

LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION



MARIANA LIMA DO NASCIMENTO

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Cenequista de Brasília (2006); Especialista em Psicomotricidade e Aprendizagem pela Faculdade XV de Agosto (2018); Professora de Educação Infantil no CEU CEI Professor Walter de Andrade.

RESUMO

Esta pesquisa pretende analisar os jogos e as brincadeiras infantis com o intuito de compreender sua contribuição no desenvolvimento da criança na educação. É por meio desse mecanismo que a criança pode aprimorar suas habilidades manuais e motoras. A metodologia utilizada neste trabalho foi realizada por meio de pesquisas e textos, no qual, os autores apontam para situações que comprovam que os jogos podem ser utilizados para tornar a aprendizagem mais prazerosa. A ludicidade é considerada como parte do processo de ensino, no qual, há uma integração social, cultural e cognitiva, onde a possibilidade de trabalhar a arte e a interdisciplinaridade é reafirmado no pensamento dos autores estudados, visando um aprendizado ao alcance de todos, com o objetivo de que realmente aconteça uma democratização dentro da escola. Dessa forma o projeto torna-se viável, na medida em que avalia a forma e como é aplicado também o processo de inclusão na escola. Este estudo proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano, e em especial na vida da criança.

Palavras - chave: Jogos; Brincar; Arte; Desenvolvimento; Inclusão.

ABSTRACT

This research aims to analyze children's games and play in order to understand their contribution to the development of children in education. It is through this mechanism that children can improve their

manual and motor skills. The methodology used in this work was carried out through research and texts, where, the authors point to situations that prove that games can be used to make learning more pleasurable. Playfulness is considered as part of the teaching process, in which there is a social, cultural and cognitive integration, where the possibility of working with art and interdisciplinarity is reaffirmed in the thought of the studied authors, aiming at learning within the reach of all, with the objective that democratization really happens within the school. In this way, the project becomes viable, insofar as it assesses the form and how the inclusion process in the school is also applied. This study will provide a more conscious reading about the importance of playing in the life of the human being, and especially in the life of the child.

Keywords: Games. To play. Art. Development. Inclusion.

INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo contribuir com a melhoria do aprendizado entre as crianças da educação infantil e analisar a utilização de propostas pedagógicas lúdicas e sua relação com a reflexão acerca do jogo e da brincadeira no campo da educação infantil e da inclusão.

Como os jogos cooperativos estimulam a socialização e colaboram para a diminuição da animosidade entre os seus participantes, sabe-se que são múltiplos os fatores que contribuem para a construção de conhecimentos que marcam o comportamento do ser humano, mesmo na infância, por meio da relação com os seus semelhantes e pela experiência do cotidiano.

Considerando as brincadeiras e os jogos como atividades privilegiadas para a formação do desenvolvimento e da aprendizagem na criança e partindo do entendimento de jogo enquanto enfatizado e possibilitado de interferências na formação da criança psicofísico e social, surge a seguinte investigação, enfatizando a forma como os profissionais de educação infantil lidam com esse conteúdo.

A escola é o principal acesso aos elementos da cultura por ser uma das fases essenciais da aprendizagem, é nela que o indivíduo apresenta suas competências, capacidades e habilidades para a interação social. É possível e necessário estar aberto à transformação do mundo, buscando forma eficaz e prazerosa no processo de aprendizagem.

Na busca de conhecer melhor esse mundo infantil, este projeto tem também por objetivo investigar por meio da pesquisa bibliográfica, como é realizada a brincadeira e se ela contribui no desenvolvimento, portanto, o bom professor é aquele que ajuda ao seu aluno a construir seu próprio conhecimento, a partir da sua vivência e trabalhando com metodologias inovadoras. A escolha deste tema é a investigação sobre o que está acontecendo nas escolas, diante da realidade em que vivenciamos a desvalorização, a autoconfiança que não existe por parte de algumas crianças e o conhecimento de que tem suas falhas, neste sentido é preciso criar jogos em que a criança se sinta confiante no que está acontecendo e que ela participe de forma produtiva no processo de ensino aprendizagem.

As atividades lúdicas infantis são muito variadas e a maioria delas está intimamente ligada às brincadeiras difundidas pela família, pelos grupos de crianças da comunidade em que vivem de colegas da escola, e por influências contemporâneas que colocam em evidência este ou aquele brinquedo.

