber que trabalhem em sua aprendizagem.

Para Vygotsky (1989, *apud* Aguiar, 2001), é enorme influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança cria e expressa uma situação imaginária, bem como, projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Sendo assim, o brinquedo gera oportunidades para o desenvolvimento intelectual; pois a criança começa a adquirir motivação, as habilidades e as atitudes necessárias à sua participação social.

Participação social que só será completamente atingida com a assistência de seus colegas da mesma idade, ou mais velhos. Afinal, no jogo a criança adquire e inventa regras.

Partindo desses pressupostos, é que enfatizamos a importância do jogo na educação dos alunos com distúrbios de aprendizagem, justamente, por percebermos que ao oferecer o jogo para o aluno, ele se sente mais motivado e confiante, afinal é uma atividade que ele se interessa e gosta de fazer.

Ao contrário das atividades formais em que o aluno com distúrbio de aprendizagem sabe que irá fracassar, o jogo e as atividades lúdicas fornecem a esta criança oportunidade de sucesso.

Evidentemente, que ao oferecer um jogo o professor não o fará levianamente, pelo contrário, ele irá pesquisar e adaptar jogos quando necessário, buscará melhores soluções para que o aluno possa se beneficiar com tal atividade. Dessa maneira, vê-se que o jogo ou a atividade lúdica não é tão simples quanto parece, pois não se trata de oferecer o jogo somente pelo prazer da criança, e sim pelo o que ela possa aprender. O jogo é a junção do prazer com o trabalho, seja para o aluno quanto para o professor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¹ AJURIAGUERRA, J. de. **Manual de Psiquiatria Infantil**. Rio de Janeiro: Masson, 1991.

AGUIAR, João Serapião de. **Jogos para o Ensino de Conceitos: Leitura e Escrita na Pré-Escola**. Campina, SP: Papyrus, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COELHO, Maria Teresa e JOSÉ, Elisabete da A. **Problemas de aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1990.

KIRK, Samuel e GALLAGHER, James. **Educação da Criança Excepcional**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

MORAIS, António Manuel Pamplona. **Distúrbios de Aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica**. São Paulo: EDICON, 1988.

PAIM, Sara. **Diagnósticos e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho. Imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.