

## **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM**

Adelia Aparecida Martins de Freitas\*

### **RESUMO**

O objetivo do artigo é verificar a importância e a contribuição dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança. O método usado na pesquisa foi qualitativo, descritivo por meio de revisão bibliográfica. Percebeu-se que a criança surda, compreende e interage melhor as atividades propostas por meio de jogos e brincadeiras, uma vez que ela já traz o lúdico internalizado antes mesmo de adentrar os portões do ambiente escolar é extremamente importante essa dinâmica para sua alfabetização. O artigo apresenta que a metodologia de inserir jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem da criança com deficiência abrange muitas contribuições, tais como, socializar-se, despertar a criatividade de pensar, imaginar interpretar e criar novas regras, ou seja, se divertindo e aprendendo. Visto que, brincando ela experimenta, descobre, inventa, aprende e aprimora suas habilidades. Diante disso, concluiu-se que o lúdico é de fundamental relevância para a saúde física, emocional e intelectual da criança, seja ela ouvinte ou não, os jogos e brincadeiras tornam a aprendizagem muito mais significativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincar; Deficiência; Jogos; Aprendizagem.

### **ABSTRACT**

The objective of this article is to verify the importance and contribution of jokes and games in the learning of the child. The method used in this research was qualitative descriptive through literature review. It was noticed that the deaf child, understand and better interacted proposed activities through games and play, since it already has the playful internalized before they enter the gates of the school environment is extremely important that momentum to their literacy. The paper presents the methodology of inserting fun and games in the deaf child's learning process covers many contributions, such as socializing, awaken creativity to think, imagine interpret and create new rules, , having fun and learning. Since playing her experiences, discover, invent, learn and hone your skills. Therefore, it was concluded that the playfulness is of fundamental importance for the physical, emotional and intellectual child, whether listening or not, games and activities make learning more meaningful.

**KEYWORDS:** Playing; Deafness; Games; Learning.

---

\*Adelia Aparecida Martins de Freitas - Mestranda em Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales – FICS (IES). Assunção – Paraguai, 2015. e-mail: freitasadelia8@gmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo tem a finalidade pesquisar sobre as contribuições dos jogos e das brincadeiras na aprendizagem da criança com deficiência. Sabe-se que na LDB 9394/96 (Lei das Diretrizes e Bases), assegura o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, pois nessa fase as crianças são estimuladas a exercitar suas habilidades cognitivas e motoras.

Segundo, Oliveira (2011), é de extrema relevância o uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança com deficiência, inclusive devida à cultura visual, os deficientes auditivos possuem maior desenvolvimento visual nas atividades que exigem destreza de visão.

Corroborando, Luna (2012) constatou que jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento social, emocional e intelectual de todo o ser humano. Já Kochem (2013), afirma complementando que a utilização de jogos e brincadeiras são práticas importantes e fundamentais no desenvolvimento motor e intelectual da criança, pois além de educar motiva e diverte o educando.

Teixeira (2015) ressalta que os educadores necessitam conhecer o universo do educando deficiente e ter consciência que a prática pedagógica por meio de jogos e brincadeiras são instrumentos que facilitam o processo de ensino e aprendizagem, além de tornar as atividades significativa e prazerosa tanto para todos os alunos. Portanto, utilizar o lúdico para o desenvolvimento dos educandos deficientes traz muitos benefícios, pois, aprendem brincando.

Nascimento, et al. (2011) comentam que brincar é uma forma de socializar-se, explorar, de aprender e viver novas experiências por meio do lúdico para todo indivíduo.

Santos (2013) em seu estudo afirma que tanto os professores quanto os gestores necessitam conhecer o universo da criança com deficiência para ter consciência que o trabalho com as crianças com deficiência por meio de jogos e brincadeiras se torna instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, além disso, são atividades prazerosas e significativas para as crianças. Ou seja, possibilita à criança por meio de jogos pensar, levantar hipóteses, estimular o raciocínio e desenvolver o intelecto, a autoconfiança, a organização, a cooperação facilitando a construção do conhecimento de modo geral.

