

## INCENTIVO À LEITURA E A INCLUSÃO SOCIAL ATRAVÉS DA LUDICIDADE

Núbia dos Santos Cruz<sup>1</sup>  
Francisco Roberto Diniz Araújo<sup>2</sup>

**RESUMO:** Entender as transformações creditadas ao constuto da educação nos dias atuais, salientando expecificamente para o aumento no número de casos de crianças PCD (pessoa com deficiência) que podem ser ocasionadas por condições físicas ou mentais, torna-se uma tarefa desafiadora. Assim partindo do pressuposto que todo aluno obtem o direito legal de ser inserido em turmas regulares, somos arremetidos a uma reflexão extremamente necessária na qual podemos identificar agentes limitadores os quais corroboram negativamente com a citada circunstância, uma vez que as instituições educacionais e docentes em sua significativa maioria não dispõem de condições para uma atuação qualificada e exitosa diante do conceito de inclusão. O professor exerce papel fundamental no processo de construção do conhecimento, devendo esse utilizar toda e qualquer ferramenta a qual possa agregar ao aludido processo, uma relação mais sensível, fundamentada na afetividade. A ludicidade identificada através dos jogos criativos, pode se apresentar como uma ferramenta agregadora, tendo em vista os resultados empiricos compartilhados entre os docentes, externalizando resultados positivos diante das abordagens de inclusão entre discentes com ou sem alguma condição específica. Dito isso, livros didáticos e jogos criativos geram mecanismos de aprendizado enveredando por experimentações sensoriais e sentimentais nas quais os alunos e alunas são estimulados a lidarem com desafiados, ligados a suas percepções sensoriais e sentimentais, estimulando curiosidades e autoconfiança tão necessárias aos desafios vigentes nos processos de inclusão social. No sentido em questão, o presnete artigo por meio de pesquisa bibliografica, busca demonstrar que a aplicação do lúdico atua de forma positiva, icentivando a leitura, gerando uma atmosfera de inclusão, permitindo que o aluno com PCD, obtenha seu direito legal exercido, preservando sua dignidade social enaltecida, obtendo uma educação de qualidade oportunizada de forma igualitária, isenta de atos discriminatórios, tornando a construção do conhecimento em uma relação saudável e prazerosa.

2937

**Palavras-chave:** Pessoa com Deficiência (PCD). Lúdico. Inclusão. Incentivo a leitura.

<sup>1</sup> Mestranda do Curso de Ciências da Educação da Educaler University.

<sup>2</sup> Mestrado e Doutorado em Ciências da Educação pela-UDS. Pós-Doutor em Psicologia pela Universidad de Flores -UFLO -AR. Pós-graduando em Bioética pelo Instituto Federal Sul de Minas-IFSULDEMINAS. Professor/orientador e Pesquisador da UFLO -AR. Professor efetivo lotado na secretaria de educação -São Bento PB.

**ABSTRACT:** Understanding the transformations attributed to the constitution of education today, specifically highlighting the increase in the number of cases of PWD children (persons with disabilities) that can be caused by physical or mental conditions, becomes a challenging task. Thus, assuming that every student has the legal right to be included in regular classes, we are led to an extremely necessary reflection in which we can identify limiting agents which negatively corroborate the aforementioned circumstances, since educational and teaching institutions in their significant majority, do not have the conditions for qualified and successful action regarding the concept of inclusion. The teacher plays a fundamental role in the process of building knowledge, and must use any and all tools that can add to the aforementioned process, a more sensitive relationship, based on affection. The playfulness identified through creative games can present itself as an aggregating tool, given the empirical results shared among teachers, externalizing positive results in the face of inclusion approaches among students without any specific conditions. That Said, textbooks and creative games generate learning mechanisms by embarking on sensorial and sentimental experiments in which students are encouraged to deal with challenges, linked to their sensorial and sentimental perceptions, stimulating curiosities and self-confidence that are so necessary for the challenges in the processes. Of social inclusion. In the sense in question, this article, through bibliographical research, seeks to demonstrate that the application of play acts in a positive way, encouraging reading, generating an atmosphere of inclusion, allowing students with PWD to obtain their legal right exercised, preserving their social dignity praised, obtaining a quality education, provided equally, free from discriminatory acts, making the construction of knowledge a healthy and pleasurable relationship.

