

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

THE IMPORTANCE OF PEDAGOGICAL GAMES IN SPECIALIZED EDUCATIONAL SERVICES

ROSANA ERENICE XAVIER DA SILVA LUCAS¹

Resumo: Analisando e aderindo à teoria de Vygotsky, e outros que contribuíram para essa pesquisa, sobre a importância do brincar na educação seja ela infantil ou anos iniciais do ensino fundamental, bem como na educação especial abordaremos a teoria e prática, proposta de intervenções pedagógicas lúdicas. Sendo estas atividades que visam sanar a lacuna em relação a aprendizagem, pois o brincar é fundamental e flexível, oferecendo várias escolhas onde permite vários exemplos e interpretações. O lúdico que também se configura como jogos pedagógicos no processo de aprendizagem contribui para o desenvolvimento da criança, através das brincadeiras se constrói o desenvolvimento a aprendizagem e a interação com o meio. O lúdico sempre será uma atividade significativa que, ao mesmo tempo se identifica com o ser humano, em etapas diferentes. Assim, pensar em educação especial, iremos abordar enquanto criança pois todas são especiais e não sabe distinguir ou ter preconceito em relação a deficiência que possui. Diante disso os jogos pedagógicos partem do princípio de que a criança desenvolve o aprendizado, exerce a potencialidade no conhecimento intelectual e emocional.

Palavras-chave: Brincar. Criança. Desenvolvimento. Aprendizagem. Jogos pedagógicos.

ABSTRACT: *Analyzing and adhering to the theory of Vygotsky, and others who contributed to this research, on the importance of playing in education, be it early childhood education or the early years of elementary school, as well as in special education, we will address the theory and practice, proposals for playful pedagogical interventions. These activities aim to bridge the gap in relation to learning, as playing is fundamental and flexible, offering several choices that allow for various examples and*

¹Doctorado en Ciencias de la Educación - Facultad de Ciencias de la Educación y la Comunicación - Universidad Autónoma de Asunción E-mail: xavierosana19@gmail.com

interpretations. Playfulness, which also takes the form of pedagogical games in the learning process, contributes to the child's development. Through games, development, learning and interaction with the environment are built. Playfulness will always be a meaningful activity that, at the same time, identifies with human beings, at different stages. So, thinking about special education, we will approach it as a child because they are all special and do not know how to distinguish or be prejudiced in relation to the disability they have. Therefore, pedagogical games assume that the child develops learning and exercises potential in intellectual and emotional knowledge.

Keywords: *Play. Child. Development. Learning. Pedagogical games.*

1. INTRODUÇÃO

Pensar na educação especial, requer uma análise minuciosa da forma que cada criança possui para adquirir conhecimento, assim o ato de brincar é de fundamental importância no processo de aprendizagem do educando, pois não trata só de um momento de diversão, mas ao mesmo tempo, acontece a aquisição de conhecimentos.

Desta forma se discorre a pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, onde se analisa como a criança adquire conhecimento no espaço escolar através das brincadeiras, exercitando a imaginação, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nos jogos pedagógicos.

Este artigo discute a importância dos jogos pedagógicos como recurso que proporciona a criança momentos em que ela pode mostrar que superou seus limites, adquirindo assim uma independência na aquisição de conhecimentos. Este estudo analisará de modo geral a importância dessa aquisição de conhecimentos e os efeitos que ela causa na criança enquanto descobre algo novo ou mágico para ela.

Refletirá sobre a prática dos educadores e a necessidade de atualizar sua prática e as suas rotinas, avançando em novas direções, com materiais didáticos que a criança possa interagir de maneira prazerosa, buscando envolvê-lo no prazer de aprender brincando, e tornar o ensino lúdico uma ponte para o exercício do pensamento e da aprendizagem, tornando essa base como um alicerce para a formação da criança como ser especial de uma sociedade, o objetivo geral é apontar os benefícios do momento

lúdico para as crianças e sua importância para o desenvolvimento de sua aprendizagem psicomotora e objetivos específicos, descreverem como a criança se expressa através do ato lúdico.

