

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

MICHELE SANTOS LEANDRO

**A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Aracaju – SE
2023.1**

MICHELE SANTOS LEANDRO

**A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada à Faculdade Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. MsC Carla Daniela Kohn.

**Aracaju – SE
2023.1**

A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovada em ____/____/____.

Banca Examinadora

Coordenador do Curso MsC. Williams dos Santos

Orientadora MsC. Carla Daniela Kohn

Avaliadora Dr^a Tâmara Regina Reis Sales

Avaliadora Especialista Maria Cristina Santana dos Santos

**Aracaju – SE
2023.1**

L437p

Leandro, Michele Santos

A promoção da inclusão através dos jogos e brincadeiras na educação infantil / Michele Santos Leandro ; orientação [de] Prof.^a Me. Carla Daniela Kohn. – Aracaju : FAMA, 2023.

44 f. ; il.

Monografia apresentada como requisito para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia – Faculdade Amadeus

Inclui bibliografia.

1. Educação infantil. 2. Inclusão. 3. Jogos e brincadeiras. I. Kohn, Carla Daniela (orient.). II. Faculdade FAMA. III. Título.

CDU: 376-053.2

Dedico este trabalho, a meus pais,
minha filha Ellen e meu esposo
Edenilson, pelo apoio e amor
incondicional.

AGRADECIMENTOS

A realização de trabalho somente foi possível graças:

Primeiramente à Deus que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida, e não somente nesses anos como universitária, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

À Faculdade Amadeus que em função de sua estrutura organizacional, vem proporcionando para os alunos das diversas áreas do conhecimento, em diversos níveis, o contanto com a conjuntura educacional do nosso Sergipe, quiçá do nosso país; em particular a minha Orientadora a Mestre Carla Daniela Kohn, é com muita admiração e carinho que gostaria de expressar meu agradecimento por tudo que você fez por mim e por dedicar-se a sua profissão com tanto amor.

Aos meus pais, pelo amor incondicional e apoio de sempre, por me ensinar valores e a lutar por todos os meus objetivos.

À minha filha Ellen, por ser meu grande incentivo, minha fortaleza, e por ser a razão de mais essa conquista.

À meu esposo que sempre me apoiou e esteve ao meu lado.

À todos os meus colegas de classe.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação.

Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas.
Pessoas mudam o mundo.(Paulo Freire)

A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Michele Santos Leandro¹

RESUMO

Esta monografia discute sobre a promoção da inclusão através dos jogos e brincadeiras na educação infantil, realçando os conceitos dos jogos, das brincadeiras e da política da educação inclusiva, observando quais contribuições as atividades lúdicas trazem ao desenvolvimento dos alunos na perspectiva inclusiva, além de identificar, na literatura, as barreiras encontradas pelos professores ao utilizar os jogos e as brincadeiras para potencializar suas práticas pedagógicas. Nesse sentido, questionou-se como os jogos e brincadeiras podem contribuir/ajudar na promoção da inclusão na educação infantil. Como objetivo geral, buscou-se compreender como os jogos e as brincadeiras contribuem na promoção da inclusão na educação infantil, bem como, analisar teorias que possam auxiliar no entendimento sobre os benefícios que a ludicidade traz para o desenvolvimento intelectual e cognitivo das crianças da educação infantil inclusiva. A metodologia deste estudo foi de abordagem qualitativa, composta por pesquisa bibliográfica, seguida de um estudo de caso desenvolvido em uma escola Municipal do Estado de Sergipe. Para coleta de dados, foi aplicado um questionário para os professores que atuam na educação infantil. Os teóricos que endossam a pesquisa são: Figueira (2021) e Mantoan (2006) abordando sobre inclusão, Gimenes e Teixeira (2011) e Gonçalves (2013) abordando sobre os jogos e as brincadeiras e de documentos que regulamentam a educação infantil como a LDB e a BNCC, buscando entender quais benefícios uma educação voltada para o lúdico proporciona no desenvolvimento humano, na fase da educação infantil. Concluiu-se que embora ocorra a prática de atividades lúdicas sobre os jogos e brincadeiras na sala de aula, o docente ainda reluta para identificar as dificuldades apresentadas dos seus alunos. Fato que sugere a estes professores, formação continuada e rodas de conversa para que ocorra a troca entre pares, a partir de propostas sugeridas pelos mesmos ou advindo da coordenação pedagógica.

Palavras-chave: Educação Infantil. Inclusão. Jogos e Brincadeiras.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus. E-mail: smichele171@yahoo.com.

THE PROMOTION OF INCLUSION THROUGH GAMES AND FUN IN CHILDHOOD EDUCATION

Michele Leandro Santos

ABSTRACT

This monograph discusses the promotion of inclusion through games and games in early childhood education, highlighting the concepts of games, games and the policy of inclusive education, noting what contributions playful activities bring to the development of students from an inclusive perspective, in addition to identifying , in the literature, the barriers encountered by teachers when using games and games to enhance their pedagogical practices. In this sense, it was questioned how games and games can contribute/help in promoting inclusion in early childhood education. As a general objective, we sought to understand how games and activities contribute to the promotion of inclusion in early childhood education, as well as to analyze theories that may help in understanding the benefits that playfulness brings to the intellectual and cognitive development of children in primary education. inclusive child. The methodology of this study was a qualitative approach, consisting of bibliographical research, followed by a case study developed in a municipal school in the state of Sergipe. For data collection, a questionnaire was applied to teachers who work in early childhood education. The theorists who endorse the research are: Figueira (2021) and Mantoan (2006) addressing inclusion, Gimenes and Teixeira (2011) and Gonçalves (2013) addressing games and games and documents that regulate early childhood education such as the LDB and the BNCC, seeking to understand what benefits an education focused on playfulness provides in human development, in the early childhood education phase. It was concluded that although there is the practice of ludic activities about games and games in the classroom, the teacher is still reluctant to identify the difficulties presented by his students. A fact that suggests to these teachers, continuing education and conversation circles so that the exchange between peers occurs, based on proposals suggested by them or arising from the pedagogical coordination.

Keywords: Child education. Inclusion. Games and Toys.

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

TEA - Transtorno do Espectro Autista

TDAH - Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva...13	
2.2 Concepções acerca do uso de jogos e brincadeiras no contexto escolar da educação infantil.....	16
2.3 Atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem: contribuições e possibilidades na promoção da inclusão.....	18
2.4 Dilemas e proposições no uso de jogos e brincadeiras na sala de aula.....	20
3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	22
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS.....	36
APÊNDICES.....	39
APÊNDICE A - Questionário para Professores.....	39
ANEXO.....	41
ANEXO A – TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO.....	41

1 INTRODUÇÃO

Promover a inclusão através dos jogos e brincadeiras é a oportunidade de desenvolvimento de todos os alunos, independente das particularidades e necessidades de cada criança. É no momento de interação que as crianças aprendem a respeitar, a dividir e a compartilhar por meio da fantasia e ludicidade natural dos jogos e das brincadeiras.

Os jogos e as brincadeiras causam grande impacto no processo de ensino e aprendizagem da criança desde a educação infantil, facilitando e contribuindo na construção dos saberes, da reflexão, autonomia e criatividade. A relevância do tema dar-se-á pelo incentivo do uso de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas docente a fim de contribuir no desenvolvimento da criança.

A dinâmica do brincar através do uso dos jogos e brincadeiras contribui na aprendizagem e no desenvolvimento humano, como afirmam Gimenes e Teixeira (2011, p. 13), “para a criança pequena, brincar significa se expressar naturalmente, ou seja, existir em toda a sua plenitude, sem ser podada em sua espontaneidade”.

A criança que brinca, tornar-se-á no futuro um adulto consciente de si mesmo, crítico, responsável, ativo, dinâmico e criativo. Isso porque os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a enfrentarem as dificuldades e a perceber que ninguém pode ter tudo o que deseja, na hora que quiser, sem a possibilidade de ocorrer um descontentamento.