**Keywords:** Person with Disabilities (PWD). Playful. Inclusion. Encouraging reading.

## INTRODUÇÃO

Em todas as culturas, quanto mais abrangente a percepção de mundo, devemos incentivar a leitura como principal ferramenta de aprendizado. Isto posta, como um efeito espiral em que iniciamos um movimento através de um ponto o qual segue se afastando diante do crescimento de uma curva plana, devemos entender que o construto do conhecimento inicia-se na escola, mas não pode encerra-se nela, havendo assim uma obrigação moral alimentada por um acolhimento social, motivados por atos proativos e intencionais em que todos e todas possam corroborar com o compartilhamento do conhecimento.

Ninguém nasce sabendo ler. Aprendemos a relação com as letras durante nosso processo social de aprendizado. Logo as intuições de ensino devidamente fundamentadas para tal, apresentam-se como templos do aprendizado. Contudo não podemos desconsiderar os meios empíricos em que as vivências sociais nos arremetem

a demais experimentações as quais se tornam agregadoras, também conhecidas como escolas da vida.

Sabemos que a escola atua como principal agente no incentivo a leitura. Assim os primeiros aprendizados precisam ser gerenciados de maneira muito responsável, uma vez que a promoção do hábito à leitura, além de agregar um enriquecimento imensurável junto ao conhecimento, enaltece o ser social durante toda sua trajetória de vida, nas mais distintas sociedades. Toda via, a prática difere da teoria, haja vista que as técnicas de incentivo à leitura, ora vistas nas escolas, tornam-se desinteressantes para os alunos e alunas, em face de utilização de métodos impositivos, não apresentando claro sentido para as crianças, podendo tais práticas ser revistas estimulando de maneira lúdica um hábito tão valoroso e agregador.

No presente artigo, sugerimos novas metodologias, sugerimos o pensar através do brincar, os jogos criativos, como sendo recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa da língua Portuguesa, incentivando a leitura e inserindo nesse contexto alunos e alunas os quais obtenham condição atípica. Assim através da ludicidade, sugerimos uma introdução cabível a todos os dicentes de um modo geral, transversalizando categorias de gênero, étnia, classe, e portadores de PCD, enaltecendo o ser indivíduo social como prioridade, derrubando dogmas e pré-conceitos, viabilizando assim um processo de aprendizado fundamentado na inclusão e igualdade social.

2939

As ações desenvolvidas pelos professores, educadores e pedagogistas, devem atingir objetivos enriquecidos através de práticas as quais consigam resultados expressivos junto aos discentes através de abordagens abrangentes. Logo se torna imprescindível que a educação infantil, possibilite a essas crianças em fase inicial de aprendizagem um pensamento lógico, possibilitando o desenvolvimento de habilidades, devidamente estimuladas através da leitura, da escrita e conseqüentemente da interpretação.

A metodologia deste trabalho constitui-se de estudo bibliográfico, tendo como fundamentação teórica os autores Bettelheim (1992), Freinet (1988), Huizinga (1996), Abramovich (1997), Piaget (1980), dentre outras referências teóricas, bem como buscas em fontes digitais, tais como site os quais abordam o tema ora tratado.

Esta pesquisa bibliográfica visa abordar o contexto da ludicidade nas séries iniciais e seu incentivo a leitura e inclusão de alunos PCD a de fato serem inseridos em turmas

regulares. Mediante as diferentes formas de compreensão, o lúdico existe para instruir, divertir e educar num mundo mágico e que serve para formar suas capacidades intelectuais e sociais visto que a criança está num processo de formação de experiências reais.

