

UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES
PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM
PSICOPEDAGOGIA INSTITUCIONAL

JOGOS E SUA CONTRIBUIÇÃO A EDUCAÇÃO

Luiz Severino Neto

Vila Velha/2017

LUIZ SEVERINO NETO

JOGOS E SUA CONTRIBUIÇÃO A EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a Universidade Candido
Mendes – UCAM, para obtenção do
título de Especialista em
Psicopedagogia Institucional.

Vila Velha, ____ de _____ de 2017.

LUIZ SEVERINO NETO

JOGOS E SUA CONTRIBUIÇÃO A EDUCAÇÃO

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia Institucional, da Universidade Candido Mendes, sob orientação da Prof.^a Istela Racanelli.

ORIENTADOR(A):

Istela Racanelli
Tutora do Curso de Psicopedagogia Institucional

Nota

Vila Velha/2017

A Elaine, meu grande amor.

A Gustavo e Benjamin, minhas
felicidades.

À minha guerreira esposa que sempre esteve comigo me dando força para que eu esteja concluindo a Especialização;

À minha Tutora, Prof.^a Istela Racanelli – que sempre esteve disponível para atender as minhas dúvidas;

Aos Escoteiros do Brasil que me deram a oportunidade de estar iniciando e concluindo a Especialização.

“A Educação, tal como a entendo, não consiste em introduzir no cérebro da criança uma certa dose de conhecimentos, mas sim, em despertar-lhe o desejo de conhecer e indicar-lhe o método de estudo. Além de formação puramente escolar, a educação moderna procura desenvolver o caráter, a habilidade técnica e a saúde do corpo”

Robert Baden-Powell

RESUMO

O documento trata da importância dos jogos e seus diferentes tipos para o apoio aos trabalhos de sala de aula. É brincando que conseguimos crescer Física, Social, Intelectual, Espiritual e Afetivamente e nesse sentido venho mostrar como a prática dos jogos são ideias para a fixação de valores, aprendizado e a integração entre crianças e adolescentes no ambiente escolar. Através do Jogo trabalhamos regras: se você quer participar, aceite, então, as regras pré-estabelecidas. Para que um jogo tenha valor, é preciso que observemos o seguinte: Seja de agrado dos Discentes; Sejam disciplinados; Possuam regras simples, mas que sejam obedecidas estritamente.

A escolha do tema “jogos” foi devido a minha experiência como Chefe Escoteiro e a prática dos jogos ao ar livre como apoio às atividades escolares. Ao trabalhar alguma atividade com os alunos, observei que a fixação no caderno com atividades, feita isoladamente, não seria eficaz, fazendo com que o aluno apenas copiasse e respondesse, então inseri o jogo como ponto de apoio às atividades. Além da escrita e o exercício, o aluno também vivencia a atividade na prática, se tornando mais atrativo e tendo mais um ponto de fixação da atividade.

A proposta do estudo é evidenciar a importância dos jogos nas atividades escolares, os tipos de jogos e onde é aplicado, a contribuição da educação não formal nesse processo e como o Psicopedagogo poderá utilizar os jogos em atividades de fixação, o público alvo e seus espaços.

Palavras-Chave:

Jogos; Ar livre; Escotismo; Psicopedagogo; Atividades escolares; Deficiência mental.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1 A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA ATUAÇÃO DO PSICOPEDAGOGO.....	10
2 JOGOS NA SALA DE AULA.....	14
3 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	16
3.1 JOGOS NA EDUCAÇÃO NÃO FORMAL.....	19
4 JOGOS E DINÂMICAS DE GRUPO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA...	28
CONCLUSÃO.....	35
REFERÊNCIAS.....	37

INTRODUÇÃO

Brincadeiras e jogos sempre estiveram presentes no cotidiano das crianças com o objetivo de interação, socializar, brincar, imaginar. Através da brincadeira que a criança retrata o mundo adulto de ser, imitam os Pais, os Tios e faz um mundo de faz de conta se tornar atrativo, ela aprende a conviver com as regras, ela externa os seus sentimentos e medos. A criança é capaz de superar os desafios, de aprender com facilidade e querer continuar aprendendo, tudo isso através de uma brincadeira.

Segundo Negrine (1995 p. 10) o surgimento de um mundo ilusório e imaginário na criança é o que, na opinião de Vygotski, se constitui “jogo”, uma vez que a imaginação como novo processo psicológico não está presente na consciência da criança pequena e é totalmente alheia aos animais.

É importante ressaltar a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem humana, ou seja, as atividades como a contação de histórias, a música, os jogos, e tudo que estimule a criatividade são fundamentais para promover a aprendizagem da criança.

Através da brincadeira a criança poderá estimular todas as suas potencialidades, e desenvolver seu lado social, motor e cognitivo. Segundo Piaget, as crianças não raciocinam como adultos, sendo elas as próprias construtoras ativas do conhecimento, vivendo constantemente criando e testando suas teorias sobre o mundo.

Brincando a criança vai construindo sua identidade, assim como vai se desenvolvendo e vai aprendendo os instrumentos de brincar, ou seja, os brinquedos criados a partir de imagens, significantes e significados próprios da cultura do grupo a que pertence.

O brincar pode ser um fenômeno psicológico e psicopedagógico, como uma necessidade e um fator determinante no desenvolvimento integral de sujeito

humano, essencial na constituição de sua personalidade, e de sua identidade, como fator de relação e comunicação com outros sujeitos e consigo mesmo.

O jogo é considerado importante para o crescimento de uma criança, favorecendo o desenvolvimento humano a partir das ações que o sujeito exerce sobre o ambiente. Piaget ressaltou em seus estudos os jogos de exercício, no período sensório-motor; jogos simbólicos, no período pré-operatório; e jogos de regras.

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

É importante o psicopedagogo ter conhecimento de jogos e atividades que atraem a atenção das crianças para o apoio necessário de suas ações. Ter um catálogo de jogos, pesquisar e vivencia-los são essenciais para o atendimento eficaz e próprio de acordo com a situação escolar da criança.

Segundo Pimentel (2004, p. 57)

É importante a escolha de um jogo e dos meios adequados para oferecê-lo à criança, particularmente quando visamos retirar dele o maior proveito educativo. Advém disso à necessidade de transferir à escola as mesmas motivações que a criança encontra para jogar fora desse espaço.

