

FACULDADE SÃO LUÍS DE JABOTICABAL
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
PÓS- GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO ESPECIAL E
PSICOMOTRICIDADE

JOGOS, RECREAÇÃO E LAZER
O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO

Justo David Junior

Orientadora. Taís Regina Desidério

JABOTICABAL

JOGOS RECREAÇÃO E LAZER O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO

JUSTO DAVID JUNIOR¹

RESUMO

O intuito deste estudo é de analisar, junto à literatura, a relevância do divertimento com brincadeiras e jogos, no auxílio ao processo de inclusão e também a identificação de brincadeiras e jogos como instrumento de alfabetização. Com algumas pesquisas bibliográficas e alguns artigos foi possível obter algumas conclusões diante do assunto “Lúdico e Educação”. Brinquedos, jogos e principalmente algumas brincadeiras passaram a ser atividades fundamentais da linguagem educacional. Ao brincar a criança passa a desenvolver novas técnicas de linguagem, pensamentos, concentração e criatividade. A criança não faz distinção e nem diferenças ao brincar, o que cria um ambiente de inclusão muito importante. Ela acaba criando laços afetivos com seus colegas de brincadeira que auxiliam no processo inclusivo. O resultado desta pesquisa aponta a grande importância da ludicidade em sala de aula. É o lúdico como importante ferramenta de aprendizagem cognitiva, afetiva e social, e, sendo fundamental para o professor organizar o tempo e os espaços, fazendo ele o papel de mediador e incentivador entre a criança e o brincar.

Palavra chave: Lúdico, brincadeiras e crianças

¹ Pós Graduação em Educação Especial e Psicomotricidade, Especialização em Educação Especial e Inclusiva pela Instituição Faculdade de Educação São Luís de Jaboticabal - SP. E-mail do autor: justo_david@hotmail.com. Orientador: Prof^a Taís Regina Desidério.

1. INTRODUÇÃO

Este estudo traz como tema, JOGOS, RECREAÇÃO E LAZER – O lúdico como ferramenta de inclusão. O mundo inteiro trata o brincar como parte da infância, mas há que se destacar que em todas as fases da vida humana as atividades lúdicas são muito importantes, pois é desta maneira que as pessoas exploram sua criatividade, melhora sua autoestima e sua conduta social. Brincadeiras, jogos e recreação tem funções importantes na vida do ser humano como por exemplo: aliviar a tensão interior, o estresse e ainda permite a educação do comportamento. O brincar estimula a criatividade, a imaginação, a resolução de problemas e o pensamento crítico. Crianças que brincam muito tendem a ter melhor desempenho escolar e são mais curiosas e exploradoras. Através do brincar, as crianças aprendem a interagir com outras pessoas, a compartilhar, a cooperar, a seguir regras e a resolver conflitos. Essas habilidades são essenciais para o desenvolvimento de relacionamentos saudáveis na vida adulta. O brincar permite que as crianças expressem seus sentimentos e emoções de forma segura e divertida. Além disso, ajuda a desenvolver a autoestima, a autoconfiança e a resiliência. Brincadeiras que envolvem movimento ajudam a desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a força e a resistência física. Brincar é uma atividade prazerosa que libera endorfina, um neurotransmissor que promove a sensação de bem-estar e reduz o estresse.

1.1. Problema de Pesquisa

A escolha do tema surgiu observando basicamente a dificuldade que as escolas têm de visualizar estes métodos como forma de inclusão. Seja ela por causa de falta de estrutura material ou de professores imbuídos em buscar conhecimento sobre o assunto, quebrando assim o paradigma de que brincadeira é apenas um ato de descontração e sem nenhuma responsabilidade. O tema tem sim sua relevância e deve ser considerado como método de inclusão. A escola, como espaço de aprendizado e socialização, tem um papel crucial na promoção da inclusão através do brincar. Ao oferecer um ambiente rico em estímulos e oportunidades de interação, a

escola contribui para o desenvolvimento integral de todos os alunos. Através de atividades lúdicas e diversificadas, as crianças aprendem a conviver com as diferenças, a respeitar o outro e a construir um mundo mais justo e solidário.