Então, é preciso fazer uma análise em relação ao que os autores relatam nos livros, pois, brincar, jogar, imitar, criar ritmos e movimentos, faz com que as crianças se apropriem de um repertório da cultura corporal, no qual, está inserida, e trabalhar a interdisciplinaridade, a arte e a inclusão na escola é uma forma de abrir um leque de novos pensamentos e igualdade na sociedade atual.

É por meio do jogo que a criança busca alternativas para solucionar diversos problemas, isso também ocorre com o aluno de inclusão, no qual o brincar e o jogo são grandes aliados do professor, para que se faça a integração, análise e conhecimento de cada aluno, assim como suas limitações e como o jogo pode auxiliá-lo em seu desenvolvimento psicológico, físico e social.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar já existia na vida dos seres humanos, desde a antiguidade e ao longo do tempo histórico, mas talvez em decorrência da diminuição do espaço físico, pelo incremento da indústria de brinquedos e pela influência da televisão, tenha começado a existir uma preocupação com a diminuição do brincar, surgindo assim um movimento pelo resgate das brincadeiras na vida das crianças e a necessidade de mostrar sua importância em estudos e pesquisas.

O brincar é uma ação lúdica, ou seja, brincadeira ou jogo, com ou sem brinquedos ou outros objetos, pois se brinca também com o corpo, a música, a arte, as palavras, entre outros, a proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e sentido.

Para definir a brincadeira infantil, ressaltamos a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem, e ainda a importância desta ludicidade nas intervenções e prevenções de problemas de aprendizagem na visão da psicopedagogia.

Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, à criança resolverá conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros, e ainda e nesse ato que podemos diagnosticar e prevenir futuros problemas de aprendizagem infantil.

É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil, também, o brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças.

O lúdico nas brincadeiras da Educação Infantil é um caminho que possibilita ver como a criança inicia seu processo de adaptação à realidade através de uma conquista física, funcional, aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada, flexível e intencional com seu corpo, situando-se e organizando-o num contexto espaço – temporal que lhe é recomendável, que começa a fazer sentido

para sua memória pessoal, mesmo que a criança não tenha brinquedos dos mais modernos, ela brinca com qualquer objeto de forma lúdica, porque é inerente ao ser humano.

O brincar é considerado como uma ação, brincadeira, divertimento, imitação, faz de conta, pois, quando a criança brinca, na realidade entra no mundo adulto e lida com os mais diferentes temas e problemas do cotidiano de forma simbólica. Assim, o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo durante a vida do ser desde os mais funcionais até os de regras, são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e formação da sua identidade.

O lúdico estimula o processo de estruturação afetivo–cognitivo da criança, socializam criativamente no jovem e mantêm o espírito de realização no adulto. Geralmente as atividades lúdicas oferecem como objetivo, oportunizar uma maneira diferente para a criança brincar, ao mesmo tempo, que ela a brinca se desenvolve, interage com outras crianças e adultos.

As brincadeiras tradicionais e populares fazem parte do patrimônio lúdico dos diferentes grupos infantis, constituindo as culturas da infância. Elas são uma forma especial da cultura folclórica, que se opõe à cultura escrita, oficial e formal. O que as distingue e caracteriza são seus critérios de formação e seu mecanismo de transmissão, os quais fazem delas um tipo de folclore infantil e da cultura popular em geral. Anonimamente criadas e modificadas em um processo de esforço coletivo, elas são a produção espiritual do povo acumulada ao longo do tempo. (FRIEDMANN, 2012, p.59)

Na atualidade se faz necessário o resgate de brincadeiras e jogos, pois eles constituem um material muito importante para o conhecimento e a preservação da nossa cultura, da mesma forma que outras manifestações populares, as brincadeiras passam por transformações que não são registradas por escrito e sim passadas de geração pra geração.

Os jogos e brincadeiras continuam sendo importantes para o desenvolvimento saudável da criança, bem como em áreas como interação, construção de habilidades específicas, socialização, conhecimento do espaço ao seu redor e do próprio corpo, destaca-se a importância do brincar enquanto instrumento e ferramenta pedagógica.