Portanto, para o psicopedagogo, o uso dos jogos torna-se fundamental tanto para realizar o diagnóstico de uma criança com transtorno ou dificuldade de aprendizagem, assim como os utiliza como ferramentas durante as suas intervenções terapêuticas.

Neste trabalho, foram utilizadas, quanto aos fins, as pesquisas exploratória, de campo e a descritiva e quanto ao meio às pesquisas bibliográficas.

1 A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA ATUAÇÃO DO PSICOPEDAGOGO

A Psicopedagogia pesquisa o processo da aprendizagem humana, investigando os motivos que dificultam o aprendizado, para poder orientar-se na elaboração de situações, possibilitando facilidades neste processo. Com este objetivo, propõe estratégias para o desenvolvimento do aprender e alternativas para ultrapassar o não aprender.

Como estratégias metodológicas, os jogos e brincadeiras proporcionam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e facilitam a construção do conhecimento.

Trabalhando com materiais concretos e atividades lúdicas e práticas, a criança tem a possibilidade de criar, refletir, analisar e interagir com os colegas e com o professor.

É na escola onde a intervenção pedagógica intencional desencadeia o processo de ensino-aprendizagem e o professor é quem interfere na zona de desenvolvimento proximal do aluno, fazendo com que o desenvolvimento potencial se torne real.

Vygotsky afirma que ao brincar a criança reproduz regras, vivência princípios da realidade, e pelas interações requeridas pelo brinquedo internaliza o real, promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Segundo VYGOTSKY (1991, p.)

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. O brinquedo é um fator muito importante nas transformações internas do desenvolvimento da criança.

Os jogos favorecem a construção do conhecimento, porém eles devem ser bem planejados, aplicados com objetivos claros e bem definidos, considerando a idade e as limitações de cada aluno.

Assumindo o potencial que tem o jogo no processo ensino-aprendizagem, o adulto será o responsável pela organização do espaço físico e o construtor do espaço lúdico, não deixando de ser sociocultural. Sem a intervenção do adulto, a criança deve participar das decisões e valorizar ao máximo as possibilidades do jogo.

Vários estudos, em especial os de Piaget e Vygotsky, referem-se à relevância do jogo como promotor de aprendizagens, sendo elas de conteúdos sistematizados ou não. Esses conteúdos têm origem nas interações entre as crianças em situação de jogo, permitindo sua compreensão à medida que novos conteúdos vão sendo integrados às estruturas anteriores, modificando-as.

Piaget analisou e estabeleceu relações entre o jogo e o desenvolvimento intelectual. Segundo os estudos do autor, existem três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil e fundamenta a classificação por ele proposta:

- **Jogos de exercício:** são as atividades lúdicas da criança no período sensório-motor, que vai dos 0 anos até o aparecimento da linguagem. São exercícios simples cuja finalidade é o prazer do funcionamento. Caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Jogos sonoros, visuais, olfativos, gustativos, motores e de manipulação.
- **Jogos simbólicos:** compreende a idade dos 2 aos 7 anos aproximadamente. São jogos de ficção e imitação. Através do faz-de-conta, a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Destacam-se os jogos de papéis, faz-de-conta e representação.

- **Jogos de regras:** são praticados a partir dos 7 anos de idade. A regra é o elemento principal deste tipo de jogo, que surge da organização coletiva das atividades lúdicas e são indispensáveis para o desenvolvimento moral, cognitivo, social, político e emocional. Há dois tipos de regras nesse jogo: as regras transmitidas, mantidas em sucessivas gerações (bolinha de gude, amarelinha), e as regras espontâneas: contratual e momentânea, propostas pelas próprias crianças.

Para Piaget, o jogo oferece uma grande contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. O jogo infantil propicia a prática do intelecto, já que utiliza a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras dimensões próprias do ser humano. Piaget demonstrou que as atividades lúdicas sensibilizam, socializam e conscientizam, destacando a importância de aplicá-las nas diferentes fases da aprendizagem escolar.

Para VYGOTSKY (1998) admite que no começo da vida de uma criança, os fatores biológicos superam os sociais, só depois, aos poucos, a integração social será o fator decisivo para o desenvolvimento do seu pensamento. No entanto, ele se opõe às teorias onde o desenvolvimento se divide em estágios individuais. Para ele, inicialmente, as respostas que as crianças dão ao mundo são determinadas pelos processos biológicos. Mas, na constante mediação com adultos ou pessoas mais experientes, os processos psicológicos mais complexos, típicos do homem começam a tomar forma. Assim, é pela interação social que as funções cognitivas do mesmo são elaboradas.

Na visão de Vygotsky, a constituição das funções complexas do pensamento é veiculada principalmente pelas trocas sociais, e nesta interação, o fator de maior peso é a linguagem, ou seja, a comunicação entre os homens. A linguagem intervém no processo de desenvolvimento da criança desde o nascimento. Quando os adultos nomeiam objetos, pessoa ou fenômenos que se passam no meio ambiente, estão oferecendo elementos por meio dos quais ela organiza sua percepção. Por acreditar que as funções psíquicas do

indivíduo são construídas na medida em que são utilizadas, defende a idéia de que as interações de um modo geral e o ensino em particular, não devem estar atrelados ao processo de amadurecimento. Para ele a criança amadurece ao ser ensinada e educada, quer dizer, à medida que, sob a orientação dos adultos ou companheiros mais experientes, se apropria do conhecimento elaborado pelas gerações precedentes e disponível em sua cultura. Desse modo, a maturação se manifesta e se produz no processo de educação e ensino. Daí a relevância da interação social, uma vez que dela depende o desenvolvimento mental. VYGOTSKY (1998) identifica dois níveis de desenvolvimento nas crianças:

1. **Nível de desenvolvimento real**, que é o desenvolvimento já adquirido, ou seja, aquilo que a criança já é capaz de fazer por si própria, sem ajuda do outro.
2. **Nível de desenvolvimento potencial**, aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa.

