

# CONCEITUAR A LUDICIDADE (JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS) NA EDUCAÇÃO INFANTIL



## CONCEPTUALIZE PLAYFULNESS (GAMES, TOYS AND PLAY) IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

### ADRIANA HOSS SILVA

Professora, formada no Magistério, em 1992, na EEPG Fernão Dias Paes, licenciada em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Campos Salles, em 1995, iniciou no Magistério Privado em 1996, até que no ano de 2000 ingressou na Prefeitura Municipal de Taboão da Serra, através de concurso público, onde lecionou até o ano de 2018, quando exonerou-se. Professora de Educação Infantil na Prefeitura Municipal de São Paulo desde 2014, acredita e luta pelo Ensino Público de qualidade, buscando sempre novos aprendizados e novas formações para crescimento pessoal e profissional.

### RESUMO

A Ludicidade é algo muito presente no campo educacional voltado para o ensino na Educação Infantil. O problema de pesquisa a ser apresentado nesse contexto foi descrever: De que forma a mediação lúdica do professor pode ser importante para o desenvolvimento da criança em sua formação integral? A metodologia utilizada para o seguinte trabalho caracterizou-se por uma revisão de literatura, baseada em leitura de livros, bem como artigos, e sites qualificados; os autores grandes contribuintes para os conhecimentos atuais voltados para a educação especial inclusiva.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Jogos e Brincadeiras; Papel do Professor

### ABSTRACT

Playfulness is something very present in the educational field focused on teaching in Early Childhood Education. The research problem to be presented in this context was to describe: In what way can the teacher's playful mediation be important for the child's development in their integral formation? The methodology used for the following work was characterized by a literature review, based on reading books, as well as articles, and qualified websites; the authors major contributors to current knowledge focused on inclusive special education.

**Keywords:** Playfulness; Games and Play; Role of the Teacher

## INTRODUÇÃO

Existem modelos de aprendizagem que são essenciais para o ser humano, no entanto, existem particularidades na forma como cada indivíduo utiliza-se deste modelo para se relacionar consigo mesmo, com os demais indivíduos e com o mundo que o cerca. Mas para compreender cada ser humano é necessário obter conhecimentos para o progresso do educar.

A partir deste conceito, faz necessário que a criança, e o brincar são ferramentas importantes para que se tenha uma capacidade criativa, auxiliando-a em todas as fases de seu desenvolvimento sendo ele profissional pessoal e educacional.

Portanto, inserir no processo de formar e educar através de jogos e brincadeiras, é garantir a efetividade do processo e sucesso da criança, pois garante que a criança será capaz de compreender o que se é ensinado através da prática do conhecimento, em que suas habilidades e seus conhecimentos, tanto acadêmicos, quanto de vivência, podem ser amplamente exercitados.

Assim, garantir que a criança possa relacionar os jogos e as brincadeiras com o conteúdo pedagógico, significa garantir que absorverá o conhecimento de maneira espontânea e natural, internalizando o conteúdo e sendo capaz de transformá-lo em experiências reais.

O presente trabalho é justificado pela importância da ludicidade como ferramenta pedagógica na educação Infantil, utilizada como um instrumento extremamente importante para o desenvolvimento da criança, e também uma ferramenta para a construção do conhecimento, as atividades lúdicas caracteriza não apenas as crianças mais sim com a sociedades, pois, a sociedade tem papel de grande importância para o desenvolvimento da criança seja ela na sala de aula...

Por meio das atividades, jogos, brincadeiras o aprendizado pode ser uma “porta” para a diversão e assim as crianças abrangem vários desenvolvimentos, em diferentes seguimentos, cognitivos, físico, psicológico, motor e social, pois devido à idade tem relação mais criativa com brincadeiras, desenvolvem a criatividade.

O objetivo geral desse trabalho de conclusão do curso descreve e visa refletir em que medida o ensino lúdico poderá contribuir para o desenvolvimento integral da criança e as consequências de uma prática não lúdica. Sendo assim ele apresentou como objetivos específicos: Conceituar a ludicidade (jogos, brinquedos e brincadeiras) na educação Infantil; compreender os benefícios que os jogos e brincadeiras traz para o desenvolvimento integral da criança; apontar a importância das brincadeiras lúdicas como proposta pedagógica, através de autores da área da educação. Refletir sobre o papel do professor frente o uso de práticas lúdicas.

## LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Descreve-se que partir da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação, Lei nº 9.398/96 e dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998 a Educação Brasileira vive um momento de intensa busca de modernização e superação do tecnicismo ainda presente no contexto educacional e, dentre outras possibilidades pedagógicas, vê na ludicidade, nos jogos e brincadeiras mediadas pelo professor a perspectivas de investimento no desenvolvimento da Educação Infantil.

Os jogos e as brincadeiras devem ser orientados e mediados por adultos, ou por um mediador para se obter um processo de ensino-aprendizagem, porém, sem pressões ou represálias. A palavra lúdica é de origem latina, “*ludus*”, e pode significar brincar e/ou jogar (JARDIM, 2003).

De acordo com Kishimoto (2002),

Bruner destaca um ponto fundamental para educadores: a brincadeira livre contribui para liberar a criança de qualquer pressão. Entretanto, é a orientação, a mediação com adultos, que dará forma aos conteúdos intuitivos, transformando-os em ideias logico-científicas, característica dos processos educativos. [...] Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções (KISHIMOTO, 2002, p. 148-151)

Enquanto brinca, a criança tem acesso ao “mundo do imaginário”, ela começa a criar sua própria realidade, sonhos e tudo o que gostaria que fosse verdadeiramente real. Os benefícios do lúdico, do brincar estão relacionados aos princípios e moralidades que a criança levará para toda a vida, por isso se trata de algo tão importante (SANTOS, 2002).

A condução e utilização adequada de ferramentas lúdicas não apenas são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas pode fomentar a agilidade na recepção e assimilação de conhecimento. Cabe, portanto, à escola e ao educador inserir e equilibrar o ensino obrigatório com as ferramentas lúdicas, de forma que a criança pouco perceba a entrada e saída de um ambiente a outro, sentindo-se confortável em qualquer uma das situações.

De acordo com Nylse Helena Silva Cunha (1994), com o brinquedo a criança pode criar muitas brincadeiras e, neste caso, a brincadeira não precisa necessariamente “combinar” com o brinquedo: a imaginação irá lhe guiar e fazer com que no “faz de conta” o brinquedo se transforme no objeto que ela precisa para aquele momento.

A respeito desse contexto, o “faz de conta”, mencionado por Nylse Helena Silva Cunha (1994), é relevante apresentar um conceito muito abrangente e contribuinte para o despertar do imaginário na Educação Infantil: a contação de histórias. Enquanto escuta uma história, a criança “mergulha” no que está ouvindo, de modo inconsciente ela começa a associar suas vivências com que está sendo narrado, é um momento de relaxamento, é hora em que o faz de conta invade a consciência de cada um. Sobre a relevante prática da contação de histórias, Sueli Souza Cagneti (1996, p. 7) descreve:

A literatura infantil é, antes de tudo, literatura, ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática; o imaginário e o real; os ideais e a sua possível/impossível realização (CAGNETI 1996, p. 7)

Nessa perspectiva, Vygotsky (1998), relata que é importante considerar que cada fase do desenvolvimento humano está “inclinada” para um determinado tipo de brincadeira: há fases em que o ser humano precisa aprender a socializar-se e respeitar o espaço do outro, há outras fases em que ele está desenvolvendo seu raciocínio estratégico, relacionado a jogos de estratégias, e assim, nas demais fases há um recurso pedagógico específico.

Com as afirmações de Santa Marli dos Santos (2002) e Lev Simynovick Vygotsky (1998), nota-se a necessidade de uma compreensão e conhecimento das brincadeiras, visto que, o brincar não pode ser usado como forma de ocupar um tempo “vago” na escola. Pois o brincar está muito além dessa concepção limitada.

Ricardo Catunda (2005) descreve que brincadeira tem a função de satisfazer os desejos da criança. A brincadeira estimula a sensibilidade, o afeto, a socialização e o sentimento de sentir-se capaz quando por exemplo, a criança consegue terminar um jogo ou brincadeira aparentemente difícil. Paulo Freire (1996) relata que as brincadeiras possuem um grande significado durante a infância, pois, em concordância ao que Santos (2002) descreve, tudo o que a criança aprende e desenvolve na infância, será o reflexo da sua conduta em sua vida adulta.

Ao utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula, deve haver um planejamento para que esse momento de lazer também seja significativo e promova ensinamentos reais para o aluno. Desse modo, é possível notar a contribuição desse aprendizado por meio de práticas de ludicidade em aspectos psicológicos, cognitivos, morais e até físicos da criança (BENJAMIN, 2002).