Batagin e Malaguetta (2013) asseguram que os jogos e brincadeiras são

coadjuvante no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da criança como um todo, haja vistas, o relevante valor simbólico que as brincadeiras educativas possuem na vida do indivíduo mesmo antes de chegarem à escola, inclusive para a criança surda, que desenvolve uma língua viso-espacial, beneficiam-se ainda mais destes recursos, pois estes antes de serem alfabetizados necessitam adquirir a Língua de Sinais (Libras), que é a aquisição de sua linguagem.

Diante do exposto, este artigo teve como objetivo identificar as contribuições da utilização dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem do aluno surdo, abordando como o valor lúdico no desempenho acadêmico da criança com deficiência. Por meio de um estudo qualitativo, descritivo de revisão bibliográfica, utilizando artigos científicos dos últimos dez anos de bases de dados como Capes, Scielo, Google acadêmico.

## **2. JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM**

O objetivo das escolas é promover educação para todos, assim, todas as crianças têm direito a uma educação de qualidade num ambiente enriquecedor e estimulante. A própria LDB 9394/96 (Lei das Diretrizes e Bases) e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 (ECA), asseguram o direito à educação, o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, pois nessa fase as crianças são estimuladas a exercitar suas habilidades cognitivas e motoras. Ou seja, educar eficientemente alunos com diferentes níveis de desempenho requer que os educadores usem várias abordagens de ensino para satisfazer as necessidades de seus educandos.

Kochem (2013) ressalta que as atividades de jogos e brincadeiras devem ser realizadas por meio de preparação e condução por parte do docente, para que este seja o estimulador mediando à aprendizagem dos conteúdos propostos, de forma que o aprendizado torne-se exitoso.

Oliveira (2011) respalda que o professor precisa ser capacitado para trabalhar em harmonia com as diferenças sociais, ou seja, com a diversidade cultural, uma vez que, as turmas em sala de aula são heterogêneas e necessitam de serem orientadas quanto ao respeito e à singularidade de cada indivíduo. Uma vez que, a diversidade social e cultural está muito presente em nosso cotidiano, quer sejam comportamentais, educacionais, emocionais entre outras, que exigirão do professor

um maior aprofundamento e uma sensibilidade para entender qual a melhor atitude a tomar para que o aluno possa desenvolver suas potencialidades com maior sucesso.

Conforme Kochen (2013),

Nesse preâmbulo, pode-se concluir que o lúdico, com uso de jogos e brincadeiras na educação infantil, constitui-se em um procedimento importante e útil no desenvolvimento das crianças. Os jogos e as brincadeiras devem estar pautados e direcionados na construção de uma educação de qualidade para que estas crianças sejam, futuramente, adultas com bases sólidas, compromissadas com os valores éticos e morais e atores coadjuvantes de uma sociedade que luta pela justiça. (Kochen, 2013, p. 13)

Sabe-se que o brincar faz parte da sua infância de todo o indivíduo, e abordar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem se torna um subsídio indispensável para a construção do conhecimento de forma saudável e prazerosa (Batagin; Malaguetta, 2013). Para falar em lúdico faz-se necessário definir primeiro o significado de brincadeira, jogo e brinquedo. Porém, encontra-se uma dificuldade para tal definição, pois os autores divergem na conceituação dos termos utilizados, entretanto com o mesmo sinônimo.

Kishimoto (2002, p.7) pontua que o “jogo, brinquedo e brincadeira têm sido utilizados como o mesmo significado”, porém alguns autores utilizam outros termos, mas, sem divergir o sentido da palavra. Mesmo assim, esses conceitos apresentam pontos em comum, ou seja, a diversão sempre está presente. Porém, vale ressaltar que, tanto os jogos quanto as brincadeiras são preponderantes a cultura local. Por isso, que um mesmo jogo ou brincadeira pode ser interpretado de formas diferentes dependendo do contexto social, mas, conservará seu princípio que sempre será entretenimento.

Portanto, Antunes (2003, p. 11) corrobora que “a palavra em seu etimológico expressa um entretenimento, brincadeira sujeito a regras que carecem ser advertidas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil e manobras”. Diante disso, a brincadeira e o jogo têm o mesmo significado para o autor. Complementando:

Começaram a desenrolar diversas possibilidades de significados atribuídos ao termo jogos e perceberam três níveis diferentes: O jogo pode ser contemplado como conclusão do sistema linguístico inserido num determinado contexto social; Um sistema de normas estabelecidas; Um instrumento. (Kishimoto, 2011, p. 18).

