PESTALOZZI, J.(1988) – Cartas sobre Educación Infantil(1969) – (Traducción de José M. Q. Cabanas) – Madrid: Editorial Tecnos.

ROSSEAU, Jean Jacques, Discurso sobre educação – Ridendo Castigat Mores. 2001.

REGO. Apresentando um pouco do que sejam ambiências e suas relações com a geografia e a educação. UFRGS, 2000.

REGO. Geração de ambiências: três conceitos articuladores. UFRGS, 2006.

SOUSA; MOITA; CARVALHO. Tecnologias digitais na educação. EDUEPB, 2011.

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: O JOGO E A BRINCADEIRA

ELISABETH KLINGOHR GARCIA

RESUMO

A educação é um fenômeno humano produzido e construído socialmente e cuja prática cultural interfere na prática educativa, e vice-versa. Ao analisar o papel dos jogos e brincadeiras na educação, apontando as inúmeras dúvidas dos muitos autores que se referem ao uso do jogo como elemento pedagógico.

Os jogos e brincadeiras é o grande meio de desenvolvimento das crianças. Através dos jogos e das brincadeiras, a criança interage com o meio, desenvolvendo capacidades que conduzem à sua integração, desenvolvem também o espírito de iniciativa, autonomia, poder de decisão, em suma, a sua personalidade.

Atualmente, com o processo de construção da escola inclusiva, ainda existem educadores com dificuldades para desenvolver seu trabalho de ensinar crianças que apresentam deficiência intelectual, devido às lacunas existentes em sua formação inicial, que interferem no enfrentamento de tamanho desafio.

Como trabalhar com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem focadas na deficiência intelectual? Estudos indicam que a prática de jogos e brincadeiras consegue incluir esse aluno de forma integral sem deixar de lado os conteúdos curriculares a serem aplicados em sala de sala, pois, segundo Vygotsky apud Araguaia (1989, p.56) "o jogo da criança não é uma simples recordação do vivido, mais sim a transformação criadora das impressões para formação de uma nova realidade que responda as exigências e inclinações dela mesma". Neste sentido, os jogos são essenciais no processo de aprendizagem das crianças que apresentam deficiência intelectual.

Palavras-chave: Jogos. Educação. Deficiência Intelectual.

INTRODUÇÃO

Dentro de todas as atividades que as crianças praticam, o jogo ocupa a posição mais privilegiada, tanto que até determinada idade praticamente tudo que uma criança faz é brincar. A importância do jogo é tão grande que se torna imprescindível para um correto desenvolvimento físico, psíquico e emocional da criança.

Sabendo-se que, o professor que se utilizar dos jogos favorecerá o desenvolvimento de seus educandos nos aspectos cognitivo, temporal, lateralidade, coordenação motora e todo o seu desenvolvimento educacional.

Através da "comunidade de investigação", conduzir o aluno a ouvir, a falar, a respeitar os outros como pessoas diferentes, aprender a argumentar e a se corrigir, percebendo-se como cidadão responsável e atuante no contexto em que está inserido.

Com a criança que tem deficiência intelectual não é diferente, o lúdico aliado à prática pedagógica pode desenvolver a fala, concentração, autoestima, o conhecimento intrapessoal e interpessoal.

Segundo Mafra (2008 p.11): Partindo da concepção de que a brincadeira e os jogos são atividades Imprescindíveis para o desenvolvimento global da criança, favorecendo sua autoestima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas.

O professor deve possibilitar a criança, o conhecimento através da vivência e do concreto, de maneira que ela se envolva, quebre paradigmas pré- estabelecidos e aprenda em um ambiente agradável e prazeroso. Quando o professor usa jogos para o desenvolvimento da criança com deficiência intelectual, deve ter consciência que apesar das dificuldades o aluno tem potencialidade. Portanto, o professor, deve assumir um papel importante quanto à organização, postura, planejamento e execução do trabalho, de forma a contemplar o processo de aprendizagem do aluno e autoconhecimento.

O bom uso de jogos em aula requer que tenhamos uma noção clara do que queremos explorar ali e de como fazê-lo. Questões práticas quanto à implantação dos jogos e quanto à regularidade com que o jogamos também precisam ser discutidas para que possamos

tirar pleno proveito do jogo como recurso pedagógico e instrumento de trabalho.