Por fim, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida (2004), estabelece que a brincadeira livre, em que a criança monta seu próprio cenário, também deve ser observada pelo educador, nesse momento a criança demonstra vontades desconhecidas por ela mesma.

Com as seguintes afirmações mencionadas, nota-se o quão importante são as brincadeiras durante a infância, essa prática deve ser devidamente valorizada e reconhecida como “instrumento” pedagógico durante essa fase do desenvolvimento.

A escola, neste contexto, como já foi citada, é o ambiente que mais pode contribuir para essa aprendizagem lúdica. Airton Negrine (1994, p. 58) salienta que: Outro aspecto importante nesse contexto entre ludicidade e educação está o contexto entre o ensino tradicional comparado ao construtivismo. Em sua frase “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a construção” (FREIRE, 2003, p. 47), Paulo Freire menciona um ensino em que o aluno é o protagonista do seu aprendizado, nessa perspectiva, o professor é o mediador e precisa proporcionar aos seus alunos atividades que possibilitem sua aprendizagem de maneira natural, sem impor ou tentar “passar” conhecimento. Sabe-se que na educação tradicional, o professor assume um papel diferente, onde ele é o detentor de todo saber, nesse caso a educação construtivista tem uma vertente que vai ao contrário dessa definição, segundo Ana Ligia Scachetti e

Camila Camilo (2015), o construtivismo é baseado em pesquisas de fundamentação psicológica, tendo sua principal base os estudos de Jean Piaget.

Jean Piaget (apud ANTUNES, 2005, p.25), descreve que os jogos e brincadeiras possuem uma forma diferenciada de aprendizado, pois além das crianças apreenderem brincando também gastam energia, favorece o desenvolvimento afetivo, moral e principalmente os movimentos físicos.

Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes (BARRY WADSWORTH, 1977. p. 14-31)

Com base nestes pressupostos, compreende-se que o jogo pode ser utilizado para estimular o raciocínio matemático; o teatro e a contação de histórias podem estimular o pensamento criativo, o posicionamento crítico e a compreensão do convívio social; a brincadeiras livres estimulam a criatividade, o convívio social, a liderança e a capacidade de seguir ou propor regras.

Nos seguintes capítulos deste trabalho, buscou-se explicar compreender os benefícios que os jogos e brincadeiras traz para o desenvolvimento integral da criança conforme objetivo específico.

## **CONCEITUAR A LUDICIDADE (JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS) NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Quando se fala em educação infantil, o educador das crianças, Friedrich Froebel é imediatamente lembrado pelos educadores, isso porque ele foi um dos primeiros a considerar o início da infância como ponto de partida para a formação de pessoas e por utilizar os jogos como recurso facilitador da aprendizagem e ressalta que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança. Quando a criança está brincando, também está adquirindo capacidades físicas, intelectuais e linguísticas, quando não brinca deixa de desenvolver tais habilidades e pleno domínio da sua cognição fazendo dela um agente fundamental da própria aprendizagem.

Quando brinca a criança aprende conceitos de divisão, compartilhamento, adquire cultura, desenvolve seu raciocínio tudo isso de modo consistente.

Cabe ao professor reinventar sua prática pedagógica, introduzir os jogos, as brincadeiras e os brinquedos tendo um olhar educador, desenvolvedor, o brinquedo e os espaços escolares estão longe de serem meros distratores, eles são meio de conhecimento, e amplificadores de linguagem pedagógica, aquilo que não é, muitas vezes assimilado em um conteúdo pragmático, terá mais chances de ser compreendido através de uma representação concreta que pode ser um brinquedo, um jogo ou uma brincadeira, de modo, se considerarmos que a criança pré-escolar utiliza a intuição como meio de aprendizado, e, por consequência adquire noções espontâneas, em processos

interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brincar desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2005, p. 36). Sendo assim o lúdico crucial para toda criança, seja ela rica ou pobre, negra ou branca, as atividades lúdicas devem fazer parte de qualquer rotina, de qualquer idade e deve estar no Projeto Político Pedagógico das escolas.