No primeiro nível deve-se levar em consideração não só a lógica obedecida por uma designação científica e sim respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. No segundo caso um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade, são as regras que distinguem um jogo do outro. A terceira categoria compete ao jogo em forma de objeto, por exemplo, o tabuleiro de xadrez e suas peças (Kishimoto, 2011).

Diferentemente da brincadeira, os jogos se distinguem, pois estes têm finalidades opostas uma vez que a ação lúdica no jogo é direcionada por regras e por meio da competitividade, visando seu resultado final, um vencedor (Mattos, 1931).

A palavra “*brincadeira*” no dicionário trata-se da ação de brincar, ou seja, fazer algo com prazer divertindo-se, sem outra finalidade, “brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (Mattos, 1931, p. 323).

Dessa forma, percebe-se que a brincadeira direciona outra ótica não só se limitando em uma ação de brincar por brincar, mas é no brincar que a criança constrói sua aprendizagem de forma lúdica e prazerosa.

Santos (2013) afirma que Jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento do ser humano, pois é através deles que os alunos desenvolvem os aspectos motores, cognitivos afetivos e sociais bem como a criatividade, o raciocínio lógico, a análise, a síntese e a capacidade de interpretação. É na brincadeira que o aluno descobre a si mesmo e ao outro e estimula a seu desempenho escolar. Isso facilita a aprendizagem da criança surda, visto que, os jogos levam a criança a pensar, levantar hipóteses, estimular o raciocínio e desenvolver o intelecto, a autoconfiança, a organização, a cooperação facilitando a construção do conhecimento de modo geral.

Segundo Malaquias e Ribeiro (2013):

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. (Malaquias; Ribeiro, 2013, p.2)

De acordo com Vygotsky (1998), os jogos e brincadeiras influenciam na área educacional ao proporcionar desenvolvimento na zona proximal, que é capaz de provocar possíveis avanços em situações que a criança não consegue agir sozinha, sendo capaz de realizar com o auxílio de alguém mais experiente. É nesse momento que ocorre a intervenção pedagógica, onde o professor precisa desafiar e subsidiar seus alunos através de situações lúdicas que instiguem o pensamento e façam com que as crianças ouvintes ou não, desenvolvam capacidades e habilidades de aprendizagem significativa no que tange o processo de ensino aprendizagem.

Luna (2012) assegura que os jogos e as brincadeiras são instrumentos importantes e fundamentais no desenvolvimento como um todo da criança. Uma vez que, o brincar possibilita que a criança se desenvolva em diversos aspectos, tais como o intelectual, físico e social. A brincadeira conduz o aluno para novas expectativas por meio do lúdico despertando-o para construção e desconstrução de conhecimento, transportando para sua realidade tornando a aprendizagem significativa intrinsecamente para melhor desempenho de suas habilidades e competências de modo geral.

Nesse sentido a criança é estimulada em seus aspectos social intelectual e físico, tenta conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar. Nessa junção surge o jogo educativo, um meio de instrução, e recurso didático de ensino para o professor, sendo ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para criança que só quer brincar. O jogo torna-se para os educadores uma ferramenta auxiliadora na prática educacional (Girard, 1908).

Partindo desse pressuposto a atividade lúdica, especialmente os jogos e a brincadeiras se fazem necessários dentro do ambiente escolar também com crianças não ouvintes na Educação Infantil, pois a criança cria possibilidades imaginárias e manifestações diversas de situações que ela ainda desconhece.

De acordo com Vygotsky (1998):

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação

impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (Vygotsky, 1998, p.130).

Assim, Piaget (1978) também assegura que é brincando que a criança vai interiorizando o mundo que a cerca, por meio de trocas com os outros e vai se construindo enquanto sujeito. Os jogos e brincadeiras trazem experiências inovadoras à vida da criança e ensinam que aprender e resolver problemas pode ser divertido.

Tendo em vista as contribuições do jogo e da brincadeira e considerando que a infância se caracteriza pelo brincar, este ato não deve ser proposto de maneira diferenciada para a criança surda, que do mesmo modo que a criança ouvinte utiliza-se dela para se socializar, explorar, aprender e viver novas experiências.

