

OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR

Regina Moreira Araújo¹
Andressa de Vasconcelos Sousa²
Lorayne Maria Siqueira Fontenele³
Antônia de Maria Pereira Moura⁴

INTRODUÇÃO

Durante o processo de transformação da criança, é essencial que a mesma tenha os sentidos constantemente estimulados, antes mesmo de adquirir seus primeiros aprendizados. A brincadeira é uma eficaz estratégia educacional pois auxilia no desenvolvimento do psicomotor, cognitivo e socioafetivo.

Assim, como a proposta da atual BNCC, que reforça o ato de brincar como um dos direitos de aprendizagem da criança, em que ela tem a oportunidade de explorar os seus conhecimentos, a criatividade, imaginação e possibilita experiências emocionais, corporais, cognitivas e sociais. De tal forma que qualquer criança, independentemente de sua condição ou limitação, possa conviver com outras crianças, desenvolvendo empatia, compreensão e respeito.

Dentro do contexto escolar, os jogos e brincadeiras têm sido adaptados e se tornado aliados no processo de inclusão. Visto, como um método viável e eficaz que auxilia no desenvolvimento e aprendizagem de crianças com necessidades especiais, possibilitando a escola, a oportunidade de valorizar o aluno na sua individualidade.

Deste modo, o objetivo deste trabalho, foi conhecer e aprofundar-se acerca da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento humano, educacional e emocional, de crianças com necessidades especiais inseridas no espaço escolar. Visto que, crianças pertencentes a estas condições de limitação, podem apresentar dificuldades na aprendizagem. Sobretudo, frequentemente são submetidas situações de preconceito. Visando uma educação inclusiva, onde os mesmos possam interagir de maneira efetiva em toda atividade proposta. Possibilitando através destes métodos dinâmicos, um melhor aprendizado e desenvolvimento destes alunos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativa, a qual, segundo Lakatos e Marcone (2011, p.269), preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos além de fornecer análise mais detalhada sobre investigações. No qual utilizamos o método de pesquisa bibliográfica, que com base nas informações reunidas, construímos nossa investigação, a partir das contribuições dos estudos teórico-práticos de Brougère, (2004). Mantoan, (2003). Teixeira, (1995) e Coelho, (2010).

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual vale do Acarú - UVA, regininhama@gmail.com;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual vale do Acarú - UVA, andressavasconcelos22@hotmail.com;

³ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual vale do Acarú - UVA, lorayne.fontenele@yahoo.com;

⁴ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual vale do Acarú - UVA, mariazineira.moura20@gmail.com;

DESENVOLVIMENTO

O ato de brincar não é um privilégio dos tempos modernos. Essa atividade sempre fez parte do cotidiano das crianças, possibilitando abertura de novos caminhos que contribuam para o aumento de sua bagagem social e intelectual (COELHO, 2010, p.8). Durante o processo de transformação da criança, é importante que a mesma tenha os sentidos constantemente estimulados, antes mesmo de adquirir seus primeiros aprendizados. O trabalhos psicomotor trazem grandes benefícios para o desenvolvimento da atividade motora das crianças, e a melhor forma de estimula-la é através das brincadeiras.

Segundo Brougère (2004, p. 197):

Desde os primeiros anos de vida, a criança passa por grandes transformações físicas, é claro, mas também profundas modificações de suas habilidades, motoras ou de linguagem, para citar as mais visíveis; é isso que temos o costume de chamar de desenvolvimento ou aprendizagem.

Há jogos que constituem uma categoria específica, a do jogo educativo, desenvolvida por longo tempo sobre suportes tradicionais (papel, papelão, plástico) e hoje em dia amplamente representados por formas eletrônicas e de multimídia (BROUGÈRE, 2004, p. 201). É notória a transformação sofridas por alguns brinquedos, principalmente ao que se refere, a sua produção. Muitos passaram a ser confeccionados por materiais mais sofisticados e substituídos por modelos digitais. Contudo, algumas marcas que atuam neste ramo, ainda tentam preservar a tradicionalidade de alguns jogos ditos como educativos.

Para Brougère (2004, p. 202): “[...] a maioria desses jogos remete a uma abordagem educativa mais difusa, não estritamente escolar, pela descoberta do meio ambiente ou prática de operações lógicas ligadas aos princípios lúdicos envolvendo memória, atenção e raciocínio simples.” Cada jogo ou brinquedo possui a sua particularidade, tem o objetivo de atingir uma área específica, que desperte o interesse e aprendizagem da criança. Muitos possuem características lúdicas e educativas, mas nem todos são de caráter escolar, sendo utilizados em outros ambientes, principalmente no familiar. Observamos que estes tipos de brinquedos quando são explorados no âmbito familiar, o lúdico se sobressai a aprendizagem, tornando-se mais evidente o ato de simplesmente brincar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O ato de aprender é um dos desafios da vida humana, especialmente quando há limitações físicas e psicológicas. Nesta perspectiva o jogo surge como uma importante estratégia pedagógica, visto que a aprendizagem a partir do brincar ocorre de forma natural e sistemática. Segundo Mantoan (2006, p. 32) “As dificuldades de alguns alunos não são apenas deles, mas resultam, em grande parte, do modo como o ensino é ministrado e de como a aprendizagem é concebida e avaliada.”

