



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE BRAGANÇA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

CELSO LUIZ DOS REIS MONTEIRO JUNIOR

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL INCLUSIVA

BRAGANÇA-PA

2021

CELSO LUIZ DOS REIS MONTEIRO JUNIOR

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL INCLUSIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciado Pleno em Pedagogia, sob a orientação do Prof. Dr. Joel Cardoso.

BRAGANÇA-PA

2021

CELSO LUIZ DOS REIS MONTEIRO JUNIOR

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL INCLUSIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciado Pleno em Pedagogia, sob a orientação da Prof. Dr. Joel Cardoso.

APROVADO EM: ____/____/____

CONCEITO: _____

BANCA AVALIADORA



Prof. Dr. Joel Cardoso

Orientador – Universidade Federal do Pará (ICA-UFGPA)

Prof^ª. Dr^ª. Neide Maria Fernandes Rodrigues de Sousa
Avaliadora – Universidade Federal do Pará (UFGPA)

Prof. Dr. Francisco Pereira de Oliveira
Avaliador – Universidade Federal do Pará (UFGPA)

Dedico este trabalho à minha esposa
Patrícia de Paula, minha família, e
aos que sempre apoiaram meu
crescimento e torceram pela minha
conquista.

AGRADECIMENTOS

Minha trajetória é feita de oportunidades, e agradeço a Deus por isso. Posso não ser o melhor dos homens, mas faço de tudo para ser o melhor de mim mesmo. Trabalhar e estudar é complicado demais, a batalha é árdua, mas a vitória recompensadora. Dedico esta graduação a Patrícia de Paula, minha esposa, que sempre esteve ao meu lado, me encorajando a não desistir e seguir, pois lá na frente, tudo o que fazemos aqui será glorificado. Minha família não esteve presente, mas meus familiares conseguiram suprir a necessidade que eu tive de um aconchego necessário para não parar de lutar.

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Joel Cardoso e, em especial, a profa. Dra. Neide Maria F de Sousa – diretora da FACED por todo que me foi dado.

Parecem palavras sem lógica, mas dentro da minha cabeça eu consigo compreender. Obrigado a todos!

Vamos, pois, em frente... Vida que segue.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem.

Gilles Brougere¹

¹ BROUGÈRE, 2010, p. 104.

RESUMO

Esse trabalho de cunho bibliográfico tem o objetivo de refletir sobre o brincar na educação infantil inclusiva tendo como foco o público-alvo da Educação Especial (PAEE). As brincadeiras são atividades naturais das crianças. Infância e brincadeira estão intrinsecamente inter-relacionados. Pesquisas realizadas sugerem que a criança percebe o mundo através do brincar. O lúdico na infância possibilita a criança construir sua identidade, autonomia e estimula o desenvolvimento cognitivo, motor e sócio afetivo. A educação infantil inclusiva, é a primeira etapa da Educação básica. Documentos oficiais asseguram o brincar como um direito da criança e deve ser exercido em diferentes espaços, inclusive nos espaços da creche e pré-escola . A Educação Especial Inclusiva a educação infantil focaliza alunos público-alvo da Educação Especial (PAEE). Na perspectiva da Educação Especial o brincar auxilia as crianças PAEE na construção de habilidades cognitiva, linguísticas, motoras e sócio- emocional .

Palavras-chave: Brincar. Educação Infantil Inclusiva. PAEE

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL INCLUSIVA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	9
3. OS JOGOS EDUCATIVOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA INCLUSIVA E A CRIANÇA PÚBLICO ALVO DA EDUCAÇÃO ESPECIAL.....	12
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	15
5. REFERENCIAS	16

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho de cunho bibliográfico objetiva uma reflexão sobre o brincar na educação infantil inclusiva, tendo como foco o público-alvo da Educação Especial (PAEE).

O artigo tenta evidenciar a importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. As brincadeiras fazem parte da estrutura curricular da Educação Infantil e pode ser usada como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças público alvo da educação especial dentro do ambiente escolar, buscando a inclusão com todos.

O trabalho foi organizado em dois tópicos. No primeiro, se discute o brincar no desenvolvimento da criança indicando o papel da ludicidade na construção cognitiva, social, afetiva e motora, assim como os documentos oficiais que asseguram o brincar como um direito da criança na Educação Infantil. No segundo tópico, a discussão se direciona para os jogos educativos e sua aplicabilidade em turmas inclusivas, com crianças público alvo da educação especial.

2. O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL INCLUSIVA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

As brincadeiras são atividades básicas das crianças. Infância e brincadeira estão intrinsecamente inter-relacionados. O brincar acontece em diferentes espaços e lugares: na rua, em casa ou na escola. Pesquisas indicam o brincar como atividade natural da criança, que possibilita construir identidade, autonomia, estimula o desenvolvimento cognitivo, motor e sócio afetivo (KISHIMOTO, 2017; VYGOTSKY,1998).

O brincar é uma atividade típica da infância. As brincadeiras podem auxiliar a criança a desenvolver habilidades linguísticas, sociais, cognitivas e motoras. A brincadeira está relacionada a momentos prazerosos, e possibilita o desenvolvimento cognitivo e motor, propicia que a criança adquira novos conhecimentos, aprenda a respeitar o outro e passe a observar as regras que regem o convívio, além de ampliar consideravelmente o relacionamento social. Tudo isso e

um aprendizado que será levado para a vida toda. Enquanto a criança brinca, ela pratica atividades intelectuais, exercita equilíbrio emocional e também melhora a integração social (KISHIMOTO, 2017)

O desenvolvimento de uma criança é influenciado pelos jogos e brincadeiras, brincadeiras essas que estimulam o agir, despertam a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, portanto, conseqüentemente, proporcionará o desenvolvimento da concentração, do pensamento e da linguagem.

A criança se expressa pela ludicidade. Nessa atividade, a criança representa o mundo, trabalha com significados e regras sociais. A brincadeira estimula na criança o desenvolvimento de habilidades, criando novos e ricos significados com o mundo que a cerca, ajudando-a a compreender tudo o que ocorre ao seu redor. O diálogo interior, advindo do pensamento verbal, é facilitado por acontecimentos sociais, o que mostra a importância da convivência da criança com o grupo, ajudando-a a compreender os objetos e o seu funcionamento (OLIVEIRA, 2002, KISHIMOTO, 2017).

Em cada fase do desenvolvimento infantil ocorrem brincadeiras específicas. No estágio sensório motor, entre 0 a 1 ano e 6 meses a 2 anos aproximadamente, no qual os reflexos iniciais evoluem para esquemas senso-motor, as crianças se divertem com jogos sensoriais (chupar, manipular, sacudir, golpear, etc.) com jogos motores (engatinhar, andar, etc.). Brincadeiras de assoprar, acertar no "alvo"; soltar objetos dentro de caixas, desenhar e pintar livremente são muito presentes nos espaços da creche; (PALACIOS, PANIAGUA, 2007; PIAGET, 1978).

No estágio pré-operatório, isto é, entre 1 ano e 6 meses até os 6 anos aproximadamente, a função simbólica da criança evolui. Ai, a criança desenvolve a capacidade de representar e simbolizar, de evocar objetos ausentes, consegue diferenciar entre significante e significado apresenta a capacidade estabelecer imagens mentais. Nessa direção, linguagem, e a sociabilidade apresentam um salto qualitativo e auxiliam a construção do pensamento (PIAGET, 1990).

Nessa fase, o lúdico toma uma dimensão importante no desenvolvimento das habilidades simbólicas e de representação. Pertencem, também a essa fase os jogos simbólicos ou denominados como o faz de conta, que se tornam as brincadeiras dominantes.

Para Vygotsky (1998), o brincar do faz de conta possibilita o aprendizado e atua na zona de desenvolvimento proximal da criança. Os jogos simbólicos (ou os ditos faz de conta) caracterizam-se pela capacidade da criança trabalhar com regras de condutas da cultura, com imaginação e significados. A criança, por meio da imaginação e do uso de símbolos, planeja ações, representa situações e utiliza regras, permitindo que ela avance para além da sua fase do desenvolvimento.