### **3. A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO DESEMPENHO ACADÊMICO DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA**

Desde os primórdios da sociedade as pessoas com necessidades especiais, na época denominada portadora de deficiência, tanto física quanto mental, foram alvos de atitudes preconceituosas e até mesmo de ações impiedosas. Atualmente a comunidade surda vem conquistando seu espaço na sociedade observa-se que os governos têm se preocupado com a inclusão, por uma questão lógica, ou seja, os surdos são intelectualmente capazes como qualquer ser humano (Maciel, 2000).

Corroborando, Sassaki (2005), constatou que a educação brasileira está vivendo um momento de mudança de paradigmas, frente complexidade da nova geração, pois estamos trilhando para construção de uma sociedade cada vez mais inclusiva.

A audição é o órgão do sentido que coloca o indivíduo em contato com o mundo da comunicação e a diminuição da audição ou a surdez produz uma redução ou total ausência na percepção de sons, dificultando a compreensão das palavras. Diante disso, uma criança que nasce surda ou que perdeu a capacidade auditiva logo nos primeiros anos de vida apresenta dificuldades em relação à aquisição da linguagem e isso poderá ocasionar problemas também em outras áreas (Silva, 2008).

A extrema necessidade de incorporar a ludicidade no cotidiano da criança desde que o indivíduo nasce. Uma vez que o brincar faz parte da infância, além, de ser fundamental para o desenvolvimento no processo ensino aprendizagem. Pois os

jogos e as brincadeiras instigam a criatividade da criança, proporcionando novas descobertas de forma divertida e desafiadora (MALAQUIAS; RIBEIRO, 2013). E assim como Piaget (1978), também assegura que o desenvolvimento da criança acontece por meio do lúdico, o brincar é indispensável para proporcionar o desenvolvimento global de todo o indivíduo.

Santos (2013), afirma que quando a ludicidade e os jogos são incorporados na prática pedagógica, são excelentes aliados de forma considerável para a aquisição das estruturas cognitivas facilitando a aprendizagem da criança com deficiência. Inclusive ele ressalta que é por meio das brincadeiras que a criança sai de um mundo imaginário de faz de conta e começa a despertar-se para a realidade, nessa fase o brincar e o jogar passam a ter sentido de disciplina, regras e limites, noção espacial e raciocínio lógico.

Nascimento et al. (2011) considera que os jogos e as brincadeiras são um fator relevante ao desenvolvimento físico, mental, pois são coadjuvantes da criança com deficiência na interação com o mundo cognitivo e afetivo, tendo conhecimento de si próprio e do outro. Desta forma oportuniza o aluno a socializar-se, explorar experiências novas e se apropriar de novos conhecimentos por meio do lúdico.

Batagin e Malaguetta (2013) também salientam que os jogos e brincadeiras oferecem grandes contribuições no desenvolvimento do ensino e aprendizagem de todo o ser humano. Haja vistas, que é relevante o valor simbólico que as brincadeiras desenvolvem na criança começando logo após o seu nascimento e também favorece a aprendizagem da criança com deficiência, pois, as brincadeiras são simbolização que passam pelo processo de internalização, assim como a linguagem.

Assim, o ser humano está mergulhado no mundo da comunicação, seja através da fala, dos sinais e gestos, assim o pensamento começa a guardar idéias, significados e palavras criando estruturas de entendimento para a comunicação. E, toda brincadeira gera um significado para a criança e proporciona um aprendizado em que ela é capaz de relacionar fatos e tirar conclusões, ou seja, ela absorve a informação e dela tira experiências e conhecimentos para seu desenvolvimento cognitivo.

Conforme Teixeira (2015):

Diante disto considero que a prática pedagógica aliada ao uso de jogos e

brincadeiras pode promover uma aprendizagem significativa e prazerosa aos educandos surdos e assim proporcionando o desenvolvimento de suas capacidades criativas, sua autonomia e contribuindo para a sua formação numa perspectiva de adquirir a capacidade de ser pessoa emancipada e protagonista de sua própria vida. Promove a capacidade de estabelecer socialização entre o educando surdo e o ouvinte, melhorando assim sua interação. Já que é de grande importância que a pessoa surda seja incluída e se sinta parte da sociedade e não apenas uma pessoa que não tem capacidade de interagir e até mesmo conviver com pessoas ouvintes. E assim por diante construir a escola inclusiva de fato, aquela que vai adequar-se a todos e não adaptar-se a todos e suas especificidades (Teixeira, 2015, p.1)

Em virtude disso é fundamental que essas crianças recebam uma educação adequada às suas necessidades específicas, uma vez que a educação é um direito de todos. Ao garantir o direito do cidadão e da sua dignidade, a escola contribuirá para a mudança de comportamento de toda a sociedade.