1.2. Objetivos

O objetivo principal é demonstrar que existem métodos eficazes na utilização do lúdico como ferramenta de inclusão e que o ato de brincar pode fabricar uma série de ensinamentos úteis no desenvolvimento do ser humano desde sua infância passando por todas as fases da sua vida. O lúdico é uma ferramenta pedagógica indispensável para promover a aprendizagem significativa e inclusiva. Ao transformar o conteúdo em jogos, brincadeiras e atividades prazerosas, despertamos a curiosidade e o interesse das crianças, facilitando a compreensão de conceitos e o desenvolvimento de habilidades. O lúdico torna a aprendizagem mais eficaz e estimulante, permitindo que cada criança aprenda no seu próprio ritmo e estilo.

1.3. Justificativa

É de conhecimento de todos os educadores que a escola é o caminho certo quando se fala em processo ensino-aprendizagem, tendo em vista o compromisso que ele exerce perante a sociedade, por isso temos o compromisso de apresentar um plano que vá proporcionar aos educandos desenvolvimento em todas as áreas, seja cognitiva e principalmente afetiva, pois o aluno que é afetivamente mais equilibrado apresenta mais maturidade e tem um aproveitamento de aprendizagem superior àqueles que apresentam dificuldades de afetividade. É aí que entra o papel fundamental do lúdico (jogos, recreação e lazer). O lúdico é especialmente importante para crianças com necessidades especiais, pois proporciona oportunidades para desenvolver habilidades motoras, cognitivas e sociais, além de promover a autoestima e a autonomia.

2. JOGOS, RECREAÇÃO E LAZER

2.1 - JOGOS E SEUS BENEFÍCIOS

De acordo com Soares,

(...) o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (SOARES, P. 3).

Durante todas as fases da vida do ser humano, desde o nascimento passando pela infância, adolescência e adulta, o ato de brincar está presente. A criança, no colo da mãe, já manifesta sua necessidade de brincar e depois, nas outras fases da vida, o brincar e o jogar passa a ser fundamental na interação do Homem com seu meio e as demais pessoas.

Com as brincadeiras, as crianças recebem como principal benefício o desenvolvimento da imaginação, da linguagem, do pensamento, da concentração e da criatividade. Através das brincadeiras, existe também o contato físico e o convívio com os demais colegas, trazendo junto a aprendizagem social, espontânea e principalmente propicia momentos de significativas experiências de vida.

Portanto, é de extrema importância, pensar em como aproveitar o lúdico como ferramenta de inclusão e aprendizagem principalmente dos alunos de necessidades educacionais especializadas. Seja ele realizado na sala de aula, em ambientes externos ou outros lugares.

2.2 - A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Brincando a criança conhece suas limitações, seus desejos e também a sua comunicação com o mundo. Por isso a brincadeira ocupa importante espaço na infância e no desenvolvimento infantil.

Como seria a escola e principalmente as escolas inclusivas sem “o brincar”?

As crianças, principalmente as com necessidades especiais, têm um certo bloqueio com o aprendizado de forma comum (sentados dentro de sala de aula). Por isso, o brincar (lúdico) passa a ser uma forma de adquirir conhecimento de uma forma mais agradável e criativa, fazendo com que elas se relacionem afetivamente e socialmente mais liberadas, ajudando na construção da identidade e personalidade de cada uma. Portanto, cabe à escola, estabelecer e facilitar essas aprendizagens e

esta inclusão, utilizando atividades lúdicas para criar um ambiente alegre, afetivo e familiar, no qual as relações humanas e a individualidade de cada um passe a ser respeitada.

Conforme Moreira e Guidetti:

(...) o lúdico tem o poder de incentivar tanto o progresso da personalidade integral quanto de cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais do educando. No mundo escolar tudo é novo e desafiador. Nesse ambiente totalmente desconhecido, o lúdico exerce o papel de mediador e facilitador da aprendizagem (...) (2005, pag.221)

Através das brincadeiras, as crianças criam, além dos laços sociais com seus colegas, uma visão do mundo a sua volta, criando normas e regras e aprendendo a conviver socialmente e também seus limites. Ela acaba conhecendo não só o seu mundo como também o mundo dos outros.

