

# OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Eixo: Práticas para Educação Especial

AGOTTANI, Shayane Natalie<sup>1</sup>

SEMCZYSZYN, Ivone<sup>2</sup>

SILVA, Caroline Valenga<sup>3</sup>

VIDA, Giselle M.Rinaldi<sup>4</sup>

KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>5</sup>

BORGES, Vanusa Emilia<sup>6</sup>

As atividades lúdicas são reconhecidas como um recurso estimulador que contribuem significativamente no processo de formação e desenvolvimento da criança. Contribuindo para seu desenvolvimento global no ambiente escolar.

O jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, se materializa como instrumento facilitador na construção da aprendizagem, uma vez que habilidades como raciocínio, memória, domínio de cálculo, operações matemáticas básicas de distância, volume, peso, noções de sequência, além de se melhorar a qualidade física do aluno, como respiração, tônus muscular, agilidade física e de raciocínio.( KISHIMOTO, 1996,p.36)

Diante deste trabalho necessitamos refletir sobre algumas vertentes relacionadas com a aprendizagem das crianças com Necessidades Educativas Especiais, para ver a real utilização do uso de Jogos Educativos no seu processo de ensino aprendizagem, no 1º ciclo do ensino básico.

Atualmente, o jogo ocupa um papel importante enquanto fator influente do desenvolvimento de diferentes aptidões motoras, psicológicas, sociais, sócio emocionais e cognitivas, mas precisa de um estudo melhor sobre essa temática, pontuando de que forma os professores podem utilizar este recurso. Melhorando o ambiente escolar, perpassando para uma melhor inclusão de todos especialmente dos alunos com Necessidades Educativas Especiais, percebendo sempre as suas características e necessidades.

A escola atual deve ter como imprescindível a preocupação, de compreender as divisões que se representam nos diferentes contextos e

---

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

<sup>2</sup>Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

<sup>3</sup>Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet.

<sup>4</sup> Mestranda em Ciências da Educação, Especialista em Educação Especial, Arte Educadora, Psicóloga, Supervisora de Estágio da UNIOPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>5</sup>Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Curso de Pedagogia do Centro Universitário OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>6</sup> Mestre em educação, Pedagoga, Coordenado de Estágios dos Cursos EAD do Centro Universitário UniOpet.

cenários educativos interiorizando a necessidade de mudanças de atitudes e forma de atuação com práticas profissionais mais inclusivas.

## **1 JUSTIFICATIVA**

É de suma importância o trabalho com ludicidade na Educação Especial, pois é visível que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras desenvolve - se na criança várias habilidades como a atenção, memorização, interatividade, comunicação, abstração e compreensão de mundo que o cerca.

O trabalho com jogos e brincadeiras, no ambiente de uma escola inclusiva, é de fundamental importância para a interação, abstração, pois estas atividades instigam a capacidade cognitiva do aluno, desenvolvendo habilidades comunicativas, aumenta a motivação, além de propiciar relações interpessoais.

Todos os educadores devem estar cientes que a escola é a direção certa quando se fala em processo ensino - aprendizagem, visando o compromisso que ele exerce diante a sociedade, em razão disso temos o compromisso de apresentar um plano de ensino que vá proporcionar ao discente desenvolvimento cognitivo e principalmente afetivo, que possibilitará um melhor rendimento escolar.

## **2 OBJETIVO GERAL**

Desenvolvendo o raciocínio lógico, concentração, paciência e interação social através de jogos de encaixe que estimulam a percepção visual.

## **3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Construir espaços como fazenda, praia e escola, distribuindo corretamente os objetos em seus respectivos lugares em um jogo de preenchimento, com concentração e interação com os objetos manuseados.
- Interagir com um colega através do jogo da memória das profissões, com concentração e compreendendo a vez dos jogadores.

## **4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

O professor iniciará sua aula realizando uma roda de conversa com seus alunos, de forma que os mesmos relatem quais são as profissões que eles conhecem e o que eles sabem dizer sobre o que possui na praia, na escola e na

fazenda, como por exemplo: objetos, tipos de paisagens, roupas usadas em cada local, entre outros.

Em seguida o professor distribuirá três cenários de papelão para cada aluno, o primeiro sendo da praia, o segundo da escola e o terceiro da fazenda. Após a distribuição dos cenários o mesmo distribuirá diversas peças as quais estarão ligadas com um dos cenários, o professor explicará aos alunos que eles devem colocar as peças no local em que as mesmas se encaixarem, ou seja, no ambiente certo. Por exemplo: sorvete no cenário da praia, lápis no cenário da escola, cavalo no cenário da fazenda, assim até acabar com todas as peças. Sendo finalizada essa atividade pelos alunos o professor irá corrigir juntamente com eles, caso haja peças erradas o professor fará com que o aluno pense o porquê está errado e aonde é o local correto.

Para finalizar o professor pedirá para que seus alunos se sentem em duplas para jogar o jogo da memória das profissões, no qual cada aluno deverá virar uma peça de cada vez, analisando dessa forma se as mesmas formarão um par. Os alunos deverão respeitar a vez de seu colega, ou seja, cada um joga um de cada vez.

## 5 RECURSOS UTILIZADOS

Roda de conversa, três cenários de papelão (escola, praia e fazenda), peças de encaixe (para cada cenário), jogo da memória das profissões.

## 6 AVALIAÇÃO

Será avaliado a interação dos alunos com os demais colegas e seu interesse para com os jogos, bem como sua concentração ao desenvolvê-los, a paciência ao lidar com frustrações, e também o seu raciocínio lógico.

## 7.REFERÊNCIA

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.