Nesta senda, salienta-se que este trabalho, destina-se aos futuros professores de séries iniciais que desejam atuar de forma diferenciada, atendendo as necessidades de cada aluno individualmente, motivando um processo inclusivo, tendo em vista que toda e qualquer forma de socialização torna-se válida diante da construção de conhecimentos, ressignificando valores e colocando em evidência a necessidade deste aluno e sua importância enquanto ser inserido na sociedade, o quão relevante este indivíduo é em todos os contextos, especialmente como ser social e visando o uso do lúdico no incentivo a leitura e a aulas prazerosas.

## CONCEITOS E CONCEPÇÕES ACERCA DO LÚDICO

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Vivemos em tempos em que diversão, lazer, entretenimento apresentam-se como condições muito investigadas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatarmos a sua essência, dedicarmos estudos e pesquisas no sentido de evocarmos seu real significado.

2940

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo, passando a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

Segundo Luckesi (2000), lúdicas são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

Santin (1998), por sua vez, diz lúdicas são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Negrines (2000), afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser antes de qualquer coisa, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que podemos tratar de temas significativos de forma prazerosa, ofertando uma percepção mais

leve, porém não menos intrínseca. O conhecimento, a prática e reflexão são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico ativo.

Para Freinet (1998, p. 304), a dimensão lúdica é:

[...] um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser. Isto é, parte de uma espécie de exaltação íntima de nossa potência para vida e atinge escalas sociais muito amplas.

As atividades lúdicas como a brincadeira e o jogo são ações vividas como ficção e que fazem parte das nossas obrigações, segundo Huizinga (1996). Os jogos nos levam para fora danosa realidade, ao mesmo tempo nos arremetem a uma liberdade criadora.

Para a criança brincar é um compromisso sério. Ela chega à escola muito criativa com a capacidade de criar e recriar histórias ricas em detalhes. Aprende diversas brincadeiras que ajudam a desenvolver capacidades afetivas, motora e cognitiva. Não obstante as escolas muitas vezes lhe negam o direito de continuar brincando, prejudicando o aprendizado com prazer.

A brincadeira está entre as atividades frequentemente avaliadas por nós como tempo perdido. Essa visão é fruto da idéia errada de que brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo por isso menos importante. E essa concepção que provoca a diminuição dos espaços e tempos do brincar à medida que avançam as séries/anos do ensino fundamental. Seu lugar e seu tempo vão se restringindo, a "hora do recreio" por sua função ficam reduzidos a proporcionar relaxamento e a reposição de energias para o trabalho, sendo esse relevante.

Mas a brincadeira também é relevante. No trabalho/estudo, muitas vezes brincamos. Da mesma forma que através da brincadeira podemos aprender não deixando a mercer as responsabilidades do trabalho. Diante do exposto, é necessário pensar o brincar de forma mais positiva, não como oposição ao trabalho, mas como uma atividade que se articula aos processos de aprendizado.

## DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS POR MEIO DOS JOGOS

De acordo com Vygotsky (1987), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Ao longo da história, diversas foram as formas de compreensão do jogo enquanto recurso para instrução de jovens e crianças. Seu uso já aparece documentado em textos de Platão e Aristóteles, mas foi com Frabel no sec. XIX que o jogo entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passam a fazer parte da história da educação.

Atualmente, a principal questão sobre o uso do jogo na educação está em seu caráter dúbio, proporcionado pela presença da função lúdica - o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, concomitantemente com sua função educativa - o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua compreensão do mundo.

Se por um lado, em termos filosóficos, a idéia de Jogo educativo permanece um paradoxo, por outro, a prática de sala de aula tem provado a sua pertinência enquanto estratégia de ensino. Segundo Kishimoto (1992), cresce o número de autores que adotam o jogo na escola em seu significado usual incorporado a função lúdica e a educativa.