Conforme Fortuna,

(...) A brincadeira é uma atividade paradoxal: a um só tempo conservadora e transformadora, assim como reforça relações, concepções de mundo, modos de conhecer e viver, também os cria e recria. Vem daí seu potencial revolucionário, mesmo quando se tenta confiná-la, ordená-la, dominá-la. Rebelde, ela resiste à didatização, mostrando-se tanto mais encantadora e encantada quanto mais livre e espontânea (2008, pág. 465)

É preciso saber que crianças não aprendem só quando adultos têm a intenção de ensinar. Crianças também aprendem com sua curiosidade e suas relações com outras crianças. Essas relações são geralmente regradas pelas brincadeiras. Dificilmente veremos crianças apenas conversando sentadas em um banco ou sofá. Por isso, é importante que as escolas visualizem este comportamento e tirem o máximo de proveito dele para incluir as atividades de aprendizado nessas tais brincadeiras.

As ações do educador é que vão potencializar este desenvolvimento do lúdico na aprendizagem. Ele é que vai conseguir trazer para a brincadeira o intuito de ensinar com ênfase no processo educativo, gerando questionamentos, inquietações, descobertas que exploram o potencial da criança, seu desenvolvimento pessoal e social.

A ludicidade tem um grande leque de opções a ser explorado pelo educador. O intuito do jogo em si, a fantasia, o prazer que ele pode proporcionar a criança, a integração e a socialização, entre outros.

Podemos tomar como exemplo do que um jogo pode proporcionar: os desafios que são enfrentados e que podem ampliar sua imaginação.

Conforme Soares.

O jogo é um estímulo tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para sua relação interpessoal. Fundamental para o processo de aprendizagem infantil. Assim sendo, quando jogam ou criam seus próprios jogos, a criança terá uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele à sua maneira (SOARES, pag. 3).

Quando o educador deixa de lado atividades maçantes e pouco criativas, ele deixa o espaço mais atrativo e agradável para as crianças. Assim, este assume um papel estimulador que promove um ambiente de desenvolvimento de habilidades e interação social superando as dificuldades da aprendizagem habitual.

2.3 - JOGOS E BRINCADEIRAS QUE POTENCIALIZAM A INCLUSÃO

O planejamento dos espaços e tempos, o tracejamento de metas e objetivos é fundamental para potencializar a atividade lúdica em sala de aula. Não basta apenas brincar ou deixar brincar. É preciso saber o quão as brincadeiras e jogos vão levar a resultados satisfatórios, principalmente no que tange crianças com NEE.

Conforme Haetinger (2009), os principais objetivos de jogos e brincadeiras em sala de aula são:

1. trabalhar aspectos emocionais;
2. rever limites;
3. desenvolver autonomia;
4. aprimorar a coordenação motora;
5. aumentar a concentração, a atenção e o raciocínio;
6. desenvolver a criatividade.

É preciso também analisar e acompanhar o nível que cada aluno está para saber se essas atividades estão se relacionando com suas características e sua realidade, e, portanto possibilitando novas aprendizagens, caso contrário, tais atividades acabam por fim, perdendo o objetivo principal além do valor pedagógico.

Existe uma classificação dos jogos, de acordo com a perspectiva piagetiana, conforme descreve (OLIVEIRA, 2006).

- **jogos de exercícios:** acompanham todo o desenvolvimento da criança, representam as primeiras experiências motoras.
- **jogos simbólicos ou faz-de-conta:** com o brinquedo a criança se propõe a realizar coisas, resolver problemas que ainda não são possíveis na vida real.
- **jogos de construção:** estão num período de transição entre os jogos simbólicos e os de regra, meio caminho entre o jogo e a organização do pensamento.
- **jogos de regra:** possível após um certo desenvolvimento da inteligência, característico do indivíduo socializado.

