

GRUPO EDUCACIONAL FAVENI

SILMARA DAS GRAÇAS SILVA NOVAKOSKY

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA
INCLUSIVA**

GOIOERÊ

2019

GRUPO EDUCACIONAL FAVENI

SILMARA DAS GRAÇAS SILVA NOVAKOSKY

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA
INCLUSIVA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do título
especialista em Psicopedagogia Com Ênfase
Em Educação Especial.

GOIOERÊ

2019

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA INCLUSIVA

RESUMO: O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento físico e social da criança, e o presente trabalho tem como objetivo mostrar a importância dos jogos e brincadeiras na educação especial, como forma de aprimorar o desenvolvimento físico social, cognitivo e inclusivo das mesmas, por se tratar de um universo próprio destas. No que concerne à metodologia utilizada, para a busca de soluções ou de situações aplicáveis ao caso, será embasada na técnica de pesquisa bibliográfica, onde o objetivo geral é apontar a importância desta ferramenta como recurso pedagógico facilitador no processo de ensino aprendizagem. Deste modo será considerada a opinião de diversos autores, como KISHIMOTO e VIGOTSKI que citam em suas obras a importância dos jogos e brincadeiras na construção do aprendizado de crianças, inclusive as com necessidades especiais, através da mediação do professor com as crianças, na busca de seu desenvolvimento, utilizando esta ferramenta. Conclui-se que é primordial o aperfeiçoamento deste recurso pedagógico e sua aplicação no cotidiano escolar, uma vez que este é indispensável para formação das crianças, é fundamental também o aperfeiçoamento e conscientização do professor para estas práticas, que os direcionarão na construção do saber infantil, visto que este serão os mediadores destas “brincadeiras”, então deverão estar cientes da importância que estas têm para o desenvolvimento de seus alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Brincadeiras. Educação Inclusiva.

1. INTRODUÇÃO

Ao longo de sua vida o ser humano busca se desenvolver apropriando-se, de conhecimentos, desde os mais simples aos mais complexos numa ânsia de sobrevivência e interação com a sociedade em que vive, dentre esses esta a educação, que é oferecida a este ainda em sua infância como meio de inserção na sociedade.

Por ser esta iniciada ainda na infância nada mais enriquecedor para elas que a educação se de através de jogos e brincadeiras pedagógicas, ferramentas estas que possibilitando a criança um desenvolvimento cognitivo, físico, social e inclusivo, eficaz de maneira espontânea e prazerosa, pois o lúdico é inerente ao mundo em que a criança vive.

Através da brincadeira a criança poderá resolver situações cotidianas enquanto aprende, sendo que esta deverá ser manifestada sempre de forma educativa e organizada, pois ao brincar está aprender a conviver em grupo, respeitar regras tomar decisões se socializar de maneira autônoma. A educação inclusiva expõe um processo de valorização do aluno, como individuo inserido no mundo, facilitando praticas pedagógicas envolvidas com a formação do cidadão.

Sabe-se que o professor tem papel fundamental como mediador do conhecimento no início da vida escolar da criança, e que a elaboração de uma proposta pedagógica inclusiva e consistente são bases importantes para o processo de ensino aprendizagem do aluno, sendo de suma importância que este saiba o valor do brincar para o desenvolvimento da criança.

As questões relacionadas ao tema estão alicerçadas na possibilidade do aprendizado durante as práticas de atividades lúdicas, desenvolvendo conteúdos pedagógicos através de jogos e brincadeiras, que nortearão um aprendizado mais natural à criança com necessidades especiais.

O professor será o mediador desta “brincadeira”, cabendo a ele colocar regras e princípios a serem realizados pela criança a fim de chegar a resultados satisfatórios, para o ensino e a aprendizagem dos mesmos. Elevando o ato de brincar para que este tenha um papel direto na formação da criança, sem deixar que o ato de brincar se perca na superficialidade, sem uma pedagogia concreta. Sendo assim os jogos e brincadeiras em seu contexto deve ter caráter de estimular o pensamento da criança como fonte de desenvolvimento, isto se dará a partir de materiais pedagógicos planejados adequadamente, bem como docentes engajados e preparados para este processo.

1.1 Justificativa

Este trabalho justifica-se pela relevância do tema para a educação inclusiva, podendo ser utilizado como material de pesquisa por profissionais da educação, bem como para conscientizar outros profissionais educacionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, com caráter pedagógico, para auxiliar no desenvolvimento do aluno. Também contribuirá para ampliar o conhecimento da autora, visando melhorar suas práticas pedagógicas.

1.2 Problematização

Com base no assunto proposto e usando a metodologia de pesquisa bibliográfica, é possível fazer uma breve análise e discussão dos resultados encontrados a respeito da importância dos Jogos e Brincadeiras na Educação Inclusiva, para o desenvolvimento educacional da criança.