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL E DO PROFESSOR MEDIANTE AO TRABALHO COM O LÚDICO**

O direito à brincadeira na educação é um assunto bem antigo que vem sendo tratado a mais cinquenta anos, pois se entende que aprender precisa estar relacionado ao lúdico, à liberdade de construção do sujeito. Uma aprendizagem de qualidade se dá por diferentes maneiras, relacionando as práticas já vivenciadas em sala de aula, com as atividades lúdicas, tornando assim, as aulas mais atraentes, assim como ressalta Declaração Universal dos Direitos das crianças:

O documento será utilizado no estudo para demonstrar que a preocupação com a forma com que o ensino/aprendizagem é ministrado para as crianças é uma preocupação mundial e importante.

A ludicidade se caracteriza no universo com uma ferramenta facilitadora de ensino, os jogos são uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo ensino e aprendizagem; porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo.

Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

As ferramentas lúdicas não são apenas essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas pode fomentar a agilidade na recepção e assimilação de conhecimento. Cabe, portanto, à escola e ao educador inserir e equilibrar o ensino obrigatório com as ferramentas lúdicas, de forma que a criança pouco perceba a entrada e saída de um ambiente a outro, sentindo-se confortável em qualquer uma das situações.

Friedman (1996) caracteriza não apenas e um divertimento mais sim como uma ato disciplinar de aprendizado, os jogos para as crianças tem um significado de brincadeira, no contexto geral e uma atividade que ajuda no desenvolvimento da criança, tanto nas atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

Assim, na Educação Infantil pode se configurar como um espaço em que a criança brinque

com a linguagem corporal, com o corpo e com o movimento. As atividades aplicadas para a educação básica devem ter em vista, a dimensão lúdica como elemento essencial para a ação educativa na infância.

Agora, o professor atuava de modo a atender a especificidade de cada aluno de acordo com sua realidade. “[...] O professor deve planejar e oferecer uma gama variada de experiências que responda simultaneamente, as demandas do grupo e as individualidades da criança.” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, 1998, p. 32). (2009, p. 83).

Oliveira (2002 apud, SILVA; TAVARES, 2016, p. 3) enfatiza que a função do professor vai além da prática assistencial, a finalidade de sua atuação pedagógica busca o desenvolvimento linguístico e cognitivo das crianças. Para que isso aconteça profissional deve recorrer as diversas estratégias e recursos metodológicos que agreguem conhecimento e ludicidade.

Carvalho (1992 apud ALMEIDA, 2014, p. 10) afirma que, Brincando a criança aprende a ter limites, respeitar regras, ter disciplina, explorar os meios, ser autônoma, se relacionar com outros, ela constrói conhecimento, assimila informações, são diversos os benefícios por meio desse recurso, além de serem inúmeras as formas de ludicidade disponíveis hoje, podem mediar para que o ensino-aprendizagem aconteça. Como Piaget (1998) afirma, as atividades lúdicas devem ser inseridas no processo de ensino, sendo este um processo interativo e dinâmico.

O brincar como método contribui para o desenvolvimento de aspectos importantes da criança, para os aspectos psicológicos, morais, intelectuais e motores da criança, para o desenvolvimento e descoberta.

Quanto ao papel do professor,

Como método de ensino, o brincar prioriza a liberdade de expressão e criação. Com esta ferramenta, a criança pode aprender de forma menos rígida, mais tranquila e mais prazerosa para atingir os mais variados níveis de desenvolvimento. Assim, o estímulo do adulto/professor é criar um ambiente propício ao desenvolvimento infantil por meio da brincadeira (RIBEIRO 2013, p.1).

A observação do professor sobre os alunos faz com que as aulas sejam planejadas de acordo com as dificuldades identificadas e a bagagem de experiência de cada aluno. A ludicidade se trata de atividades de caráter livre, um ambiente onde o aluno se sente livre permite que o aluno faça escolhas.

O professor deve ser o motivador e condutor desse processo, ele como educador e participante da formação dos alunos, em convívio direto com eles sabe afirmar o que é atrativo, que pode despertar interesse e satisfação na aprendizagem dos mesmos. Ele como mediador do ensino, não descaracteriza o lúdico, nem interfere de forma inapropriada na aprendizagem, mas através dessas atividades lúdicas escolhe as formas e o caminho a ser percorrido e quando necessário altera essas rotas, tendo fixas em sua mente as intervenções necessárias para uma educação de qualidade para seus alunos.

## JOGOS E BRINCADEIRAS

A brincadeira cria uma "zona de desenvolvimento próximo" para a criança, que nada mais é do que a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela resolução independente de problemas e o nível atual de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas. adulto ou com um problema de cooperação de parceiro mais competente. (VIGOTSKI, 1984, p.97)

Ainda seguindo a linha de raciocínio de Vygotsky a brincadeira infantil possui três características: a imaginação, a imitação e a regra, e essas características aparecem nas brincadeiras tradicionais, as que exigem regras e as de faz-de-conta, também podem ser expressas no desenho quando este é livre.