Assim, tópicos como: Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva; concepções acerca do uso de jogos e brincadeiras no contexto escolar da educação infantil, atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem; contribuições e possibilidades na promoção da inclusão e, dilemas, e proposições no uso de jogos e brincadeiras na sala de aula serão abordadas como forma de ampliar os conhecimentos a respeito do tema.

Como a proposta da atual BNCC reforça o ato de brincar como um dos direitos da aprendizagem da criança no contexto escolar, os jogos e brincadeiras servem de aliados no processo de aprendizagem, visto que tais práticas e uso contribuem para que a inclusão social aconteça no espaço escolar e para além dela.

Desta forma, pretendeu-se um aprofundamento no estudo sobre a promoção da inclusão através dos jogos e brincadeiras na educação infantil, realçando os conceitos dos jogos, das brincadeiras e da política da educação

inclusiva, observando quais contribuições as atividades lúdicas trazem ao desenvolvimento dos alunos na perspectiva inclusiva, além de identificar, na literatura, as barreiras encontradas pelos professores ao utilizar os jogos e as brincadeiras para potencializar suas práticas pedagógicas.

A metodologia utilizada neste trabalho de abordagem qualitativa foi composta por pesquisa bibliográfica, seguida de um estudo de caso desenvolvido em uma escola Municipal do Estado de Sergipe (M1) cujo nome por questões éticas não será mencionado. Os instrumentos utilizados para coleta de dados bibliográficos foram artigos, textos, dentre outros, de autores como Figueira (2021) e Mantoan (2006) abordando sobre inclusão, Gimenes e Teixeira (2011) e Gonçalves (2013) abordando sobre os jogos e as brincadeiras e de documentos que regulamentam a educação infantil como a LDB (Brasil, 2008) e a BNCC (Brasil, 2008), buscando entender quais benefícios uma educação voltada para o lúdico proporciona no desenvolvimento humano, na fase da educação infantil que é de suma importância. E a aplicação de um questionário para os professores da educação infantil, da referida escola, no primeiro semestre de 2023.

Cabe, neste momento, salientar que este estudo reforça a necessidade de professores que atuam nos diferentes anos da educação básica, atentar-se a necessidade de repensar suas práticas pedagógicas, a fim de torná-las mais atrativas e divertidas para os alunos, fato que contribuirá nos resultados almejados pelo professor conforme objetivo de cada aula.

Dentro deste contexto se questionou como os jogos e brincadeiras podem contribuir/ajudar na promoção da inclusão na educação infantil? Nessa perspectiva temos como objetivo geral, compreender como os jogos e as brincadeiras contribuem na promoção da inclusão na educação infantil.

Através de pesquisas, buscou-se alcançar também os objetivos específicos, no qual tentou-se relacionar os conceitos que envolvem os jogos, as brincadeiras e a política da educação inclusiva; observar quais contribuições as atividades lúdicas promovem no desenvolvimento dos alunos na perspectiva inclusiva; além de identificar, na literatura, as barreiras encontradas pelos professores ao utilizar os jogos e as brincadeiras para potencializar suas práticas pedagógicas.

Desta forma, o presente estudo pretendeu analisar teorias que possam auxiliar no entendimento sobre os benefícios que a ludicidade trará para o desenvolvimento intelectual e cognitivo das crianças da educação infantil inclusiva.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva

Conforme estabelece o documento sobre a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), na década de 1990, alguns documentos passam a influenciar na formulação das políticas públicas da educação inclusiva. A partir dos documentos como o Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA (1990) e a Declaração Mundial de Educação para Todos e a Declaração de Salamanca (1994), a Educação Especial passou a ser vista com um novo olhar que proporcionou mudanças convincentes a partir da política educacional brasileira.

A Política Nacional de Educação Especial, publicada em 1994, define que o acesso à sala regular deve ser feito por alunos que apresentem condições de acompanhar as atividades planejadas seguindo a mesma progressão dos alunos ditos normais, reforçando assim, o caráter integracionista que Mantoan e Prieto (2006) desaprovam.

Mantoan, Prieto e Arantes (2006, p. 98) afirmam que o processo de integração é altamente excludente. É preciso ofertar à comunidade escolar uma educação inclusiva que “ultrapasse a visão compensatória e discriminatória de certos procedimentos educacionais rotineiramente indicados nas escolas comuns e no ensino especializado”.

A partir desses instrumentos normativos, surge em 2008 a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva que visam uma construção de sistemas educacionais mais inclusivos, com o objetivo de atender a todos com educação de qualidade, respeitando as particularidades e singularidades dos alunos, sem nenhum tipo de discriminação e/ou preconceito.

De acordo com o inciso IV da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, o objetivo central do documento é

[...] assegurar a inclusão escolar de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, orientando os sistemas de ensino para garantir: acesso ao ensino regular, com participação, aprendizagem e continuidade nos níveis mais elevados do ensino; transversalidade da modalidade de educação especial desde a educação infantil até a educação superior; oferta do atendimento educacional especializado; formação de professores para o atendimento educacional especializado e demais profissionais da educação para a inclusão; participação da família e da comunidade; acessibilidade arquitetônica, nos transportes, nos mobiliários, nas comunicações e informação; e articulação intersetorial na implementação das políticas públicas. (BRASIL, 2008, p. 14).

Deste modo, ao poder público cabe a responsabilidade de cobrar e exigir que o processo educativo aconteça e que a promoção da inclusão escolar não seja traduzida como um mero ingresso de estudantes que apresentam dificuldades de aprendizagens e deficiência em classes comuns, inflando nas salas sem acompanhamento pedagógico, apoio e/ou cuidadores.

Leis legítimas e instituídas existem muitas, cabe executá-las com mais efetividade e sem causar maiores confusões. Pode-se então entender, segundo Soares e Carvalho (2012) que

O que se define como inclusão escolar é contingenciado tanto pelos modos como os estados e municípios assumem as preconizações oriundas de âmbito federal quanto pelos modos como as escolas ressignificam as determinações e condições estabelecidas pelos órgãos normativos, destacando-se os modos como os professores respondem, individual ou coletivamente, a essas demandas, posicionando-se diante desse aluno. (SOARES; CARVALHO, 2012, p. 99).

No olhar de Figueira (2021), o conceito de Educação Inclusiva tem duas definições: a primeira, segundo o autor, significa provisão de oportunidades aos alunos com e sem deficiência. Na segunda definição, a Educação Inclusiva é entendida como aceitação das diferenças, singularidades e particularidades da criança.

Muitas iniciativas passaram a ser adotadas no Brasil, visando a implementação da educação inclusiva, no entanto, é preciso sempre refletir sobre o tema em questão para que a inclusão possa acontecer de maneira natural nas instituições de ensino, alcançando o máximo de resultados positivos. Nessa perspectiva, Salend (2008) citado por Silva e Vignatti (2018, p.9) “trata de quatro princípios fundamentais a serem seguidos para que uma inclusão escolar bem-sucedida seja alcançada”: 1. Acesso para todos os alunos; 2. Aceitação dos pontos

fortes e desafiadores dos alunos assim como da diversidade; 3. Práticas reflexivas e instruções diferenciadas, e 4. Noções de comunidade e colaboração.

Dessa forma, Silva e Vignatti (2018, p. 7) dizem que na busca por criar ambientes mais inclusivos para suprir as especificidades dos alunos com necessidades educacionais especiais, “a escola teve de iniciar um processo de revisão de sua estrutura, refletindo sobre novas formas de desenvolver e implementar o currículo, transmitir conteúdos e propor atividades”.

Prieto (2006) sinaliza sobre um dos desafios para o ensino na sociedade brasileira: construir respostas educacionais que atendam às necessidades dos alunos, a fim de garantir educação de qualidade e inclusiva para todos, fato que implica somar atuações de várias instâncias, sejam elas setoriais, agentes sociais e públicos.