Nogueira (2004) ressalta:

Mais que a inclusão de alunos portadores de necessidades especiais nas escolas regulares, a educação inclusiva defende uma escola melhor, voltada para todos independentes de se tratarem de crianças “especiais”. O que está priorizado na proposta da educação inclusiva é poder tratar a todos que compõem o universo escolar como sujeitos e cidadãos, e não como deficientes ou incapazes da aprendizagem e do convívio social. (Nogueira, 2004 p.56).

Uma sociedade inclusiva é aquela que busca encontrar meios para que cada cidadão exerça o direito de contribuir para o bem comum. O êxito da integração escolar depende, dentre outros fatores, da eficiência no atendimento à diversidade da população estudantil (Nogueira 2004).

Silva (2002) enfatiza que as crianças com deficiências brincam da mesma forma que qualquer criança. E segundo ela, a diferença está no modo de se comunicar e nas poucas oportunidades a ela oferecida devido à privação da linguagem oral. Dessa forma podemos considerar que a criança com deficiência por si própria brinca de maneira diferente já que se baseia no que observa e conhece através da sua própria vivência cotidiana.

Assim sendo, para atender a diversidade cultural presente nas escolas, e ainda incluir o aluno com deficiência, entende-se como um desafio tanto para o educador quanto para a comunidade escolar. Pois, todos os envolvidos com a educação têm que interagir e participar da dinâmica escolar de forma natural. Esse pode ser um fator preocupante, pois nem sempre os professores conseguem

trabalhar o fortalecimento e a autoconfiança da criança surda no grupo, pelo fato de muitas vezes trabalharem com salas superlotadas dificultando o trabalho diferenciado dos mesmos.

#### **4. A INSERÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRENDIZAGEM DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA**

Crianças com deficiência, assim como as demais, brincam e se relacionam bem com as pessoas, sem apresentarem dificuldades em interagir com seus pares. Santos (2013) afirma, que é comum a linguagem estar centrada como aspecto principal na internalização do universo simbólico quando se trata da inserção de jogos e brincadeiras na prática pedagógica, e isso traz alguns prejuízos na aprendizagem do aluno com deficiência, pois em virtude disso fica restrita sua interação com o meio em que está inserido.

Assim, Fumegalli (2012) complementa argumentando que ensino inclusivo é acolher, respeitar, propiciar o bem estar de todos e eliminar qualquer prática discriminatória.

Assim:

O mérito da escola inclusiva não é apenas proporcionar educação de qualidade a todos. Sua criação constitui passo decisivo para eliminar atitudes de discriminação, onde a comunidade escolar acolhe a todos. Implica, portanto, num processo de mudança que consome tempo para as necessárias adaptações e requer providências indispensáveis para o bom funcionamento do ensino inclusivo. (Fumegalli, 2012, p.25).

Diante do exposto, é de responsabilidade da escola zelar pela integridade das crianças evitando todo e qualquer tipo de discriminação. Assim, a política da inclusão vai além de apenas incluir na rede regular de ensino faz-se necessário assegurar a permanência e o desenvolvimento destes nos ambientes escolares, como estão redigidos em documentos governamentais, estaduais e municipais, tais como, Diretrizes Curriculares Nacionais (1998):

A política de inclusão de alunos que apresentam necessidades educacionais na rede regular de ensino não consiste apenas na permanência física desses alunos junto aos demais educandos, mas representa a ousadia de rever concepções e paradigmas, bem como desenvolver o potencial dessas pessoas, respeitando suas diferenças e atendendo suas necessidades. O respeito e a valorização da diversidade dos alunos exigem que a escola defina sua responsabilidade no estabelecimento de relações que possibilitem a criação de espaços inclusivos, bem como procure superar a produção, pela própria escola, de necessidades especiais. (DIRETRIZES

CURRICULARES NACIONAIS, 1998, p.11).