As brincadeiras tradicionais infantis têm qualidades bastante satisfatórias às necessidades de desenvolvimento das crianças de hoje, oferecem possibilidades de estímulos para as várias atividades físicas, motoras, sensoriais, sociais, afetivas, intelectuais e linguísticas, devem estar presente na educação infantil, não para ocupar tempo, mas serve para que a criança passe a desenvolver a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade, que vai levá-la a ampliar os seus valores e agrupar-se de um modo sadio com as pessoas.

A brinquedoteca é um ambiente que possui um conjunto organizado de brinquedos com a finalidade de colocá-los ao alcance do maior número de crianças a fim de propiciar atividades lúdicas. Entende-se, então, que ela se constitui em um ambiente sistematizado em que a criança tem a oportunidade de acesso a uma grande variedade de brinquedos, além da possibilidade de possuir um local para brincar, a experiência da brinquedoteca é um testemunho da valorização da atividade lúdica das crianças. (SOMMERHALDER E ALVES, 2011, p.71)

A partir de estudos sobre os vínculos existentes entre os fenômenos transacionais e o brincar, neste contexto, o meio lúdico pode ser visto como um ambiente capaz de acolher a espontaneidade da criança em busca do seu próprio ser, onde ela pode ser criativa, espontânea e sentir-se segura.

Na ludicidade a criança imagina, inventa, vive o personagem e adquire para ela as informações e sensações positivas e negativas vividas no cotidiano sejam no ambiente familiar, escolar ou social.

OS JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Neste capítulo abordarei a importância do jogo em vários aspectos do desenvolvimento infantil, assim como a classificação dos mais variados jogos que contribuem para esse desenvolvimento e aprendizagem, a incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

O jogo para a criança é visto como uma atividade de prazer, distração e divertimento, não como uma obrigação, é realizada sem nenhuma finalidade e não está atendendo a nenhuma exigência, existe uma liberdade no jogo de não cumprir expectativas, caracteriza-se muitas vezes pela simulação, o faz de conta, possibilitando um mundo de fantasias.

O jogo proporciona benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança, por meio do jogo, ela explora o meio, as pessoas e os objetos ao seu redor, aprendem a coordenar suas ações e a socializar-se, o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo que ele obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

Quando pensamos em jogos e brincadeiras, inevitavelmente nos reportamos à infância, ou mais propriamente a criança. É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar e/ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas. Aliás, é próprio de nossa humanidade esse desejo para o jogo, de modo que se engana aquele que acha que um dia deixamos de jogar e/ou brincar como fazíamos na infância. Apenas trocamos a simplicidade das brincadeiras infantis por outras mais complexas como o esporte e a dança, à medida que vamos crescendo e se desenvolvendo. Podemos pensar, então, que o jogo é nosso ponto de partida: é a partir dele que iniciamos nossa fantástica relação com o mundo da cultura. É a partir do jogo e da brincadeira que nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como o esporte, a dança, as lutas, a ginástica, o teatro, a licenciatura etc. (SOMMERHALDER E ALVES, 2011, p.12)

Conforme Vygotsky, o jogo cria uma zona de desenvolvimento próximo na criança, de maneira que, durante o período que joga, está sempre além da sua idade real, contém em si uma série de condutas que representam diversas tendências evolutivas e, por isso, é uma fonte muito importante de desenvolvimento.

O espaço que se concede a prática do jogo, a ação de jogar, é o da não proibição, é a ocupação despreocupada, sendo assim a criança "pede tempo" para sair do jogo e entrar na realidade.

Conforme Piaget, no período sensório motor, até um ano e meio a dois anos de idade, os esquemas de ação adquiridos pela criança constituem as unidades mínimas de organização mental, dão lugar ao simples funcionamento do prazer, esses exercícios são considerados lúdicos, constituindo de forma inicial do jogo na criança. A assimilação sobre a acomodação é o que explica o jogo, enquanto na imitação é o inverso que a distingue, a criança não chega a produzir, a sua função é a de exercitar as condutas simples do prazer funcional do ponto de vista sensório motor.

À medida que a criança troca com o meio, vai descobrindo novas combinações que se coordenam em atividades mais complexas, produzindo organizações superordenadas, aí se encontra um espaço de criatividade no jogo do exercício. O período semiológico tem início quando há diferenciação e coordenação entre significantes e significados, ou seja, quando a criança passa a ação interiorizada, quando se torna capaz da representação mental, a formação da função simbólica terá como papel fundamental, a linguagem, o jogo simbólico e a imitação.

No jogo simbólico, a criança exercita uma forma particular de pensamento, que é a imaginação, ela colocará a ação em outros objetos e ainda transformará simbolicamente alguns objetos em outros. Piaget classifica os jogos simbólicos em: fase I e fase II.

Na fase I, a criança projeta esquemas simbólicos e de imitação, nessa fase o jogo oferece a criança a possibilidade de pensar e evocar as próprias experiências, sua vida afetiva, fornecendo-lhes meios de assimilar o real aos seus desejos e interesses.

Na fase II, dos quatro aos sete anos aproximadamente, os jogos simbólicos vão aproximando-se do real, o símbolo perde o seu caráter lúdico, aproximando-se de uma simples representação imitativa da realidade, nessa fase inicia-se o simbolismo coletivo e o jogo socializado, pois a criança já diferencia vários papéis, tornando-os complementares.

Graças á imaginação, a criança unifica diferentes representações mentais em novos contextos, recombina-as, suprindo lacunas entre elas e reformulando-as, de forma a conceber, assim, possíveis mudanças na realidade. Ao desenhar um menino, ela demonstra já ter desenvolvido a capacidade de simbolização. No entanto, quando acrescenta ao desenho uma bola e coloca uma capa nos ombros do menino, pode estar expressando algo criado em sua imaginação: um herói que é, por exemplo, um misto de Pelé e Batman. Todo ser humano pode desenvolver grande capacidade imaginativa, desde que sejam garantidas condições para tal: um ambiente acolhedor, que promova a liberdade de pensamento, que incentive a ousadia nas formas de expressão, que valorize a descoberta do novo.(DAVIS E OLIVEIRA, 1994, p.70)

Os jogos de regras, situados entre os sete/oito anos de idade, constituem a atividade lúdica do ser socializado. Nessa fase, O jogo, como processo de assimilação, tem uma função de exercitação e extensão do aprendido, bem como de consolidação do algo já experimentado.

Por meio do jogo, podem realizar atividades de forma motivadora pela essência do seu prazer, desta forma, o jogo passa a ser uma preparação para a vida séria pela conquista da autonomia, da personalidade, e até de esquemas práticos que a atividade adulta tem, a criança não adquire estes valores realizando coisas concretas, mas por meio do abstrato, do lúdico e do imaginário.

JOGOS DE REGRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É no meio das interações familiares que as crianças aprendem ou deixam de aprender os elementos básicos de cooperação e concordância, através da aquisição de normas de conduta e atitudes idênticas às dos pais e por meio, da percepção das relações entre os membros da família, é lá, que a criança aprende pela primeira vez as regras que regulam o comportamento interpessoal, através de suas rotinas e convicções começam a formar conceitos sobre si como pessoa e a aprender habilidades para tornar-se membro de grupos maiores.

As experiências sociais têm importantes reflexos no plano moral da criança, antes dos 6 anos de idade a criança se limita à submissão ao adulto, no entanto, a partir do momento em que ingressa em um grupo, ela pode controlar e ser controlada pelos pares. Pode se submeter à autoridade e exercê-la, em razão do controle recíproco.

A criança descobre uma forma de obrigação diferente da emanada do adulto, descobre a obrigação decorrente do acordo entre iguais e de adesão pessoal, que vai de uma moral de respeito unilateral e de submissão ao adulto para uma moral de respeito mútuo, de convenção entre iguais. Sendo assim, a criança nessa fase já consegue compreender jogos com regras e jogá-los sozinhos, em pares ou em pequenos grupos. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador neste

caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

Os jogos com regras exigem capacidade cognitiva de entender e aceitar regras, assim como a capacidade de lidar com a competitividade, é preciso responder aos estímulos propostos, romper preconceitos em conjunto e experienciar novas possibilidades, tendo como consequência, uma quebra das estruturas individuais e sociais anteriores e a construção de novas estruturas menos estereotipadas.

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e ocorre uma forte competição entre os indivíduos.

O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

Entre esses jogos de regras, destacam-se:

- O jogo da memória: Tem como objetivo a entrega de diversos objetos, um após o outro para ser passado adiante, onde todos se sentarão e rapidamente escreverão o nome dos objetos que passarem por suas mãos, vence quem escrever mais nomes dos objetos em um determinado tempo. Esse jogo auxilia a criança no seu desenvolvimento cognitivo, na oralidade, atenção e trabalha a interação com os demais colegas do grupo;
- Correr em circuito: Esta brincadeira realizada na quadra e com uma bola tem na sua execução, ao sinal dado pelo professor, o aluno de posse da bola, corre em direção ao que está na outra extremidade da fileira, onde há a troca de lugares, o primeiro fica sendo o último e inicia-se a passagem da bola ao outro, vencerá o grupo aquele que executar a tarefa primeiro. Neste jogo de regras, são trabalhados os movimentos corporais, o trabalho em grupo, assim como a interação entre as crianças;
- Dança das cadeiras: Um dos jogos mais tradicionais, o educador organiza as cadeiras em fileiras aos pares, uma de costas para as outras, essa organização deve obedecer a regra que sempre terá uma cadeira a menos do que o número de participantes, ao som de uma música, as crianças contornarão as cadeiras, quando ela parar de tocar, todos procurarão sentar-se, o que sobrar sairá da brincadeira e retira-se uma cadeira, vencerá o último que a se sentar. Esse jogo tem como objetivo específico trabalhar a atenção e agilidade;
- Pega-Pega : O jogo consiste em dividir a turma em dois grupos e identificá-los com lenços ou fitas de cores diferentes. Após o sinal do professor os grupos deverão pegar uns aos outros e a criança pega deverá ficar num espaço delimitado pelo professor.

Vence o grupo que tiver mais pessoas que não foram pegas, esse jogo trabalha bem a coordenação motora, atenção, agilidade e interação;

- Jogo da Estátua: Neste jogo que será acompanhado por uma música, todos os jogadores fazem um círculo e um fica como o mestre, controlando o som. Quando o mestre quiser ele baixa o volume e diz "estátua"! , os jogadores devem ficar em posição de estátua, sem se mexer e o mestre vai tentar fazer caretas e brincadeiras para ver quem se mexe primeiro, neste jogo uma das regras é não tocar nos participantes, como fazer cócegas. Nesta brincadeira é estimulada a atenção, coordenação motora e a imaginação;
- Amarelinha: Uma das brincadeiras mais tradicionais e fáceis, basta apenas um giz ou uma pedrinha para brincar, muito feita em escolas e até nas ruas, as crianças desenhavam uma linha com vários quadrados e tem que pular de uma perna só até chegar ao "céu". No quadrado em que a pedrinha estiver não vale pular, quem chegar ao "céu" primeiro é o grande vencedor. Uma brincadeira que vale a pena resgatá-la, pois desenvolve o equilíbrio, a atenção e a interação entre os participantes;
- Batata quente, a brincadeira tem vários nomes de acordo com a região do Brasil. No Espírito Santo, é mais conhecida como batata quente, no jogo que acontecia muito durante as aulas de educação física nas escolas, visa em esconder algum objeto atrás de uma criança. Quem estivesse com a 'batata quente' tinha que sair da roda e correr. Se não conseguisse voltar ao lugar, era a vez dele de colocar o objeto atrás de alguém.

Durante e após os jogos, são comuns a troca de pontos de vista entre parceiros e adversários, a argumentação para a defesa de ideias, a superação de conflitos e contradições, constituem condições indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo, à atividade criativa da criança e um estímulo importante para a vida social.

Acima fiz um breve resumo de alguns jogos, mas cabe ao professor juntamente com a família fazer um resgate dessas brincadeiras, tópico esse que será comentado no capítulo posterior.

O PROFESSOR E O RESGATE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

Falar sobre brincadeiras de esconde-esconde, pular corda, bolinhas de gude nos tempos atuais pode parecer um assunto antigo, careta e sem importância para muitas crianças, uma vez que a cultura de massa está substituindo por vezes a cultura popular, substituindo estas brincadeiras e brinquedos, por brinquedos e brincadeiras industrializados e eletrônicos.

As brincadeiras tradicionais fizeram parte da vivência das crianças da maioria das gerações, sendo transmitidos de pais para filhos através da oralidade e vivência dos mesmos, embora os tempos sejam outros, não temos mais tanto espaços e nem segurança para que as crianças possam brincar livremente, mas o resgate dessas brincadeiras culturais se faz importante, uma vez que

estimula a criança a pensar, imaginar, movimentar-se, coisa que não ocorre ao disponibilizar um celular cheio de jogos prontos e sem nenhum movimento.

Na escola quando professores decidem com o auxílio dos pais, resgatar as brincadeiras tradicionais as crianças começam a vivenciar conteúdos culturais os quais ela irá reproduzir e transformar, apropriando-se deles e lhe dando uma significação.

É fundamental que o professor esteja atento aos interesses e necessidades de cada faixa etária no que diz respeito ao jogo. Esse cuidado pode evitar alguns contratempos durante as aulas. Aproximar seus interesses didático-pedagógicos com os interesses das crianças pode resultar numa aula mais rica e significativa em termos de aprendizagem. Além disso, é importante que o professor conheça os contextos culturais de cada criança, a fim de acolher as experiências lúdicas vivenciadas por elas nestes diversos contextos, procurando sempre ampliá-las. Isso significa que procurar saber de que brincadeiras ou jogos as crianças gostam e vivenciam pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. (SOMMERHALDER E ALVES, 2011, p.56)

Assim a brincadeira tradicional é a entrada da criança nesta cultura, tal como ela existe em determinado momento, mas também com todo um peso histórico pertencente àquela sociedade, ela tem a oportunidade de conhecer a cultura do seu País, e conhecer a identidade de seus próprios pais e familiares.

A cultura popular vem passando por um processo de “extinção”, uma vez que por conta da indústria, o nosso patrimônio histórico vem sendo abandonado, as manifestações folclóricas e tradicionais vêm sendo esquecidas em face ao fascínio do dito “moderno”.

Em muitas instituições de ensino já se pode notar que existem projetos voltados para o Dia da Família, onde educadores e pais, realizam oficinas de brinquedos e resgate de brincadeiras, confecção de pipas, onde os pais vão brincar com os seus filhos, oficina de bonecas de pano, além de brincadeiras que são jogadas em equipes como: xadrez, futebol, amarelinha entre outros.

Essas ações vêm demonstrando a importância do brincar e a gravidade que os produtos tecnológicos causam ao isolarem muitas crianças em casa em função de jogos eletrônicos ou informações via internet que tem o intuito de ferir e violentar uma criança.

Outra forma de resgatar a brincadeira na escola é trabalhar a confecção de brinquedos com materiais não estruturados (garrafas, tampinhas, papelão), é a transformação de um objeto para o lúdico, e com o trabalho realizado pelos próprios alunos, que além de estimular a criatividade, depois dos brinquedos e jogos montados, irão utilizar os brinquedos por eles construídos, valorizando a sua criação e reconhecendo sua utilidade e regras de seu jogo montado.

Esses jogos confeccionados também têm como objetivo auxiliar o professor para o ensino de várias disciplinas é o caso do bingo de letras, podendo ser feito com caixas de papelão, com o desenho das letras do alfabeto, em seguida será realizado o jogo com uma cartela, que conforme for sorteada a letra, haverá a comparação com a cartela, seguindo as regras de um jogo de bingo, vence quem preencher a cartela primeiro, esse jogo auxilia o professor no sentido pedagógico em desenvolver a atenção, a percepção visual e a função da leitura e escrita.

Os jogos de argola é outra criação com objetos não estruturados que auxilia o desenvolvimento corporal, a concentração, o conhecimento de cores, pois cada garrafa Pet pintada, representará uma cor e o aluno terá como regra, seguir as orientações do professor para que acerte a argola na cor determinada. Entre outros jogos como deboches, que estimula a imaginação, a criatividade e a oralidade do aluno.

CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Na educação a diretriz norteadora da proposta pedagógica da escola tem por objetivo contemplar todos os alunos sem exceção, partindo do princípio de que todos podem aprender e que suas diferenças devem ser respeitadas e trabalhadas, sendo a educação inclusiva, um direito educacional, político e filosófico.

A adesão à inclusão envolve um trabalho criativo e repensado para o atendimento de todos, cabe ao educador programar ações flexíveis e significativas em um programa direcionado a atender as diferentes necessidades especiais.

O brincar ajuda a criança portadora de necessidades educativas especiais a desenvolver-se de forma prazerosa, a comunicar-se com o outro e consigo mesmo, os jogos auxiliam a desenvolver o raciocínio, pensamentos, emoções, possibilidades de movimentação, sua consciência corporal e seu autoconhecimento.

Ao trabalhar jogos com crianças que tenham perda auditiva, as brincadeiras devem ser voltadas para expressar gestos, sinais, movimentos corporais, sempre na interação com outras crianças, mantendo a atenção desses alunos, assim a criança não se sentirá constrangida, pois está participando de um jogo corporal com seus colegas.

Com a criança que apresenta deficiência visual, é preciso favorecer a interação desta com o brinquedo, pois uma vez que ela não pode ver, não é estimulada a manuseá-lo, é importante que a criança com deficiência visual, perceba o que pode fazer com o brinquedo, por isso, a utilização de brinquedos com discriminação tátil e auditiva é importante, eles favorecem o desenvolvimento dos sentidos de audição e de tato. O uso de jogos, lotos, dominós baseados para a discriminação tátil, assim como brinquedo de encaixar e apalpar, formas variadas de animais, colabora com o desenvolvimento da criança cega.

O jogo na inclusão é um grande aliado para auxiliar nos desempenhos corporais muitas vezes inativos em algumas crianças, nos casos de deficiência física e mental, a utilização do jogo como recurso didático pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência mental, pois através desse recurso, ela poderá vivenciar corporalmente as situações de ensino aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercendo a cooperação e aprendendo em grupo, ao realizar diferentes atividades de força, flexibilidade, coordenação motora, percebe-se uma melhora no desenvolvimento dessas crianças, pois trabalham a musculatura e desenvolve a atenção, a criatividade, a lateralidade, sempre respeitando os limites, a individualidade e o tempo do aluno em especial.

Os conteúdos trabalhados devem ser o mesmo para todos os alunos, embora saibam das muitas dificuldades encontradas por professores ao atenderem alunos com deficiências, muitas vezes sem um apoio de um auxiliar educacional e sem os recursos necessários para executar um bom trabalho, ainda assim se faz necessário que o professor compreenda cada criança, sua característica específica e como aprendem, estimulando o aluno com experiências do movimento corporal que permitam auxiliá-los no desenvolvimento de suas capacidades físicas e cognitivas, sendo assim, as práticas pedagógicas têm que mudar, deve ser valorizado o conhecimento cultural do aluno, respeitadas sua forma e o tempo de aprender, como também a construção de novas estratégias que possam corresponder às reais necessidades e formas de aprendizagens dos alunos. É impossível dissociar os jogos das brincadeiras, pois na prática dos jogos, as brincadeiras são alternativas que podem ser utilizadas, pois nelas a criança adquire algumas experiências e que colaborará para o desenvolvimento de algumas capacidades mentais essenciais no jogo e, em contrapartida, no aprendizado.

Organizar um ambiente estimulante e adequado, a fim de propiciar o desenvolvimento psicológico da criança e dão condições de desenvolvimento emocional, lúdico e motor, facilidades de

exploração do meio social e físico, relação e interação consistentes entre o adulto e a criança para a aquisição de meios de socialização e para o desenvolvimento corporal e da oralidade, também são deveres do professor e da instituição escolar.

Ao brincar as crianças não encontram diferenças entre elas, o jogo faz com que a criança busque alternativas para conseguir atingir seu objetivo, ao mesmo tempo em que promove a integração entre elas.

No jogo, a criança elabora hipóteses, é o seu campo do imaginário, onde a criança consegue realizar e satisfazer seus desejos, criando situações que atendam as necessidades do seu mundo interior. É no jogo que o professor pode observar comportamentos, muitas vezes desconhecidos da criança, movimentos desafiadores que auxiliam no seu desenvolvimento corporal.

Vários são os fatores que devem ser favorecidos no jogo na inclusão, iniciando pela identidade pessoal, pois, através dos jogos, aprendemos a aceitar os demais com suas virtudes e seus defeitos, somos livres e temos sentimentos diversos. Desenvolvemos valores tais como a tolerância, a segurança, a sinceridade e o respeito por si mesmo e pelos demais.

Buscar construir um espaço em que a diferença possa ser acolhida não corresponde a negar as dificuldades de relacionamento com os outros e os nossos preconceitos, mas, pelo contrário, admitir que esses sentimentos (que aparentemente se contrapõem a ideia da inclusão) existem, para que possamos refletir sobre suas origens e as formas de superá-los. O que deve motivar a inclusão é o desejo de promover uma sociedade humana, em que os direitos de todos sejam respeitados e cada um possa "individualizar-se", respeitando a si mesmo e ao outro como diferente. (FRELLER, FERRARI, SEKKEL, 2008, P.34)

Apesar de toda e qualquer dificuldade nada deve impedir que a inclusão aconteça, até mesmo porque a inclusão está prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) 9394/1996 é importantíssima que façamos com que essa lei seja cumprida, principalmente nas instituições que tentam descumprir negando a inclusão dos deficientes físicos, pois várias pessoas, bem como órgãos públicos e privados tendem a fechar os olhos para isso, deixando claro o descaso com essas pessoas. Pensar uma escola inclusiva é pensar uma escola justa e democrática, que inclua a todos, sem discriminação, e a cada um com suas diferenças, independentemente de sexo, idade, religião, origem étnica, raça e deficiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos estudos e leituras de autores que tratam do assunto, verifiquei que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que as crianças utilizam para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vivem, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo.

Na escola, as crianças têm liberdade para movimentar-se, o espaço é amplo e livre para brincar, as quadras, o gramado, brinquedos recreativos, tanque de areia, casinha de boneca, quiosque, além das salas de aula, distribuídos de forma a proporcionar à criança, oportunidades de diversão dentro e fora da sala de aula, coisa que muitos não têm em suas casas e apartamentos, muitas vezes ficando dependente de um computador, uma televisão ou celular.

Cabe aos professores que inovem suas práticas, nos jogos e brincadeiras, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o

processo de ensino e aprendizagem, na leitura e escrita e no ensino de matemática, tão trabalhado nos jogos infantis.

Para que as etapas de construção do conhecimento ocorram, é importante a estimulação através dos jogos e brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar. Por meio dos jogos a criança passa a conhecer a si mesma e os papéis de outras pessoas na sociedade.

Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamentos do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança.

Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo, as múltiplas possibilidades de autoconhecimento possibilitadas pelas brincadeiras contribuem para tornar a criança mais segura, autoconfiante, e consciente de seu potencial e de suas limitações.

As experiências lúdicas da meninice serão lembradas por toda a vida, pelo prazer e pela alegria que proporcionaram ao corpo e ao espírito.

O resgate das brincadeiras tradicionais, nos leva a refletir sobre a importância das atividades lúdicas na vida das crianças de hoje, que estão cada vez mais presas a vídeo games e a Internet.

As brincadeiras tradicionais estão sendo esquecidas e pouco vivenciadas por elas, e esse resgate juntamente com o apoio da família tem como objetivo vivenciar essas brincadeiras, para que a criança sinta cada vez mais o quanto é bom ser "criança" e descubra um mundo muitas vezes esquecido.

Na escola no que diz respeito a inclusão, os jogos são de grande importância para que esses alunos se sintam parte daquele grupo, uma vez que no jogar, as crianças não classificam as diferenças e sim questionam formas e procuram soluções para ganhar ou obter uma resposta dentro daquela dinâmica, além de estimular o desenvolvimento corporal, tátil e a integração com o outro.

Por fim, quando o professor se vale de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos, propicia espaços e situações de aprendizagem que articulam os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº9394/96)**. 20 de dezembro de 1996

BLUMENTHAL, Ekkehard. **Brincadeiras de movimento para a pré-escola: uma contribuição para estimular o desenvolvimento de crianças de 3 a 5 anos**. 7.ed. Barueri: SP: Manole, 2005

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Makron Books, 1999.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

DAVIS, Cláudia; Oliveira, Zilma. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

FRANÇA, Gisela Wajskop. **O papel do jogo na educação das crianças**. Série Idéias nº 7. São Paulo: FDE, 1995.

FRELLER, Cintia, FERRARI, Marian A. L. Dias, SEKKEL, Marie Claire. **Educação Inclusiva: percursos na educação infantil**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**. 1.ed. São Paulo. Moderna, 2012.

HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Ed. Ática, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogos, Brinquedos, Brincadeiras e a Educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 1.ed. São Paulo: **Ed. Cengage Learning**, 2006.

MENDES, E.G. (2001). **Raízes históricas da educação inclusiva**. *Seminários Avançados sobre Educação Inclusiva*, Marília: Unesp. (Mimeo).

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. 1.ed. Curitiba, PR:CRV, 2011.