Para melhor explicar a importância das interações sociais no desenvolvimento cognitivo, Vygotsky cria o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que é a distância entre o que a criança faz sozinha (nível de desenvolvimento real) e o que ela é capaz de fazer com a intervenção de um adulto (nível de desenvolvimento potencial). Esta zona de desenvolvimento proximal é a potencialidade para aprender, e que não é a mesma para todas as pessoas. Desta forma Vygotsky afirma que a aprendizagem interage com o desenvolvimento, e que ambos estão inter-relacionados. A aprendizagem gera o desenvolvimento, assim como o desenvolvimento mental só pode realizar-se por intermédio da aprendizagem.

2 JOGOS NA SALA DE AULA

No contexto escolar podemos conceber como atividades lúdicas o: desenhar, brincar, jogar, dançar, montar, construir, cantar, entre outros. O brincar para as crianças é algo essencial para seu desenvolvimento e aprendizagem e neste sentido a mudança no conteúdo da brincadeira da criança está intimamente relacionada à mudança em suas atividades cotidianas. (ELKONIN apud BOMTEMPO, 2008).

Bomtempo (2008) pontua que no decorrer do desenvolvimento várias maneiras da ação de brincar aparecem. Da mesma forma que a criança adquire habilidades de andar, falar, escrever por meio da repetição, passa do jogo simbólico para o faz de conta com intuito de introduzir-se no mundo dos adultos e com o tempo deixa algumas brincadeiras simples de lado e começa a participar de brincadeiras mais elaboradas.

As crianças menores não conseguem fazer uma similaridade física entre o objeto e a realidade, ou seja, um carro de brinquedo não pode ser um telefone, mas somente um carro. Crianças a partir dos quatro anos já conseguem usar objetos cuja função real contrasta a função imaginária e pode até ultrapassar a resposta usual e fazer de um carro de brinquedo comportar-se como um carro de verdade.

A atividade lúdica do brincar construtivo na infância apresenta aspectos positivos no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Para Bomtempo (2008), os blocos de construção (pecinhas) são essenciais para o desenvolvimento infantil em diferentes faixas etárias, pois não se tratam de objetos acabados, oferecendo possibilidade de uso, de encaixe e montagem. Mas faz uma ressalva frisando que esse tipo de material necessita de tempo para atingir todo o seu potencial.

Assim como no faz de conta às construções com blocos progridem e passam de simples para mais elaborada. As mesmas contêm significado para crianças, transformam seus pensamentos e ideias abstratas em concretas. Os benefícios

com esse tipo de brincadeira favorecem o: planejamento, a persistência, dentre outros aspectos do desenvolvimento.

Outro tipo de brincar construtivo são os quebra-cabeças, que estimulam o raciocínio, a atenção; favorecem a socialização e a cooperação. Por meio dessas atividades, imagens mentais vão se formando, contudo, dependendo da idade da criança, da especificidade do quebra-cabeça, a criança necessitará de auxílio ou pistas para montá-lo. A ação colaborativa de um adulto ou alguém mais experiente, porém, irá influenciar o desempenho da criança. (VYGOTSKI apud BOMTEMPO, 2008).

É importante que o educador conheça seu aluno e saiba como acontece o processo de ensino e aprendizagem em cada uma de suas etapas. O brincar na sala de aula e a exploração dos mais diversos materiais pelas crianças qualificam a prática pedagógica do educador.

O Professor entra nesse cenário como mediador da brincadeira e estimulador para que a criança brinque e sempre evolua em suas ações.

3 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

As primeiras reflexões sobre a importância da prática do Jogo se deu na Grécia antiga com Platão, segundo Almeida (1998, p. 19-20) condenava, na Grécia, as atividades que exacerbaram a competição e o resultado. O filósofo defendia o jogo como um meio de aprendizagem mais atrativo e progressivo, de maneira que, inclusive, os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas.

Aristóteles, na interpretação de Brougère (1998, p. 28), o jogo era um meio de relaxamento, divertimento, descanso e resgate de energias para as atividades diárias. O trabalho era considerado a atividade mais importante e o jogo com cunho recreativo como meio de recuperação para as atividades produtivas.

Os romanos transformava o jogo num espetáculo, simulando a realidade. Também era muito valorizado como meio de exercitação de conhecimentos, habilidades e atitudes. (BROUGÉRE, 1998, 36-39).

Na Idade Média, Ariès (1981) o jogo era considerado como formação disciplinadora, que defendia a mortificação do corpo e, portanto, condenava o jogo, considerando-o como atividade inadequada, comparável à embriaguez e à prostituição. Outra visão concebia o jogo como atividade de grande importância cultural, pois envolvia e promovia uma intensa comunicação e interação social entre todos os membros da comunidade, sem distinção de classe, gênero ou idade.

Com base nas informações históricas, 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.

Na atualidade se observa a perda do espaço das brincadeiras infantis no cotidiano das crianças, isso acontece pelo uso excessivo de tecnologias, de modo que boa parte das crianças parece nem saber mais como brincar, sem utilizarem instrumentos tecnológicos. A falta do brincar vem acarretando vários problemas como, dificuldades na interação e inter-relação social, dificuldades de socialização e aprendizagem, déficit de atenção, hiperatividade em sala de aula e problemas de gênero.

Ao tratar da formação da criança ou sobre o processo de ensino-aprendizagem na formação infantil, o jogo não deve ser encarado como diversão para a criança onde este por sua vez, é utilizado como ferramenta para extravasar a energia, sem nenhum sentido pedagógico. Conforme Borba (2007, p. 36):

Quando a criança brinca de ser “outros” (pai, mãe, médico, fada, bruxa, ladrão, polícia. etc.) refletem sobre as suas relações com esses outros e tomam consciência de si e do mundo, estabelecendo, outras lógicas e fronteiras de significação da vida.

Sob esse olhar, é indispensável que se resgate e que se preserve esse mundo encantado, no qual a criança aprende a sonhar, aprende a projetar-se, nas mais variadas formas e posições, onde coloca-se no lugar de pessoas que gostaria de ser, vivenciando as experiências de outros indivíduos por alguns instantes. Assim, a brincadeira, o brinquedo e o jogo devem ser encarados como algo que possibilita tanto o prazer do brincar, como também possibilita o desenvolvimento das potencialidades e capacidades intelectuais do aluno, trabalhando-o em diversas áreas distintas do conhecimento, como afetividade, socialização, inserção e interação social, utilizando o lúdico em sala de aula como uma ferramenta prazerosa de aprender brincando. Como defende Kishimoto (2001, p. 36):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo

desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

O jogo tem função lúdica onde o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente. Também é educativo, pois o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Assim, o brincar de forma livre, parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, de modo que, o simples ato de brincar, não representa nenhuma aspiração pedagógica ou educativa, hora que, o brinquedo só torna-se um recurso pedagógico, quando utilizado com um sentido prático pré-definido e uma metodologia pré-estabelecida.