Cavaco (2014) pondera que

[...] tendo em conta as necessidades educativas especiais como parte de uma realidade, a escola deve ajustar-se progressivamente, em um percurso contínuo e flexível, reajustando-se com um único objetivo, o de tornar possível a todos os alunos, com mais ou menos competências, a oportunidade de acesso aos objetivos da educação, admitindo a diferença como parte dos indivíduos, pertencente a muitas famílias. (CAVACO, 2014, p. 20)

Para Barreto e Barreto (2014) ainda é predominante a cultura de trabalhar a inclusão de forma apenas a inserir o sujeito com deficiência na escola, dentro de classes escolares apenas integrados, excluídos dentro da inclusão. Romper a ponte da desigualdade e quebrar os paradigmas que norteiam o processo de inclusão, requer não apenas manter o aluno na sala comum, mas querer e vontade de desenvolver um trabalho para além do que postulam as políticas públicas educacionais.

Assim, é preciso estar atento ao que emerge as instruções normativas, relacionando as políticas educacionais às práticas docentes a fim de amparar, incluir e melhor notar como se dimensiona o atendimento escolar aos alunos com deficiência, visto que a relação aluno e escola podem favorecer tanto a aproximação quanto o distanciamento dos objetivos políticos e pedagógicos que dão forma e força a efetivação do processo inclusivo.

2.2 Concepções acerca do uso de jogos e brincadeiras no contexto escolar da educação infantil

De acordo com Gimenes e Teixeira (2011), no tocante a política educacional brasileira, o desenvolvimento da criança no âmbito escolar tem sido ponto de pauta nos debates e discussões. Desde a Constituição Federal de 1988, foi inserida no contexto político e econômico, a situação da infância da criança no Brasil, como cidadania, dignidade e direito.

A universalização dos direitos da criança, que no contexto escolar encontra-se na Educação Infantil, tem-se como um dos direitos o ato de brincar para que possa se desenvolver, independente da etnia, sexo, classe social ou religião. É exigência de uma sociedade democrática, que é regida pela Constituição Federal, Direitos Humanos, Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei de Diretrizes e Bases, Lei Brasileira de Inclusão, BNCC e outros, que o brincar lhes seja garantido.

Hypolitto (1998) entende que o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento e socialização da criança no processo educativo, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança. Para Bomtempo (2004, p.147) fica claro que “brincar fornece uma oportunidade de expansão ao mundo das crianças, ao mesmo tempo em que beneficia o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, levando, com êxito, as aprendizagens futuras”.

Para Emerique (2003),

[...] brincar não é apenas coisa de criança, só da infância, mas integra o processo de aprendizagem e de crescimento por toda a vida. (...) o lúdico se torna o canal capaz de mediatizar o real, o imaginário e o simbólico, entre o que é e o que poderá vir a ser ou representar (...). (EMERIQUE, 2003, p. 15).

A escola pode ser vista como um espaço que possibilita a criança brincar livremente. Toda criança precisa brincar, mas nem todas têm oportunidades porque precisam trabalhar, estudar, porque são tratadas como adultos, porque não tem com o que brincar.

Nesse sentido, a escola, em especial a sala de aula, devem fazer com que as crianças se tornem felizes. Nela, deve-se encontrar magia, encanto, beleza e alegria. Emerique (2003) fala que

Sonhar com um novo ser, uma nova escola e uma nova sociedade nos remete ao imaginário, ao diferente, ao jogo criativo, enfim, ao desejo e ao lúdico. Brincar para se manter saudável, para não enlouquecer, para transpor a realidade, construindo a ficção de outro mundo, utópico, fazendo de conta (e acreditando) que ele é possível. (EMERIQUE, 2003, p.16).

Pelo lúdico, através do imaginário, o professor pode ousar o diferente, sair da mesmice. Conforme postula Emerique (2003, p. 16) “usando a criatividade, a fantasia, a criança constrói uma ponte no tempo, repetindo o passado, vivendo o presente e projetando o futuro, transitando entre o mundo inconsciente e a realidade”.

É preciso que o professor esteja ciente que para a criança a brincadeira é necessária e que ela traz enormes contribuições no desenvolvimento cognitivo e emocional. Nesse sentido, Cunha (2007) fala que o brincar trás satisfação pessoal. Com a maturação, a criança vai manifestando interesses vocacionais e ao longo do seu crescimento, saberá escolher qual caminho profissional deseja seguir.

Quando a criança brinca ou joga, a criança tem oportunidade de desenvolver capacidades essenciais como atenção, concentração, dentre outras habilidades psicomotoras necessárias à vida adulta.

Huizinga (1968) citado por Bernabeu e Goldstein (2012, p. 51), define o jogo

[...] como uma ação ou ocupação, que se desenvolve dentro de alguns limites temporais e espaciais determinados, segundo regras absolutamente obrigatórias, embora livremente aceitas, ação que tem seu fim em si mesma e vem acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e da consciência de “ser de outro modo” que na vida corrente.

O jogo é uma atividade que promove uma série de atitudes que transformam o indivíduo que participa do jogo. Ele ativa e estrutura as relações entre um sujeito e outro, pois é brincando que se relacionam entre si sem preconceitos e amarras, facilitando a aprendizagem e ajudando a subtrair a importância de seus próprios erros e fracassos, fortalecendo sua resistência à frustração.

Para Bomtempo (1987) citado por Lorenzini (2007, p. 21), traz como conceito ao jogo sendo uma “atividade com regras que definem uma disputa que serve para a criança brincar e brincadeira sendo o ato ou efeito de brincar, entreter-se, distrair-se. Com um brinquedo ou jogo.”

Proetti (2006) reflete que para as brincadeiras não se transformarem em mera recreação, a escola tem que estar preparada para criar uma área adequada

para elas, com objetos, materiais, espaço físico e profissionais conscientes da sua importância para a formação integral da criança, pois é quando a criança brinca que ela inicia a representação de papéis, repetindo o que faz o adulto, desenvolvendo assim, sua capacidade de comunicação.

A brincadeira é uma situação que envolve interação social, pois abrange mais de duas pessoas, fazendo com que a criança desenvolva a empatia, colocando-se no lugar do outro. O ambiente da sala de aula ou qualquer outro espaço da escola, deve ser estimulador para que a criança se permita participar ativamente das atividades e brincadeiras lúdicas com ou sem propósito específico para a ação.

Proetti (2006, p. 20) pontua que “o brincar está para a criança assim como o trabalho está para o adulto”, visto que o adulto sente orgulho de suas obras e a criança se orgulha de suas brincadeiras, pois procura nessas brincadeiras uma oportunidade de afirmação de seu eu. O brincar favorece crescimento e saúde, já a brincadeira, possibilita a comunicação consigo e com o outro, respeitando as diferenças e particularidades de cada sujeito.

2.3 Atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem: contribuições e possibilidades na promoção da inclusão

Marco (2020) na sua abordagem sobre atitudes capacitistas (atitudes preconceituosas), define inclusão como um conjunto de ações que combate a desigualdade de oportunidades originados por diferenças sociais. Inclusão é possibilitar, de modo efetivo, oportunidades iguais de acesso a bens e serviços sociais. Infelizmente, ainda há pessoas que confundem a diferença de inclusão para integração.

Marco (2020) traz as seguintes explicações sobre os termos integração e inclusão:

Inclusão é termos pessoas diferentes em um mesmo espaço e não um espaço para pessoas diferentes. A ideia da *integração* é mais uma atitude fantasiada de segregação, porque ela parte da premissa que nossos corpos não têm a mesma capacidade que a de pessoas sem deficiência. (MARCO, 2020, p. 26)

Quando se pensa em inclusão, é importante falar que é o meio que deve se adaptar ao sujeito e não o contrário, a sociedade precisa estar pronta para

receber e acolher a todos, e não cair na falácia de que a pessoa tem que se adaptar ao lugar ou tem que superar obstáculos, pois não deveria existir obstáculos. Cabe pontuar que a falta de inclusão também é um reflexo da desigualdade social.

Assim, no que se refere a atividade lúdica, pode-se dizer que essa ferramenta vem sendo reconhecida como fundamental para o processo de aprendizagem na educação infantil, sendo uma das mais eficientes formas de atrair o interesse do aluno. No entanto, na prática, conforme sinaliza Gimenes e Teixeira (2011, p. 25) “nem sempre a brincadeira é levada a sério pelas escolas que atendem crianças pequenas”.

Em alguns casos, parafraseando Gimenes e Teixeira (2011), muitas instituições de ensino apresentam um grande acervo de jogos e brinquedos, no entanto, os profissionais de ensino nem sempre estão aptos a utilizarem esses recursos com objetivos específicos para a aprendizagem e desenvolvimento do aluno. Os jogos e as brincadeiras tornam-se significativos para a aprendizagem quando bem alinhados aos objetivos propostos pelo docente.

O brincar não pode ser visto e usado apenas para o brincar livre, pois é brincando que a aprendizagem acontece verdadeiramente e integralmente, logo, compete ao professor elaborar o planejamento de aula referente aos objetivos que por sua vez devem proporcionar o desenvolvimento de competências e habilidades nos alunos.

Atividades lúdicas, associadas aos jogos e brincadeiras, contribuem para a promoção da inclusão, aja visto que é na produção de atividade em grupo, seja brincando ou jogando, que as crianças se conectam, aprendem e se desenvolvem cognitivamente, socialmente e emocionalmente, conforme os estágios de desenvolvimento empregada na teoria do desenvolvimento da inteligência na infância, de Jean Piaget (1967) citado por Nogueira e Leal (2015).

De acordo com a teoria, o desenvolvimento da inteligência e do raciocínio-lógico encontra-se organizado em quatro estruturas de pensamento: o estágio sensório-motor (de 0 a 2 anos, aproximadamente), o estágio pré-operatório (dos 2 anos aos 7 anos, aproximadamente), o estágio operacional concreto (dos 7 aos 12 anos, aproximadamente) e o estágio operacional formal (dos 12 anos em diante). (NOGUEIRA; LEAL, 2015, p. 141).

Assim sendo, o desenvolvimento cognitivo da criança começa a estabelecer-se a partir dos 4 (quatro) estágios: sensorial, simbólico, concreto e formal, conforme pontua Nogueira e Leal (2015). Jean Piaget (1967) apud Nogueira

e Leal (2015) destaca que a educação assume um papel determinante para o desenvolvimento das estruturas mentais e a construção do conhecimento, isso porque propicia desafios que estimulam a interação da pessoa com e sem deficiência com tudo que o cerca e o conecta com o mundo.

Emílio (2008) considera importante que

A inclusão de alunos com necessidades educativas especiais não pode ser banalizada e tampouco abandonada, mas deve ser considerada e discutida, dentro de uma perspectiva mais ampla, que é a da busca de eliminação das desigualdades e da indiferença em relação à condição humana. (EMÍLIO, 2008, p. 181)

Para tanto, é através de estímulos naturais das atividades lúdicas que as aprendizagens acontecem, favorecendo a autoestima das crianças, sua imaginação, evolução e maturação pessoal, auxiliando assim, no processo de aprendizagem dos alunos na educação infantil. A integração das atividades lúdicas no contexto escolar, proporciona como vantagem: a aquisição de conhecimento, desenvolvimento da criatividade, aumento da autoestima, aumenta o nível de responsabilidade na criança, fomenta a solidariedade entre os alunos e etc.

2.4 Dilemas e proposições no uso de jogos e brincadeiras na sala de aula

O jogo e a brincadeira são estudados pela pedagogia, sua utilização contribui no processo de ensino e aprendizagem da criança, como em outras áreas do saber. O brincar favorece a formação da criança, tornando-a um adulto mais criativo e seguro.

Vygotsky (1989) citado por Gonçalves (2013, p. 26) explica que “por meio do mundo da fantasia e do brinquedo as crianças realizam suas vontades. Com o faz de conta, elas se relacionam com o outro, mostrando seus desejos ocultos”. Os jogos e as brincadeiras tradicionais integram o processo de crescimento da criança quando as estimulam a experimentar ações motoras, a relacionar-se com outras crianças e a praticar o pensar a cada fase.

As brincadeiras transmitem conhecimento sobre a estrutura e as relações sociais da cultura nas quais se originam. Ao professor cabe possibilitar às crianças momentos de ações práticas para que elas possam viver e reviver atividades tradicionais como forma de resgatar sua própria história.

Gimenes e Teixeira (2011), explicam que

[...] profissionais e escolas buscam meios eficientes de ensinar as crianças e torná-las capazes de abstrair o mundo à sua volta, de serem equilibradas, atenciosas e saudáveis. Porém, não raras vezes, esquecem-se e que o brincar pode ser uma ferramenta para que a criança desenvolva tais qualidades naturalmente. (GIMENES; TEIXEIRA, 2011, p. 29).

O brincar pode ser utilizado como estratégia lúdica, favorecendo maior participação dos estudantes nas propostas pedagógicas aplicadas, no entanto, também pode acontecer sem intencionalidade, favorecendo a criança o brincar pelo simples brincar, e neste, aprendizagens também acontecem, por estarem relacionando-se entre si, conforme postula Vygotsky (1989) citado por Gonçalves (2013) em sua abordagem interacionista sobre a interação do homem com o outro e com o mundo.

Assim, observa-se a necessidade de haver capacitação continuada aos professores sobre o brincar, o uso dos jogos e a importância da brincadeira na educação infantil. Assim, o ato de brincar na vida escolar da criança, não pode ser fragmentada, obsoleto ou reduzido para que o professor possa assim, dar conta do conteúdo programático.

Os conteúdos a serem contemplados durante as aulas devem e podem ser trabalhados de forma divertida, sem necessariamente pensar apenas no processo tradicional de alfabetização. Gimenes e Teixeira (2011, p. 255), afirmam que “o brincar/jogar é a forma natural de o ser infantil se expressar de forma sadia, além do efeito recreativo ou de construção de conhecimento”.

Uma aula divertida, recreativa, lúdica, faz do brincar parte integrante do desenvolvimento humano da criança, visto que ao brincar, faz fluir a imaginação, ultrapassando os limites da criatividade. Logo, as atividades lúdicas ajudam as crianças a desenvolverem-se e relacionar-se umas com as outras, com o meio e o mundo.

Santos (2005) apud Santos (2006, p. 38) afirma que

[...] as crianças se apresentam muitas vezes dispersas em sala de aula porque o que está sendo tratado nada tem a ver com sua experiência, com seu interesse. Temos notado que a escola não tem dado muito espaço para que as crianças se desenvolvam nas atividades, porque não leva em consideração o mundo infantil, não parte daquilo que realmente importa para a criança. Uma escola que não promove o lúdico, que não incentiva o imaginário; uma escola que se preocupa mais com os conteúdos programáticos apoia-se em atitudes tarefas diante das propostas didáticas.

Assim, no cotidiano escolar da sala de aula, o professor precisa de cuidados especiais desde o espaço físico até o planejamento proposto para a aula do dia, para que se possa cumprir os objetivos estabelecidos no planejamento pedagógico, através do uso dos jogos e das brincadeiras, os quais permitirão que os alunos tenham visão sistêmica das coisas de seu mundo, libertando-se de qualquer preconceito que possa vir a existir.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção, serão apresentados os resultados e análise do questionário respondido por professores que atuam na Educação Infantil, de uma escola pública da rede municipal de Nossa Senhora do Socorro/SE. Para melhor deixar claro cada um dos resultados, as respostas foram analisadas, e a partir delas, foi possível evidenciar como os professores avaliam o uso de jogos e brincadeiras nas suas práticas pedagógicas desenvolvidas.

A princípio, 3 (três) professores que atuam como pedagogos(as), responderam o questionário de 11 sentenças, de forma programada e individualizada, a fim de melhor explicitar sobre o que pensam a respeito do tema aqui discutido. A aplicação do questionário ocorreu no mês de março do corrente ano (2023), no horário do intervalo dos professores, durante 3 (três) dias consecutivos.

Neste seguimento, foram estabelecidos pseudônimos e códigos de identificação, com o objetivo de preservar a imagem dos participantes, conforme apresenta a Tabela 1.