O jogo deve desenvolver-se num programa integral de educação do indivíduo, devendo ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais, a iniciação estética e científica, não esquecendo a importância na socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança, a interdependência e o desenvolvimento da identidade pessoal.

1. O JOGO E A EDUCAÇÃO

A palavra jogo é bastante genérica, pois engloba muitos aspectos. Como exemplo, podemos citar o jogo de faz-de-conta, onde há forte presença da situação imaginária, ou o jogo do xadrez, onde as regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Ou ainda, o brincar na areia, permitindo sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, sendo que encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto.

Todos os jogos que citarmos terá tipo de envolvimento, que não nos cabe aqui detalha-los. É de extrema complexidade, mediante a variedade de fenômenos considerados, a da tarefa de definição do jogo. Esta dificuldade se amplia quando percebemos que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo.

Um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico é proposto pelo brinquedo, duplicando diversos tipos de realidades presentes; o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Este mundo imaginário varia conforme a idade: para a pré-escola de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.

A infância é, também, a idade do possível, onde é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura.

Expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto. Não podemos reduzir a palavra "brinquedo" à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Assim, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

De uma forma geral, os jogos e as brincadeiras estão presentes não só na infância, mas como em outros momentos, podendo ser ferramentas instrucionais eficientes, pois divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e exercitam funções mentais. Quando motivadores do processo de aprendizagem, eles podem ser definidos como jogos educacionais. Todavia, é importante ressaltar a ideia de que o uso de recursos tecnológicos, dentre eles o jogo educacional, não pode ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que esse conhecimento deve sempre estar atrelados a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentados. Daí a importância dos professores dominarem as tecnologias e fazerem uma análise cuidadosa e criteriosa dos materiais a serem utilizados, tendo em vista os objetivos que se quer alcançar (SENA & LIMA, 2007; BORBA, 2006).

Com vista ao processo de inclusão escolar e aos atendimentos oferecidos por profissionais em outros contextos, salienta neste texto a importância das brincadeiras e jogos para o desenvolvimento e aprendizagem do indivíduo com deficiência intelectual. Consideramos o conhecimento prévio sobre a importância dos mesmos. Desta forma, consideramos qualquer brincadeira/ jogo/ atividade lúdica planejada, desenvolvida e avaliada dentro de propósitos pedagógicos, como adequada para a educação e, mais especialmente, para o ensino do indivíduo com necessidades educacionais especiais.

O jogo proporciona relações sociais completas, onde a pequena comunidade age sob o domínio de regras que podem ser oriundas de costumes ou legisladas pelo próprio grupo, possui um sistema de julgamento próprio inclusive baseado em jurisprudência (Piaget, 1994). Ainda que seja espaço de conflitos, embates e contradições, aspectos que enriquecem e se transformam em meios que permitem a discussão de valores hegemônicos, a ressignificação, a reelaboração e a incorporação de novos valores, o jogo permite prevalecer atitudes de ajuda mútua, de divisão de trabalho, de solicitude, de troca de pontos de vista e atenção de uns para com os outros. O jogo pode ser concebido "como uma unidade propiciadora de situações interativas, na qual conhecimentos, habilidades, valores e atitudes devem ser socializados e desenvolvidos, numa perspectiva globalizadora" (SENA& LIMA, 2007, p. 5).

Na opinião do papa Pio XII, "(...) o jogo orientado desenvolve o caráter, torna o homem forte, generoso na derrota e condescendente na vitória; apura os seus sentidos, dá penetração intelectual e fortalece a vontade. É uma atividade complexa para todo o homem, pois não só aperfeiçoa o corpo como instrumento do espírito, mas também torna o mesmo espírito instrumento mais perspicaz na investigação e comunicação da verdade, ajudando o homem a alcançar o fim ao qual se hão de subordinar todos os outros fins, isto é, servir e louvar o Criador" .

Embora se pretenda com este capítulo uma análise à importância e utilidade pedagógica do jogo, gostaríamos de salvaguardar a função que o jogo pode ter em termos de

diversão e lazer. A este respeito, Gérard Faure e Serge Lascar dizem-nos que o jogo, "(...) enquanto brincadeira comum, pelo menos durante a sua prática descompartimenta as faculdades, pulveriza as regras da sociedade e tudo reorganiza de nova maneira".