O jogo fomenta e favorece a exploração do conhecimento, por contar com a motivação da própria criança, típica do lúdico, utilizando como recursos estímulos internos e a influência de outras crianças.

3.1 JOGOS NA EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

Educação não formal são as atividades ou programas organizados fora do sistema regular de ensino, com objetivos educacionais bem definidos. A educação não formal se caracteriza como uma prática lúdica, cultural política e social, contudo esta ação quase não se dá nos âmbitos escolares e mesmo com a existência do programa federal chamado escolas abertas, na prática são poucas as escolas que atuam com esta perspectiva, de abrir as portas da escola para a comunidade nos finais de semana e é essa ação que se denomina escola aberta.

A Educação não formal vem tomando grandes proporções na área da educação na sociedade atual, um exemplo disso são as crescentes ações de instituições tanto governamentais, quanto não governamentais, prioritariamente no atendimento à criança e ao adolescente.

Entre tantas instituições de atendimento à criança e ao adolescente, O Movimento Escoteiro tem no Jogo como agente fundamental para o crescimento e evolução da criança. O Escotismo ensina brincando, e é brincando que acontece o desenvolvimento das potencialidades da criança.

A importância da prática de jogos no Escotismo é bem ilustrada pela definição dada pelo fundador Baden-Powell “O Escotismo é um jogo para Jovens”.

Robert Baden-Powell sugeria que, nas competições, permanecessem em disputa aqueles que fossem derrotados, a fim de aprimorar seu desenvolvimento, mostrando assim que o “jogo escoteiro” tem finalidades educativas e evitando a ênfase no espírito de concorrência entre os amigos e amigas. Uma das contribuições inovadoras do Escotismo para a Educação.

Além dessa prática, é na autêntica vivência das atividades e jogos escoteiros e na postura educacional do adulto, que os mais significativos valores são transmitidos e, principalmente, são aceitos e adotados pelos jovens. É na prática diária e na reflexão conjunta, que os valores escoteiros se consolidam.

O valor dos jogos na educação já é por todas e todos reconhecido, especialmente sua utilidade no desenvolvimento:

1. **Físico:** Resistência, força, agilidade, controle motor;
2. **Intelectual:** Observação, memória, dedução, imaginação, raciocínio e criatividade;
3. **Social:** Lealdade, cortesia, disciplina, cooperação, participação, colaboração, justiça e espírito esportivo;
4. **Afetivo:** amor ao próximo, cortesia, bondade, tolerância e empatia; e
5. **Espiritual:** Procura de Deus, reflexão, respeito à Natureza.

Independente de sua função educativa, o jogo tem também uma função lúdica, ou seja, de puro prazer, sem nenhuma outra intenção e, como tal, descarrega energias, desliga a mente, descontraí e expande alegria.

Dante (1998, p. 49) destaca que

as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança [...]

A aprendizagem pelo jogo oferece oportunidades para experimentar, aventurar, imaginar, sonhar, projetar, construir, criar e recriar a realidade.

No Escotismo o Jogo segue algumas classificações, entre elas destaco quatro categorias:

1. Jogos de Ar Livre;
2. Jogos de Interior;
3. Jogos Técnicos;
4. Grandes Jogos;

Além da Classificação, temos também os tipos, que também não são exclusivos:

Jogos Ativos Gerais (JAG) são jogos onde se desprende bastante energia por parte de todos os componentes do grupo. Geralmente são as primeiras atividades a serem dadas e servem para esquentar o corpo e os ânimos e quebrar o gelo entre os participantes que nunca se viram ou estão há algum tempo sem se verem.

Jogos de Revezamento são jogos disputados por equipe, onde cada um deve completar a sua tarefa antes de passar para o outro membro da mesma equipe, revezando-se. As equipes de tamanhos diferentes são compensadas por um ou mais membros que deve fazer a mesma tarefa mais de uma vez.

Jogos de Círculo são jogos onde a disposição necessária para que os membros do grupo fiquem em círculo, seja esse para que os participantes dêem a "volta ao mundo", seja para se forme uma "fila infinita", seja para se fazer um "cercado".

Jogos Intelectuais são os que exigem mais do cérebro do que o resto do corpo. Jogos de Dedução, Memória, Atenção e Inteligência e Jogos de Educação dos Sentidos podem ser classificados como Jogos Intelectuais.

Jogos Ativos são os jogos que desprendem energia. Diferem dos JAGs porque pode ser que nem todos os participantes estejam desprendendo a energia ao mesmo tempo.

Atividade de Tempo Livre se torna num jogo interessante, quando essa for devidamente instruída pelo Coordenador da Atividade. São tarefas extras, cuja execução ou não em nada afeta a atividade em si, mas a torna mais rica e detalhada, além de gerar mais pontos a quem as executa. Geralmente, para cada equipe, se passa uma lista de pequenas atividades interessantes a serem cumpridas a título de sugestão, e quem as fizer mostra-a ao adulto encarregado de recebê-las.

Além dos tipos acima apresenta-nos outra lista de jogos:

- Jogos de Educação dos Sentidos (tato, audição, vista, olfato, instinto);
- Jogos de Observação e Memória;
- Jogos de Energia e Equilíbrio;
- Jogos de Agilidade e de Força;
- Jogos de Corridas;
- Jogos de Orientação.

No Movimento Escoteiro é trabalhado e potencializado cinco áreas de desenvolvimento e em cada área é trabalhado jogos e atividades que devem estar preso aos Fundamentos do Movimento Escoteiro.

As cinco áreas de crescimento, cuja dedicação não podem ser deixadas de lado:

1. Crescimento Físico;

2. Crescimento Intelectual;
3. Crescimento Social;
4. Crescimento Afetivo;
5. Crescimento Espiritual.

Se o Movimento Escoteiro é Educacional, e se o Movimento se propõe a oferecer à criança esses crescimentos pessoais, então, tudo o que será feito deve estar direcionado a essas áreas.