Tabela 1 - Pseudônimos e Códigos de identificação

Pseudônimos	Códigos de Identificação
Professor 1	P1
Professor 2	P2
Professor 3	P3

Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

Para fins deste estudo, os professores participantes desta pesquisa, foram tratados pelo pseudônimo P1, P2 e P3, a fim de preservar e manter os colaboradores no mais absoluto anonimato e sigilo. A análise dos resultados da pesquisa foi feita utilizando o método de análise de dados.

Para a análise dos dados, os questionários respondido pelos professores de forma manual, foram lançados no formulário do aplicativo de gerenciamento de pesquisas *Google Forms* (Link: <https://forms.gle/XxTYo2HRm7uMrJF59>), como recurso facilitador da análise, a fim de obter os resultados transcritos em gráficos, no formato de pizza e em planilha.

A primeira pergunta feita foi há quantos anos o(a) professor(a) trabalha na escola pesquisada, conforme aponta o Gráfico 1.

Gráfico 1 – Há quantos anos você trabalha como professor (a) nesta escola?



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

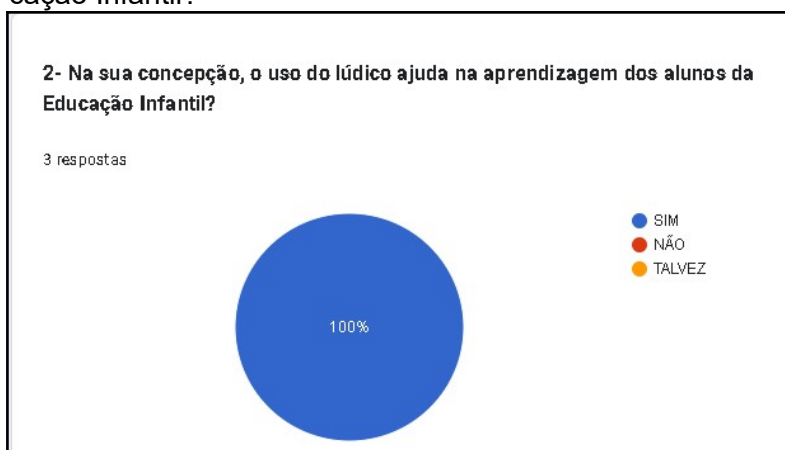
De acordo com as respostas, 2 (66,7%) dos professores atuam entre 1 a 2 anos de experiência como professor (a) na escola investigada, e apenas 1 deles atua na escola pela primeira vez. Observa-se com isso, que os respondentes possuem pouca experiência como professores, na escola que atuam.

Surge então uma questão: considerando que todos os professores os entrevistados são recém formados e relataram ser sua primeira experiência de emprego, a falta de experiência docente reflete na forma que o mesmo gerencia suas aulas e turma? Que esquema desenvolve o professor para obtenção de aulas significativas, já que não existe receita pronta de como melhor atuar frente aos discentes?

Perrenoud (2002) pondera que o professor quando experiente, adota soluções adequadas, sente quando precisa mudar a rota das suas práticas para alcançar melhores resultados e restabelecer-se de novas estratégias metodológicas quando sentem que a desordem ameaça suas aulas.

A segunda pergunta indagou se o uso do lúdico ajuda na aprendizagem dos alunos da Educação Infantil. De forma unânime, P1, P2 e P3 responderam que sim, assim como mostra o Gráfico 2.

Gráfico 2 – Na sua concepção, o uso do lúdico ajuda na aprendizagem dos alunos da Educação Infantil?



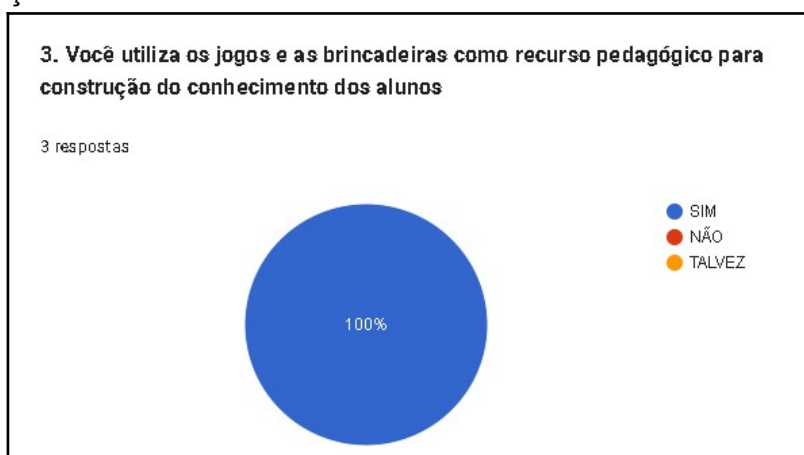
Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

O lúdico dentro do processo de ensino e aprendizagem, garante engajamento por parte dos alunos, resultando melhores resultados além de promover a inclusão de todas as crianças independentes de suas especificidades. Mantoan (2015, p. 83) salienta que “a inclusão implica pedagogicamente a consideração da diferença, em processos educacionais iguais para todos”.

Assim sendo, o professor que usa de atividades lúdicas para potencializar suas aulas, o faz não só atingir os resultados propostos e solicitados, mas ampliar seus horizontes de conhecimentos a partir de pesquisas, troca entre seus pares a fim de dirimir dúvidas e com isso adquirir experiência que vem durante as práticas cotidianas.

A terceira pergunta, conforme apresenta o gráfico 3, abordou sobre como o professor utiliza os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico para construção do conhecimento dos alunos.

Gráfico 3 – Você utiliza os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico para construção do conhecimento dos alunos?



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

Por unanimidade, o resultado obtido foi “Sim”. Percebe-se que os investigadores entendem a importância de aplicar atividades lúdicas na sala de aula, para melhor desenvolver as questões socioemocionais da criança, bem como despertar no aluno o desejo pelo saber e a vontade de participar das propostas designadas pelo docente.

A utilização de jogos e brincadeiras como recurso e estratégia metodológica, aguça a criatividade dos alunos, além de desenvolver a percepção e a concentração. Deste modo, de acordo com Bernabeu e Goldstein (2012), o professor, ao propor situações de aprendizagem que desenvolvam a conduta lúdica e a criatividade dos alunos, precisa superar as resistências manifesta, sobre o que para eles é desconhecido, novo e estranho. Além disso, é precioso, primeiramente, o docente superar seus medos e ansiedade, quando o objetivo proposto pela atividade parecer não ser alcançado.

A quarta sentença complementa a terceira, tratou de saber em quais momentos os jogos e brincadeiras são utilizados pelo professor investigado, como mostra o gráfico 4.

Gráfico 4 – Em quais momentos os jogos e brincadeiras são utilizados?



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

De acordo com Reis (2018), os jogos e as brincadeiras são recursos que marcam a infância da criança, refletindo significativamente na fase adulta, contribuindo na educação dos diversos contextos sociais. Assim sendo, por unanimidade, P1, P2 e P3 responderam utilizar os jogos e brincadeiras em sala de aula.

Evidencia-se nas respostas que ao utilizar propostas mais dinâmicas, espontaneamente, o estudante tende a adquirir uma aprendizagem mais prazerosa, pois o lúdico faz com que a criatividade da criança seja estimulada, o que torna o processo de ensino e aprendizagem mais eficaz.

Jogos e brincadeiras tornam as aulas mais dinâmicas, favorecendo o desenvolvimento e engajamento dos alunos durante as aulas. Assim sendo, Bernabeu e Goldstein (2012), defendem que os jogos e brincadeiras quando trabalhados como proposta de ensino e aprendizagem, possibilita ao estudante melhor compreensão dos objetos de conhecimento (conteúdos), desenvolvimento da criatividade, do sujeito, aumento dos níveis de responsabilidade, respeito às regras e limites de liberdade.

Na quinta sentença, quis saber como o(a) professor(a) avalia o uso dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico de ensino. A resposta segundo o gráfico 5, foi: 2 (66,7%) professores avaliam como “Ótimo”, pois a criança além de aprender, ela consegue autonomia e segurança ao desenvolver as atividades propostas em sala; já um dos professores investigados avalia como “Bom”, pois a criança consegue aprender.

Gráfico 5 – Como avalia o uso dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico de ensino?



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

Diante das respostas, nota-se que os professores compreendem que os jogos e as brincadeiras contribuem no desenvolvimento psicomotor e social da criança, e de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar é um direito constitucional, que promove estímulos, além de garantir melhor desenvolvimento da criança.

Neste contexto, Bernabeu e Goldstein (2012, p. 61) afirmam satisfatoriamente que, “favorecer a partir da escola uma atividade lúdica ajuda os indivíduos a continuarem sendo durante toda a vida pessoas mais criativas, mais tolerantes e mais livres; e portanto, também mais felizes”. Assim, o brincar contribui em todas as esferas do desenvolvimento humano, ainda que este brincar seja livre e sem intenção específica de aprendizagem.

Na sexta sentença, foi perguntado se a inclusão através de jogos e brincadeiras fazem parte da metodologia de ensino do professor investigado. O resultado, de acordo com o gráfico 6, mostrou que por unanimidade, os 3 (100%) professores utilizam de jogos e brincadeiras na sua metodologia de ensino.

Gráfico 6 – A inclusão através de jogos e brincadeiras fazem parte da sua metodologia de ensino?



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

De acordo com Cunha (2007), quando se utiliza de estratégias lúdicas em sala de aula, apresentando a criança possibilidades de aprendizagem mais dinâmica e divertida, os resultados são positivos, despertando na criança o interesse pelo assunto abordado. Logo, o processo de ensino e aprendizagem torna-se não somente divertido, mas, também prazeroso.

Na sétima sentença, quis saber se há alunos na sala de aula com algum tipo de dificuldade de aprendizagem e transtorno. Os resultados obtidos, conforme apresenta no gráfico 7, mostram que 2 (66,7%) dos professores responderam que “Sim”, possuem criança com algum tipo de dificuldade de aprendizagem e transtorno e, apenas 1 (33,3%) dos professores não soube responder.

Gráfico 7 – Há alunos na sala de aula com algum tipo de dificuldade de aprendizagem e transtorno? Justifique



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

Surge aqui uma pergunta, como pode um professor não saber se entre os seus alunos, algum deles apresentam ou não algum tipo de dificuldade de aprendizagem e transtorno?

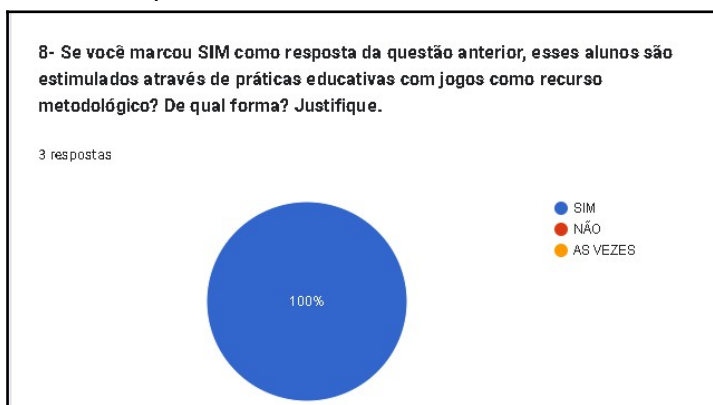
Ainda na sétima sentença, os pesquisados justificaram as respostas emitidas da seguinte forma: P1 que tem uma criança com transtorno em sala de aula respondeu: *“TDAH- Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. A criança apresenta dificuldade na leitura de palavras pequenas e esquece com facilidade e frequência o conteúdo aplicado na sala de aula”*; P2 que também respondeu ter na sala de aula criança com transtorno, justificou: *“TEA, (Transtorno de Espectro Autista), a criança não consegue ficar sentada por muito tempo, é desatenta e não reconhece alguns comandos”*. P3 que não soube responder se tem alguma criança com dificuldade de aprendizagem ou transtorno, respondeu: *“Não posso afirmar, pois não existe nenhum aluno com diagnóstico em sala”*.

Ao analisar a justificativa de P3, surge outra inferência: embora os alunos da sala de P3 não apresentem laudo médico, como um professor não consegue identificar se o seu aluno apresenta alguma dificuldade na aprendizagem e no comportamento? Será que este professor mantém a cultura de aplicar no início no ano letivo, atividades diagnóstica? Não foi possível obter tais respostas, mas cabe aqui uma reflexão sobre como o professor avalia seus estudantes e, quais mecanismos utiliza para melhor conhecer as necessidades do seu alunado.

Refletindo sobre essas linhas, Perrenoud (2002, p. 136) pondera que *“quando um professor não está satisfeito com sua prática, em geral, alega que seus alunos não reagem como ele desejaria. Eles não escutam, não participam (...)”* Frente a esta afirmação, estaria P3 insatisfeito com suas práticas? Também não obtivemos tal resposta.

A oitava sentença do questionário indagou se, caso o professor marcou SIM como resposta na sétima sentença, esses alunos são estimulados através de práticas educativas com jogos como recurso metodológico e de qual forma. A resposta obtida, de acordo com o gráfico 8 foi *“Sim”*, de forma unânime.

Gráfico 8 – se você marcou SIM como resposta da questão anterior, esses alunos são estimulados através de práticas educativas com jogos como recurso metodológico? De qual forma? Justifique.

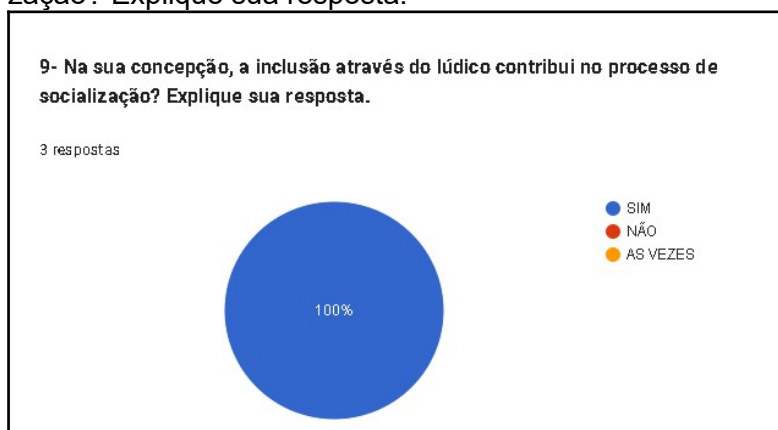


Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

Os investigados justificaram a oitava sentença da seguinte forma: P1 respondeu “*crianças com TDAH tendem a ficar dispersa com mais facilidade. Em sala de aula procuro variar a rotina da criança, focando na melhoria da concentração da mesma. Uso como metodologia a interpretação de cenas de histórias infantis, e com o incentivo na prática da repetição*”. P2 disse “*Com a utilização de jogos e brincadeiras como recursos, podemos além de facilitar o aprendizado, é possível estimular as crianças na comunicação, na socialização, concentração, criatividade, no desenvolvimento cognitivo, motor e etc. Enfim, são inúmeros benefícios, no qual posso perceber que houve um avanço nos meus alunos*”. Já P3 pontuou “*todos são estimulados independentemente de diagnóstico ou não, o lúdico ajuda no desenvolvimento de todas as crianças*”.

A nona sentença do questionário indagou se na concepção docente, a inclusão através do lúdico contribui no processo de socialização e solicitou que os mesmos justificassem, como apresenta o gráfico 9.

Gráfico 9 – Na sua concepção, a inclusão através do lúdico contribui no processo de socialização? Explique sua resposta.