1.3 Metodologia

No que concerne à metodologia utilizada, para a discussão das situações aplicáveis ao caso, será embasada na técnica de pesquisa qualitativa de cunho teórico,

seguindo os pensamentos de Kishimoto e Vigotski, entre outros, tendo em vista a razão provocada e sustentada, pelo uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil e inclusiva, para melhor compreensão estas serão fundamentadas a partir da revisão de conteúdos bibliográficos, onde a partir de conhecimentos de estudiosos da área defendida é possível ter um aprofundamento teórico e bases para analisar o assunto proposto.

Segundo Lima (2004, p. 38), a pesquisa bibliográfica é a “atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema”.

Sendo assim o uso desta pesquisa será conduzido a fim de aprofundar os conhecimentos teóricos aqui propostos, e buscar base para analisar os dados.

A pesquisa em questão teve o objetivo de mostrar a importância do brincar para criança, e como está se desenvolve na área educacional através de jogos pedagógico, bem como debater a importância do professor como mediador deste processo.

2. OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO

Os jogos e brincadeiras em geral são ferramentas presente na vida de todas as crianças, de maneira simples e natural para elas, sendo que está relacionado à diversão. Neste trabalho o que será abordado e defendido são as práticas pedagógicas desenvolvidas a partir destas brincadeiras que permitirão ao aluno uma construção de conhecimentos, sendo que este pensamento é defendido por inúmeros estudiosos há bastante tempo.

Segundo (Vygotsky, 1989), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Neste sentido é possível observar como os jogos atuam no desenvolvimento da criança através das brincadeiras como salienta também Vygotsky (1984, p. 97),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um companheiro mais capaz.

Entende-se deste modo que o uso dessas duas ferramentas, os jogos e as brincadeiras proporcionam a criança uma capacidade de explorar o mundo em que vive de maneira prazerosa, elevando o seu de desenvolvimento. De acordo com Vigotsky (1987, p. 35):

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.

Essas ações, no entanto, devem estar relacionadas às abordagens pedagógicas. Neste sentido, a compreensão do brincar aqui definida está intimamente atrelada ao seu uso para o desenvolvimento da criança na área educacional.

Tendo estes pensamentos como base, é possível compreender que através das regras, dos jogos e brincadeiras, é permitido ao aluno compreender as leis impostas pela sociedade. Sendo, então este um instrumento de socialização. Como é possível perceber nos pensamentos de Kishimoto.

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valora social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias. (1994, p.13)

É necessário que através da escola a criança comece a entender e a incorporar regras de conduta e socialização construindo uma aprendizagem mais estruturada.

Neste sentido a escola deve ser para o aluno de educação infantil acolhedora, percebida por eles como espaço de alegria e prazer, para se chegar a fim de aprimorar seu desenvolvimento.

Para Vygotsky (1988), aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. Conclui-se então que, o aprendizado da criança se inicia bem antes desta ir à escola e a brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o seu desenvolvimento. Quando esta chega à idade escolar o vínculo com o lúdico deve ser contínuo, e direcionado para fins educacionais.

Sendo assim é de suma importância que a educação na escola, seja acompanhada pelo professor que mediará o processo de aprendizagem da criança desenvolvendo brincadeiras que estimulará sua criatividade. Como nos mostra (BRASIL, 1998, p. 29).

O educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Para tanto o brincar deve ir desde a sua prática livre, até uma atividade dirigida, com regras e normas pré-estabelecidas, sendo que estas devem ter recursos e metodologias disponíveis para um melhor aproveitamento, desta maneira se faz necessário repensar a formação do docente, e do espaço escolar, numa busca contínua desta educação humanizada.

Como salienta Kishimoto (1999), “a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquearem resistências e

ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto”.

3. OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

A educação é o principal meio de exercer a cidadania e igualdade entre os povos, desta forma é imprescindível que esta atenda a todos sem distinção.

Desta forma a educação inclusiva surge para fazer valer o direito de todos portadores de necessidades especiais, partindo do princípio que todos devem aprender independente de suas limitações, e que estas devem ser trabalhadas para se chegar a resultados satisfatórios.

Para Aranha (2004. p. 7).

A escola inclusiva é aquela que garante a qualidade de ensino educacional a cada um de seus alunos, reconhecendo e respeitando a diversidade e respondendo a cada um de acordo com suas potencialidades e necessidades. Segundo a autora a escola só poderá ser considerada inclusiva quando estiver organizada para favorecer a cada aluno, independentemente de etnia, sexo, idade, deficiência, condição social ou qualquer outra situação.