Para o autor, pelas brincadeiras simbólicas as crianças apropriam-se de elementos da realidade, atribuindo novos significados. Na brincadeira do faz-de-conta, as crianças trabalham com representações e significados, com o imaginário e com a imitação.

Através das brincadeiras, a criança aprende a diversas formas de se expressar e de interagir com o mundo a sua volta, com possibilidades de novas aprendizagens. Pela brincadeira do faz de conta, a criança amplia consideravelmente seus conhecimentos, aprende a dar uma nova simbologia aos objetos, manifesta a sua capacidade de se expressar e representar seu cotidiano de forma simbólica. Dessa forma, o brincar define-se como uma das maneiras em que a criança encontra de representar suas experiências, interpretar o mundo, com resgate de aspectos da vida sociocultural (OLIVEIRA, 2002, SOUSA, 2004, WAJSKOP, 2007).

Documentos legais inserem o brincar como atividade essencial na infância. As diretrizes educacionais da Educação infantil – DCNEI- Resolução CNE/CEB nº 5/2009 destacam a brincadeira com uma atividade da infância.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4º, definem a criança como sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2010).

A base Nacional Comum Curricular-BNCC de 2018, o brincar é assegurado como um direito das crianças.

Nessa atividade a criança constrói e troca significados culturais, produzindo com conhecimentos e criatividade, além de ter experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2018).

Como podemos verificar, o brincar tem influência no desenvolvimento integral da criança auxilia na construção da identidade da criança. Fica claro, portanto, que brincar não é apenas um mero divertimento, mas um meio para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

3. OS JOGOS EDUCATIVOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA INCLUSIVA E A CRIANÇA PÚBLICO ALVO DA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento.

T. Kishimoto²

Dada a importância do brincar no desenvolvimento das crianças, os jogos e brincadeiras devem ser vistos como um recurso essencial no planejamento e prática pedagógica.

As práticas pedagógicas devem ser desafiadoras, mas, ao mesmo tempo, prazerosa, possibilitando de modo espontâneo que as crianças aprendam naturalmente. Para Kishimoto (2003/2017), os jogos educativos com fins pedagógicos são importantes para aprendizagem, visto que o docente - com cuidado - pode planejar a utilização de atividades lúdicas. Assim, a criança aprende de forma mais participativa e prazerosa, além de desenvolver habilidades e competências.

Os jogos se constituem como grandes contribuições no desenvolvimento integral da criança, uma vez que as ações do jogo estão ligadas a afetividade, a sociabilidade, a inteligência e a motricidade (NEGRINI, 1994).

Para Piaget (1990), a criança pode se desenvolver em três tipos de jogos: o jogo simbólico, de exercício e de regras; no qual cada um possui suas especificidades. No jogo simbólico, quando a criança se valerá de imitações e símbolos, representando às situações que acontecem ao seu redor, principalmente aquelas presenciadas por familiares. O jogo de exercício, em que a criança faz a

² Kishimoto 2003/2017, p. 46 – 47.

exploração dos objetos. E o jogo de regras, que nada mais é do que a criança entender que dentro do jogo existem regras a serem seguidas.

A criança tem a oportunidade, por meio da brincadeira, de compreender e desenvolver a realidade, explorar tudo aspectos fundamentais que estão presentes a sua volta, desenvolvendo, assim, aspectos cognitivos, morais, políticos, sociais e emocionais.

Brincar, como vimos, é fundamental. É um meio através do qual as crianças se valem para exteriorizar e desenvolver a sua criatividade diante o mundo que a cerca, e aumentar as suas habilidades motoras e cognitivas. Deve se constituir como uma atividade prazerosa e espontânea.

Na atualidade, a educação infantil tem a proposta da inclusão educacional. Ela se direciona para diversas modificações na escola: um projeto pedagógico flexível, provisão de recursos suplementares e complementares; acessibilidade a todos os ambientes físicos; parceria com os pais; gestão mais democrática; currículos flexíveis com adaptações individualizadas; formação inicial e continuada de professores entre outros (SOUSA, NASCIMENTO, 2018).

A escola, atualmente, tem a responsabilidade de perceber e acolher os alunos com suas necessidades e motivações diferenciadas e, a partir daí, ofertar também metodologias distintas que levem em consideração essas necessidades distintas para que alcancemos um bom desempenho educacional.

O lúdico é um importante aliado potencializador quando se trata inclusão escolar. Jogos e brincadeiras aumentam a autoestima e a integração de todos no processo de ensino aprendizagem, pois possibilita a criança participar de modo ativo, sem haver preocupação com as diferenças, deixando o ambiente natural, havendo uma maior socialização e superação das dificuldades. As crianças se sentem iguais, não havendo distinção.

Diferentes e variados jogos podem ser utilizados para o desenvolvimento das crianças público alvo da educação especial (PAEE). No planejamento pedagógico, a utilização da ludicidade possibilita o trabalho de forma individual ou coletiva, como uma ponte entre o aprendizado e a construção do conhecimento. Os jogos educativos estimulam a sociabilidade a determinadas capacidades (cognitiva, social, motora) das crianças.

A utilização de jogos e brincadeiras têm se mostrado como um recurso importante na flexibilização curricular para o público alvo da Educação especial

(PAEE). O lúdico proporciona às crianças com necessidades especiais novas experiências em seu convívio com os demais, possibilitando a socialização e absorção do aprendizado, tornando-os participativos. Os métodos pela via do lúdico são variados e devem ser leves, gostosos, prazerosos, atraentes, motivando novas práticas pedagógicas voltadas à Educação Inclusiva, visando atingir resultados diretos e positivos dentro. A participação do professor nesse processo é de suma importância nesse processo, pois será o mediador de tudo (PUPO; BEZERRA, 2018).

Os espaços lúdicos de inclusão devem, sempre que possível, contar com brinquedos e equipamentos que contribuam para a interação e integração de todas as crianças, independentemente de suas diferenças. Esses equipamentos auxiliam na autoestima daquelas crianças que possuem deficiência, visto que irão conviver com outros alunos em uma escola comum (MACHADO, 2005).

Existe um conjunto de brincadeiras e jogos que podem ser utilizados no planejamento do professor. O primeiro momento do planejamento é identificar as características da turma e a possibilidade de flexibilização. A seguir, selecionar algumas brincadeiras que podem ser utilizadas para a turma que tenha crianças público alvo da educação especial são: alfabeto na natureza; caixa dos sentidos, descobrindo os sonhos, alfabetos móveis de letras, com vários tamanhos e materiais, jogos com pranchas de comunicação aumentativa e alternativa

O processo de construção de habilidades (sociais cognitivas, motores) pode ser alcançado quando se utiliza jogos e brincadeiras de forma educativa. O planejamento de uma ação deve atender o desenvolvimento individual, porém, com ações em grupo, promovendo momentos de descontração e cooperação, com o objetivo único, que é o aprendizado.

Ao realizar dinâmicas com os alunos, o professor deve se constituir sempre como um agente interventor e potencializador dos conhecimentos adquiridos nesse ambiente, despertando, harmoniosamente, em todos o interesse de aprender, sempre utilizando estratégias de acordo com o objetivo traçado anteriormente, contribuindo e favorecendo a superação dos limites de cada um, instigando a solução de problemas.

O lúdico também perpassa pelo jogo artístico, por um repertório musical, pela utilização de fantoches, pela montagem de teatrinhos; pelos diversos tipos de linguagem e expressão corporal que permitirão uma maior comunicação, sempre

estimulando a socialização, diminuindo a timidez, promovendo uma integração de todos, além de sensibilizar a criança a respeito da descoberta do próprio corpo. A brinquedoteca deve ser sempre um ambiente de inclusão, um local onde todos podem se divertir juntos, em um mundo de imaginação e de muita diversão.