Em vista disso, o educador desempenha relevante função nesse processo, pois cabe a ele conduzir enquanto mediador apresentando atividades que incentivem o aluno a curiosidade, autoconfiança e a independência, pois desta forma propicia o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção.

Corroborando, Oliveira (2011), reconheceu a relevância o uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança com deficiência especificamente as auditivas, apresentam a cultura ser visual, eles adquirem maior agilidade na visão, sendo assim, diversos jogos e brincadeiras facilitam a aprendizagem ao mesmo tempo em que os divertem.

Assim, Teixeira (2015), respalda que o jogo é muito mais do que apenas entretenimento:

O jogo é muito mais do que o simples ato de brincar. Através dos jogos acontece a comunicação com o mundo e também a sua forma de se expressar. Para o educador, o jogo é importante por ser uma fonte de dados para conhecer melhor como se dá o desenvolvimento do seu educando. Sendo assim os jogos e brincadeiras cumprem uma função essencial nas atividades pedagógicas por seu caráter lúdico, permitindo a interação em Libras de forma natural, ainda que seja didaticamente e minuciosamente planejada. (Teixeira 2015 p.4).

Diante disso, Teixeira (2015) defende que os jogos e brincadeiras são essenciais no desenvolvimento da criança e não devem ser vistas apenas como divertimento no ambiente escolar. E ainda ressalta que os educadores necessitam conhecer o universo do educando surdo e ter consciência que a prática pedagógica por meio de jogos e brincadeiras possui indispensável atribuição no processo educativo, por meio dele a criança se sente segura, com liberdade de expressão e toma iniciativas, desafiando sua própria Inteligência para encontrar os resultados para as dificuldades confrontadas.

Haja vistas, que Piaget (1978), já defendia que os jogos não são recursos apenas para o entretenimento das crianças, eles possuem grandes contribuições no desenvolvimento intelectual, físico e mental dos indivíduos, fazendo com que eles assimilem com sua vivência diária. Assim, o lúdico torna-se um recurso educativo que favorece o desenvolvimento da criatividade, autonomia e iniciativa dos discentes.

Santos (2013), ainda acrescenta que é de extrema relevância que o educador estimule a criança a criar situações espontâneas e significativas na construção de seu próprio conhecimento.

A ludicidade na educação é fundamentada e está em conformidade com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB 9394/96 especificamente no art. 3º no qual afirma que um dos Princípios e Fins da Educação Nacional é a “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento a arte e o saber”. A expressão liberdade de aprender pode ser interpretado como a viabilidade da adaptação de diversos recursos didáticos que proporcione aprendizagem exitosa aos educandos. Uma vez que os novos paradigmas da educação asseguram que as crianças são construtoras do seu próprio conhecimento.

Luna (2012) também afirma que os jogos e as brincadeiras são reconhecidos pelos educadores com fator relevante no desenvolvimento físico, emocional e intelectual de toda criança, diante disso é um recurso que merece total atenção dos pais e educadores. Dessa forma, o lúdico torna-se indispensável na vida da criança, pois são por meio das brincadeiras que elas fazem uma ponte do imaginário para sua realidade mediante novas experiências, descobertas, invenções elas aprende e aprimora suas habilidades.

Desse modo a criança se expressa de forma natural e também aguça a curiosidade em descobrir algo novo, pois fomenta momentos de afetividade, de prazer entre o indivíduo e o aprender, transformando o aprendizado formal mais agradável e satisfatório. Portanto, ela salienta a fundamental importância de incorporar o lúdico como fator preponderante na construção do processo ensino e aprendizagem da criança com deficiência. E ainda destaca que atividade lúdica proporcionada pelos jogos e brincadeiras, favorecer um desencadeamento positivo no processo na aprendizagem da criança com deficiência. (Luna, 2012).