É neste contexto que surge o termo atividade que, englobando jogos, propõe um leque muito mais alargado de ações que visam o desenvolvimento de capacidades e competências.

Neste contexto, Alberto B. de Sousa refere que "(...) não interessa aprender música, mas sim brincar, com a música, inventar e criar formas de música".

Assim, devem proporcionar-se atividades que proponham uma motivação através de jogos de vivências de ritmos, de audição, de coordenação com as funções motoras, utilizando o corpo como instrumento, improvisando livremente. Alberto B. de Sousa diz ainda que "O bater de mãos, de pés, nos joelhos, palmas, a exploração sonora de objetos comuns, a movimentação em grupo, rodas, danças, criação musical em conjunto (...), ajudam a criança a expressar-se e a tomar melhor consciência do seu corpo e das suas possibilidades". Através de jogos, "(...) aprendem as distinções de altura, de timbre, de intensidade, de ritmo, de movimento sonoro, etc."

Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário, sendo quer todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira. Sendo o jogo, uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final, e o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Não sabemos, no jogo, os rumos da ação do jogador, que dependerá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros.

O jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador, mas uma dúvida que paira em torno do jogo é o fato de condutas semelhantes representarem jogo e não-jogo. O que diferencia o não brincar, que aparentemente é idêntico ao brincar, é a intenção da criança, o que cria certa dificuldade para realizar pesquisas empíricas sobre o jogo infantil.

Algumas características do jogo infantil que o distinguem de outros tipos de comportamentos podem ser:

• A não-literalidade: as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa.

• Efeito positivo: o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporais, moral e social da criança;

• Flexibilidade: as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de brincadeira que em outras atividades não-recreativas. A ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação;

• Prioridade do processo de brincar: enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo infantil só pode receber esta designação quando o objetivo da criança é brincar. O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes, desvirtua esse conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades;

• Livre escolha: o jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário, é trabalho ou ensino;

• Controle interno: no jogo infantil, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento doas acontecimentos.

Resumidamente, alguns elementos são as pontes entre a grande família dos jogos:

• Liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer), futilidade, efeito positivo;

• Regras (implícitas ou explicitas);

• Relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados;

• Não-literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação.

• Contextualização no tempo e no espaço.

O novo espaço é dado à criança e seu jogo. Ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o conhecimento da criança passa a ser considerado como via de acesso à origem da humanidade.

Inúmeros autores, como aponta Kishimoto, a partir deste momento, vão delineando o papel do jogo na vida infantil.

Groos considera o jogo pré-exercício de instintos herdados, uma ponte entre a biologia e a psicologia; o jogo é uma necessidade biológica, um instinto e, psicologicamente, um ato voluntário. Claparède, ao procurar conceituar pedagogicamente a brincadeira, recorrer à psicologia da criança, embebida de influências da biologia e do romantismo.

Na teoria piagentiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. En-

tendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea, prazerosa, semelhantes às do Romantismo e da biologia.

Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. A brincadeira, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem.

Melanie Klein, psicanalista, usa a brincadeira como meio de diagnóstico de problemas da criança. Concebendo-a como meio de expressão natural, não estuda sua especificidade. Vygotsky defende que os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural.

Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-lenista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. Assim, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. Bruner identifica a estrutura do jogo à linguagem.

Para ele, brincadeiras infantis como esconder o rosto com a fralda estimulam a criatividade, conduzindo à descoberta das regras e colaborando com a aquisição da linguagem. É a ação comunicativa que se desenrola nas brincadeiras entre mãe e filho, que dá significado aos gestos e que permite à criança decodificar contextos e aprender a falar. Ao descobrir as regras, nos episódios altamente circunstanciados, a criança aprender ao mesmo tempo a falar, a iniciar a brincadeira e alterá-la. A aprendizagem da língua materna é mais rápida, quando se inscreve no campo lúdico.

O jogo é como um exercício que prepara o indivíduo para a vida. O brinquedo educativo pode ser concebido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, materializando-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigiam a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógico: móbiles destinados à percepção visual, sonora ou motor; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Kishimoto enfatiza que, 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. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo ensino-aprendizagem, condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do fazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. "Usar a quadrilha para apreensão de noções de conjunto, de pares e ímpares ou o boliche, para a construção de números, estão presentes propriedades metafóricas do jogo, que possibilitam à criança o acesso a vários tipos de conhecimentos e habilidades". (Kishimoto 1997: 36)

BRINCAR NA EDUCAÇÃO DO INDIVÍDUO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

O ser humano com deficiência intelectual têm alterações nos processos mentais que interferem na aquisição dos conhecimentos. Podem precisar de mais tempo para aprender a falar, a caminhar e a aprender as competências necessárias para o cuidado de si. As limitações, no funcionamento mental e no desempenho de tarefas cotidianas, provocam uma maior lentidão na aprendizagem e no desenvolvimento dessas crianças deficientes intelectuais.

Os jogos e brincadeiras para as crianças com deficiência intelectual constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. 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 intelectual 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.

De acordo com Silva (2004), Itard criou jogos como as pranchas de reconhecimento de formas, de cores e letras móveis formando o nome de objetos, buscando esti-

mular em Victor a atenção, a memória e a imitação como requisitos para a aprendizagem. SILVA (2004) ainda comenta que Séguin, sob influência de Itard, estabeleceu um sistema de educação para crianças com deficiência mental cujo ponto de partida é a educação sensorial para alcançar os níveis mais complexos do pensar, o que justifica sua preocupação com os materiais empregados na educação infantil e os brinquedos presentes no cotidiano da criança. Ele elaborou e utilizou os chamados jogos educativos - jogos de encaixe, de reconhecimento de forma, seriação de tamanho, classificação, etc. Decroly, sob a influência de Itard e Séguin, foi o responsável pela criação e classificação de vários jogos e da utilização de atividades lúdicas para educar crianças com desenvolvimento típico e deficientes mentais. Mais recentemente, estudos têm destacado o valor da utilização do jogo como recurso pedagógico e para favorecer o desenvolvimento de crianças deficientes. Além disso, as propostas curriculares oficiais mais recentes em educação especial fazem referência à atividade lúdica.

No caso de crianças com necessidades educacionais especiais o problema se acentua devido ao descrédito nas atividades imaginativas, como o brincar, e nas possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem do aluno com necessidade educacional especial. A mediação social pode modificar a tendência da criança com deficiência mental a atuar quase que exclusivamente no ambiente concreto da brincadeira, desta forma, a educação deve ser direcionada para a superação desses limites.

A utilização do jogo como recurso didático pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, 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.

O educador tem como papel a propiciar à criança com deficiência intelectual o acesso ao conhecimento através da vivência, da troca, da experiência, propiciando uma educação mais lúdica e significativa. Aprender pode e deve ser extremamente agradável e motivante para a criança.

Desse modo a criança deficiente intelectual, 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. Também através do jogo comprova-se a importância dos intercâmbios afetivos e interpessoais das crianças entre elas mesmas ou com os adultos (pais e professores).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo no universo infantil e na vida escolar tem sido evidenciado por vários estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, como um fato indiscutível, pois o jogo constitui um dos recursos mais eficientes de ensino para que a criança adquira conhecimentos sobre a realidade. Durante o jogo a criança estimula o pensamento através da ordenação do tempo, espaço e movimento, como também o respeito pelas regras. Trabalha com o cognitivo, o emocional e o motor, construindo através dessa interação o seu conhecimento.

Os estudos de PIAGET (1975) proporcionam a concepção de que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que contribuem para o seu desenvolvimento intelectual. Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores de crianças com necessidades educativas especiais podem estimular o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas.

Mesmo a criança com deficiência apresentando atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e motor, também se faz necessário o uso de atividades lúdicas no dia-a-dia. Elas necessitam de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

É, portanto, a brincadeira uma ferramenta indispensável à vida dos alunos deficientes intelectual, mesmo antes de iniciar o processo de alfabetização dentro da comunidade escolar. Dessa forma o momento da brincadeira possui grande importância para auxiliar o desenvolvimento das potencialidades naturais e as várias etapas de amadurecimento que norteiam a infância e tentam ajudá-la a encontrar o significado da vida, pois tudo isso contribui para o desenvolvimento do potencial integral da criança.