Os **jogos de crescimento físico** são aqueles que desenvolvem o corpo e a saúde da criança. Geralmente, os Jogos de Ar Livre, o Jogo ativo geral, os de Revezamento, os Jogos Ativos, os de Energia e Equilíbrio, os de Agilidade e Força e os de Corridas encaixam nesse objetivo.

Exemplo de jogo físico

Nome do Jogo: Corrida das Lagartas

Tipo: Ativo

Aplicação: 6 a 18 anos

Regra: Forma-se uma fila em que cada um coloca as mãos no calcanhar de quem está na frente. Ninguém se ajoelha. O da frente tem as mãos e os pés no chão.

Observações: Esse jogo exige preparo físico e agilidade, porém é muito divertido.

Sugestões: Esse jogo fica animado para equipes numerosas. Para jovens de 15 a 8 anos, a corrida deve possuir alguns obstáculos.

Os **jogos de crescimento intelectual** desenvolvem o intelecto da criança, capacitando-o a pensar em situações inesperadas, a não se enganar pelas aparências das coisas, ajuda-o a crescer a sua capacidade de observação e sua memória, além de ser um bom ativador de espírito crítico e amplia a sua capacidade dedutiva e a sua agilidade mental.

Exemplo de jogo intelectual

Nome do Jogo: Duelo de Perguntas

Tipo: Intelectual

Aplicação: 6 a 18 anos

Regra: Jogo de eliminação. Formam-se duas equipes, uma "cara" e outra "coroa". Para cada sorteio de moeda, um membro da equipe correspondente, "o da vez", pode perguntar "ao da vez" da outra equipe qualquer coisa sobre um tema ou sobre qualquer assunto já dado nas Reuniões. Quem perder é eliminado do jogo.

Observações: Esse jogo é muito emocionante e divertido, apesar da eliminação, que geralmente é condenada pela boa prática de jogos. Para os eliminados, recomenda-se outra atividade que pode ser aplicada enquanto o jogo principal corre. Porém, em grupos onde todos se deem muito bem, vale a pena formar uma torcida organizada.

Materiais: Uma moeda para os sorteios.

Sugestões À regra podem muito bem serem trocadas. Assim como o organizador pode colocar qualquer critério que achar mais justo, desde que haja um critério de igualdade entre os duelistas. É claro que, à medida que uma equipe vai sendo eliminadas, as opções vão diminuindo, mas aqueles que ficam são na verdade, os "mais resistentes" e suportam um duelo de carga mais dura.

Dessa maneira, é bom formar uma ordem justa de contenda entre as duas equipes de forma que os duelistas, no início, tenham igualdade de condições intelectuais.

Os **jogos de crescimento social** são os que promovem o convívio social da criança e do menino na sua comunidade. A rigor, todo jogo é social, pois para que esse seja vencido, se constrói um espírito de solidariedade e fraternidade entre os participantes.

Exemplo de jogo social

Nome do Jogo: Jogo dos Pares

Tipo: Intelectual

Aplicação: 6 a 18 anos

Regra: Os participantes formam pares adversários que perguntam entre si.

Observações: Esse jogo é uma forma extremamente simples de os participantes se conhecerem ou aprofundar o conhecimento que um tem do outro.

Materiais: Uma lista de perguntas a serem feitas para cada participante, se o adulto achar conveniente. Geralmente, os próprios participantes criam as próprias perguntas.

Sugestões: Esse jogo é pouco interessante, mas não deixa de ter seus atrativos, principalmente nos grupos onde se impera o bom humor.

Os **jogos de crescimento afetivo** dependem não das regras e nem do tipo do jogo, mas sim da forma como ele é conduzido. Aliás, todos os tipos de crescimento dependem da condução dos jogos, mas nenhum em tamanho grau como o da carga afetiva de cada um. O Jogo ativo geral, que quebra o gelo provocado pelo distanciamento entre as pessoas, principalmente as crianças, após terem ficado algum tempo sem se ver é o ideal para avaliar o grau de afetividade entre os participantes.

Exemplo de jogo afetivo

Nome do Jogo: Corrida de Costas as Costas

Tipo: Ativo

Aplicação: 6 a 18 anos

Regra: Formam-se os participantes em duplas, um de costas para o outro e com os braços entrelaçados. Um vai de frente e o outro de ré até determinado ponto, para, no retorno, a situação se inverter.

Observações: É importante que esse jogo não seja confundido com uma "corrida com mochilas", isto é, um carregue o outro nas costas. Não que a "corrida de mochilas" não deva ser aplicada, mas o que interessa no nosso caso é a disciplina de cada um no acerto dos compassos de caminhada.

Esse jogo é ótimo para se avaliar a disciplina do grupo.

Sugestões: Não colocar muitos obstáculos nesse jogo, pois ele exige uma habilidade maior do que se pensa para se vencer do que se aparenta para quem assiste.

Esse jogo não depende do preparo dos seus participantes, mas da sua disciplina e do estado afetivo da Seção.

Os **jogos de crescimento espiritual** são também mais dependentes de como o jogo é conduzido pelo adulto. O tema principal do jogo, isto é, a fantasia que é montada sobre o jogo, deve ser direcionada para o crescimento religioso e espiritual.

Exemplo de jogo Espiritual

Nome do Jogo: Jogo das Pedras

Tipo: Revezamento

Aplicação: 6 a 18 anos

Regra: Para cada equipe em fila, traçam-se quatro círculos no mesmo alinhamento do pessoal. Em cada primeiro círculo coloca-se três pedras. Cada um de cada equipe deve colocar uma pedra no segundo, depois no terceiro e finalmente no quarto círculo. Depois, recolhe-se na mesma ordem que se colocou as pedrinhas até o primeiro círculo possuir todas as pedrinhas de novo.

Observações: É importante que os círculos estejam montados antes de formar as filas, e deve haver aproximadamente 2 metros de distância entre o primeiro da fila e o primeiro círculo.

Materiais: Giz para traçar os círculos e três pedras, ou discos de papelão para cada equipe. Recomenda-se evitar o uso de bolas exceto em terrenos arenosos, como nas praias.

Sugestões: Várias variações podem ser feitas nesse jogo, complicando-o e tornando-o mais interessante. Por exemplo, as pedrinhas podem ser colocadas uma a uma até preencher o quarto círculo totalmente, obedecendo ao critério de que os círculos do meio não comportam mais de uma pedrinha (recomenda-se desenhar esses círculos de cores diferentes) e que as pedras só possam passar para círculos adjacentes, nunca "pulando" um círculo, porém dando liberdade se se escolhe o método de uma pedrinha seguir todo o percurso antes da seguinte, ou quando uma pedra estiver no terceiro círculo, o segundo já puder ser preenchido. Outra variante é substituir uma pedrinha que entra no círculo por uma pergunta sobre uma passagem Bíblica ou outro Livro de outra religião escrita em papel dobrado, mostrando-a ao organizador do jogo e trazendo a resposta. Os círculos do meio devem, então, receber seis papéis dobrados cada um, enquanto os da ponta recebem três.

O Movimento Escoteiro é de grande contribuição à Educação formal através de suas atividades e jogos. O Professor que tem a oportunidade de vivenciar e aplicar as atividades praticadas no Escotismo, tem um grande diferencial a oferecer aos alunos com jogos atraentes, que chamam a atenção das crianças, que seja solto, livre, mas ao mesmo tempo com grande poder pedagógico.

Segundo Friedman (1996, p. 45):

Trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

Outra instituição de educação não formal e, talvez a maior dela, a família seja a primeira fonte de formação dos interesses em torno do brincar. Até o início do século XX, a estrutura familiar praticamente provia as necessidades recreativas de seus membros: casas com grandes quintais, as visitas entre familiares. Em uma recreação familiar, a família se mantém mais solidária e as crianças aprendem lições de responsabilidade e consideração com os outros. Quando o jogo, o brincar, envolve a ida a lugares externos, principalmente parques que facilitam o brincar ao ar livre, em amplos espaços, há um incremento ainda maior da união entre os pequenos e os velhos membros da família. O sentido desse processo de integração e educação entre pais e filhos vai além da própria obrigação familiar, de modo que brincar com os filhos é também uma prazerosa atividade recreativa para os pais.

A educação não formal capacita os indivíduos a se tornarem cidadãos do mundo, no mundo. Sua finalidade é abrir janelas de conhecimento sobre o mundo que circunda os indivíduos e suas relações sociais. Seus objetivos não são dados a priori, eles se constroem no processo interativo, gerando um processo educativo. Um modo de educar surge como resultado do processo voltado para os interesses e as necessidades que dele participa. A construção de relações sociais baseadas em princípios de igualdade e justiça social, quando presentes num dado grupo social, fortalece o exercício da cidadania. A transmissão de informação e formação políticas e sócias culturais é uma meta na educação não formal. Ela preparar os

cidadãos educa o ser humano para a civilidade, em oposição à barbárie, ao egoísmo, individualismo etc” (GOHN, 2006,p. 10).

Os jogos e as brincadeiras desenvolvem o espírito de equipe, companheirismo, cooperação, compromisso com o outro, pois as brincadeiras, os jogos esportivos e pedagógicos favorecem essas estratégias e reforça os laços entre os participantes nas dimensões humanas e sociais.

Os jogos pedagógicos lúdicos na educação não formal, tanto nas instituições e na família, contribuem para desenvolver nas crianças e nos adolescentes o respeito, a responsabilidade, a concentração, o gosto pela aprendizagem.

A utilização dos jogos, brincadeiras, dinâmicas, o lúdico em si é um método de extrema importância para as crianças no seu processo de ensino e aprendizagem, que esse método é algo inovador onde os educadores e Pais necessitavam fazer uso, para auxiliar e facilitar o ensino de seu conteúdo, para a sala de aula e para o cotidiano familiar se tornar mais agradável e a aprendizagem das crianças se tomarem significativas.

É necessário que se leve em conta a faixa etária das crianças, a diversidade de cultura, a realidade de vida de cada um, o contexto familiar, pois eles vão aprender brincando e esse brincar em alguns jogos ou brincadeiras envolve materiais a serem utilizado até na própria confecção e provavelmente este jogo ou brincadeira irá ultrapassar o espaço da educação não formal, chegando a casas dos próprios familiares, amigos, etc.

Além do processo de aprendizagem dos conteúdos escolares, essa dimensão é algo que reflete em nossa sociedade, o jogo traz vários conceitos para ser utilizado proporciona disponibilidades, desenvolve autonomia e criatividade, auxilia a criança a enfrentar problemas, a respeitar regras, a se organizar, a respeitar o próximo, concebem diálogos, praticam argumentações, enfrentam desafios, saber ganhar e perder. Todos esses conceitos iram de alguma forma refletir na vida adulta dessas crianças tornando assim em cidadãos conscientes, responsáveis, críticos e ativos na sociedade.

4 JOGOS E DINÂMICAS DE GRUPO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA MENTAL

Toda criança tem necessidade de brincar, pois se faz importante esse momento para a saúde física, mental, cognitiva, social e emocional da criança. Os jogos são importantes para o desenvolvimento da criança.

A criança com deficiência mental tem a mesma necessidade, mesmo com atrasos cognitivos e motor, existe a necessidade de brincar, talvez mais que as outras crianças por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

De acordo com VYGOTSKY (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

Através dos jogos e brincadeiras a criança com deficiência mental pode desenvolver a imaginação, a confiança, a autoestima, o autocontrole e a cooperação. Os jogos e brincadeiras proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

Considera-se o jogo como exercício e preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando e assim desenvolve suas potencialidades, pois é um ser em desenvolvimento, e cada ato seu, transforma-se em conquistas e motivação.

Educar através do lúdico contribui e influencia na formação da criança e do adolescente com deficiência mental, favorecendo um crescimento sadio, pois

possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento; promovendo ainda, a integração e a inclusão social. Desse modo a criança deficiente mental, com a ajuda do brinquedo, terá a possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual ela convive, já que o brinquedo busca o desenvolvimento cognitivo e oportunidades de crescimento e amadurecimento.

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.

Segundo Ide (2008),

O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação. O uso do jogo também possibilita melhor interação da criança deficiente mental com os seus coetâneos normais e com o mediador.

Crianças com deficiência mental, na maioria das vezes, são vistas como incapazes de obter aprendizagens formais. Grande parte o seu tratamento está relacionado às suas dificuldades. Considerados "sem inteligência", são submetidos a métodos respectivos cujo método é a automatização. Segundo D'Antino (1997, p. 102),

Na educação ainda se reflete a ideologia político-social de qualquer sociedade, há de se tentar compreender a educação especial que hoje temos de conformidade com a sociedade em que vivemos. Sociedade essa que tende a excluir as minorias e delas esperar sempre muito pouco. (...) Sabe-se que a ideias de isolar e segregar está presente em muitos que pensam na educação dos portadores de deficiência mental, por considerar que sua plena integração social jamais se consolidará numa sociedade competitiva que preconiza o desempenho, a produtividade, a vigor, a beleza, etc.

A integração do indivíduo com deficiência dependerá das relações com o seu grupo de vivência. É necessário que haja aceitação da deficiência, pois ela é um aspecto que faz parte de sua vida, devendo ser valorizados e considerados importantes. Eles apresentam um ritmo lento de aprendizagem e dificuldades de abstração, é preciso que as propostas pedagógicas sejam adequadas às suas condições. O ensino desses alunos deve partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas, despertando o interesse e a motivação para aprender, deve ser considerado o caráter dispersivo que eles demonstram, selecionando atividades de curta duração, visando o tempo de acordo com suas possibilidades, buscando a progressão da aprendizagem.

A criança deficiente mental mesmo que seja capaz de atingir um pensamento lógico, necessita de um mediador facilitando a relação com o outro, baseada no respeito e reciprocidade. Podendo observar as condições que mudaram na situação presente e compará-la com as anteriores. Dessa forma o trabalho se realizará com êxito, através de atividades lúdicas, onde contribuirá para a melhoria do ensino e a formação do educando. Para aprender, a criança com necessidades especiais precisa de obstáculos significativos e adequados (Santos, 2000, p.34),

A atividade lúdica através de jogos é necessária e serve de estímulo para a interação, para o desenvolvimento ajudando na autoestima dos educandos, oportunizando uma aprendizagem prazerosa e significativa. Os educadores precisam ampliar seus conhecimentos a respeito do lúdico para que estes possam dar uma aula mais dinâmica e prazerosa.

Os jogos são as essências da infância, é importante ressaltar que a educação não se limita apenas no repasse de conteúdos, mas sendo necessário ajudar o discente a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, oferecendo a eles várias ferramentas para que possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão do mundo e com as circunstâncias. E o jogo é fundamental para o desenvolvimento e evolução da criança.

Algumas sugestões de jogos e brincadeiras:

BONECO ARTICULADO

Estimula: Noção do esquema corporal, conscientização sobre as partes do corpo e suas posições, habilidade manual.

Descrição: As partes do corpo recortadas em cartolina: cabeça, pescoço, tronco, dois braços, dois antebraços, duas mãos, duas coxas, duas pernas e dois pés. Para juntar as partes fazendo as articulações, podem ser feitos furos com o furador de papel e colocadas tachas, que se abrem depois e perfurar o papel. Outra alternativa é furar as articulações com uma agulha grossa e barbante, e depois dar um nó de cada lado do barbante.

Possibilidades de exploração:

- Recortar e montar o boneco articulado.
- Pedir a uma pessoa que sirva de modelo, assumindo diferentes posições que os alunos procurarão reproduzir com seus bonecos.
- Fazer o exercício contrário, colocar o boneco em posições que as pessoas deverão representar.
- Descobrir quais as posições que podem ser feitas com o boneco, mas que são impossíveis de serem realizadas pelo ser humano.

BOLICHE DE LATAS

Estimula: Motricidade, coordenação motora ampla, coordenação viso-motora, arremesso ao alvo, controle de força e direção.

Descrição: Bolas de meia feitas com algumas meias juntas, que são enfiadas no fundo de uma meia comprida. Para arrematar, torcer e desvirar o cano da perna da meia várias vezes, recobrindo a bola para, posteriormente, costura-la. Latas vazias, do mesmo tamanho, com números colados.

Possibilidades de exploração:

- Empilhar as latas fazendo um castelo.
- Jogar como boliche: cada jogador arremessa três bolas, tentando derrubar todas as latas.
- Contar os pontos de acordo com os números escritos nas latas derrubadas.
- Vence o jogo quem tiver feito mais pontos.

FÓSFOROS

Estimula: Coordenação viso-motora fina, movimento de pinça, orientação espacial, manipulação de quantidades, concentração da atenção.

Descrição: Caixa com palitos de fósforo. As laterais foram inutilizadas pela colocação de um durex (para evitar que as crianças possam riscar os fósforos).

Exploração:

- Retirar os fósforos da caixa e pedir à criança que os guarde, com as cabeças voltadas para o mesmo lado.
- Enfileirar os fósforos na mesa, seguindo determinados critérios (ex. três voltados para cima e três voltados para baixo)
- Fazer figuras com os fósforos. -Fazer formas geométricas com três, quatro, cinco e seis fósforos.
- Construir um quadrado dentro do outro. -Inventar linhas com desenhos variados e reproduzi-las.
- Fazer sequência de fósforos.
- Fazer contas com os fósforos.

AMPULHETA

Estimula: Noção de tempo.

Descrição: Selecionar duas garrafas iguais. Colocar areia em uma delas, colar as duas tampas. Fazer um furo nas tampas já coladas. Fechar as duas garrafas com as tampas. Medir o tempo (usando o relógio) em que a areia passa de um recipiente para o outro. Anotar nas extremidades dos dois recipientes o tempo.

Exploração: Como a ampulheta é um instrumento de medida ela pode ser usada simplesmente para que a criança observe o tempo que leva para a areia passar de um recipiente para o outro, ou pode servir de apoio aos jogos, controlando o tempo das tarefas.

DOMINÓ DE RETALHOS

Estimula: Motricidade, coordenação bimanual, discriminação visual de cores, habilidade manual, percepção tátil e visual.

Descrição: Pares de quadrados feitos com retalhos de tecidos lisos e estampados, com um botão num dos lados e uma casa no outro.

Exploração:

-Abotoar as peças que têm as mesmas cores ou os mesmos motivos estampados.