Observando o desenvolvimento dos seus alunos, o educador pode e deve propor atividades que, junto com suas aptidões, contemplem suas necessidades. Através da classificação dos jogos, conforme a teoria de Piaget (1978) pode-se planejar com objetivos específicos para cada aluno.

A forma mais correta de identificar qual tipo de jogo será eficiente é observando e mediando as relações lúdicas entre seu aluno e o próprio jogo. Haeting (2009) sugere também outra classificação para os jogos que abrangem a relação existente entre eles e as características de expressão que proporcionam (pág. 27).

São os seguintes:

1. **Jogos artísticos;**
2. **Jogos expressivos;**
3. **Jogos sensitivos;**
4. **Jogos recreativos e brincadeiras;**
5. **Jogos desportivos. (HAETINGER, 2009, p.27-28)**

O educador terá mais facilidade de planejar a sua ação, conhecendo a estrutura e diferença que existe entre esses jogos. Então, vejamos.

Jogos artísticos.

Os jogos artísticos são uma forma de arte interativa que combina a beleza estética com a narrativa envolvente e a jogabilidade inovadora. Ao explorar este gênero, o aluno pode descobrir novas formas de se expressar e de se conectar com o mundo ao seu redor. Envolvem práticas artísticas, plásticas, teatrais ou musicais. O educador deve utilizar materiais variados como gravuras, desenhos, tinta, escultura, dobraduras, massa de modelar, máscaras, fantoches, improvisações teatrais, mímicas, caracterizações, músicas, instrumentos musicais, etc.

Jogos expressivos.

Os jogos expressivos são uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento pessoal e social. Ao proporcionar um espaço seguro e criativo para a expressão, eles contribuem para o bem-estar emocional e o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida. Valorizam a expressão corporal e sensorial. Exigem o conhecimento do corpo e da estrutura corporal. Envolve dança com diversos ritmos e jogos de movimento.

Jogos sensitivos.

Os jogos sensitivos representam uma nova fronteira no mundo dos jogos, oferecendo experiências únicas e enriquecedoras. Ao explorar os sentidos de forma inovadora, esses jogos têm o potencial de transformar a forma como nos relacionamos com o mundo ao nosso redor. Desenvolvem a concentração e atenção. Baseados nas atividades de relaxamento, massagem, e outros. Permitem a aproximação e o controle de impulsos.

Jogos recreativos e brincadeiras.

Os jogos recreativos e brincadeiras são uma parte essencial da vida humana, proporcionando momentos de alegria, aprendizado e desenvolvimento. Ao incluir atividades lúdicas na rotina dos alunos, podemos melhorar sua qualidade de vida e construir relações mais saudáveis e significativas. Fazem parte do dia a dia da criança. São aqueles que realizamos mediados por objetos reais ou não e podem também ser em grupos ou individualmente. Pressupõe descobertas de ambientes a

serem explorados. Podem ser utilizadas brincadeiras de roda até jogos mais estruturados como dama ou xadrez.

Jogos desportivos.

Os jogos desportivos são atividades que transcendem o simples ato de praticar exercícios físicos. Eles são uma forma de expressão, de socialização e de desenvolvimento pessoal. Ao praticar um esporte, os alunos não estão apenas cuidando da nossa saúde, mas também construindo uma vida mais ativa e feliz. São jogos onde há competição mas desenvolvem habilidades motora, físicas e sociais. Proporcionam vivências amplas que são muito valorizadas em nosso universo cultural como o futebol, voleibol, basquete entre outros.

3. A AÇÃO DO EDUCADOR

Com base em algumas informações como o interesse do aluno, suas habilidades de adaptação às regras e suas interações, o educador pode tornar a atividade lúdica importante fonte de conhecimento para o desenvolvimento pedagógico direcionado.

Interessante também dizer eu o educador deve associar alguns questionamentos relativos a idade, preferências e capacidades e algumas outras particularidades para que seus educandos sintam o prazer e os efeitos positivos que as atividades lúdicas podem proporcionar.

