



JOGOS PEDAGOGICOS E A IMPORTÂNCIA DA INCLUSÃO SOCIAL

PEDAGOGIC GAME AND THE IMPORTANCE OF SOCIAL INCLUSION

EMILLY GOMES DA SILVA

ORCID: 0009-0000-7672-0520
FACULDADE ADVENTISTA DA BAHIA
Email: emillygomesmilly@gmail.com

GEOVANNA MOREIRA PEREIRA

ORCID: 0009-0000-9271-9239
FACULDADE ADVENTISTA DA BAHIA
E-mail: geomoreira21@gmail.com

Yara de Souza Silva

ORCID: 0009-0007-4931-4528
FACULDADE ADVENTISTA DA BAHIA
E-mail: souzayara777@gmail.com

WERBETH CLEMENTE NASCIMENTO ALVES

ORCID: 0009-0001-8272-3493
FACULDADE ADVENTISTA DA BAHIA
E-mail: werbethalves@gmail.com

INGRID PEREIRA DE JESUS

ORCID:0009-0000-1586-6198
FACULDADE ADVENTISTA DA BAHIA
E-mail: jesusingrid87@gmail.com

LAYSA MARCELA SANTANA SALVADOR DE SOUSA

ORCID:0009-0004-4116-5087
FACULDADE ADVENTISTA DA BAHIA
E-mail: isantanasalvadorsousa@gmail.com

Orientador

JÉFERSON FELIPE GAGLIATO

Orcid. <https://orcid.org/0000-0002-0649-6161>
Professor da Faculdade Adventista da Bahia
E-mail: jeferson.gagliato@adventista.edu.br

EIXO TEMÁTICO: Ciências sociais aplicadas.



PRODUÇÃO TÉCNICA E TECNOLÓGICA

INTRODUÇÃO

Ao longo do tempo, os jogos pedagógicos têm se tornado um meio viável para o desenvolvimento cognitivo e motora dos indivíduos. Percebe-se que, com a introdução desse método os estudantes têm tido um melhor desempenho na aprendizagem em sala de aula. Por tanto, é notável que esses jogos têm sido de grande importância para as instituições de ensino.

De acordo com [1] “quando se pensa nas crianças fazendo o uso dos jogos, logo vem na mente todas elas unidas e interagindo umas com as outras.” No entanto, existe uma grande diversidade de indivíduos em sala de aula e isso faz com que a realidade muitas das vezes seja totalmente diferente, fazendo com que aconteça uma exclusão social entre eles. É por isso que, é necessário que o educador aborde a importância da inclusão social no meio de ensino.

O lúdico é um método de ensino, tornando o aprendizado significativo e de qualidade. Integrar o lúdico às práticas escolares é uma tarefa difícil, mas reconhece que essas práticas contribuem com o processo para formação humana divertida, reflexiva e básica para a efetiva construção do conhecimento.

Por meio da ludicidade os alunos despertam o desejo pelo aprender, e desenvolve a sua própria personalidade ao mesmo tempo em que criam conceitos de socialização e relações lógicas que são mais importantes para o desenvolvimento pessoal e social. Sendo assim, [2] “a criança que brinca em liberdade, sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar.”

Em consequência disso, os jogos visam levar uma transcendência e compreensão da inclusão social no ambiente escolar. Por isso, é necessário que esses jogos sejam voltados para a diversidade encontradas em sala, como por exemplo as crianças com autismo, deficiência visual, cadeirantes e entre outros.

Por fim, este artigo tem como objetivo central: demonstrar a importância dos jogos pedagógicos inclusivos nas instituições de ensino e levar o indivíduo a se tornar um ser que respeite a diversidade no seu meio social.



OBJETIVOS

- Compreender que os jogos pedagógicos inclusivos podem ajudar na educação, dos alunos, procurando assim quebrar barreiras sociais e os desafiando a um novo modo de aprendizado.
- Descrever a importância dos jogos nas salas de aula como um método de ensino e desenvolvimento da criança.

MÉTODO

O resumo apresentado é trabalho de revisão de literatura servi para aparelhar as informações e descrever o problema. [3] “Discutir problemas similares e oferecer soluções possíveis que possam ser utilizadas para a solução do problema.”

Para a fabricação do jogo foi utilizado uma caixa de madeira, 12 bloquinhos de madeira com imagem dos discípulos e de Jesus. Sendo um jogo inclusivo para crianças com deficiência visual, com a idade mínima de 3 anos, podendo jogar até 4 pessoas. Todas as peças são viradas de cabeça para baixo, e cada jogador em sua vez pode virar novamente duas peças, sendo elas iguais saem da brincadeira. Ganha aquele que tiver com a maior quantidade de peças parecidas.

Nome do jogo – Jogo da Memória: Jesus e os 12 apóstolos

Faixa etária: + 3 anos

Quantidade de participantes: 2 a 4

Objetivos:

- ✓ Ajudar na memorização;
- ✓ Auxiliar no aumento da concentração e estimula a capacidade de comunicação;
- ✓ Estimular o tato;
- ✓ Promover a convivência social;
- ✓ Auxiliar no processo de alfabetização do Braille.