-Esconder as peças soltas em uma caixa de papelão. Cada participante, sem olhar tira duas peças. Se formarem par serão abotoadas, caso contrário, voltam para a caixa.

-Jogar como dominó: distribuir as peças entre os participantes, quem tiver a peça igual, deve abotoa-la à outra.

ÁUDIO

Estimula: Percepção auditiva, discriminação de sons diferentes, atenção e concentração.

Descrição: 10 embalagens de fermento (ou caixas de fósforo vazias), forradas com papel fantasia e em cada duas embalagens os seguintes materiais: feijões, 32 sementes secas de abóbora, um pedaço de 3 cm de cabo de vassoura, três tampas de refrigerante (de metal) e três pregos.

Exploração:

-Balançar as embalagens, procurando as que produzem sons iguais e agrupá-las duas a duas.

-Utilização como jogo: cada participante escolhe uma embalagem e tem duas ou três chances de achar o som igual. Caso o encontre recebe uma ficha. Ganha quem tiver mais fichas.

SACOLA SURPRESA

Estimula: Atenção e concentração, pensamento lógico, vocabulário, percepção tátil, discriminação de texturas, forma e tamanho.

Descrição: Uma sacola de pano com duas aberturas laterais, fechadas com elástico (tipo puxa-saco), dentro da qual existem objetos e tecidos de texturas diferentes: -Para discriminação de texturas: 3 retalhos de lã, 3 de seda e 3 de veludo (mesmo tamanho), 3 pedaços de lixa, 3 de plástico e 3 de papel. -Para discriminação de formas: 4 quadrados (5x5cm), 4 triângulos (5x5cm), 4 círculos (5cm de diâmetro) e 4 retângulos (7x3cm); formas geométricas de cartolina ou de madeira. -Para discriminação de tamanho: 2 dados, 2 lápis, 2 tampinhas e 2 colheres; objetos cujo tamanho seja um grande e um pequeno -Para percepção

estereognóstica: 3 grampos, 3 alfinetes de fralda, 3 colheres de café, 3 dados, 3 bolinhas de gude, 3 lápis, 3 botões e 3 borrachas.

Exploração:

- Retirar um objeto da sacola, examiná-lo e depois retirar outro igual.
- Introduzir as duas mãos pelas aberturas laterais da sacola e encontrar dois objetos iguais.
- Encontrar um objeto grande com a mão direita e um pequeno com a mão esquerda, ou vice-versa.
- Segurar um objeto dentro da sacola, examiná-lo pelo tato e, sem olhar, dizer qual é, conferir em seguida.
- Fazer o mesmo com a outra mão.
- Atender comandos da professora para pegar objetos dentro da sacola. (ex. “pegue uma borracha”, ou “pegue um objeto de metal”, etc).

CHEIRA-CHEIRA

Estimula: Sensibilidade para odores, reconhecimento olfativo.

Descrição: 10 potinhos de Yakult, preenchidos aos pares, com cinco materiais de odores diferentes: café, cravo, algodão com perfume, canela, sabão em pó. Após serem preenchidos, os potinhos são cobertos com tecido de textura fina, presos com barbante ou elástico.

Exploração:

- Com os olhos vendados e sem mexer nos conteúdos dos potinhos, formar pares selecionando os potinhos somente pelo olfato.

PROCURA-SE UM PAR

Estimula: Memória, atenção, observação.

Descrição: Em cartões de 8x13cm, desenhe dois quadrados de 2,5cm. Preencha os quadrados com material de estímulo (letras, números, palavras, figuras). Faça um conjunto de cartelas de 2,5cm com os mesmos desenhos contidos nos cartões.

Exploração: Dar a cada um dos alunos um cartão virado para baixo. Pedir que virem seus cartões, observem o que há neles e virem novamente para baixo. Em seguida pedir que procurem nas cartelas que estarão dispostas sobre a mesa, as gravuras iguais às dos seus cartões.

CONCLUSÃO

O estudo tem como objetivo mostrar a importância dos jogos e brincadeiras na educação formal. Através dos jogos e brincadeiras a criança faz um mundo de faz de conta se tornar atrativo, ela aprende a conviver com as regras, ela externa os seus sentimentos e medos.

Através do brincar a criança imergi em um mundo de fantasias, criando suas próprias regras, mas sempre respeitando a regra existente entre as outras crianças.

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores, e consideram que em sua grande maioria é uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É pela brincadeira que a criança aprende sobre a natureza, os acontecimentos diários, a estrutura de seu corpo. A criança que brinca livremente, no seu nível, à sua maneira, não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, ideias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário.

O brincar está relacionado ao prazer. Uma brincadeira criativa ou não deve sempre proporcionar prazer à criança.

Além disso, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros.

Dessa forma, o brincar e o jogar, devem ser visto como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, E. et al. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. 2 ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008.

BORBA, Ângela M. **A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil**. In: BRASIL/MEC – Revista Criança do professor de educação infantil – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BORBA, Ângela Mayer. **O brincar como um modo ser e estar no mundo**. Brasília. Ministério da Educação, 2007.

COELHO, Ricardo. **Apostila de jogos**. Disponível em: <https://escoteiros.org.br/arquivos/jogos/apostila_de_jogos.pdf>. Acesso em 22 de março 2017.

D'ANTINO, M. E. F. **A Questão da Integração do Aluno com Deficiência Mental na Escola Regular**. In: MANTOAN, M. T. E. A Integração de Pessoas com Deficiência. São Paulo: Memnon / SENAC, 1997.

DE LIMA, José Milton. **O Jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional**, São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas**. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, 2006.

IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2001.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil – Psicomotricidade: alternativas pedagógicas**. Porto Alegre: Ed. Prodil, 1995.

PIMENTEL, Alessandra. **Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores**. São Paulo, 2004.

POWELL, Robert Baden. **A Educação pelo amor substituindo a educação pelo temor**, 'Tradução de Américo Jacobina Lacombe, no ano de 1928, Educacion in love in place of fear, Curitiba: Escoteiros do Brasil, 1922.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MAFRA, S. R. C. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. Diretoria de Políticas e Programas Educacionais, Programa de Desenvolvimento Educacional, Guaratuba, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. S. Paulo: Martins Fontes, 1991.