A busca de trabalhar a brincadeira no processo ensino aprendizagem dos deficientes intelectuais visa viabilizar uma metodologia onde se aprende a pensar, estabelecendo novas e mais profundas relações entre os fatos reais contidos e na própria vida de cada criança deficiente intelectual, buscando totalidades mais abrangentes entre as diversas informações contidas nas brincadeiras.

Enfim, para se ter êxito no desenvolvimento das atividades utilizando o brinquedo é importante que se tenha consciência de que a criança com deficiência intelectual é um todo integrado e o professor deverá organizar o seu trabalho de forma que estimule ao máximo o desenvolvimento das habilidades de seu aluno.

A utilização do lúdico como metodologia para o ensino das crianças deficientes intelectuais poderá possibilitar o acesso ao conhecimento através da vivência, da troca e da experiência, de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos que podem estimular não apenas o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico – motor, mas propiciar aprendizagens curriculares das crianças deficientes intelectuais. Por isso, propiciar uma educação mais lúdica e significativa poderá ser extremamente motivante e importante para que realmente ocorra a aprendizagem dessas crianças.

As atividades lúdicas, muitas vezes deixadas em segundo plano pelas instituições de ensino, podem contribuir signicativamente para os processos educacionais, intelectuais e racionais que tais instituições tanto valorizam. Diante de tal corpo de conhecimento, sugerimos o uso de brincadeiras e jogos no ensino do indivíduo com necessidades educacionais especiais, não diferentemente do que tutores e estudiosos desses indivíduos vêm evidenciando como eficaz ao longo do tempo. Deste modo, a educação especial deve fazer-se valer desses recursos e promover, também por meio destes, o ensino adequado de sua clientela, seja em ambientes especializados ou contextos inclusivos.

REFERÊNCIAS

ARAGUAIA, M. A importância dos jogos segundo Vygotsky. 1989. disponível em: http://educador.brasilescola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-dos-jogossegundo-vygotsky.htm. Acesso em 22 set de 2016.

OLIVEIRA, Brincadeiras e jogos no ensino do individuo com deficiência mental. Revista Científica Educare - V.1 n.3 – 2008. Disponível em: http://www.academia.edu/3439060/Brincadeiras_e_jogos_no_ensino_do_individuo_com_defici%C3%AAncia_mental

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 8ª ed.Petrópolis, R.J: Vozes, 2000.

ANTUNES, C. O jogo e o brinquedo na escola. In S.M.P. Santos (Org.), Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico (p. 37-42). 4.ed. Petrópolis: Vozes,2000.

BORBA, A.M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In Brasil, Ministério da Educação. Ensino fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade (p. 33-45). Brasília, DF: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Criar para brincar: a sucata como recurso pedagógico: atividades para psicomotricidade. São Paulo: Aquariana, 2007.

FERLIN, Ana Maria; GOMES, Daisy A. C. 90 idéias de jogos e atividades para sala de aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107. KISHIMOTO, Tisuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994. _____. (orgs). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. Jogos Tradicionais Infantis – O jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

MAJOR, Suzanne; WALSH, Mary Ann. Crianças com dificuldade de aprendizado: jogos e atividades. São Paulo: Manole, 1987.

MAFRA, Sonia C. O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf

BRENELLI, Rosely Palermo. O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas/ Rosely Palermo Brenelli – Campinas, SP: Papirus, 1996.

FORTUNA, Tânia Ramos. O brincar na Educação Infantil. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano 1 nº 3. dezembro de 2003/ março de 2004. Ed. Artmed. P. 7 – 10.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez,2006

MACEDO, Lino de. Faz-de-conta: a importância do brincar. Revista Pátio – Educação infantil. Ano 1 nº 3. Dezembro de 2003/ março de 2004. Ed. Artemed. P. 10 – 13.

MAFRA, Sonia Regina Correa. O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual. São Paulo – 2008.

PAULA, J. (1996). Refletindo sobre o jogo. Revista motriz. São Paulo, v.2, n.2, pp. 86-96.

DIAS, Maria A.A Contribuição dos jogos para pessoas com deficiência intelectual. Publicado em Julho de 2013 Disponível em: https://psicopedagogiaearteterapiacognoart.wordpress.com/2013/06/20/a-contribuicao-