Ele foi desenvolvido com o intuito de incentivar a leitura das crianças com ou sem algum tipo de deficiência visual, trazendo o aprendizado de uma forma divertida. O jogo funciona como objeto de memorização e desenvolve a concentração da criança. Sendo utilizado como uma estratégia de fazer o indivíduo se relacionar com os outros e aprender o alfabeto em braille.



RESULTADOS

Esse jogo é uma ótima oportunidade para as crianças desenvolverem as suas habilidades cognitivas. Por meio desse simples jogo, elas aprendem a conhecer os discípulos de Jesus. As crianças, ao desenvolverem o hábito desse jogo, podem proporcionar para si as habilidades visuais, estimulando a atenção delas.

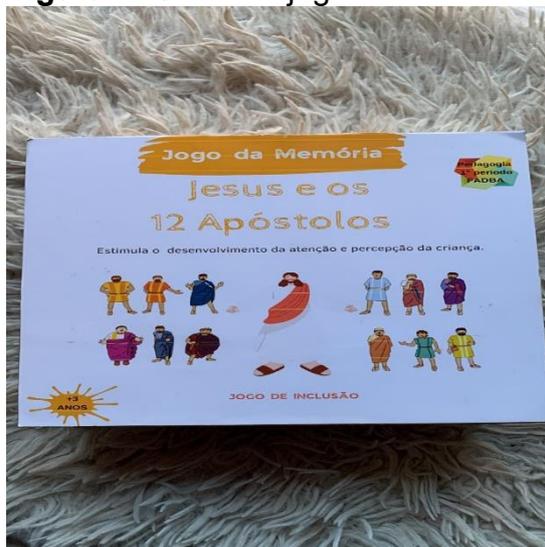
O jogo possui 26 peças, 24 dos 12 discípulos e duas imagens de Jesus. Uma das finalidades do Jogo da memória bíblico é estimular o amor das crianças pela palavra de Deus.

Figura 1: Jogo estruturado para jogar



Fonte: elaboração própria

Figura 2- Caixa do jogo



Fonte: elaboração própria

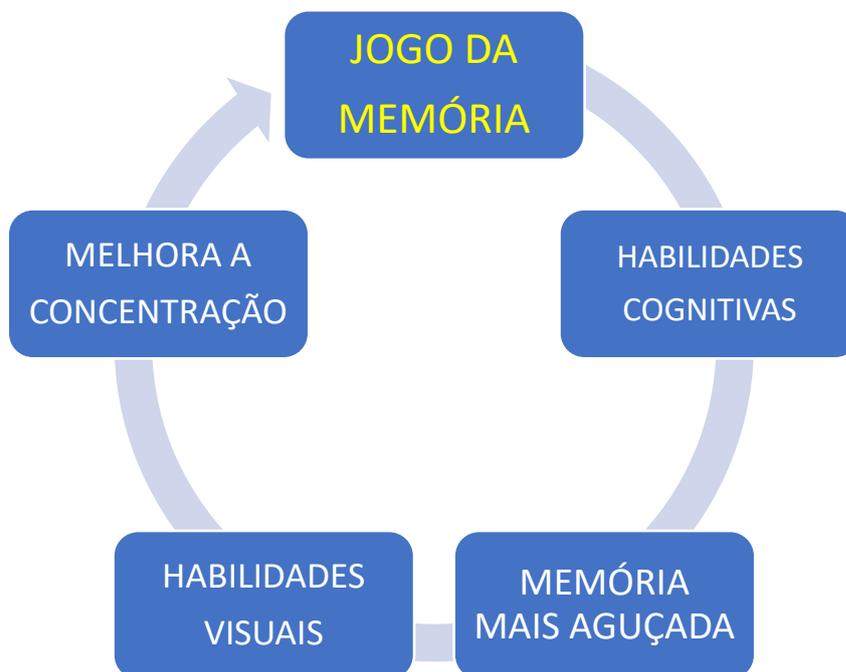
Figura 3- Peças do jogo



Fonte: elaboração própria



Figura 4 - Propósitos de desenvolvimento do jogo



Fonte: elaboração própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante disso, podemos concluir que através dos jogos pedagógicos inclusivos é possível auxiliar as crianças com deficiências visuais por meio da interação e da aprendizagem com materiais lúdicos, além de poderem socializar com as outras crianças dentro da sala de aula. Por isso, essa forma de inclusão tem sido cada vez mais relevante dentro da educação, pois apresenta um meio de ensino e desenvolvimento do aluno.

Conseqüentemente, é de extrema importância que seja acrescentado esses jogos no meio de ensino, pois como abordado existe uma diversidade de indivíduos em sala de aula, fazendo com que assim seja necessário um método em que todos possam se relacionar e ao mesmo tempo aprender o conteúdo abordado.

DESCRITORES: jogo, inclusão, braile.



REFERENCIAS

1. Dos Santos, Patricia Ferreira et al. OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS NA EDUCAÇÃO INFANTILNA EDUCAÇÃO INFANTIL. A EDUCAÇÃO, TRANSFORMAÇÃO SOCIAL E CONTEMPORANEIDADE: ESTUDOS SELECIONADOS, p. 37.
2. Freire, J.B. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1991.
3. Moreira, Walter. Revisão de literatura e desenvolvimento científico: conceitos e estratégias para confecção. Ângulo, v. 1, n. 1, 2004.