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

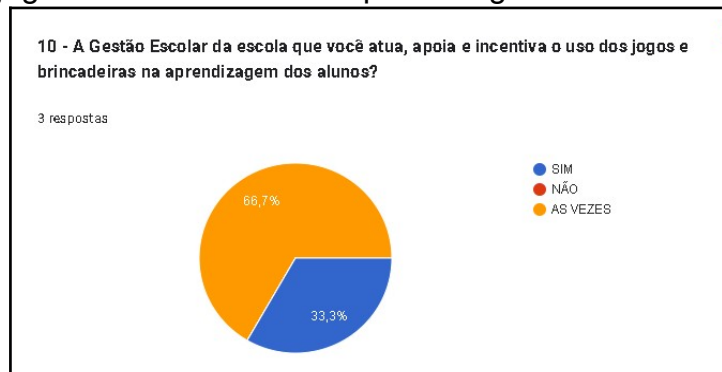
As respostas obtidas por unanimidade foi: *SIM*, e os professores justificaram da seguinte forma, P1 respondeu que *“Por ser de extrema importância no desenvolvimento cognitivo e social da criança fazendo com que ela interaja e se relacione com as outras, e assim, aprenderem brincando”*; P2 justificou-se *“com o Lúdico a criança aprende e interage com todos e tudo ao seu redor, e com isso, o lúdico se torna uma ferramenta integradora, na qual proporciona um vínculo afetivo e social, favorecendo a aceitação, acolhimento e a inclusão”*; P3 explicou que *“ter o lúdico como metodologia de ensino, é de suma importância quando falamos em socialização, pois todos aprendem brincando”*.

Observa-se aqui que todos os pesquisados entendem quão importante é o trabalho a partir do lúdico. Farias et al (2011, p. 140) assinalam que *“a decisão pelo tipo de estratégia a ser utilizada revela, (...) a intencionalidade do ato de ensinar”*, assim, no tocante as atividades lúdicas, é preciso que o professor tenha claro o que ele pretende para que os objetivos propostos sejam alcançados.

Perrenoud (2002, p. 145) pontua que *“a prática pedagógica é uma intervenção singular em uma situação complexa que nunca se reproduz de forma estritamente idêntica”*. Ou seja, é preciso que ocorra a prática reflexiva no ofício do professor. É preciso saber o que se pretende em sala de aula, e o que se espera ao utilizar os recursos metodológicos escolhidos.

A décima sentença indagou se a Gestão da escola que o professor (a) investigado atua, apoia e incentiva o uso dos jogos e brincadeiras na aprendizagem dos alunos, conforme aponta o gráfico 10.

Gráfico 10 – A Gestão Escolar da escola que você atua, apoia e incentiva o uso dos jogos e brincadeiras na aprendizagem dos alunos?



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

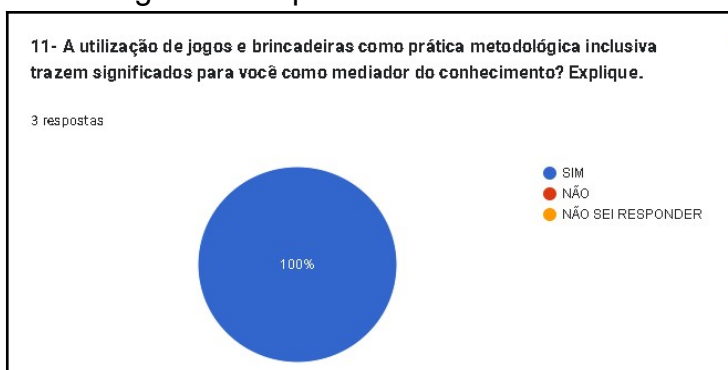
As respostas obtidas conforme aponta o gráfico 10 foram: 2 (66,7%) professores participantes da pesquisa responderam que as vezes a Gestão Escolar apoia e incentiva o uso dos jogos e brincadeiras, e apenas 1 (33,3%) deles, P1, respondeu que a Gestão apoia e incentiva.

Quando o corpo docente recebe apoio dos gestores e principalmente da coordenação pedagógica, o professor não se sente sozinho, e sim seguro, por poder contar com seus pares, trocando ideias e angustias. Contribuindo com essa reflexão, Imbernón (2016) reverbera que a medida que os alunos vão mudando, os professores devem seguir a mesma linha que neste caso, é tênue.

Muitas coisas podem ser ensinadas na escola de forma leve, dinâmica e divertida, para tal feito, precisa-se que a coordenação pedagógica, junto com os demais gestores da escola, possam dar as mãos como numa força tarefa, com o objetivo de tornar o aluno um cidadão democrático, social, solidário e igualitário.

A décima primeira sentença indagou se a utilização de jogos e brincadeiras como prática metodológica inclusiva traz significados como mediador do conhecimento, e em seguida pediu que justificassem tal resposta. Por unanimidade, os professores colaboradores na pesquisa responderam “SIM”, conforme aponta o gráfico 11.

Gráfico 11 – A utilização de jogos e brincadeiras como prática metodológica inclusiva traz significados para você como mediador do conhecimento? Explique.



Fonte: Leandro, Michele Santos (2023).

Os colaboradores justificaram da seguinte forma: P1 “*Através da experiência direta e o melhoramento da aprendizagem, preparando assim a criança para vida adulta em sociedade inclusiva*”; P2 respondeu: “*Cada avanço e cada conquista alcançada através dessas práticas utilizadas é muito significativo, como por exemplo, a eliminação de barreiras , permitindo uma participação de todos por igual, e também na proporção de um vínculo afetivo*”; e P3 pontuou: “*Quando falamos em aprendizagem, precisamos fazer correlação com diversão, brincadeira, jogos, e se associados a inclusão, o desenvolvimento é certo*”.

Analisando as respostas das sentenças, é possível perceber notáveis aproximações na fala dos professores, como também algumas incoerências, considerando as diferentes formas de pensar sobre a importância e significados que os jogos e as brincadeiras trazem quando aplicadas como estratégia de ensino para alcançar as aprendizagens requeridas.

Deste modo, Bernabeu e Goldstein (2012) consideram que a utilização dos jogos e brincadeiras ajudam os alunos, para além de aprender sobre o objeto do conhecimento, mas a entenderem a importância de seus próprios erros ou fracassos durante seu processo de desenvolvimento.

Assim sendo, a pesquisa mostrou as contribuições que as atividades lúdicas trazem aos aprendentes, sinalizando não somente a didática do professor preocupado em desenvolver as habilidades e competências nos alunos, mas também estimular aulas que despertem no alunado a criatividade, inteligência emocional e a autocompreensão do espaço que ocupam.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A promoção da inclusão através dos jogos e brincadeiras na educação infantil aponta significativos resultados para o desenvolvimento intelectual, emocional e social das crianças, uma vez que, as tornam sujeitos criativos, livres na sua forma de pensar, empáticos e respeitosos quanto ao espaço que ocupam e o do outro. O brincar proporciona e potencializa a aprendizagem, tornando-se essencial no processo de escolarização dos estudantes.

Desta forma, os jogos e brincadeiras utilizados como proposta pedagógica permite aos alunos aprenderem de forma lúdica, prazerosa e inclusiva. Isso, porque ao fazer sentido para as crianças, os objetos do conhecimento trabalhados dificilmente serão esquecidos e as relações respeitosamente estreitadas.

Assim sendo, durante a investigação, os professores entrevistados reiteraram que nas suas práticas pedagógicas cotidianas, o lúdico está sempre presente, a fim de tornar a sala de aula um laboratório divertido de construção de conhecimentos. Em contrapartida, notou-se que entre os investigados, algumas vezes contradiziam-se nas respostas pontuadas, a despeito dos seus próprios alunos, provocando uma parada para reflexão sobre inferências que iam surgindo durante análise dos questionários, não sendo possível a obtenção de mais respostas.

Comprovou-se que embora ocorra a prática de atividades lúdicas sobre os jogos e brincadeiras na sala de aula, o docente ainda reluta para identificar as dificuldades apresentadas dos seus alunos. Fato que sugere as estes professores, formação continuada e rodas de conversa para que ocorra a troca entre pares, a partir de propostas sugeridas pelos mesmos ou advindo da coordenação pedagógica.

Desta forma, tanto a questão central que norteou esta pesquisa quanto o objetivo geral, foram respondidos pelos pesquisados através do questionário aplicado, evidenciando que os jogos e brincadeiras promovem a inclusão na educação infantil, e não apenas nela, contribuindo no processo de desenvolvimento intelectual, emocional, social e motor dos estudantes. Assim sendo, os resultados apontaram o quão importante e necessário é a ludicidade na educação infantil.