Para Vygotsky (2003), o jogo é fundamental para a aprendizagem, porque, por meio do brinquedo, a criança atinge a definição funcional de conceitos ou de objetos atuando na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Isso significa que, quando brinca, a criança mobiliza saberes para além daqueles que já domina, ampliando suas possibilidades de atuação no mundo real.

A importância do uso de jogos está ligada também ao desenvolvimento de regras de convívio social, pois o aluno ao atuar em equipe, supera pelo menos em parte seu egocentrismo natural. Assim sendo, o uso de jogos criativos em sala de aula é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do aluno, especialmente em séries iniciais.

Uma excelente fonte de conhecimento sobre as crianças é observá-las brincando. Observar e participar das brincadeiras constrói uma cumplicidade válida para o aprendizado. Para melhor compreensão se faz necessário incorporarmos de forma mais efetiva a ludicidade em nossas práticas, potencializando a utilização dos jogos criativos e da literatura nesse processo.

## **LITERATURA INFANTIL, LEITURA E LUDICIDADE TRANSVERSALIZANDO A INCLUSÃO SOCIAL.**

É importante ressaltar que ao longo dos anos a Educação Especial vem ganhando notoriedade e espaço entre as salas de aulas regulares, leis que lhes asseguram esses direitos,

etemos como destaque importante a Declaração de Salamanca (1994), cujo qual documento foi elaborado a partir da Declaração Mundial de Educação para Todos (1990), resultado da Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, organizada pelo Governo da Espanha em cooperação com a UNESCO. Essa declaração tem como enfoque os Princípios, a Política e a Prática em Educação Especial e, introduzindo nas escolas regulares o atendimento especial para crianças com necessidades educacionais especiais, tendo como princípio fundamental:

O princípio fundamental das escolas inclusivas consiste em que todos os alunos aprendem juntos, sempre que possível, independentemente das dificuldades e das diferenças que apresentem. As escolas devem reconhecer e satisfazer as necessidades diversas dos seus alunos adaptando-se aos vários estilos e ritmos de aprendizagem, garantindo um bom nível de educação para todos, através dos currículos adequados, de uma boa organização escolar, de estratégias pedagógicas, de utilização de recursos e de uma cooperação com as várias comunidades (DECLARAÇÃO DE SALAMANCA, 1994, p. 11).

A Declaração de Salamanca vem em defesa dos alunos e que todos devem estar na escola e precisam ser respeitados, visto que, cada indivíduo tem o seu tempo de aprendizagem, tendo ou não alguma deficiência. Defende ainda que a escola precisa usar-se de meios e artifícios para receber este aluno, dando-lhe condições para promoção de sua aprendizagem, que todos os alunos têm direito a educação.

2943

Para garantir o cumprimento, a Lei Federal 9.394/96 em 1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, adequou-se à Legislação Federal e salientou que a educação das pessoas com deficiências (PCD), deve se dar preferivelmente em escolas regulares.

O Ministério da Educação (MEC), preocupado em garantir esse direito aos alunos PCD, em 1998 lança documento com algumas modificações que devem ser adaptadas aos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) com objetivo de colocar em prática novas estratégias para o ensino de alunos com deficiência.

Os alunos PCD, devem ser definitivamente incluídos no ensino regular, este por sua vez deve ser de fato inserido neste contexto, promover inclusão na escola, proporcionar um ambiente propício ao seu aprendizado e desenvolvimento, assim reafirma os PCN, da importância deste aluno se sentir valorizado, motivado e acolhido.

O primeiro contato que a criança tem com a literatura é através das histórias relatadas por seus pais ou adultos de sua convivência social. Esse momento é uma oportunidade única para trabalhar sua imaginação e reflexão, permitindo a sua participação num mundo de conflitos, impasses, soluções, um mundo paralelo em que a fantasia torna-se realidade, seja

como personagem ou como observador. Nesse universo de sonho e magia acriança descobre lugares, tempos, culturas, valores éticos e outros aspectos importantes do saber ampliando sua visão de mundo. Afinal estamos falando de um mundo sem fronteiras, mas esta precisa ser explorada de forma natural, espontânea, tranquila para que possa aos poucos ganhar espaço na vida dessas crinaças, tornado-se um hábito saudável e prazeroso.

Concordamos com Abramovich (1997, p. 138), quando diz:

O interesse pela leitura, torná-la como hábito, deveria ser maior na sociedade que vivemos e que idealizamos, seria um meio de falar e de escrever corretamente, agregando um maior vocabulário. Mas a leitura não deve ser conhecida como obrigação, necessidade que os outros impõem, não ver como um dever e sim como conhecimento que ninguém tira da gente.

Segundo Amarilha (1997), a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesma. A autora defende ainda que o prazer e a ludicidade dependem diretamente da compreensão de texto e que ambos podem ser ensinados.

Através da leitura é preciso entender o que o autor escreveu e a mensagem que ele quer repassar, mas para isso é necessário saber o significado das palavras e o que elas significam dentro do contexto, todo esse processo se torna mais fácil e prazeroso quando se tem um prévio conhecimento do assunto lido. Para Koch e Travaglia (1997), "o conhecimento de mundo é visto como uma espécie de dicionário enciclopédico do mundo e da cultura arquivado na memória".

2944

Em outras palavras, o ato de ler em um sentido amplo, corresponde ao processo de compreensão da realidade que cerca o indivíduo a partir das várias linguagens que essa realidade apresenta a cada um de nós. Observamos uma compreensão de mundo a partir de uma característica particular ao indivíduo na qual consolida-se sua capacidade de interação com o outro através das palavras, que por sua vez estão submetidas a um contexto. Nas trilhas do mesmo entendimento, Souza (1992) afirma:

Leitura é, basicamente, o ato de perceber e atribuir significados através de uma conjunção de fatores pessoais com o momento e o lugar, com as circunstâncias. Lere interpretar uma percepção sob as influências de um determinado contexto. Esse processo leva o indivíduo a uma compreensão particular da realidade (Souza 1992, p. 22).

Já que a leitura representa um trabalho intenso na busca da construção de sentidos. Portanto a leitura não é apenas uma simples decodificação de um conjunto de letras e palavras, isto é, um simples aprendizado do sistema alfabético.

Mesmo quando o aluno ainda não sabe ler, ele utiliza pistas para compreender as palavras, observando as letras iniciais e finais das palavras, analisando também do que trata



o texto, elaborando, portanto diversas suposições sobre o que está escrito. Nesta fase, nas séries iniciais a leitura requer do leitor o uso de diversas estratégias para construir sentido para sua leitura, onde a presença do lúdico, de leituras prazerosas se faz extremamente importante como incentivo a novas leituras. Portanto:

Para que uma leitura prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação. Ajuda-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras as suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações, reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que as perturbam. (BETTELHEM, 1992, p 13).

Ler com e por prazer é um desafio permanente. Leal Albuquerque e Rios (2005) lembram que brincar com a língua faz parte das atividades que realizamos fora da escola desde muito cedo. As autoras lembram que, quando cantamos músicas e cantigas de roda, recitamos parlendas, poemas, quadrinhos, desafiamos os colegas com adivinhações, estamos nos envolvendo com a língua de uma forma lúdica e prazerosa.

Dessa forma a ludicidade, compreendida como práticas e atividades recreativas que promovem o bem-estar e o desenvolvimento social, é uma ferramenta poderosa para a inclusão social. A inclusão social é fundamental para garantir a participação de todos os indivíduos na sociedade, independentemente de suas diferenças físicas, cognitivas, sociais ou econômicas. Atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e outras atividades recreativas, facilitam a interação entre indivíduos de diferentes origens e habilidades, promovendo a integração social.

Os benefícios psicológicos e sociais da ludicidade são significativos. Através dessas atividades, tanto crianças quanto adultos desenvolvem habilidades sociais, aprendem a trabalhar em equipe, compartilhar e respeitar as diferenças. Além disso, a participação em atividades lúdicas melhora a autoestima e a confiança dos indivíduos, proporcionando uma sensação de realização e pertencimento. Outro aspecto importante é a redução de preconceitos, pois as atividades lúdicas promovem a interação entre diferentes grupos, ajudando a desconstruir estereótipos e preconceitos.

Espaços inclusivos tendem a encorajar as crianças a adotarem uma postura mais ativa diante dos desafios institucionais, deixando de lado, na medida do possível, modelos pré-estabelecidos, condicionamentos e a dependência característica. Segundo Chapoulie e Briand (2014), o ensino regular enfrenta uma grande variedade de desafios. Alguns professores e até mesmo escolas demonstram certo "receio" ao receber alunos com necessidades especiais, principalmente devido à falta de capacitação adequada para trabalhar

com esses estudantes.

Na educação, a ludicidade desempenha um papel crucial na promoção de um ambiente inclusivo. Métodos de ensino que incorporam jogos e brincadeiras facilitam a aprendizagem e a inclusão de alunos com necessidades especiais. Exemplos de práticas inclusivas incluem o uso de brinquedos adaptados, jogos educativos e atividades interativas em sala de aula. Essas práticas não apenas engajam os alunos, mas também criam um ambiente de aprendizado mais acolhedor e inclusivo.

## O LÚDICO NAS SERIES INICIAIS E O PAPEL DO PROFESSOR

Cada profissional da educação, na busca de um trabalho de qualidade, tem de definir como irá realizar suas atividades docentes, planejando-as como base nas práticas sociais que construirão a identidade de seu trabalho. Entende-se, assim, que o perfil do educador terá além de um sentido mais amplo e universal, um cunho regional e até mesmo pessoal. O ponto de partida para que o professor desempenhe um bom trabalho será o estabelecimento de contato com as diversas produções de sua área de atuação, bem como atualização constante.

Outro ponto fundamental para o professor das séries iniciais é que seja resgatado o papel do professor como mediador entre o conhecimento e o aluno. Professor organizador e facilitador da aprendizagem. Se o professor não assumir esse papel alguém o fará. Fruto dessa postura são os inúmeros problemas disciplinares vividos em sala de aula atualmente, estão até mesmo pedindo limites. O aluno deve ser partícipe desse processo sem entretanto querer impor ou reger as atividades escolares, papel este do professor. O aluno é agente de construção do conhecimento, faz parte de um processo único voltado para seu crescimento social.

2946

O professor precisa assumir novas práticas e metodologias, além de ser criativo e competente no domínio e compartilhamento de conteúdos, sendo dinâmico e criativo, tornando prazerosas e interessantes, obtendo êxito em sua missão, enquanto agente de construção do conhecimento.

Diante dessa reflexão, que entra em cena o lúdico. Pois ao usar o lúdico como estratégia de ensino, contribui-se efetivamente para o desenvolvimento do pensamento do raciocínio e da criatividade, viabilizando uma participação ativa na aprendizagem, possibilitando avanços na construção do conhecimento e na consolidação das habilidades, as quais facilitem tal construção através do respeito e da liberdade do pensar, incentivando

descobertas e encorajando a criatividade.

Nos importantes trabalhos de Piaget (1980), a propósito da utilização de Jogo e dentro de uma perspectiva genética, encontram-se as diversas fases de seu aparecimento e a seguir as adaptações puramente reflexas até no momento em que a criança se submete sozinha as regras estabelecidas previamente ou submetidas por elas.

Kishimoto (1996) se envolve com a importância pedagógica dos jogos e estimula sua utilização em sala de aula, visto que o jogo surge cedo e espontaneamente na vida de uma criança e que o adulto investiga cada vez mais.

O lugar e o valor do jogo na existência humana são insubstituíveis e de acordo com Wallen (1988) é preciso vê-lo como exploração jubilosa e apaixonante. As múltiplas investigações sobre ele mostram que não pode nem conhecer, nem educar uma criança sem saber por que e nem como se brinca. Na visão dos teóricos citados, fica claro que todos de uma forma ou de outra, buscam a construção do conhecimento de uma maneira agradável, interessante e principalmente significativa, um aprendizado que incorpore essa realidade social oferecendo oportunidades e condições igualitárias.

## CONCLUSÃO

2947

A Declaração Universal dos Direitos da Criança declara entre outras coisas que a "criança tem direito a recreação". A Declaração de Salamanca enfatiza que o aluno deve estar na escola e ser acolhido nela, independente de ter ou não alguma condição especial. E Kamii (1991), afirma que para a criança em idade pré-escolar brincar é a coisa mais seria do mundo, tão necessária ao seu desenvolvimento quanto o alimento e o descanso. E o meio que a criança tem de travar conhecimento com o mundo e adaptar-se ao que a rodeia.

Assim diante da dicotomia público e privado, se faz necessária novas posturas na esfera familiar e nas escolas, obtendo a conscientização acerca da importância das brincadeiras lúdicas no processo de socialização.

Nesse contexto percebe-se um caminho a trilhar. Pois usar o lúdico como incentivo à leitura requer do professor um conhecimento mais específico acerca da forma como as crianças das séries iniciais aprendem e lidam com a leitura. Ensinar a leitura e colocar em funcionamento um comportamento atuante, diligente e vigilante de construção inteligente designificado. Embora as estratégias cognitivas da leitura não possam ser modeladas, podemos, mediante o ensino promover situações de leitura que propiciem ao leitor desenvolver suas potencialidades, dentro e fora da escola.

Nessa visão, conclui-se, portanto que o processo de leitura e escrita, desenvolvido de forma dinâmica, interativa e reflexiva, leva os discentes ao prazer da descoberta, estimulando o raciocínio na busca pelo conhecimento, incentivando na organização de ideias, favorecendo a criatividade e senso crítico, fatores imprescindíveis para a uma evolução social.

## REFERENCIAS BIBIOGRAFICAS

ABROMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**, Gostosuras e bobices. Editor Scipione, 1997.(Serie Pensamentos e Ação no Magistério).

AMARILHA, M. **Estão mortas as fadas? Literatura infantil e pratica pedagógica**. Petrópolis:Editora Vozes, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Lei nº 9.394, de 23 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física**. Brasília, 1997.

BRASIL. Ministério da Justiça/Secretaria Nacional dos Direitos Humanos. **Declaração deSalamanca** e linhas de ação sobre necessidades educativas especiais. 2. Ed. Brasília, 1997.

BETTELHIM, Bruno. **A psicanalise dos contos de fada: literatura e teoria**. Rio de Janeiro: Paze Terra. 1992.

CHAPOULIE, J. M.; BRIAND, J. P. **A instituição escolar e a escolarização: uma visão de conjunto**. Educação e Sociedade, Campinas, v. 47, p. 11-50, 2014.

FREINET, Celestin, **ensaio de Psicologia Sensível**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva,1992.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

KOCH, Ingedore G.U e Travaglia, Luiz C. **Texto e coerência**. São Paulo: Cortez. 53 ed. 1997.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autentica 2005.

LUCKESI, Cipriano (org.). **Ensaio de ludo pedagogia**. N.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância a terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 1. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro, Olympio - UNESCO, 1973.

SANTIN, Silvino. **Educação Física: da alegria do lúdico a opressão do rendimento.** Porto Alegre: EST/ ESEF - UFRGS.

SOUZA, Renata Junqueira de. **Narrativas infantis: a literatura e a televisão de que as crianças gostam.** Bauru: USC, 1992.

VYGOTSKY, L.S. **A formação da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987. WALLON, H. **As origens do pensamento na criança.** São Paulo: Manoele, 1988.