Assim quando se fala de inclusão no âmbito escolar, trata-se de proporcionar ao aluno a oportunidade de estar incluído, compreendido ou participando daquilo que o sistema educacional oferece. Considerando que crianças com deficiência apresentam maiores dificuldades na aprendizagem e compreensão de conteúdo, o brincar surge como um meio facilitador de aprendizagem, onde a criança aprende de forma lúdica e divertida. Dentro deste contexto, Coelho (2010, p. 8) nos diz:

A sua utilização como instrumento para aprendizagem pode ser considerada como uma ação positiva, onde a percepção do lúdico passa a ser vista como uma aliada

para os professores no que tange a orientar os alunos portadores de necessidades especiais em busca do desenvolvimento das suas habilidades dentro de uma perspectiva inclusiva.

É de extrema relevância para o desenvolvimento humano, uma vez que é um propulsor de sociabilização, desenvolve a autonomia, criatividade e imaginação, além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo, pois estimula o pensar, a criar soluções, ajuda na memória e aprendizagem, atenção, psicomotor, pois muitas atividades trabalham a questão corporal, dentre outros diversos aspectos.

Contudo, para utilizar-se do jogo como ferramenta pedagógica é necessário que haja planejamento quanto ao que se pretende trabalhar, ter clareza quanto aos objetivos, e ter conhecimento do grupo ou aluno ao qual a brincadeira será direcionada, visando a plena aprendizagem, nesse sentido, o educador precisa possuir consciência da brincadeira como um importante meio de aprendizagem.

O caráter lúdico, bem como a possibilidade de atuação crítica, proporciona ao aluno uma participação efetiva no processo de ensino aprendizagem, se tornando um momento ímpar de crescimento pessoal e coletivo. (COELHO, 2010, p. 8). Assim, reconhecemos a educação inclusiva, como um modo de valorizar o aluno enquanto indivíduo inserido no mundo, possibilitando ao educando acesso a uma prática pedagógica comprometida com a educação do cidadão.

Os jogos e brincadeiras lúdicas, adaptados vêm tomando grande destaque com ferramenta de auxílio para uma educação inclusiva, pois oferecem suporte para as práticas metodológicas de educadores, portanto são de extrema relevância, contudo não devemos confundir esses meios apenas como uma forma de distração para tais crianças pois como ressalva Teixeira (1995, p.49):

O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Ou seja, é através dos jogos e brincadeiras que a criança irá se desenvolver eficazmente, outrora, é papel do educador refletir sobre tais recursos serem de certa forma adaptados para os educandos com necessidades especiais, para que eles possam participar de toda e qualquer atividade que haja no espaço educacional, pois além de os estimularem à aprendizagem, curiosidade, atenção, psicomotricidade dentre vários outros aspectos cognitivos, o de suma é que serão incluídos efetivamente no meio em que estão inseridos, pois irão se envolver e interagir com outras crianças que são consideradas “normais”

Vale ressaltar que a participação dos pais nesse processo de aprendizagem é de suma relevância, pois compreendemos que há necessidade do trabalho em conjunto dos órgãos escolar e familiar igualmente, portanto, a família também deve instigar a criança que possui alguma deficiência, através de brincadeiras lúdicas e jogos que sejam divertidos para elas próprias. Além também de participarem ativamente da vida educacional de seus filhos, mostrando interesse e havendo conscientização das dificuldades dos mesmos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, os jogos e brincadeiras adaptados às necessidades especiais contribuem para uma verdadeira inclusão e desenvolvimento significativo na aprendizagem através de métodos práticos lúdicos e criativos. Evidenciamos a importância da utilização destes métodos pedagógicos não apenas na valorização do aluno como ser ativo dentro do âmbito escolar,

mas também com a função de motivar e estimular o aluno no processo do seu desenvolvimento e na aquisição de novos conhecimentos, deixando ambiente educacional mais atrativo e favorável para a interação e aprendizagem dos alunos com necessidades especiais.

Os jogos, tornaram-se para os professores uma alternativa de inclusão para os alunos que apresentam algum tipo de limitação física ou intelectual. Tais métodos, que incluem a utilização de jogos e brincadeiras durante as aulas, exige por parte dos docentes, planejamento e ousadia em oferecer novas propostas para este grupo. Além do cuidado de não deixar que esse momento se torne apenas recreativo, perdendo o verdadeiro foco que é aprendizagem.

Visto dentro deste contexto, que as crianças portadoras de necessidades especiais, enfrentam não somente dificuldades com a aprendizagem, mas também com as questões de preconceito, ressaltamos que o processo de inclusão seja algo contínuo e que o corpo docente, sobre tudo a escola, esteja preparada para receber essas crianças, não somente com uma estrutura física adequada que facilite a sua adaptação, como também com professores capacitados a atuar nesta área.

Palavras-chave: necessidades especiais; inclusão, escolar, jogos, brincadeiras.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, GILLES. **Brinquedos e companhia**. São Paulo; Cortez, 2004.

COELHO, Vania, Maria. **O jogo como prática pedagógica na educação inclusiva**, 2010. 26 f. trabalho de conclusão de curso (Monografia) – Especialista em Educação Especial. Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. acesso em: 10 out. 2019.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **INCLUSÃO ESCOLAR O que é? Por quê? Como fazer?**. São Paulo: Moderna, 2003.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.