Para tanto, espera-se não concluir aqui essa discussão, mas que ela possa servir de parâmetro avaliativo para a escola pesquisada explicitar lacunas e

inferências apontadas, e assim dar continuidade a esta pesquisa, a fim de melhor contribuir na formação continuada de seus professores, trazendo dados que reforcem ainda mais a necessidade de um trabalho pautado na ludicidade e que este não se perca durante as demais etapas do processo de escolarização.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Maria Ângela de Oliveira Champion; BARRETO, Flávia de Oliveira Champion. **Educação Inclusiva**: contexto social e histórico, análise das deficiências e uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. 1 ed. São Paulo: Érica, 2014.

BERNABEU, Natália. GOLDSTEIN, Andy. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Paulinas, 2012. (Coleção pedagogia e educação. Série ação educativa)

BOMTEMPO, Edda. Brincar, fantasia, criar e aprender. In: OLIVEIRA, Vera B. (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seus anos**. 5ª edição. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducoespecial.pdf>. Acesso: 7 Set. 2022.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso: 26 Out 2022

BRASIL. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos**. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-mundial-sobre-educacao-para-todos-conferencia-de-jomtien-1990>. Acesso: 26 Out 2022

BRASIL. **Declaração de Salamanca**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>. Acesso: 26 Out 2022

CAVACO, Nora. **Minha criança é diferente?** Diagnóstico, prevenção e estratégias de intervenção e inclusão das crianças autistas e com necessidades educacionais especiais. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

CUNHA, Nylce H. S. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. 2. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.

EMERIQUE, P. S. **Brincaprende**: dicas lúdicas para pais e professores. Campinas: Papyrus, 2003.

EMÍLIO, Solange Aparecida. **Grupos e inclusão escolar**: sobre laços, amarras e nós. São Paulo: Paulus, 2008. (Coleção pedagogia e educação)

FARIAS, Isabel Maria Sabino *et al.* **Didática e Docência**: aprendendo a profissão. 3ª edição. Brasília: Liber Livro, 2011. (Coleção Formar)

REIS, Edelfrancla Gomes. O papel do Brinquedista nas Brinquedotecas. FERREIRA, Arthur Vianna; SIRINO, Márcio Bernardino; MOTA, Patrícia Flávia (org). **Teorias e Práticas da Pedagogia Social no Brasil** (Coleção Teorias e Práticas e Pedagogia Social, Volume 1). Jundiaí: Paco Editorial, 2018.

FIGUEIRA, Emílio. **As pessoas com deficiência na história do Brasil**: uma trajetória de silêncios e gritos. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2021.

GIMENES, Beatriz Piccolo. TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Brinquedoteca**: manual em educação e saúde. 1. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

GONÇALVES, Nelson. **O lado sério da brincadeira**: um olhar para a autoestima do educador. 1ª edição – São Paulo: Cortez, 2013.

HYPOLITTO, Dinéia. Brinquedoteca. In: Encontro sobre brinquedoteca. **Anais**. 17 nov 1998.

IMBERNÓN, Francisco. **Qualidade do ensino e formação do professorado**: uma mudança necessária. Tradução: Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Cortez, 2016.

LORENZINI, Marlene V. **Brincando a brincadeira com a criança deficiente**: novos rumos terapêuticos. São Paulo: Editora Manole, 2007.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér; PRIETO, Rosângela Gavioli. **Inclusão Escolar**: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus, 2006.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér; PRIETO, Rosângela Gavioli; ARANTES, Valéria Amorim. **Entre pontos e contrapontos**. In: ARANTES, Valéria Amorim. (Org.). **Inclusão escolar**. São Paulo: Summus, 2006.

MARCO, Victor Di. **Capacitismo**: o mito da capacidade. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2020.

NOGUEIRA, Makeliny Oliveira Gomes. LEAL, Daniela. **Teorias da aprendizagem**: um encontro entre os pensamentos filosóficos, pedagógicos e psicológico. 2ª edição. Curitiba: Intersaberes, 2015. (Série construção histórica da educação)

PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício de professor**: profissionalização e razão pedagógica. Trad. Cláudia Schilling – Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

PRIETO, Rosângela Gavioli. **Atendimento escolar de alunos com necessidades educacionais especiais: um olhar sobre as políticas públicas de educação no**

Brasil. In: ARANTES, Valéria Amorin. (Org.). *Inclusão escolar*. São Paulo: Summus, 2006.

PROETTI, Simone Ziantonio. **Brinquedoteca:** desenvolvimento das múltiplas inteligências. São Paulo: Edicon, 2006.

SANTOS, Dilaina Paula. **Psicopedagogia dos fantoches:** jogo de imaginar, construir e narrar. 1ª edição – São Paulo: Vetor, 2006.

SILVA, Poliane Aparecida; VIGNATTI, Marcilei Andrea Pezenatto. **A Inclusão de Alunos com Deficiência nas Escolas e nas Políticas Públicas**. Chapecó/SC, 2018. Disponível em:

<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-a-partir-de-2018/ciencias-humanas/especializacao-4/895-a-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-nas-escolas-e-nas-politicas-publicas/file>. Acesso: 7 Set 2022

SOARES, Maria Aparecida Leite; CARVALHO, Maria de Fátima. **O professor e o aluno com deficiência**. São Paulo: Cortez, 2012.

APÊNDICE**APÊNDICE A – Questionário para Professores**

Questionário

1- Há quantos anos você trabalha como professor (a) nesta escola?

Meu primeiro ano.

1-2 anos.

3-5 anos.

6-10 anos.

1- Na sua concepção, o uso do lúdico ajuda na aprendizagem dos alunos da Educação Infantil?

Sim

Não

Talvez

1- Você utiliza os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico para construção do conhecimento dos alunos?

Sim

Não

Às vezes

1- Em quais momentos os jogos e brincadeiras são utilizados?

Na sala de aula.

No pátio.

Na quadra de esportes.

1- Como você avalia o uso dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico de ensino?

Bom, pois a criança consegue aprender.

Regular, pois não vejo diferença na aprendizagem.

Ótimo, pois a criança além de aprender, ela consegue autonomia e segurança ao desenvolver as atividades propostas em sala.

1- A inclusão através de jogos e brincadeiras fazem parte da sua metodologia de ensino?

Sim Não Às vezes

1- Há alunos na sala de aula com algum tipo de dificuldade de aprendizagem?
Justifique.

Sim Não Não sei responder.

Justificativa:.....

1- Se você marcou SIM como resposta da questão anterior, esses alunos são estimulados através de práticas educativas com jogos como recurso metodológico? De qual forma? Justifique.

Sim Não Às vezes

Justificativa:

1- Na sua concepção, a inclusão através do lúdico contribui no processo de socialização?

Sim Não Às vezes

1- A Gestão Escolar da escola que você atua, apoia e incentiva o uso dos jogos e brincadeiras na aprendizagem dos alunos?

Sim Não Às vezes

1- A inclusão de jogos e brincadeiras como prática metodológica trazem significados para você como mediador do conhecimento?

Sim Não Não sei responder

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, **MICHELE SANTOS LEANDRO**, acadêmico (a) do Curso de **LICENCIATURA em PEDAGOGIA** da Faculdade Amadeus/FAMA, orientado (a) pela **Prof. (a) MsC CARLA DANIELA KOHN**, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema versa sobre: **A PROMOÇÃO DA INCLUSÃO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL** atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração da **MONOGRAFIA** da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

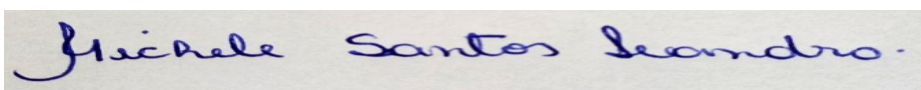
O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, 19/ 05/ 2023.



MICHELE SANTOS LEANDRO
Assinatura da aluna concluinte