Diante do exposto, Vygotsky apud Santos (2013 p. 5), diz que “o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, destacando que a imaginação nasce no jogo e, para ele, antes do aparecimento do jogo não há imaginação”. Assim como, o brincar também é um fator básico e indispensável no desenvolvimento do ser humano. E, conforme, Nascimento et al. (2011):

A brincadeira assume assim um papel fundamental na infância. Numa concepção sociocultural, mostra como a criança interpreta e assimila o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas, sendo

um espaço característico da infância e lugar de superação desta, possibilita o desenvolvimento da autonomia, da representação de papéis e ressignificação dos objetos. (Nascimento, et al. 2011, p. 4).

Por conseguinte, percebe-se que os jogos e as brincadeiras são recursos educativos relevantes no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem da criança seja ela ouvinte ou não, tais recursos são coadjuvantes no desenvolvimento físico, motor, emocional e intelectual de todo o ser humano. Segundo Palmieri (2015):

[...] a proposta dos jogos cooperativos estimula/incentiva/motiva a promoção da cooperação na educação infantil, a qual favorece a participação das crianças em atividades lúdicas de cooperação, visando o alcance de objetivos comuns, o que pode contribuir para que venham a construir valores ligados à progressiva autonomia e independência para coordenar suas ações com a dos outros. Tal proposta também possibilita ao professor compartilhar com os alunos seus objetivos e metas, podendo melhor explorar as configurações motivacionais facilitadoras de modalidades construtivas de interdependência social. (Palmieri 2015 p.12).

Desse modo, percebe-se a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras para aprimorar o desenvolvimento da criança, favorecendo a independência do indivíduo, e a construção de valores, respeito, cooperativismo e autonomia (Palmieri, 2015).

Logo, oportunizar a interação e socialização da criança por meio de jogos e brincadeiras favorece o desenvolvimento social, emocional e intelectual da criança, e ainda propicia a conhecer-se a si próprio e ao outro, isso fará com que ela sinta-se segura e motivada para buscar novos conhecimentos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que, a inserção de jogos e brincadeiras na prática educativa é de fundamental relevância no desenvolvimento do indivíduo, uma vez que, além de favorecer a aprendizagem ainda diverte e motiva a criança para adquirir mais conhecimento por meio do lúdico.

Nesse preâmbulo, as contribuições dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança com deficiência foram relevantes, uma vez que foi possível perceber como são coadjuvantes os jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem da criança com deficiência. Pois, por meio do lúdico a criança

experimenta, descobre, constrói e desconstrói seu próprio conhecimento, com a interação com o outro ela também inventa e aprimora suas habilidades. Assim como também, constatou-se que o valor lúdico é um fator fundamental para no desenvolvimento humano, uma vez que, contribui na interação social, cultural bem como, no desenvolvimento físico, emocional e intelectual de todo o indivíduo.

Diante disso, o educando com deficiência a partir das situações simbólicas e imaginárias, se integra gradativamente de forma prazerosa favorecendo a apropriação do conhecimento, supondo-se também que o lúdico faz parte integrante da infância. Portanto, a criança deficiente interage por meio dos jogos e brincadeiras com o outro propiciando a socialização com os demais. Assim como também estimula a curiosidade, autoconfiança, comunicação, pensamento, concentração, atenção, intelectual e o emocional da criança. Por conseguinte, abordar atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem do educando com deficiência traz vários benefícios, tais como, estimula a interação e auxilia no desenvolvimento psicomotor e físico.

Portanto, percebe-se que há grandes mudanças nas práticas pedagógicas adotadas pelos educadores. Em virtude disso, essas práxis estão se convertendo em grandes avanços na educação. Haja vistas, que vários documentos asseguram o direito à educação infantil, de modo prazeroso, que ensina, educa e prepara a criança para o futuro.

Desse modo, a criança conseqüentemente se apropria do conhecimento brincando. Portanto, em função no que tange aos educadores devem usufruir desses recursos como ferramentas de subsídio na aprendizagem da criança com deficiência.

Essa pesquisa não se esgotou com essa análise realizada, pois essa temática possui fundamental relevância no desenvolvimento do ensino aprendizagem dos educandos, e requer estudos envolvendo a pesquisa de campo. Assim como também, seria relevante realizar reflexões e estudos sobre as novas tecnologias educativas em sala de aula, investigando as possíveis contribuições.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BATAGIN, Karina Ulitzka; MALAGUETTA, *Patrícia Casagrande*. *A Importância dos Jogos no Processo de Alfabetização de Crianças com Necessidades Educacionais Especiais, Especificamente a Surdez*. **Revista Conteúdo**, Capivari, v.5.n.1, ago./dez. 2013 – ISSN 1807-9539. Disponível em: <http://www.conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/viewFile/99/90>. Acesso em: 21/mar/2016.