2. O LÚDICO NA APRENDIZAGEM E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.

É importante o repensar pedagógico para mediar a prática do professor em relação à aprendizagem dos alunos, mais acentuada na educação especial, pois é interessante observar que os jogos são atividades necessárias para o desenvolvimento da criança em geral, levando em consideração a sua formação, contribuição no processo construção do conhecimento, percepção e compreensão do mundo. O brincar é uma tendência natural do ser humano, que se intensifica com o desenvolvimento do indivíduo. Para Rizzi (1987, pág. 11),

O estudo mais completo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget, que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida predomina sob a forma de jogo simbólico, para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras.

Segundo Piaget, as crianças progredem de forma diferente umas das outras nas fases de crescimento cognitivo. A observação das brincadeiras durante os primeiros meses de vida revela que as crianças aprendem sobre o que as rodeia à medida que começam a explorar o seu corpo. Conforme Pelosi (2000, p. 33),

A brincadeira de exercício é como é chamada a primeira forma de brincadeira que aparece. Como seu nome diz, a criança brincando exercita seus esquemas sensório-motor e os coordena cada vez melhor.

Assim, a primeira manifestação da brincadeira infantil é o seu corpo. Ressalta-se que o jogo se expressa por meio de gestos e movimentos. Na fase sensório-motora, uma das etapas do desenvolvimento humano classificada por Piaget, a criança desenvolve sua visão de mundo por meio dos sentidos. De acordo com Cole (2003), “Muitos estudiosos do desenvolvimento veem nas brincadeiras das crianças paralelos claros ao seu atual estágio de desenvolvimento”. Ao referir-se a tal assunto, os mesmos mencionam que;

As primeiras origens do brincar podem ser observadas no comportamento sensório-motor, quando os bebês chutam seus pés enquanto estão tomando banho pelo simples prazer

de sentir e ver a água espirrando. (Cole, 2003, p. 246).

Ao perceber a existência dos seus órgãos a criança conhece seu corpo e aprende a coordená-los de uma forma mais eficaz. No decorrer das brincadeiras, a criança interage com seus órgãos, ampliando o conhecimento sobre o próprio corpo e aprimorando a coordenação motora. Dessa forma, as atividades lúdicas se tornam ferramentas que auxiliam na compreensão da realidade. Conforme Haetinger (2005, p. 82) destaca, "Desde os primeiros anos de vida, os jogos e brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho ao videogame, aprendemos a nos relacionar com o mundo através dos jogos e brincadeiras".

Diante dessas reflexões, é importante reconhecer a importância do ato de brincar na infância. À medida que a criança cresce, seu jeito de brincar se transforma. Seguindo essa mesma ideia, de acordo com Cole (2003, p. 246), "mais tarde, a brincadeira sensório-motora vai além do próprio corpo do bebê e passa a incorporar objetos e envolver outras pessoas, como a brincadeira do "esconde-esconde "esconde-esconde" e pega-pega".

Piaget baseou suas investigações na concepção de que a criança desenvolve seu entendimento do mundo através da interação com indivíduos e elementos. Além disso, esse tipo de atividade lúdica auxilia a criança a interagir de forma mais ampla com o ambiente ao seu redor, promovendo um maior desenvolvimento cognitivo. Moreira (1999).

A infância é marcada pela imaginação fértil, que permite criar de maneira espontânea e original, utilizando diversos recursos criativos, como transformar objetos do cotidiano em novas formas de brincar. Por exemplo, um simples graveto pode se tornar uma espada, uma caixa de papelão vira uma nave espacial, um lençol transforma-se em uma capa de super- herói, mostrando como as crianças conseguem inventar um universo inteiramente novo a partir de suas próprias ideias. Para Cole (2003, p. 246),

Esse tipo de comportamento é chamado de brincadeira simbólica (também chamada de brincadeira de faz-de-conta ou fantasia): é a brincadeira em que um objeto substitui o outro, como o ancinho está substituindo o pente.

Diante disso podemos observar que os gestos, movimentos e certas atitudes utilizadas pela criança no decorrer das brincadeiras, nos dão uma base para saber como ela está pensando, sentindo e perceber quais são seus desejos, conflitos internos e

medos; pois quando a criança brinca ela coloca em ação sentimento e emoção.