A brincadeira é uma forma de divertimento, uma ação natural da criança, sem compromisso, planejamento, seriedade, envolvendo posturas espontâneas e geradoras de prazer. Brincando, a criança se diverte, faz exercícios, constrói o conhecimento e aprende a conviver com outras crianças. (MOREL, 2015, p. 06)

O lúdico nos remete às brincadeiras, jogos e brinquedos, desde as primeiras formas de brincar como as formas atuais, pois mesmo que a intenção não seja de educar, através do lúdico muito aprendemos e muito ensinamos.

A inclusão das atividades lúdica no planejamento escolar seja ministrada de maneira livre ou dirigida são práticas educativas. Quando a brincadeira acontece livremente, ela se mobiliza e acontece através da exteriorização do aluno, sem que haja obrigatoriedade de resultados pedagógicos. Piaget (2003) afirma o caráter educativo do brincar e pressupõe o integral desenvolvimento daquele que brinca em várias faces (intelectual, moral, física e individual). Kishimoto (1994 p.50),

Quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou e em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivencia de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Quando a atividade é dirigida por um docente é possível determinar conceitos a serem trabalhados seguindo a intenção do educador, além disso, durante a atividade, principalmente na educação infantil, é possível analisar e avaliar o aluno, o grupo e o professor e assim, fazer com que o trabalho pedagógico possa ser visto e revisto em prol dos objetivos educacionais determinados no currículo e no P.P.P., mas principalmente do bem-estar dos alunos.

Uma infância exige que a ludicidade esteja presente de acordo com a faixa etária. O brincar, o jogar ajuda na insegurança, medos deixando os pequenos à vontade para enfrentar novos



desafios.

A atividade lúdica faz-se necessidade, para a vida do ser humano seja ele uma, criança um adolescente ou até mesmo um adulto, pois através das atividades lúdicas o ser humano desenvolve algumas características como: a inteligência e a capacidade de conveniência, de abstração de socialização e progresso na vida do homem, pois uma criança que não sabe brincar será um adulto que não saberá pensar (ALMEIDA, APUD CHATEAU, 2009, p. 50).

O ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, tanto que no DCN para a Educação Infantil, o eixo do currículo está entrelaçado com a interação através da brincadeira.

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112)

Brincar implica em diversificar as possibilidades de aprendizagem de produzir e reproduzir valores e saberes significativos para os alunos, partindo do conhecimento prévio de cada um para ampliar seu conhecimento e compreender suas ações e reações diante de conflitos e situações diversas do cotidiano escolar.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 2009).

Brincar não é passar tempo, é sim um meio de comunicação e de troca, de descoberta e evolução. Brincar é coisa séria, é uma atividade que ajuda na educação das crianças.

## **ASPECTOS CONCEITUAIS ACERCA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSÃO**

A historicidade acerca da educação Especial e inclusão vêm sofrendo inúmeros percalços que lavam a crer a necessidade de novas mudanças em atendimento as pessoas com deficiência. Desde o período industrial brasileiro na década de 30, o Brasil vivenciou um crescente número de trabalhadores que precisariam de qualificação para o trabalho, sendo incumbido de discernir nesse processo as instituições precursoras SENAC – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial e SENAI – Serviço Nacional Industrial.

Dentre as recentes instituições de ensino ficou atribuído a formação integral do trabalhador para as diversas áreas do mercado em atendimento a necessidade nacional. Nesse sentido, percebe-se que há uma demanda que apresenta alguma deficiência e, portanto, deve ser atendida de forma igualitária em suas limitações.

A partir de 1930, a sociedade civil começou a se organizar como associações de pessoas preocupadas com a deficiência: a esfera do governo continuou a desencadear algumas ações voltadas para as peculiaridades desse corpo discente, foram criadas escolas, além de hospitais e educação formal, e outras entidades especializadas em As instituições filantrópicas continuaram a se estabelecer e a partir de 1950 surgiram clínicas, instituições psicoeducativas e outras instituições privadas gerais de reabilitação com formas diferenciadas de atendimento, principalmente, todas elas no ensino geral durante a fase de crescimento da industrialização BR, comumente referido como substituição de importações, o possível espaço deixado pela transformação do capitalismo mundial (JANNUZZI, 2004, p. 34).

As Organizações não Governamentais (O.N.G.'s) e Instituições Filantrópicas ficaram incumbidas de realizar projetos a fim de atender a demanda nacional, visto que não havia ainda políticas públicas assertivas acerca do atendimento a pessoa com deficiência.

Nessa perspectiva, surge em 1954 o movimento das Associações dos Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) que institui atendimento as pessoas com deficiência, sobretudo com amparo da organização da National Association for Retarded Children dos Estados Unidos da América.

Mesmo com tantos avanços, a educação especial apresenta constantes revisões sendo necessário um aprofundamento em suas políticas públicas e formas de atendimento nas diversas áreas do conhecimento.

A educação nacional há muito mostra o quanto é preciso mudar nas escolas que atendem e resguardam todos os alunos e, nesse sentido, como a vontade política diante de programas que favoreçam a transformação de qualidade pode ser favorecida pelos selecionadores. Em detrimento de políticas que não exijam aumentos significativos da renda nacional e da participação da educação nos orçamentos públicos, intervenções em prol de ações compensatórias ou diretivas que possam mostrar números indicativos e o sucesso dos alunos nos sistemas escolares (FERREIRA & FERREIRA, 2004, p. 33).

As concepções acerca da educação especial e inclusiva ganham no século presente, novas olhares, levando em consideração a necessidade de dialogar com instituições afins da educação, saúde e desenvolvimento social, bem como ministério do trabalho em prol de unificar forças no atendimento e qualificação para o mercado de trabalho.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A educação especial, ainda que perpetue inúmeros debates, não se faz demasiado perplexo de nossos debates e descobertas. As discussões das novas políticas públicas tem sido um momento de angústia por parte da grande população que avalia a eficácia das ações empregadas em prol da educação especial e inclusão.

Sobre a perspectiva da neurociência e educação inclusiva, podemos perceber que ao longo de nossa vida, as experiências sensoriais que acumulamos nos fornecem condições para que o nosso sistema nervoso central processe as informações e as transforme em conhecimentos.

Nas escolas maternas o jogo é trabalhado de maneira espontânea e natural sendo divertido para os alunos. Já no ensino fundamental é desenvolvido de maneira produtiva, com elaborações,

esforços, pesquisas, aprimorando a aprendizagem que no maternal foi iniciado. Uma infância exige que a ludicidade esteja presente de acordo com a faixa etária. O brincar, o jogar ajuda na insegurança, medos deixando os pequenos à vontade para enfrentar novos desafios.

Para que as mudanças aconteçam, é de extrema importância a atuação de um psicopedagogo por meio de uma intervenção psicopedagógica no que se diz respeito a aprendizagem. Assim, as dificuldades de aprendizagem para serem superadas apresentam uma batalha incansavelmente entre: escolar, familiar e sociedade.

Sendo assim, é importante, fundamental que todos os envolvidos no ensino e aprendizagem das crianças. Tendo o apoio e a ajuda de um psicopedagogo.

Os professores devem aplicar seu projeto pedagógico em sentido lúdico, encontrando equilíbrio em suas funções metodológicas, abordando planejamentos de conteúdos e habilidades, procedimento e avaliações com objetivo de desafiar o cognitivo e o afetivo dos alunos. Pois o trabalho lúdico com certeza, jamais trará desconforto e prejuízos e sim resultados significativos auxiliando e construindo um melhor processo de ensino e aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2009
- BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Senado, Brasília, DF, 1988
- CATUNDA, Ricardo. **Brincar, Criar, Vivenciar na Escola**, Rio de Janeiro, Sprint, 2005.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: **Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 28. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- GIRARD, J. M, *Éducation de la petite enfance*. Paris: Librairie Armand Colin 1908.
- JARDIM, Cláudia Santos. **Brincar: um campo de subjetivação na infância**. São Paulo: Annablume, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005. 183 p.

KRAMER, Sonia. Infância, **cultura contemporânea e educação contra a barbárie**. In: Bazílio, Luiz Cavalieri; Kramer, Sonia. Infância, educação e direitos humanos. São Paulo: Cortez, 2003. P. 83-106.

MORENO, L. A. **O lúdico e a contação de histórias na educação infantil**. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/viewFile/1984-9851.2009v10n97p228/11385>>. Acesso 22 jan. 2025.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1997