A adequação dos espaços para a realização das atividades também é um dos pontos importantes de preocupação dos educadores infantis (KISHIMOTO, 2003). Principalmente no que diz respeito a alunos com NEE, pois estes necessitam de cuidados ainda mais especiais quando de sua mobilidade.

Outro ponto é a atenção do educador no contato direto com a criança, ensinando-a como utilizar o brinquedo e brincando com ela também. Quando este brinca com a criança ele contribui muito, pois acaba auxiliando na construção da identidade cultural e da personalidade da mesma. Quando realiza a brincadeira na prática pedagógica, é necessário que se faça dela um momento de conhecimento e principalmente de convivência com as crianças, afinal, este é o intuito da atividade de inclusão.

É importante também observar não apenas o que elas fazem mas como elas fazem. Assim, a atenção passa a ser “o outro” buscando o educador um sentido ao trabalho pedagógico. Esta prática acaba por fim fazendo do educador um educando também.

Por isso, de acordo com o nível que o indivíduo se encontra é que o educador terá a destreza para atuar com o mesmo buscando desenvolver o máximo o potencial cognitivo, motor, psíquico, emocional e social sem prejudicá-lo ao exagerar nas atividades dosando as brincadeiras leves, moderadas, agitadas, tudo de acordo com o tempo disponível em sala de aula. É comprovado que algumas atividades trazem benefícios para a educação, pois desta forma interagem uns com os outros sendo criativos, dinâmicos, ajudando assim na construção do conhecimento e interação social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Jogos, recreação e lazer são atividades fundamentais da infância. A brincadeira favorece e muito o desenvolvimento da criança impulsionando a imaginação, a linguagem, o pensamento, a criatividade e a concentração. Por isso, a importância do lúdico no processo de aprendizagem e principalmente de inclusão.

É possível sim, o ensinamento, a socialização e a inclusão dos nossos alunos, ser feita de uma forma mais atrativa, agradável e por que não, mais saudável.

É fato que nem tudo que achamos lúdico, vem a dar resultados satisfatórios nos processos de aprendizagem. Mas é notório que a vontade e a pesquisa são instrumentos que temos para auxiliar neste processo.

Devemos desconsiderar a ideia que alunos são sempre educandos e professores são sempre educadores. Professores também se tornam educandos quando buscam a pesquisa e o conhecimento para aumentar sua “caixa de

ferramentas”. Além disso, professores aprendem muito quando trabalham com inclusão propriamente dita.

As ações lúdicas quando utilizadas como recurso pedagógico passam a ser um recurso importantíssimo no processo de aprendizagem tanto dos alunos quanto dos professores.

Existe uma variedade imensa de jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidas com crianças e necessidades educacionais especializadas. Basta o professor pesquisar e estar atento às necessidades educacionais e de desenvolvimento de seus alunos e também ter a sensibilidade para buscar uma maior integração do grupo, fazendo com que a hostilidade dê lugar a afetividade e a competitividade dê lugar ao companheirismo.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Papel do brincar: aspectos relevantes a considerar no trabalho lúdico**. Revista do Professor, Porto Alegre, 18(71): 9-14, jul.set. 2002

HAETINGER, Max; HAETINGER, Daniela. **Jogos, recreação e lazer**. IESDE: São Paulo, 2009.

OLIVEIRA, Eunice Eichelberger de. **Piaget, Vygotsky e Winnicott: relação com jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia**. Disponível em: <http://www.abpp.com.br/artigos/61.htm>. Acesso em: 14.05.2012.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SOARES, Jiane Martins. **A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil.**

Disponível em: <http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1869>.

Acesso em: 14.05.2012.

GUIDETTI, Josieli e MOREIRA, Ariane. Lúdico: alfabetizar brincando. In: ANTUNES, Helenise S.. **Trajetória Docente: o encontro da teoria com a prática.** Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, Departamento de Metodologia do Ensino, 2005.

Portal Estado.edu, Disponível em:

<<http://www. http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,escolas-infantis-trocam-o-estudo-pela-brincadeira>. Acesso em 7 de maio de 2017