Portanto, o planejamento de todas as atividades desenvolvidas em sala de aula, buscando a inclusão escolar, deve-se evitar a exclusão, para que alcance a todos de forma igualitária, explorando o potencial de cada um dos alunos, promovendo a construção e o interesse de novos conhecimentos. E essas atividades devem ter como eixo estruturante o brincar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, no levantamento realizado, conclui-se que o lúdico é compreendido como uma atividade básica da infância e ao mesmo tempo uma ferramenta no trabalho de inclusão. As brincadeiras e jogos educativos estimulam o desenvolvimento, de habilidades motoras, sociais e cognitivas. Pelo brincar a criança cria e, imediatamente, recria e, inventando, reconstrói e interpreta o mundo ao seu redor, fazendo com que o aprendizado flua de forma mais natural e muito mais prazerosa.

As crianças que são o público alvo da educação especial devem ser estimuladas pelas brincadeiras em grupo. Isso faz com que elas se sintam participantes, incluídas e aceitas e isso deve ser reforçado pelo professor que, neste processo, deve promover a participação de todos, não somente em sala de aula, mas em todo o ambiente escolar. O desenvolvimento cognitivo aumenta com essas dinâmicas, motivando as crianças a explorarem as suas capacidades e fazendo com que construam seus conceitos sobre tudo que as cerca.

Os Jogos, brinquedos e brincadeiras, enquanto atividades pedagógicas são, como vimos, ferramentas importantes. Para o uso educativo deve ser feito um planejamento com finalidade de estimular o aprendizado e desenvolvimento da criança.

As atividades lúdicas devem, de acordo com a faixa etária, estar direcionadas a cada estágio do desenvolvimento, sem esquecer, obviamente, de que devem ser observadas as especificidades de cada um desses alunos em sala de aula. As atividades, nesse sentido, têm que ser bem pensadas, planejadas para atrair a

atenção e participação de todos que fazem parte do grupo. Desta forma, com certeza, haverá construção de conhecimento e fixação do assunto.

Cumprir observar, ainda, que, não somente com o professor, mas, também, no ambiente familiar, nos espaços externos a sala de aula, deveria haver estimulação da criança, direcionando as suas atividades, para possibilitar um melhor desenvolvimento das condições desta criança. Cada indivíduo possui seu potencial, um potencial que deve ser 'descoberto' e explorado. Para que isso ocorra de forma salutar e natural, são importantes ações externas, nas quais o professor é o grande promotor e mediador. O planejamento se torna importante para atrair a atenção dos alunos e, dessa forma, proporcionar motivação para a inclusão das crianças com necessidades especiais ou não, em descobrir o seu lugar ao mundo. De maneira simples, o lúdico prepara essas crianças, desenvolvendo todas as suas capacidades, moldando esses pequenos futuros cidadãos.

REFERENCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil/os-objetivos-de-aprendizagem-e-desenvolvimento-para-a-educacao-infantil>. Acesso: 04 fevereiro 2021.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (livro eletrônico: edição original 7ª ed. de 2003). São Paulo: Cortez, 2017.

MACHADO, Edileine. V. **Missão: buscar alternativas para a melhoria da qualidade de vida das pessoas com deficiências**. Disponível em: <http://www.unicid.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=3686>. Acesso em 12 janeiro 2021.

NEGRINI, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prone, 1994.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação infantil fundamentos e métodos**. São Paulo. Cortez editora, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imitação e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PUPO, L. O.; BEZERRA, G. F. Inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais: a educação infantil em foco. **Revista Teias**, [S.l.], v. 19, n. 53, p. 208-232, jul. 2018. ISSN 1982-0305. Disponível em <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/27456>>. Acesso em: 18 janeiro de 2021.

PALACIOS, Jesús & PANIAGUA, Gema. **Educação Infantil**: resposta educativa à diversidade. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SOUSA, N. M. F. R.; NASCIMENTO, D. A. A inclusão escolar e o aluno com síndrome de Down: as adaptações curriculares e a avaliação da aprendizagem. **Educação & Formação**, [S. l.], v. 3, n. 3, p. 121–140, 2018.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1998

WAJSKOP, G.. **Brincar na pré-escola**. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.