A partir dessas suposições as escolas inclusivas devem reconhecer as necessidades de seus alunos, se adaptando aos diversos ritmos e estilos, tendo a flexibilidade de conteúdos que se adequem a eles. Na busca por conteúdos pedagógicos, podemos ver como as brincadeiras podem ser uma ferramenta importante na construção de conhecimentos.

Kishimoto destaca que o desempenho eficaz no uso destes métodos na educação infantil se dará mediante estímulos e influências que possam contribuir para este processo.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação, interna típica do lúdico, mas o

trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil (KISHIMOTO, 2004, p. 43).

Tal metodologia precisa ser estimulada através do professor por meio de ações conscientes e eficazes. “Considerar a pessoa como anterior e mais significativa do que sua deficiência é considera-la, em relação às demais pessoas, com igual valor”. (CARVALHO, 1999, P.57).

As praticas pedagógicas convencionais, não contribuem para aprendizagem de todos os alunos. Neste contexto da ludicidade na educação inclusiva, se apresenta de forma agradável e produtiva. Vigotski (2008) enfatiza a importância de utilizar a fantasia natural da criança em seu desenvolvimento.

A ação num campo imaginário, numa situação imaginária, a criação de uma intenção voluntária, a formação de um plano de vida, de motivos volitivos – tudo isso surge na brincadeira, colocando-a num nível superior de desenvolvimento, elevando-a para a crista da onda e fazendo dela a onda decúmana (maior de todas) (VIGOTSKI, 2008a, p. 35).

Os jogos e brincadeiras educativas podem despertar na criança, a curiosidade e o interesse em aprender, melhorando assim sua autoconfiança.

Segundo Abrantes (2010. p.01)

Os jogos lúdicos estimulam o aluno com necessidades educacionais especiais ao uso do imaginário, ou seja, a atividade psicomotora faz que se prenda à realidade, ao que está sendo aplicado em sala de aula. Na sua imaginação, faz funcionar diversos circuitos cerebrais em que se armazenam o vocabulário, a gramática, o discurso, sem contar com as informações introduzidas na interpretação de imagens, mecanismo este

de extrema importância quando se refere ao processo de aprendizagem da pessoa com deficiência.

É imprescindível que os recursos utilizados nesses jogos e brincadeiras, possam ser elaborados a fim de atender as necessidades específicas de cada criança respeitando as necessidades de cada uma, e adequando-se as suas particularidades de maneira que, os professores e até mesmo seus pais possam estar aptos a realizar atividades que estimulem a interação e aprendizagem das crianças.

A utilização de jogos e brincadeiras como prática pedagógica na educação inclusiva resulta em grandes benefícios na construção de sua aprendizagem, desde que esteja voltada para fins pedagógicos.

4. CONCLUSÃO

Ao final desta pesquisa, tenho plena consciência de que os objetivos por mim propostos foram alcançados, sendo possível relacionar os jogos e brincadeiras e sua importância no processo de aprendizagem na educação infantil.

Por meio dos dados analisados é possível destacar que estes métodos possibilitam a criança um desenvolvimento amplo de sua imaginação, através destes a criança poderá resolver situações cotidianas enquanto aprende, a partir de uma necessidade básica dela que é o brincar.

Utilizando práticas pedagógicas direcionadas e tendo o professor como mediador e estimulador deste processo, se averiguou que os jogos e brincadeiras têm o papel de desenvolver diversas habilidades nas crianças de maneira que esta venha estimular todo seu processo de aprendizagem. Considera-se que estas atividades da oportunidade a criança de ter uma aprendizagem mais significativa.

Neste sentido, cabe a escola e ao professor possibilitar este tipo de abordagem pedagógica as crianças de maneira que esta venha ser mais prazerosa e dinâmica.

Por ser este um tema amplo e oportuno, o mesmo está longe de ser esgotado necessitando que seja vastamente explorado, para se chegar a resultados que

contribuam para melhora destas práticas no âmbito escolar, bem como professores mais aptos a direcionar estas práticas pedagógicas, na busca do desenvolvimento amplo do aluno.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRANTES, Karla. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais**. Campina Grande, 2010.

ARANHA, Maria Salete Fábio. Ministério da Educação, **Secretaria de Educação Especial: Educação Inclusiva**. Brasília: 2004.

BRASIL. MEC. SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** (RCNEI). Brasília: MEC, 1998. 3 v.

CARVALHO, Rosita Edlerl. Removendo barreiras para aprendizagem. In; **Educação Especial: tendências atuais**. Brasília: MEC, 1999.

KICHINMOTO, T. M. Jogos Infantis: **O jogo a criança e a educação**. 6ed. Petrópolis: Vozes, 1999

KISHIMOTO, I. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHOMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. São Paulo, 1992 Tese (livre-doc) USP.

LIMA, MANOLITA Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Saraiva, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. A. **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. p.106-118.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VIGOTSKY, Lev Semenovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.