Sabemos que as imaginações das crianças ajudam a descobrirem um mundo cheio de novidades, e faz com que elas de uma forma ou outra entendam melhor as situações vividas. Seber (1995, p.55) diz que; *“quanto mais ela puder brincar, refazendo diferentemente o seu dia a dia, melhor entenderá o significado dessas experiências”*. As autoras acrescentam que *“a criança se apoia na imaginação para reproduzir recordações ligadas aos momentos em que tomam banho, se alimenta, dorme, passeia”*. E tudo isso ajuda no desenvolvimento da mentalidade da criança.

Para Oliveira (1993), quando a criança brinca com um objeto como se fosse outro, ela se relaciona com o sentido em questão. Segundo ela, *“ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, por exemplo, ela se relaciona com o significado em questão e não com o objeto concreto que tem nas mãos”*.

Quando a criança atribui importância à sua imaginação levamos em consideração que o aprendizado teve significado importante no seu desenvolvimento. Ao brincar a criança compreende melhor as suas descobertas, e vai construindo sua visão de mundo, das pessoas e de si mesmo.

Bem certo de que as brincadeiras ajudam o desenvolvimento das crianças pois elas atribuem significados, ou seja, dá vida aos objetos e assim tem as sensações e emoções que atribui ao conversar com eles como se fossem reais, a exemplo disso é quando uma criança transforma uma boneca em um bebê, ela conversa, dá carinho, comida e troca de roupa todos cuidados que deve ter com um bebê real.

Toda criança tem uma capacidade nata de adquirir e transmitir conhecimentos de formas diversificadas. Segundo Moyles (2002, p. 43), *“o brincar é uma atividade essencial na vida da criança, é brincando que ela descobre formas para sobreviver no mundo.”*

De acordo com Seber (1995) não devemos associar o brincar com desgastes de energia, pois as crianças aprendem por meio das brincadeiras e como afirma Nicolau (2003, p. 44), lembramos de nossas brincadeiras preferidas na infância.

Para as autoras quando éramos crianças também brincávamos, e essas lembranças se encontram presentes em nossa memória. Analisando essas

considerações, percebemos que devemos usar as brincadeiras, como instrumento para conhecermos melhor a criança, e ajudá-las a se desenvolver em todas as suas potencialidades para contribuir de forma eficaz no crescimento de crianças independentes e felizes.

Para Oliveira (1993), brincar refere-se a atividades utilizando objetos (geralmente brinquedos) que promovam o prazer da criança. Portanto, os professores têm a responsabilidade de ajudar os alunos a aprenderem novos conteúdos através do uso de estratégias e atividades lúdicas. Os jogos consistem em ações que existem em diferentes estágios de desenvolvimento. Segundo Ribeiro (2012), o aspecto lúdico é um dispositivo intimamente ligado ao processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Como as crianças vivem num mundo de fantasia e magia, aliando imaginação e realidade, essa técnica idealiza a mente e deixa a criança mais focada, além de contribuir para o desenvolvimento de suas esferas sociais, culturais e pessoais. É importante notar que o jogo tem a capacidade de alcançar um desenvolvimento global, o que também inclui uma visão de mundo mais realista. Através da descoberta e da criatividade, as crianças passam a se expressar melhor, a analisar, a comentar e a mudar a realidade.

Brincar, jogar, desenhar etc. são coisas naturais e universais para o ser humano e envolvem atividades que são prazerosas, aumentando o hormônio da felicidade a todos os envolvidos, além de contribuir significativamente para o desenvolvimento físico, intelectual, emocional e social do sujeito. Estas atividades lúdicas existem para todas as classes sociais, onde crianças de todas as idades brincam e interagem por meio da ludicidade. Para as crianças deficientes, é necessário utilizar um trabalho que promova o seu desenvolvimento. Ribeiro (2012), aponta que ao trabalhar com crianças deficientes é importante se despir e ficar longe de rótulos e preconceituosos. É importante aceitar as diferenças de cada pessoa e entender o processo ensino aprendizagem.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para Friedmann (1992) as contribuições de Froebel (1772-1852), em relação aos jogos pedagógicos foram de grande relevância para educação. Pois ele foi criador do primeiro jardim de infância onde elaborou um currículo centrado em jogos para o

desenvolvimento da percepção sensorial e da expressão. Para Froebel a criança tem possibilidade de se desenvolver em todas as suas habilidades, porém ele frisa que, para que isso aconteça é necessário que o meio lhe ofereça benefícios, incentivos e estímulos capazes de lhe proporcionar crescimento e meios para agir eficientemente em qualquer situação da vida. Friedmann (1992)

Segundo Rizzi (1987) o conhecimento era adquirido através do contato com objetos, por isso a criação de vários brinquedos, como cubos, pequenos objetos geométricos e cilindro, ele achava necessário que durante as brincadeiras o professor brincasse junto com as crianças, encorajando-as, a explorar o meio a sua volta, para que pudessem descobrir as coisas por si mesmas. Fica evidente que ele também compreendia a importância dessa interação para o desenvolvimento da criança, e para criar um vínculo entre educador/aluno. Dessa forma, nota-se que a teoria froebeliana consistia em técnicas de brinquedo e atividades lúdicas, pois apontou que os jogos e as brincadeiras possuíam uma função no processo educativo da criança.

Analisando a metodologia froebeliana se constata que ela é oportuna para os educadores que querem aderir os jogos pedagógicos como recursos necessários para o processo formativo da criança e, podem ser utilizados como suportes para o professor, na realização de suas tarefas. Rizzi (1987).

Rizzi (1987) aponta também que Dewey e Decroly tiveram grande contribuição sobre o lúdico e estudos de Decroly constataram que a evolução da criança se dá através do brincar e que a infância é caracterizada através de brinquedos e jogos, para ele é mais fácil resolver problemas de ordem afetiva, moral ou intelectual a partir de uma situação lúdica onde a criança assimila e compara ao mundo real.

2.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Em relação aos jogos pedagógicos na educação especial percebe-se que existem poucos estudos ou teóricos que evidenciam importância do jogo para o desenvolvimento da criança na educação especial, sabe-se que o jogo pedagógico possibilita ao deficiente intelectual aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração como mundo por meio de relações e vivências. A diferença está na habilidade, na locomoção e o tempo que uma criança

em comparação com a outra leva para assimilar uma situação, não se pode menosprezar a capacidade de cada indivíduo de assimilar e ou entender a situação lúdica pedagógica por sua capacidade intelectual. Cada indivíduo tem seu tempo de Insight, o que difere é, que o aluno da educação especial leva mais tempo para ter esse Insight, fato é que a inserção com outras crianças ajudará a toda criança com deficiência a desenvolver se de forma eficaz e prazerosa.

Os resultados são lentos e muitas vezes há um retrocesso, algumas vezes causados pelo ambiente; familiar, educacional e até mesmo social. O que não se pode é desistir de continuar a envolver esse aluno a interagir com as atividades propostas. Para Ide (2008, p 89),

Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado: calcular, ler e escrever. São jogos fundamentais para a criança deficiente mental por iniciá-la em conhecimentos e favorecer o desenvolvimento de funções mentais superiores prejudicadas.

Diante disso os jogos pedagógicos exigem que o professor seja um mediador que estimule a participação/interação deste aluno de forma individual e com os demais alunos. Assim o aluno desenvolve o raciocínio que é estimulado através do lúdico, na interação com o outro, tendo a possibilidade da troca de aprendizagem e afetividade, aprendendo a conviver, a criar e a respeitar as regras. Ide, (2008, p. 107), diz ainda que;

A possibilidade de exploração e de manipulação que o jogo oferece, colocando a criança deficiente mental em contato com as normais, com adultos, com objetos e com o meio ambiente, propiciando o estabelecimento de relações e contribuindo para a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo, torna a atividade lúdica imprescindível na sua educação.

Segundo Antunes, (1998, p. 38) “*O jogo lúdico inserido no processo ensino-aprendizagem se tornará pedagógico e deverá ser usado com rigor e cuidado no planejamento, por ser marcado por etapas muito nítidas, e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos.*” O autor frisa a importância do acompanhamento reflexivo do professor diante da aprendizagem no plano lúdico, pois requer uma atenção especial, verificar se realmente está havendo aprendizagem por meio do jogo pedagógico ou a criança está ali apenas brincando/jogando por

jogar/brincar.

Há um planejamento envolta das atividades lúdicas o que se deve observar é, se os objetivos estão sendo alcançados. Ainda segundo Antunes, (1998, p. 38), “*O elemento que separa um jogo pedagógico de um objeto de caráter apenas lúdico, é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.*” Portanto as atividades lúdicas não atrapalham outros meios ou recursos utilizados normalmente na sala de aula, o professor deve inserir outros meios metodológicos para que os alunos entendam o real sentido da aprendizagem. Segundo Abrantes (2010, p. 10),

O jogo possui vários objetivos pedagógicos como: trabalhar a ansiedade dos alunos por meio de atividades que exigem concentração; rever limite, pois é pelos jogos que o aluno se enquadra em regras, reagindo com suas emoções para aprender a ganhar e perder, aprendendo inclusive a respeitar e ser respeitado; proporcionar confiança em si e nos outros; estimular a autoestima; confeccionar 18 jogos, fazendo que a criança tenha oportunidade de errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos aumentando sua autoestima, acreditando que é capaz de fazer muitas coisas para si; desenvolver a autonomia, proporcionando ao aluno a oportunidade de responsabilizar-se por suas escolhas e atos; ampliar o raciocínio lógico, exigindo planejamento e estratégias para raciocinar.

Percebe - se que o jogo lúdico é essencial para formação do ser humano e para formação do seu comportamento, nota - se que as brincadeiras espontâneas são prazerosas elucidando as atividades voluntárias. As brincadeiras realizadas em determinados espaços, mesmo que acompanhada de regras, ou livre e própria em si, provocando sentimentos, tensões e alegrias, é perceptível o desenvolvimento dos estudantes e isso torna o jogo possível ao permitir o enriquecimento progressivo como atividade lúdica.

2.3 SALA DE RECURSOS UMA PROPOSTA LÚDICA EDUCACIONAL.

A sala de recursos é um ambiente destinado ao aluno da educação especial, para atender as necessidades específicas de cada um. Esse espaço requer um profissional habilitado para mediar a situação ensino aprendizagem, onde se possa atender o aluno em sua especificidade. Bem verdade que existe a formação e

atualização do profissional em sua área de atuação, mas em alguns casos o professor tem que estar habilitado para atuar pedagogicamente de acordo com as necessidades do aluno, a exemplo disso, o professor formado em educação especial, ao receber um aluno surdo, ele precisa saber a língua brasileira de sinais - LIBRAS, para ensinar e dialogar com mesmo, outro exemplo é o aluno cego, o professor também precisa saber o método Braille para facilitar o ensino/aprendizagem e a interação deste aluno com meio em que vive.

O educador da sala de recursos entende que está lidando com aluno que não trará resultados de imediato, e sim lentamente. O que não se pode é desanimar, fazer diversas tentativas e utilizar vários recursos pedagógicos para intercalar o lúdico com as outras metodologias visando assim uma melhor assimilação do conteúdo proposto para o aluno compreender. Fernández (2012, p. 25) diz que;

“[...] as atividades lúdicas são apenas um entre os muitos recursos que estão à disposição do professor para introduzir, explicar ou fazer os alunos praticarem um determinado assunto ou habilidade linguística.”

Na sala de recurso o educador terá meio de atender o educando e verificar qual melhor forma para ter um resultado com satisfação planejar e confeccionar jogos, e estar atento na interação deste aluno com esses jogos e, se está alcançando os objetivos proposto no planejamento, Fernández (2012, p. 33) enfatiza que, *“como qualquer outro recurso didático, elas devem ser usadas com critério e sem exageros.”* A autora frisa a importância do lúdico sem exagero defendendo uma alternância entre um e outro recurso, sendo que toda ação educativa deve ter um propósito e estar nítido os avanços dos alunos.

Ao mediar o ensino para alunos com deficiência a sala de recursos também precisa de sua adequação, conter os materiais necessários para atender a criança ou adolescente que for atendido estar adaptada e ter a acessibilidade visível e aconchegante, indicando que aquele local é apropriado para atender o educando, fazendo se sentir à vontade e confortável. Sabe se que as salas de recursos são classificadas por tipos, sendo: tipo I que são salas mobiliadas com mesa redonda, cadeiras, quadro branco, armário, computador completo com impressora, estabilizador, scanner, impressora laser, teclado colmeia, acionador de pressão, mouse com entrada para acionador, lupa eletrônica, mesa para computador, laptop e materiais

pedagógicos para desenvolver o trabalho com aluno em sua especificidade, como por exemplo: material dourado, tapete alfabético, dominó de várias sequências; brindando todas as disciplinas, dominó tátil, sacolão criativo monta tudo, software, comunicação alternativa, entre vários outros materiais.

As salas tipo II contêm todos os materiais da sala tipo I, e acrescentados os materiais para alunos com deficiência visual, sendo: impressora em Braille pequeno porte, Reglete de mesa, punção, soroban, kit de desenho geométricos, calculadora sonora.

Pensar nas formas lúdicas e o modo de se trabalhar com os alunos da educação especial, requer uma reflexão em conjunta com o professor da sala regular que atende não só um aluno e sim dois ou mais com deficiência e os demais alunos ditos “normais.”

Ao fazer planejamento o professor da sala regular deve planejar de forma diferenciada brindando no planejamento atividades adequadas com o conteúdo que irá passar na sua aula que seja de forma acessível para o aluno que está ali na sala imbuído em um processo de inclusão.

Assim planejar uma atividade lúdica requer tempo, pesquisa e habilidade para confeccionar jogos didáticos para a adequação do planejamento diário ou semanal, como diz Fernández (2012, p. 33), *“ponto importantíssimo é a preparação de todos os materiais necessários para o jogo: a improvisação, neste caso, costuma dar péssimos resultados.”*

Diante disso ao planejar sua aula o professor deve estar atento aos objetivos que se pretende alcançar e quais serão as disciplinas que manterá um foco maior, sabe se se pode planejar e confeccionar jogos em todas as disciplinas adequando de acordo com o conteúdo que será trabalhado e assim premeditando as situações pedagógicas. Macedo (2000) diz que: *(...) o que se deseja é que o professor deixe de ser apenas conferencista e que estimule a pesquisa e o esforço, ao invés de contentar com a transmissão de soluções já prontas.*

Portanto usar a criatividade e estimular os estudantes com jogos e brincadeiras traz um grande resultado no desenvolvimento e aprendizagem. O jogo é usado como

meio de ensino com o objetivo de aumentar a compreensão e o entendimento dos conteúdos sugeridos. Além disso, funciona como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno e promove a conexão afetiva entre as pessoas e os objetos que as rodeiam. O jogo, quando combinado com a educação inclusiva, pode ser considerado uma oportunidade para o desenvolvimento dos alunos deficientes e com alunos sem deficiência, pois permite que as crianças aprendam a manusear objetos, a estabelecer ordem, a controlar seus movimentos, a criar ideias, a capacidade de concentração e a conviver em sociedade. Preconiza Abrantes (2010, p. 01) que;

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.

O jogo atrai todos os alunos com deficiência ou não e ajuda a desenvolver suas habilidades. O aluno se conhecer melhor, explorar seus sentidos, desenvolver suas visões, melhora sua agilidade, trabalha sua autoestima, aprende a viver em grupo e se tornar um membro ativo da sociedade por meio dele. Explicar à família, à equipe escolar e aos próprios estudantes que sua deficiência não impede que eles aprendam, se relacionem com seus colegas, entendam o material e se envolvam na sociedade como qualquer outro cidadão. Eles têm os mesmos direitos de ir e vir, trabalhar, constituir família, ser felizes e entender que ser diferente é normal.

CONCLUSÃO

Por meio da análise do material bibliográfico consultado e levando em consideração as ideias dos principais autores pesquisados sobre o assunto, foi constatado que atualmente há um destaque para a importância da ludicidade no planejamento pedagógico das instituições de ensino.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras se mostraram essenciais para o desenvolvimento humano, atuando em diferentes áreas como memória, linguagem, atenção, criatividade e, conseqüentemente, no processo de aprendizagem. Isso mostra que os jogos e brincadeiras são ferramentas fundamentais para o crescimento das

crianças, tanto em termos de conhecimento escolar quanto em outros aspectos do desenvolvimento humano. Diversos pesquisadores enfatizaram que a criança pode aprender enquanto se diverte, o que faz da ludicidade um fenômeno a ser considerado no âmbito educacional. Constatou-se que, a implementação de jogos e atividades lúdicas no ambiente educacional se mostra como uma oportunidade, pois proporciona motivação e interesse por meio de práticas pedagógicas mais simples e dinâmicas, beneficiando a trajetória de ensino e aprendizagem.

Pode-se observar que o aluno da educação especial desenvolve habilidades como criatividade, respeito, autonomia e concentração. Essas habilidades são essenciais para um aprendizado significativo e automaticamente de qualidade. Como preconiza Abrantes (2010) que a brincadeira não apenas permite que as crianças experimentem, descubram, criem e adquiram habilidades, mas também promove o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. A brincadeira é um método de ensino e aprendizagem que está presente na vida social das crianças. Não há dúvidas que ao brincar, as crianças descobrem o mundo e aprendem a se comunicar no contexto social em que vivem.

Desse modo constatou a importância de estratégias pedagógicas de ensino ao verificar a aquisição de desenvolvimento e habilidades que os estudantes adquirem durante as atividades lúdicas. Percebe-se que é essencial que os professores realizem planejamento adaptados com jogos lúdicos, bem como desenvolvam um planejamento em conjunto com os docentes da sala de aula regular para que eles intensifiquem a inclusão com equidade e produzam materiais educacionais adaptados para atender às necessidades educacionais dos alunos. Os recursos pedagógicos adaptados são uma ferramenta importante no processo de ensino e aprendizagem de alunos deficientes e são usados de forma consciente e criativa para aumentar suas oportunidades de interação no ambiente escolar.

Concluiu-se, então, que a abordagem lúdica focada nos estudantes é um importante facilitador do aprendizado e do desenvolvimento integral, tanto em termos cognitivos quanto físicos, sociais, culturais e afetivos. Assim, ao possibilitar o desenvolvimento integral do indivíduo, a ludicidade deve ser incorporada na educação especial bem como na educação infantil como uma aliada do processo educacional, sendo amplamente utilizada toda vez que a situação permitir sua aplicação como

estratégia de promoção do saber.

3. Referências

- Abrantes, K. (2010). *A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais*. Campina Grande.
- Antunes, C. (1998). *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Cortez.
- Cole, M.; Cole, S.R. (2003). *O desenvolvimento da criança e do adolescente*. Artmed, Porto Alegre,
- Fernandéz, I.G. E.; Callegarri, M. V.; Rinaldi, S. (2012). *Atividades Lúdicas para a aula de língua estrangeira: considerações teóricas e propostas didáticas*. São Paulo. IBEP.
- Friedmann, A. (1992). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Moderna.
- Friedmann, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- Haetinger, M. G. (2005). *O universo criativo da criança na educação*. Instituto criar; Porto Alegre.
- Ide, S. M. (2008). *O jogo e o fracasso escolar*. São Paulo: Cortez.
- Macedo, L.; Petty, A. L. S.; Passos N. C. (2000). *Aprender com Jogos e situações problemas*. Porto Alegre. Artes Médicas Sul.
- Moyles, J. R. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil*. Editora Artmed; Porto Alegre.
- Moreira, M. A. (1999). *Teorias de Aprendizagem*. São Paulo: Editora Pedagógica Universitária.
- Nicolau, M. L. M.; Dias, M. C. M. (2003). *Oficinas de Sonho e Realidade na Formação do Educador da Infância*. Campinas: Papirus.
- Oliveira, M. K. (1993). *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – Um processo sócio-histórico*. Scipione; São Paulo.
- Pelosi, M.S.(2000).*Psicopedagogia: didática aplicada à Psicopedagogia*. UFRJ/CFCH.

Piaget, J. (1976) *Psicologia e Pedagogia*. Tradução Editora Forense Universitária. Rio de Janeiro. Forense Universitária.

Ribeiro, M. L. S. (2012). *O jogo na organização curricular para deficientes mentais*. São Paulo: Cortez.

Rizzi, L.; Haydt, R. C. (1987). *Atividades lúdicas na educação da criança*. Editora Ática; São Paulo.

Seber, M. G.; Luís, V. L. F. F. (1995). *Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista*. Moderna; São Paulo.

Vygotsky, L.S. (1994). *A formação social da mente: desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Martins Fontes; São Paulo.