BRASIL, Congresso nacional. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9394 e 20 de dezembro de 1996*.

BRASIL. ***Estatuto da criança e do adolescente***: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro.

BRASIL. *DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS*, 1998.

FALCÃO, et.al. *Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na Educação Física*: Disponível em : **Rev. Bras. Ciênc. Esporte** vol.34 no.3 Porto Alegre July/Sept. 2012. [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000300007&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000300007&lang=pt). Acesso em: 06/abr/2016.

FUMEGALLI, Rita de Cassia de Avila. *Inclusão Escolar: O desafio de uma educação para todos?* Ijuí – RS, 2012. Disponível em: <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/716/ritamono-grafia.pdf?sequence=1> Acesso em 11/03/2016.

GERHARDT, Tatiana Engel, SILVEIRA, Denise Tolfo. *Métodos de Pesquisa. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS - Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009*. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopqdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 24 mar/2016.

GÓES, M.C.R. *A Linguagens e o funcionamento imaginário no brincar da criança surda*. Relatório CNPQ, 1997. Disponível em: <http://www.educacaoonline.pro.br>. Acesso em: 03/mar/2016. <http://www.ufrgs.br/cursopqdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 02/ abr/2019.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2. ed. São Paulo. KOCHEN, F. *O Uso do Lúdico na Educação Infantil*. 2013. Disponível em: <http://www.grupouninter.com.br/intersaberes/index.php/cadernointersaberes/article/view/534>. Acesso em: 04/mar/2018.

LUNA, D. C. *A Importância do Lúdico no Processo de Aprendizagem*. 2012. Disponível em: <http://fabiopestanaramos.blogspot.com.br/2012/02/importancia-do-ludico-no-processo-de.html> Acesso em: 04/mar/2016.

MACIEL, M. R. C. *Portadores de deficiência a questão da inclusão social*. São Paulo: Manole, 2000.

MALAQUIAS, Maiane Santos e RIBEIRO, Suely de Souza. *A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento da infância*. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> © Psicologado.com, 2013. Acesso 13/03/2016.

NASCIMENTO B.A., TOMAZC.A., PASSOS F. C. M., SILVA E.B. *A Importância do Brincar para a Aprendizagem Significativa da Criança Surda*. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/552> . Acesso em: 14/mar/2016.

OLIVEIRA, E. C. de. *Jogos na Educação de Surdos: Proposta de uso de Objetos de Aprendizagem*: UFAL, 2011. Disponível em: <http://dmd2.webfaccional.com/media/anais/.pdf> . Acesso em: 04/mar/2016.

PALMIERI, R.A.W.M. *Jogos Cooperativos e a Promoção da Cooperação na Educação Infantil*. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572015000200243&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572015000200243&lang=pt). Acesso em: 06 /abr/2016.

PIAGET, J. *A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS D.L.S., *A Importância do Lúdico para o Desenvolvimento de Crianças Surdas*. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/43413/a-importancia-do-ludico-para-o-desenvolvimento-de-criancas-surdas>. Acesso em: 21/mar/2016.

SILVA, D. N. H. *Como Brincam as Crianças Surdas*. São Paulo: Plexus, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v26n69/a02v2669.pdf>. Acesso em: 02/abr/2016.

SILVA, D. N. H. *Surdez e Inclusão Social: O que as Brincadeiras Infantis Têm a nos Dizer Sobre esse Debate?* 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v26n69/a02v2669.pdf>. Acesso em: 04/mar/2016.

SILVA, Lúcia Palúda. *Manual de Orientação de Práticas Interventivas no Contexto Educacional para Professores do Ensino Fundamental*. Mandirituba, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1121-2.pdf>.

TEIXEIRA, C. J. *A Importância dos Jogos e Brincadeiras na Educação de Surdos*. Disponível em: <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-7212846.html>. Acesso em: 31/mar/2016.

VYGOSTKY, L. S. *A Formação Social da Mente*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar*. In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone.