

**O Lúdico e o Desenvolvimento
da Criança Deficiente Intelectual**



Sônia Regina Corrêa Mafra

2008

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL**

O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual

Sônia Regina Corrêa Mafra

2008

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	4
1 JOGO, DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA CONCEPÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY.....	5
2 JOGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	11
3 O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM CRIANÇAS DEFICIENTES INTELECTUAIS MODERADAS.....	15
4 SUGESTÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	18
4.1 IMAGEM E ESQUEMA CORPORAL.....	18
4.2 COORDENAÇÃO MOTORA.....	20
4.3 ORIENTAÇÃO ESPACIAL.....	25
4.4 ORIENTAÇÃO TEMPORAL.....	27
4.5 PERCEPÇÃO VISUAL.....	28
4.6 PERCEPÇÃO AUDITIVA.....	31
4.7 PERCEPÇÃO TÁTIL.....	33
4.8 PERCEPÇÃO OLFATIVA.....	35
4.9 MEMÓRIA.....	35
4.10 CLASSIFICAÇÃO.....	37
4.11 PENSAMENTO LÓGICO.....	40
4.12 MATEMÁTICA.....	43
4.13 ALFABETIZAÇÃO.....	46
REFERÊNCIAS.....	51

APRESENTAÇÃO

Considerando-se que a criança com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos abstratos, faz-se necessário a utilização de material pedagógico concreto, e de estratégias metodológicas práticas para que esse aluno desenvolva suas habilidades cognitivas e para facilitar a construção do conhecimento. Os jogos e brincadeiras são estratégias metodológicas que apresentam as duas características acima citadas. Proporcionam a aprendizagem através de materiais concretos e de atividades práticas, onde a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o professor.

Partindo dessa concepção, este material aborda primeiramente as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem propostas por Piaget e Vygotsky, destacando a contribuição do jogo para esse desenvolvimento, segundo a opinião desses dois pesquisadores, traçando um paralelo entre a teoria construtivista de Piaget e o sócio-interacionismo de Vygotsky.

No segundo capítulo trata da importância do uso dos jogos e das brincadeiras como recurso pedagógico nas escolas. Faz-se uma abordagem quanto à relevância da exploração desses recursos para propiciar uma aprendizagem pautada nas experiências vividas pela criança através das atividades lúdicas.

No terceiro capítulo procura-se ressaltar a grande contribuição e a importância de uma prática pedagógica pautada no lúdico, para o trabalho com crianças deficientes intelectuais moderadas. Aborda-se a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, lingüístico e físico-motor dessas crianças. Bem como a sua utilidade para o desenvolvimento de conteúdos curriculares.

O quarto e último capítulo, traz sugestões de jogos e brincadeiras para uso pedagógico, especificando as áreas do desenvolvimento e os objetivos que se pode atingir com cada jogo.

Pretende-se com este material dar subsídios teóricos e práticos aos professores que trabalham com crianças com necessidades educacionais especiais tanto em classes regulares, salas de recursos, como em classes e escolas especiais, contribuindo para a aprendizagem, o desenvolvimento e, conseqüentemente, para a inclusão escolar e social dessas crianças.

1 JOGO, DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA CONCEPÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY

Partindo de uma concepção sócio-construtivista-interacionista do jogo, ou seja, pensando-o como um meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos; a possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é a possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma e consciente.

Nesse sentido, as concepções construtivistas de Piaget vêm de encontro às idéias de desenvolvimento e aprendizagem, enquanto as teorias de Vygotsky são relevantes para a compreensão da importância do contexto sócio-cultural e das interações sociais.

Na concepção de Piaget, o desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado ao processo geral da embriogênese, que diz respeito ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais.

Já a aprendizagem situa-se do lado oposto do desenvolvimento, pois geralmente é provocada por situações criadas pelo educador. Para Piaget, a aprendizagem é colocada como aquisição em função do desenvolvimento.

Segundo o autor, os indivíduos adquirem o conhecimento segundo o seu estágio de desenvolvimento, e é a partir das diversas formas de aquisição do conhecimento que se dá a aprendizagem. Piaget (LOPES, 1996) classifica os estágios de desenvolvimento da criança em quatro períodos, quais sejam:

Período sensório-motor (do nascimento aos 2 anos): a partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. O contato com o meio é direto e imediato, sem representação ou pensamento.

Exemplos: O bebê pega o que está em sua mão; “mama” o que é posto em sua boca; “vê” o que está diante de si. Aprimorando esses esquemas é capaz de ver um objeto, pegá-lo e levá-lo à boca.

Período pré-operacional (2 a 7 anos): caracteriza-se , principalmente pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior. A criança não aceita a idéia do acaso e tudo deve ter uma explicação (é a fase dos “por quês”). Já

pode agir por simulação e imitação. Possui percepção global, sem discriminar detalhes. Deixa-se levar pela aparência sem relacionar fatos.

Exemplos: Mostram-se para a criança duas bolinhas de massa iguais e dá-se a uma delas a forma de salsicha. A criança nega que a quantidade de massa continue igual, pois as formas são diferentes. Não relaciona as situações.

Estágio das operações concretas (7 a 12 anos): a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade, mas ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada (reversibilidade).

Exemplos: despeja-se a água de dois copos em outros, de formatos diferentes, para que a criança diga se as quantidades continuam iguais. A resposta é afirmativa, uma vez que a criança já diferencia aspectos e é capaz de “refazer” a ação.

Estágio das operações formais, que corresponde ao período da adolescência (12 anos em diante): a representação agora permite a abstração total. A criança é capaz de pensar logicamente, buscando soluções a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade.

Exemplos: Se lhe pedem para analisar um provérbio como “de grão em grão a galinha enche o papo”, a criança trabalha com a lógica da idéia (metáfora) e não com a imagem de uma galinha comendo grãos.

Cada período define um momento do desenvolvimento. Um novo estágio se diferencia dos precedentes, pelas evidências no comportamento. O aparecimento de determinadas mudanças qualitativas identifica o início de um outro estágio do desenvolvimento intelectual. Cada estágio se desenvolve a partir do que foi construído nos estágios anteriores. A ordem em que as crianças atravessam essas etapas é sempre a mesma, variando apenas o ritmo com que cada uma adquire as novas habilidades, portanto as faixas etárias discriminadas em cada período não podem ser tomadas como parâmetros rígidos, em função das diferenças individuais e do meio ambiente.

PIAGET (1975), valoriza a prática lúdica para que o desenvolvimento infantil seja harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

“Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos” (KISHIMOTO,2008, p.32).

Piaget analisou e estabeleceu relações entre o jogo e o desenvolvimento intelectual. Segundo os estudos do autor, existem três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil e fundamentam a classificação por ele proposta:

-Jogos de exercício: são as atividades lúdicas da criança no período sensório-motor, que vai dos 0 anos até o aparecimento da linguagem. São exercícios simples cuja finalidade é o prazer do funcionamento. Caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Jogos sonoros, visuais, olfativos, gustativos, motores e de manipulação.

-Jogos simbólicos: compreende a idade dos 2 aos 7 anos aproximadamente. São jogos de ficção e imitação. Através do faz-de-conta, a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Destacam-se os jogos de papéis, faz-de-conta e representação.

-Jogos de regras: são praticados a partir dos 7 anos de idade. A regra é o elemento principal deste tipo de jogo, que surge da organização coletiva das atividades lúdicas e são indispensáveis para o desenvolvimento moral, cognitivo, social, político e emocional. Há dois tipos de regras nesse jogo: as regras transmitidas, mantidas em sucessivas gerações (bolinha de gude, amarelinha), e as regras espontâneas: contratual e momentânea, propostas pelas próprias crianças.

Para Piaget, o jogo oferece uma grande contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. O jogo infantil propicia a prática do intelecto, já que utiliza a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras dimensões próprias do ser humano. Piaget demonstrou que as atividades lúdicas sensibilizam, socializam e conscientizam, destacando a importância de aplicá-las nas diferentes fases da aprendizagem escolar.

Vamos agora conhecer a opinião de Vygotsky sobre o desenvolvimento e a aprendizagem da criança e evidenciar a importância do lúdico na sua formação, segundo este pesquisador.

VYGOTSKY (1998) admite que no começo da vida de uma criança, os fatores biológicos superam os sociais, só depois, aos poucos, a integração social será o fator decisivo para o desenvolvimento do seu pensamento. No entanto, ele se

opõe às teorias onde o desenvolvimento se divide em estágios individuais. Para ele, inicialmente, as respostas que as crianças dão ao mundo são determinadas pelos processos biológicos. Mas, na constante mediação com adultos ou pessoas mais experientes, os processos psicológicos mais complexos, típicos do homem começam a tomar forma. Assim, é pela interação social que as funções cognitivas do mesmo são elaboradas.

Na perspectiva Vygotskyana, a constituição das funções complexas do pensamento é veiculada principalmente pelas trocas sociais, e nesta interação, o fator de maior peso é a linguagem, ou seja, a comunicação entre os homens.

A linguagem intervém no processo de desenvolvimento da criança desde o nascimento. Quando os adultos nomeiam objetos, pessoa ou fenômenos que se passam no meio ambiente, estão oferecendo elementos por meio dos quais ela organiza sua percepção.

Por acreditar que as funções psíquicas do indivíduo são construídas na medida em que são utilizadas, defende a idéia de que as interações de um modo geral e o ensino em particular, não devem estar atrelados ao processo de amadurecimento. Para ele a criança amadurece ao ser ensinada e educada, quer dizer, à medida que, sob a orientação dos adultos ou companheiros mais experientes, se apropria do conhecimento elaborado pelas gerações precedentes e disponível em sua cultura. Desse modo, a maturação se manifesta e se produz no processo de educação e ensino. Daí a relevância da interação social, uma vez que dela depende o desenvolvimento mental.

VYGOTSKY (1998) identifica dois níveis de desenvolvimento nas crianças:

-**Nível de desenvolvimento real**, que é o desenvolvimento já adquirido, ou seja, aquilo que a criança já é capaz de fazer por si própria, sem ajuda do outro.

-**Nível de desenvolvimento potencial**, aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa.

Para melhor explicar a importância das interações sociais no desenvolvimento cognitivo, Vygotsky cria o conceito de **zona de desenvolvimento proximal**, que é a distância entre o que a criança faz sozinha (nível de desenvolvimento real) e o que ela é capaz de fazer com a intervenção de um adulto (nível de desenvolvimento potencial). Esta zona de desenvolvimento proximal é a potencialidade para aprender, e que não é a mesma para todas as pessoas.

Desta forma o autor afirma que a aprendizagem interage com o desenvolvimento, e que ambos estão inter-relacionados. A aprendizagem gera o desenvolvimento, assim como o desenvolvimento mental só pode realizar-se por intermédio da aprendizagem.

Sendo assim, a escola é o lugar onde a intervenção pedagógica intencional desencadeia o processo de ensino-aprendizagem, através da interferência do professor na zona de desenvolvimento proximal do aluno. Ao observar a zona proximal, o educador pode orientar o aprendiz no sentido de adiantar o desenvolvimento **potencial** de uma criança, tornando-o **real**.

Obviamente, o ensino sistemático não é o único fator capaz de alargar os horizontes da zona de desenvolvimento proximal. Ao discutir o papel do brinquedo, Vygotsky demonstra, de forma extremamente original, como as interações sociais que as crianças estabelecem nestas circunstâncias colaboram para o seu desenvolvimento. Enquanto brinca, a criança reproduz regras, vivencia princípios que está percebendo na realidade. Logo, as interações requeridas pelo brinquedo possibilitam a internalização do real, promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Para VYGOTSKY (1998),

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. O brinquedo é um fator muito importante nas transformações internas do desenvolvimento da criança.

Para o autor, a criança se inicia no mundo adulto por meio da brincadeira e pode antever os seus papéis e valores futuros. Por meio da brincadeira a criança vai se desenvolver socialmente, conhecerá as atitudes e as habilidades necessárias para viver em seu grupo social.

É na brincadeira e no jogo que a criança aprende a lidar com o mundo, recriando situações do cotidiano, adquirindo conceitos básicos para formar sua personalidade, vivenciando sentimentos das mais variadas espécies.

VYGOTSKY(1998), propõe um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar: ambos criam uma “zona de desenvolvimento proximal”, e em ambos os contextos a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar.

Através do brinquedo, a criança estabelece suas relações com a vida real. Ela vai experimentar sensações que já conhece e vai desenvolvendo regras de comportamento que imagina serem corretas. Um exemplo é quando ela brinca de irmã ou de mãe e filha, e se comporta como ela acha que seus irmãos devam se comportar, ou como acha que a filha tem de agir com sua mãe. Ela nem percebe que na brincadeira se comportou como deveria agir na vida real. Através da brincadeira ela incorpora as regras de comportamento.

Para Vygotsky, a situação imaginária criada pela criança é que define o brincar, e assim, devemos considerar que o brincar preenche necessidades que variam conforme a idade e que as brincadeiras por meio de jogos estimulam a curiosidade e a auto-confiança, proporcionando o desenvolvimento do pensamento, da concentração, da atenção e da linguagem. Dessa forma se bem planejados, e aplicados com objetivos claros e bem definidos, considerando a idade e as limitações do aluno, os jogos favorecem a construção do conhecimento, ou seja, a aprendizagem e, por consequência, o desenvolvimento da criança.

De acordo com as concepções de Vygotsky, o jogo e o brinquedo são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico de grande valia, pois além desenvolver as regras de comportamento, o jogo atua na *zona de desenvolvimento proximal*, ou seja, a criança consegue, muitas vezes, realizações numa situação de jogo, as quais ainda não é capaz de realizar numa situação de aprendizagem formal.

Diante da análise das concepções de Piaget e Vygotsky a respeito da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, não podemos nos fechar a nenhuma das duas teorias, mas sim tentar compreendê-las de forma paralela.

Apesar da divergência entre as duas teorias, tanto Piaget como Vygotsky concordam que a brincadeira e os jogos contribuem para o desenvolvimento da criança. Embora cada um deles dê um enfoque diferente para estas atividades.

Enquanto Piaget analisa de forma minuciosa o processo de desenvolvimento do indivíduo, detalhando e explicando a função do jogo no desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos diferentes estágios; Vygotsky destaca as interações sociais que o jogo promove. É na brincadeira e no jogo que a criança aprende a lidar com o mundo, recriando situações do cotidiano, adquirindo conceitos básicos para formar sua personalidade e vivenciando sentimentos das mais variadas espécies.

2 JOGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

O brincar faz parte dos primeiros atos da criança. Desde o nascimento a criança descobre o mundo brincando, seja através do contato com seu próprio corpo, seja pela referência dos seus pais.

A brincadeira é a oportunidade de desenvolvimento onde a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e ainda confere suas habilidades.

O brincar estimula a curiosidade, a iniciativa e a auto-confiança. Também proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Os jogos e brincadeiras são estimuladores da cognição, afeição, motivação e criatividade.

Segundo PIAGET(1975), através da brincadeira, a criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra.

Para VYGOTSKY (1998), as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Tanto Piaget, quanto Vygotsky atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes.

Ao contrário do que muitos pensam, a brincadeira não é um mero passatempo. Ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

Partindo da concepção de que a brincadeira e os jogos são atividades imprescindíveis para o desenvolvimento global da criança, favorecendo sua auto-estima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas.

De acordo com KISHIMOTO(2008), ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Os jogos e brincadeiras ao serem utilizados na prática pedagógica, transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado. Porém, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.

Pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar não apenas no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. O jogo pode ser útil tanto para estimular o desenvolvimento integral da criança como para trabalhar conteúdos curriculares.

Os jogos e as brincadeiras podem e devem fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolares e nas séries iniciais.

Segundo KISHIMOTO(2008),

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.

A prática pedagógica pautada em situações lúdicas traz enorme prazer e alegria às crianças, promovendo assim, o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e lingüístico do educando.

No entanto, o professor deve definir, previamente, seus objetivos e o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem também ser providenciados previamente. Esses são requisitos práticos fundamentais para começar o trabalho lúdico.

Ao utilizar o lúdico no processo ensino-aprendizagem, quando o educador tem o objetivo de desenvolver no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, como também o desenvolvimento da linguagem, deve ter o cuidado de utilizar jogos adequados e que consigam atingir os objetivos propostos.

Para tanto, os educadores devem ter conhecimento dos diferentes tipos de jogos que podem ser utilizados em sala de aula e principalmente dos objetivos que com eles poderão ser alcançados.

O jogo pode ser considerado um recurso pedagógico indispensável, uma vez que é a forma primordial de construção dos conhecimentos pela criança. Cabe aos educadores conhecer esses recursos e utilizá-los de forma adequada, proporcionando jogos criativos ou com regras já estabelecidas.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente; integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola.

Porém, o jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais; não esquecendo a importância da socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança e a interdependência.

Para ANTUNES(1998),

o jogo lúdico inserido no processo ensino-aprendizagem se tornará pedagógico e deverá ser usado com rigor e cuidado no planejamento, por ser marcado por etapas muito nítidas, e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. O elemento que separa um jogo pedagógico de um objeto de caráter apenas lúdico, é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

O aprendizado que se dá através de jogos e brincadeiras têm vários fatores positivos, tornando o desenvolvimento escolar da criança menos monótono e desinteressante que a simples exposição de conteúdos, pois na atividade lúdica ela

participa ativamente como parte integrante do processo, fazendo com que a criança desenvolva-se de maneira integral, onde todas as suas habilidades e motivações são exploradas.

Os jogos também promovem o crescimento emocional e social. Nos jogos há sempre um desafio interessante e vivo, tornando a aprendizagem natural e rápida. Enfim, brincar promove uma possibilidade de construção e criação do conhecimento no ensino e na aprendizagem da criança. Ao transformarmos esse brincar em trabalho pedagógico, poderemos experimentar, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

Faz-se necessário que a escola como uma instituição socializadora, responsável pela formação consciente e crítica da criança, proporcione pleno desenvolvimento do aluno em todas as suas dimensões, empregando um trabalho dinâmico e desafiante.

Pois o lúdico possibilita construir um novo jeito de educar e de trabalhar de forma solidária e conjunta. É fundamental que a educação seja capaz de atuar no âmbito interpessoal, fazendo com que os indivíduos percebam-se, para então, conviverem no mundo com consciência e responsabilidade de suas atitudes. E isso é possível por meio de um projeto consistente: tornar a escola um lugar de muito mais alegria a partir de atividades prazerosas e significativas, tendo o jogo, a brincadeira e o brinquedo como mediadores da aprendizagem.

Porém, deve-se prestar atenção para não considerar a atividade lúdica como único e exclusivo recurso de ação, já que essa seria uma postura ingênua. O jogo é uma alternativa significativa e importante, mas sua utilização não exclui a utilização de outros caminhos metodológicos.

3 O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM CRIANÇAS DEFICIENTES INTELLECTUAIS MODERADAS

Toda criança necessita brincar. Pois brincar é um momento indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

O brinquedo e os jogos infantis ocupam uma função importante no desenvolvimento, pois são as principais atividades da criança durante a infância.

Com a criança deficiente intelectual não é diferente. Embora apresente atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e motor, também necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia. Talvez até mais do que as outras crianças, por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

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

De acordo com VYGOTSKY(1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

Através dos jogos e brincadeiras a criança com deficiência intelectual pode desenvolver a imaginação, a confiança, a auto-estima, o auto-controle e a cooperação. Os jogos e brincadeiras proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

Considera-se o jogo como exercício e preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando e assim desenvolve suas potencialidades, pois é um ser em desenvolvimento, e cada ato seu, transforma-se em conquistas e motivação.

Educar através do lúdico contribui e influencia na formação da criança e do adolescente com deficiência intelectual, favorecendo um crescimento sadio, pois possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento; promovendo ainda, a integração e a inclusão social.

Desse modo a criança deficiente intelectual, com a ajuda do brinquedo, terá a possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual ela convive, já que o brinquedo busca o desenvolvimento cognitivo e oportunidades de crescimento e amadurecimento. Também através do jogo comprova-se a importância dos

intercâmbios afetivos e interpessoais das crianças entre elas mesmas ou com os adultos (pais e professores).

A utilização do jogo como recurso didático pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, pois através desse recurso, ela poderá vivenciar corporalmente as situações de ensino-aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercendo a cooperação e aprendendo em grupo.

Segundo IDE (2008),

O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da auto-estima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação. O uso do jogo também possibilita melhor interação da criança deficiente mental com os seus coetâneos normais e com o mediador.

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

A importância do jogo no universo infantil e na vida escolar, tem sido evidenciada por vários estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, como um fato indiscutível, pois o jogo constitui um dos recursos mais eficientes de ensino para que a criança adquira conhecimentos sobre a realidade.

Durante o jogo a criança estimula o pensamento através da ordenação do tempo, espaço e movimento, como também o respeito pelas regras. Trabalha com o cognitivo, o emocional e o motor, construindo através dessa interação o seu conhecimento.

Os estudos de PIAGET (1975), proporcionam a concepção de que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que contribuem para o seu desenvolvimento intelectual.

Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos através dos quais os educadores de crianças com necessidades educativas especiais podem estimular o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, lingüístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas.

IDE (2008), comenta que

Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado: calcular, ler e escrever. São jogos fundamentais para a criança deficiente mental por iniciá-la em conhecimentos e favorecer o desenvolvimento de funções mentais superiores prejudicadas.

Porém, as atividades lúdicas devem ser orientadas de acordo com os objetivos que se quer alcançar. Podendo ser o desenvolvimento das habilidades motoras, habilidades perceptivas ou a noção de tempo e espaço. Em outro momento pode dar ênfase na formação de noções lógicas, como seriação, conservação e classificação. O objetivo também pode ser o trabalho em grupo, como forma de desenvolver a cooperação e a socialização.

O lúdico possibilita que a criança com deficiência intelectual se torne cada vez mais autônoma, melhorando a auto-estima e a consciência corporal. Pelo jogo, a criança aprende, verbaliza, comunica-se com as pessoas, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente, se desenvolve.

Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com os amigos, aprende a conviver, a criar e a respeitar as regras.

Sob o ponto de vista do desenvolvimento da criança com deficiência intelectual, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Ainda segundo IDE,

A possibilidade de exploração e de manipulação que o jogo oferece, colocando a criança deficiente mental em contato com as normais, com adultos, com objetos e com o meio ambiente, propiciando o estabelecimento de relações e contribuindo para a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo, torna a atividade lúdica imprescindível na sua educação.

Ter consciência de que a criança com deficiência intelectual é um todo integrado, é condição básica para o êxito do seu desenvolvimento com o brinquedo. E o professor que assume uma postura metodológica pautada no lúdico deverá organizar o seu trabalho de forma a estimular ao máximo o desenvolvimento das habilidades do seu aluno, estando sempre ao seu lado, participando, mediando e orientando-o nas atividades realizadas com o brinquedo.

4 SUGESTÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Este capítulo traz algumas sugestões de jogos e brincadeiras que podem ser trabalhados com os alunos, de forma lúdica e pedagógica, no sentido de estimular o desenvolvimento da criança e facilitar a aprendizagem de conteúdos acadêmicos.

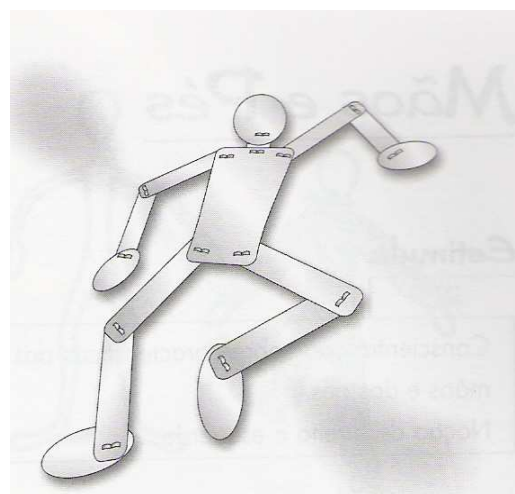
Procurou-se dividir os jogos por área de desenvolvimento, para facilitar o trabalho do professor. No entanto, este material traz apenas algumas poucas sugestões, visto que temos uma grande variedade de atividades lúdicas disponibilizadas nas referências bibliográficas citadas e em outras bibliografias existentes nesta área. Além do que, os professores podem e devem usar de toda a sua criatividade para criar outros jogos e até mesmo modificar ou adaptar os jogos sugeridos, de acordo com as necessidades dos seus alunos.

4.1 IMAGEM E ESQUEMA CORPORAL

BONECO ARTICULADO

Estimula:

Noção do esquema corporal, conscientização sobre as partes do corpo e suas posições, habilidade manual



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

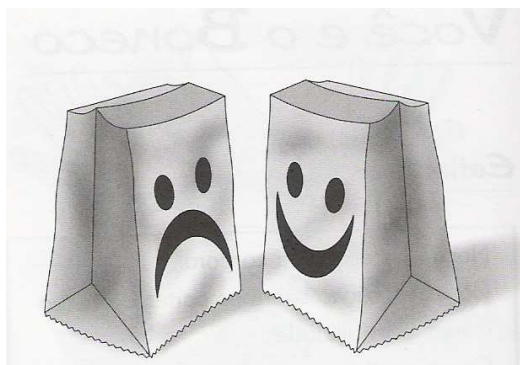
As partes do corpo recortadas em cartolina: cabeça, pescoço, tronco, dois braços, dois antebraços, duas mãos, duas coxas, duas pernas e dois pés. Para juntar as partes fazendo as articulações, podem ser feitos furos com o furador de papel e colocadas tachas, que se abrem depois e perfurar o papel. Outra alternativa é furar as articulações com uma agulha grossa e barbante, e depois dar um nó de cada lado do barbante.

Possibilidades de exploração:

- Recortar e montar o boneco articulado.
- Pedir a uma pessoa que sirva de modelo, assumindo diferentes posições que os alunos procurarão reproduzir com seus bonecos.
- Fazer o exercício contrário, colocar o boneco em posições que as pessoas deverão representar.
- Descobrir quais as posições que podem ser feitas com o boneco mas que são impossíveis de serem realizadas pelo ser humano.

MÁSCARAS**Estimula:**

Conscientização sobre as partes do rosto, criatividade.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Saco de papel, com furos recortados na altura dos olhos, do nariz e da boca, desenhado e decorado de maneira a imitar um rosto.

Possibilidades de exploração:

- Enfiar o saco de papel na cabeça para descobrir e marcar quais seriam os lugares onde devem ser feitos os furos.
- Desenhar as partes do rosto no saco e colori-las.
- Colar fios ou tiras de papel para representar o cabelo.
- Fazer uma dramatização usando as máscaras e cobrindo as cabeças.
- Misturar as máscaras e distribuí-las aleatoriamente. Pedir às crianças que adivinhem qual é o colega que está por trás da máscara.

BONECO

Estimula:

Esquema corporal, noções das posições do corpo, criatividade, dramatização.

Descrição:

Boneco feito com roupas de criança preenchidas com jornal amassado, nos pés foram utilizadas meias, nas mãos luvas. Para formar a cabeça foi utilizado um pano dobrado e cortada em forma arredondada; o cabelo e franja foram feitos de lã costurada na cabeça. As partes do corpo foram costuradas umas nas outras.

Possibilidades de exploração:

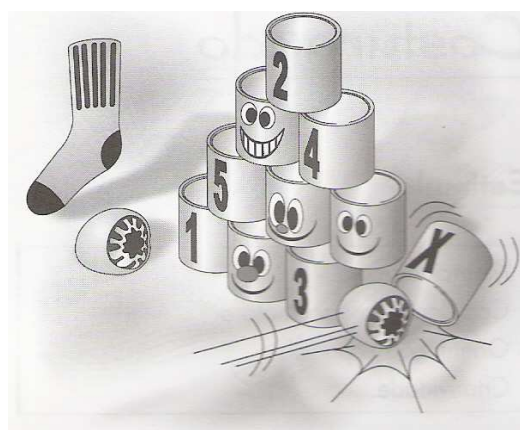
- Despir e vestir o boneco.
- Colocar o boneco em diferentes posições, comparando sua postura com a de outras pessoas.
- Fazer movimentos corporais para que a criança os imite, usando o boneco.
- Brincar de faz de conta por meio de dramatizações, nas quais a criança represente situações de sua vida diária.

4.2 COORDENAÇÃO MOTORA

BOLICHE DE LATAS

Estimula:

Motricidade, coordenação motora ampla, coordenação viso-motora, arremesso ao alvo, controle de força e direção.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Bolas de meia feitas com algumas meias juntas, que são enfiadas no fundo de uma meia comprida. Para arrematar, torcer e desvirar o cano da perna da meia

várias vezes, recobrando a bola para, posteriormente, costura-la. Latas vazias, do mesmo tamanho, com números colados.

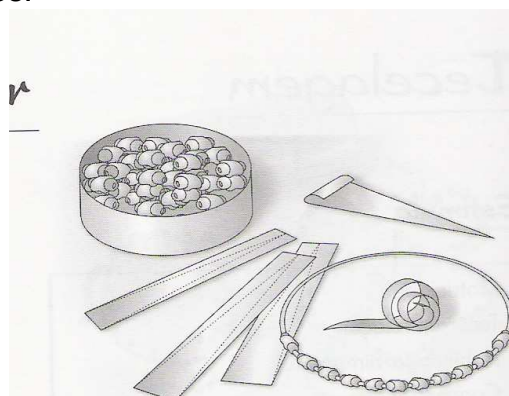
Possibilidades de exploração:

- Empilhar as latas fazendo um castelo.
- Jogar como boliche: cada jogador arremessa três bolas, tentando derrubar todas as latas.
- Contar os pontos de acordo com os números escritos nas latas derrubadas.
- Vence o jogo quem tiver feito mais pontos.

CONTAS PARA ENFIAR

Estimula:

Motricidade, coordenação bimanual, recorte e enfiagem, atenção e concentração, orientação espacial.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Tiras de papel de capa de revista de 1,5 cm de largura, terminando em ponta, que são enroladas uma a uma, em torno de um lápis (ou agulha de tricô), começando pela parte mais larga da tira. A ponta do papel é colada. A peça é plastificada pela cola.

Possibilidades de exploração:

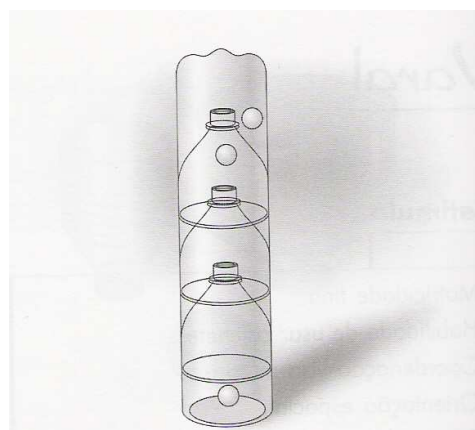
- Usar como contas para enfiar.
- Fazer colares e pulseiras.

PASSA BOLINHA

Estimula:

Motricidade, concentração da atenção, coordenação viso-motora.

Descrição:



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Três garrafas de plástico transparente; em duas foi retirado o fundo para poderem ser encaixadas umas nas outras. Dentro delas foram colocadas três bolinhas de gude, e no topo das garrafas encaixadas, foi colocado o fundo de uma delas. As garrafas foram fixadas com durex colorido.

Possibilidades de exploração:

-Sacudir as garrafas de modo que as bolinhas passem pelo gargalo e vão para o fundo da última garrafa. Contar quanto tempo leva para conseguir passar as três bolinhas.

VAIVÉM

Estimula:

Coordenação viso-motora e noções de alternância e distância.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Garrafas plásticas descartáveis, cordão, argolas e durex colorido. Cortar duas garrafas ao meio, juntar as partes cortadas, colar com durex colorido. Passar dois fios (± 3 m) por dentro das garrafas. Amarrar argolas nas quatro extremidades.

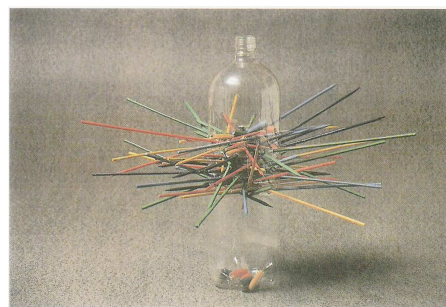
Possibilidades de exploração:

O vaivém é um jogo de duplas, em que a criança segura as extremidades do cordão e uma delas dá um impulso abrindo os braços, jogando o objeto para o outro, que repete a operação, assim, sucessivamente.

CAI NÃO CAI

Estimula:

Atenção, motricidade, percepção visual, noção de cor e quantidade.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Garrafa plástica descartável, contas ou material de contagem e varetas. Fazer vários furos com arame quente de um lado ao outro da garrafa. Colorir varetas (palitos de churrasco) em várias cores. Selecionar material de contagem nas mesmas cores das varetas. Para montar o jogo colocam-se as varetas nos furos da garrafa e, após, o material de contagem.

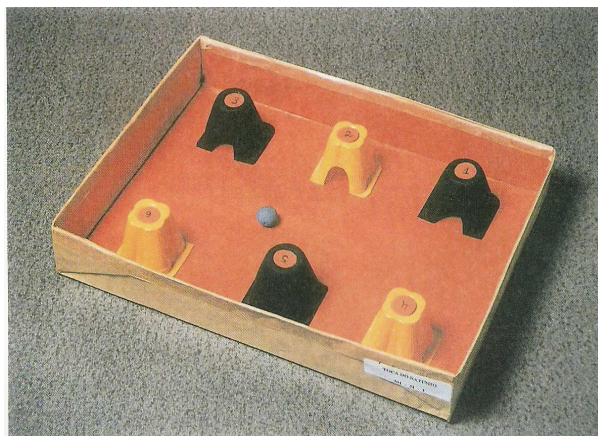
Possibilidades de exploração:

- Retirar uma a uma as varetas sem deixar cair as peças.
- Pode participar uma criança para cada cor de vareta. Cada jogador escolhe uma cor e, na sua vez de jogar, só poderá movimentar as suas varetas, tentando não deixar cair as suas contas.

TOCA DO RATINHO

Estimula:

Motricidade fina, percepção visual e noção de quantidade.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Selecionar uma tampa de caixa grande (+ - 60x40 cm), uma bolinha de gude pequena, seis potes de iogurte e pintar três de uma cor e três de outra. Fazer um corte em forma de toca, colar as cores alternadas. Colocar os números de um a seis, sendo uma cor para os números ímpares e a outra para os pares.

Possibilidades de exploração:

-Cada criança num determinado tempo tenta colocar a bolinha na toca, “chutando-a” com os dedos. Cada vez que conseguir, faz os pontos especificados em cada peça.

PEZINHOS**Estimula:**

Coordenação motora ampla, equilíbrio, postura e noção de direita e esquerda.

Descrição:

Usando papel cartão ou Eva, corte seis pés direitos e seis pés esquerdos. Com caneta hidrocor, marque um D nos pés direitos e um E nos esquerdos. Disponha os pezinhos de forma a representarem passos ao longo de um caminho e fixe-os no lugar.

Possibilidades de exploração:

-Pedir às crianças que andem sobre as pegadas e tentem ficar dentro das marcas.

-Quando colocarem o pé direito sobre a pegada D, digam “direita” e o mesmo para a esquerda.

-Pular só com o pé direito do primeiro D até o sexto D.

PASSEIO SOBRE PÉS E MÃOS**Estimula:**

Coordenação motora ampla, equilíbrio, noção de direita e esquerda

Descrição:

Recorte seis pés e seis mãos direitas e esquerdas. Faça os moldes usando seus próprios pés e mãos. Disponha as figuras no chão, de forma que seja possível

para os alunos andarem sobre elas como “gatos”, usando os pés e as mãos, e fixas no lugar.

Possibilidades de exploração:

Pedir às crianças que tentem “andar” sobre as pegadas. Comecem colocando um pé em cada marca , depois coloquem as mãos, sem encostar os joelhos no chão. Movam primeiro as mãos e depois os pés para as marcas seguintes. Tentar manter-se dentro das pegadas até o final.

NAVIO PIRATA

Estimula:

Coordenação motora, atenção e equilíbrio.

Descrição:

Uma ripa de madeira de 15cm de largura por 2m de comprimento, ou pode-se riscar no chão ou marcar com fita crepe. Um livro colocado no meio da ripa.

Exploração:

Pedir que as crianças andem sobre a prancha, uma de cada vez, e passem por cima do livro que está no centro, vão até o final da prancha e virem sem cair.

Pedir que no caminho de volta, peguem o livro e sigam até o final.

4.3 ORIENTAÇÃO ESPACIAL

FÓSFOROS

Estimula:

Coordenação viso-motora fina, movimento de pinça, orientação espacial, manipulação de quantidades, concentração da atenção.

Descrição:

Caixa com palitos de fósforo. As laterais foram inutilizadas pela colocação de um durex (para evitar que as crianças possam riscar os fósforos).

Exploração:

-Retirar os fósforos da caixa e pedir à criança que os guarde, com as cabeças voltadas para o mesmo lado.

-Enfileirar os fósforos na mesa, seguindo determinados critérios (ex. três voltados para cima e três voltados para baixo)

-Fazer figuras com os fósforos.

-Fazer formas geométricas com três, quatro, cinco e seis fósforos.

-Construir um quadrado dentro do outro.

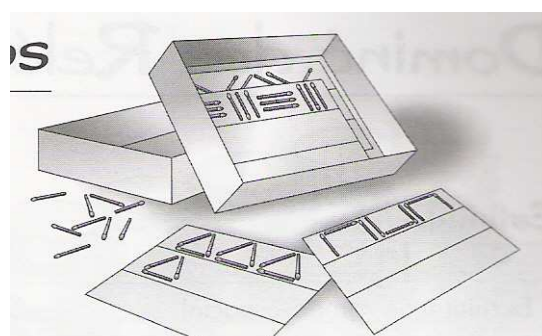
-Inventar linhas com desenhos variados e reproduzi-las

-Fazer seqüência de fósforos

-Fazer contas com os fósforos.

MODELOS COM FÓSFOROS**Estimula:**

Pensamento, orientação espacial, discriminação visual, atenção e concentração, reprodução de modelos.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Papel cartão recortado em cartelas, do tamanho de meia folha de papel ofício. Palitos de fósforos colados, formando desenhos, fazendo modelos diferentes em cada cartela e deixando sempre espaço livre abaixo, para que a criança possa fazer a reprodução.

Exploração:

Reproduzir os modelos com palitos, observando a posição da cabeça dos palitos dentro da figura.

4.4 ORIENTAÇÃO TEMPORAL

AMPULHETA

Estimula:

Noção de tempo.

Descrição:

Selecionar duas garrafas iguais. Colocar areia em uma delas, colar as duas tampas. Fazer um furo nas tampas já coladas. Fechar as duas garrafas com as tampas. Medir o tempo (usando o relógio) em que a areia passa de um recipiente para o outro. Anotar nas extremidades dos dois recipientes o tempo.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Exploração:

Como a ampulheta é um instrumento de medida ela pode ser usada simplesmente para que a criança observe o tempo que leva para a areia passar de um recipiente para o outro, ou pode servir de apoio aos jogos, controlando o tempo das tarefas.

CALENDÁRIO DE PANO

Estimula:

Desenvolve a noção de tempo e a seqüência lógica dos dias do mês, as estações do ano e as formas de vestuário adequadas ao clima.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Cortar um tecido liso de 1m x 1,20m. Prender 31 bolsos de 10cm x 10cm. Colocar um número em cada bolso de 1 a 31. Fazer uma série de cartões de 8cm x 8cm com desenho de situações climáticas, vestuário e acessórios.

Exploração:

Diariamente as crianças observam as condições climáticas e colocam as figuras correspondentes ao clima, ao vestuário e aos acessórios no bolso do calendário, identificando o dia da semana e o mês em que se encontram.

4.5 PERCEÇÃO VISUAL

DOMINÓ DE RETALHOS**Estimula:**

Motricidade, coordenação bimanual, discriminação visual de cores, habilidade manual, percepção tátil e visual.

Descrição:

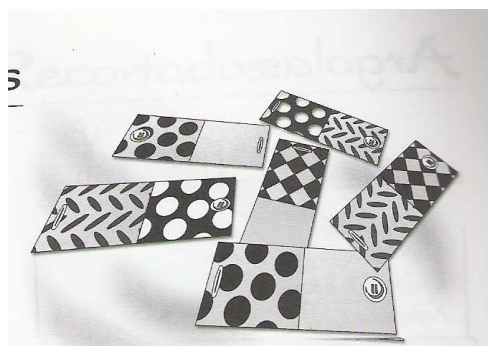
Pares de quadrados feitos com retalhos de tecidos lisos e estampados, com um botão num dos lados e uma casa no outro.

Exploração:

-Abotoar as peças que têm as mesmas cores ou os mesmos motivos estampados.

-Esconder as peças soltas em uma caixa de papelão. Cada participante, sem olhar tira duas peças. Se formarem par serão abotoadas, caso contrário, voltam para a caixa.

-Jogar como dominó: distribuir as peças entre os participantes, quem tiver a peça igual, deve abotoa-la à outra.

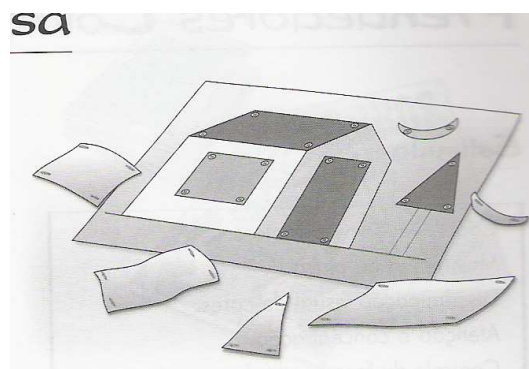


Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

COMPLETANDO A CASA

Estimula:

Motricidade, discriminação visual, comparação de formas e de tamanhos, habilidade manual.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Pedaço de cartão coberto com feltro, no qual foi costurado o desenho de uma casa, com botões nos lugares onde devem ser abotoadas as partes que estão faltando. Essas partes são de feltro também e contêm pequenos cortes que são as casas que deverão ser abotoadas nos lugares correspondentes.

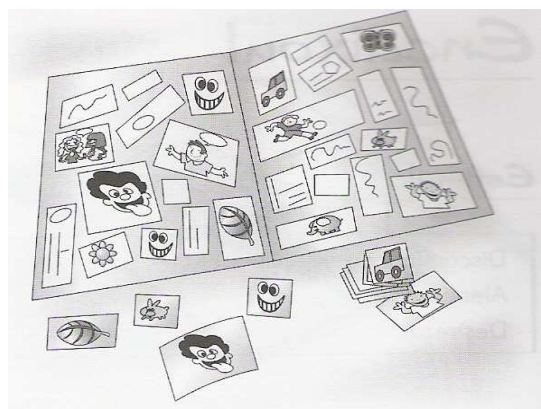
Exploração:

- Desabotoar as partes avulsas da casa.
- Verificar as formas que estão desenhadas na casa e procurar as peças correspondentes para abotoar.

ATENÇÃO, ATENÇÃO!

Estimula:

Atenção, discriminação visual, memória visual, vocabulário.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Uma folha de cartolina (colada em dois pedaços de cartão grosso para endurecer e poder dobrar), contendo 60 quadrinhos recortados de revistas em quadrinhos e colados em diferentes posições. 60 cartelinhas com as mesmas figuras, recortadas de outra revista igual.

Exploração:

Colocar o tabuleiro sobre a mesa e distribuir as cartelinhas entre os participantes. Ao sinal de início, cada jogador deverá colocar sua cartela em cima da

figura igual no tabuleiro. Quem conseguir colocar primeiro todas as suas figuras vence o jogo.

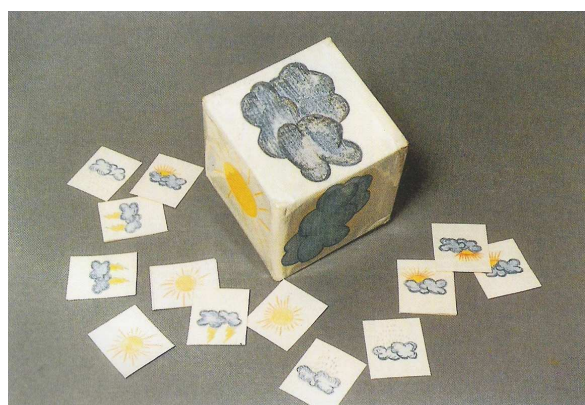
-Dar cinco fichas, ou marcadores para cada participante (poderão ser tampinhas coloridas) e colocar todas as cartelinhas dentro de um saquinho. Uma criança sorteia uma cartelinha, mostrando-as aos outros jogadores por aproximadamente 5 segundos. Em seguida, esconde-se a cartela, virando-a de face para baixo e as crianças deverão, o mais rapidamente possível colocar suas fichas no tabuleiro, sobre as figuras correspondentes ao desenho visto na cartelinha. Depois, outra criança fará o sorteio. O primeiro que conseguir colocar todas as cinco fichas sobre os desenhos vence o jogo.

-As crianças observam, as figuras durante um minuto; depois, cada criança à sua vez pede que os colegas encontrem uma figurinha com determinadas características (ex. Magali comendo melancia) para ver quem acha primeiro.

DADO DO TEMPO

Estimula:

Percepção visual, observação e associação do desenho com o real.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Montar um dado grande com 4 quadrados de 15cm x 15cm de cartão grosso, unindo as laterais com fita adesiva. Forrar com papel branco e em cada lado desenhar ou colar uma das condições do tempo (ex. chuva, sol, nublado, sol com nuvens, nuvens grossas, relâmpagos). Cortar 60 cartelas quadradas (6cm x 6cm) de cartolina, e desenhar as condições do tempo em cada uma delas, sendo que para cada situação devem ser feitas 10 cartelas.

Exploração:

-Joga-se o dado e de acordo com a figura que ficar para cima a criança retira o cartão correspondente, procedendo-se dessa forma sucessivamente, até ao

cartões acabarem. Quando terminarem os cartões, as crianças observam o tempo e identificam quais os desenhos que correspondem ao real.

CLASSIFICAÇÃO COLORIDA

Estimula:

Percepção visual, classificação, identificação das cores e das formas geométricas.

Descrição:

Formas geométricas grandes (triângulo, quadrado, círculo) recortadas em cartolinas ou Eva de cores diversas.

Exploração:

-Espalhar as peças no chão e pedir às crianças que encontrem na sala objetos com as mesmas cores das peças, ou das mesmas formas, sempre sugerindo uma cor ou uma forma de cada vez.

-As peças podem ser numeradas e pode-se pedir aos alunos que procurem o número correspondente de objetos conforme a classificação solicitada.

4.6 PERCEPÇÃO AUDITIVA

ÁUDIO

Estimula:

Percepção auditiva, discriminação de sons diferentes, atenção e concentração.

Descrição:

10 embalagens de fermento (ou caixas de fósforo vazias), forradas com papel fantasia e em cada duas embalagens os seguintes materiais: feijões,

sementes secas de abóbora, um pedaço de 3 cm de cabo de vassoura, três tampas de refrigerante (de metal) e três pregos.

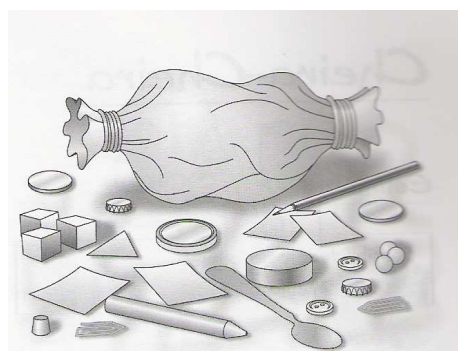
Exploração:

-Balançar as embalagens, procurando as que produzem sons iguais e agrupa-las duas a duas.

-Utilização como jogo: cada participante escolhe uma embalagem e tem duas ou três chances de achar o som igual. Caso o encontre recebe uma ficha. Ganha quem tiver mais fichas.

4.7 PERCEPÇÃO TÁTIL

SACOLA SURPRESA



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Estimula:

Atenção e concentração, pensamento lógico, vocabulário, percepção tátil, discriminação de texturas, forma e tamanho.

Descrição:

Uma sacola de pano com duas aberturas laterais, fechadas com elástico (tipo puxa-saco), dentro da qual existem objetos e tecidos de texturas diferentes:

-*Para discriminação de texturas:* 3 retalhos de lã, 3 de seda e 3 de veludo (mesmo tamanho), 3 pedaços de lixa, 3 de plástico e 3 de papel.

-*Para discriminação de formas:* 4 quadrados (5x5cm), 4 triângulos (5x5cm), 4 círculos (5cm de diâmetro) e 4 retângulos (7x3cm); formas geométricas de cartolina ou de madeira.

-*Para discriminação de tamanho:* 2 dados, 2 lápis, 2 tampinhas e 2 colheres; objetos cujo tamanho seja um grande e um pequeno

-*Para percepção estereognóstica:* 3 grampos, 3 alfinetes de fralda, 3 colheres de café, 3 dados, 3 bolinhas de gude, 3 lápis, 3 botões e 3 borrachas.

Exploração:

- Retirar um objeto da sacola, examiná-lo e depois retirar outro igual.
- Introduzir as duas mãos pelas aberturas laterais da sacola e encontrar dois objetos iguais.
- Encontrar um objeto grande com a mão direita e um pequeno com a mão esquerda, ou vice-versa.
- Segurar um objeto dentro da sacola, examiná-lo pelo tato e, sem olhar, dizer qual é, conferir em seguida.
- Fazer o mesmo com a outra mão.
- Atender comandos da professora para pegar objetos dentro da sacola. (ex. “pegue uma borracha”, ou “pegue um objeto de metal”, etc)

QUAL É O PESO?**Estimula:**

Percepção tátil, discriminação de peso, sensibilidade do tato.

Descrição:

10 caixinhas de filme fotográfico (ou outro potinho com tampa, ou caixas de fósforo), preenchidas aos pares com cinco materiais diferentes: algodão, pilhas, cliques, feijão e açúcar. No verso de cada par de caixinhas, colocar um pequeno círculo colorido para que a criança possa, após a comparação dos pesos, virar as caixinhas para conferir se os pares estão corretos.

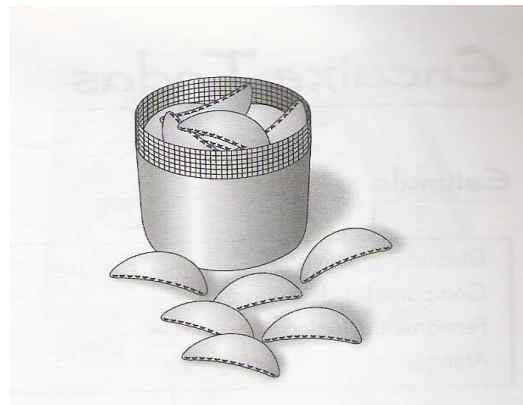
Exploração

- Misturar as caixinhas e pedir que as crianças avaliem e formem os pares de caixinhas que têm o mesmo peso.
- Conferir depois, verificando se a cor do círculo do fundo da caixinha é igual
- Dividir a classe em dois grupos; o elemento de um grupo cita o nome de um objeto ou animal e as crianças do outro grupo deverão dizer o nome de um animal ou objeto mais leve do que ele ou outro mais pesado.

CESTA DE PASTÉIS

Estimula:

Discriminação tátil, estabelecimento do conceito de igual e diferente.



Descrição:

Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Círculos de tecidos variados, com aproximadamente 10cm de diâmetro, dobrados ao meio e costurados em forma de pastéis. Cada par de “pastéis” do mesmo tecido está recheado com os seguintes materiais: flocos de espuma, bolinhas de isopor, palha, tampas de creme dental, etc.

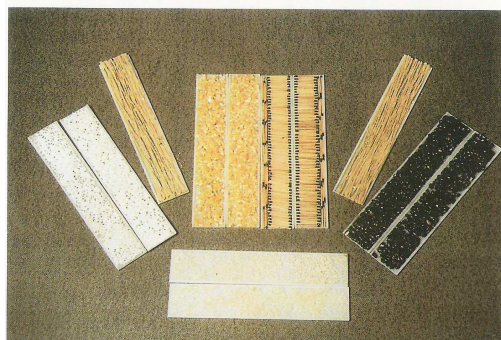
Exploração:

-Com os olhos vendados, só com o uso do tato agrupar os dois pastéis que contêm o mesmo recheio. Após a discriminação correta, os pastéis da mesma cor deverão estar juntos, permitindo assim que a própria criança veja se acertou, pois, se foi feita a associação dos dois pastéis com o mesmo recheio, os dois serão da mesma cor.

MEMÓRIA TÁTIL

Estimula:

Percepção tátil, discriminação de diferentes texturas.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Confeccionar pares de cartelas (10x20cm), nas quais deverão ser coladas texturas iguais (duas cartelas com lã, duas com palitos de fósforo, duas com cordões, duas com feijão, duas com arroz, etc), formando um jogo de pelo menos seis pares.

Exploração:

-Após espalhar as peças sobre a mesa, as crianças, que devem estar com os olhos vendados, procuram os pares, através do tato. Aquele que fizer mais pares ganha o jogo.

4.8 PERCEPÇÃO OLFATIVA

CHEIRA-CHEIRA**Estimula:**

Sensibilidade para odores, reconhecimento olfativo.

Descrição:

10 potinhos de Yakult, preenchidos aos pares, com cinco materiais de odores diferentes: café, cravo, algodão com perfume, canela, sabão em pó. Após serem preenchidos, os potinhos são cobertos com tecido de textura fina, presos com barbante ou elástico.

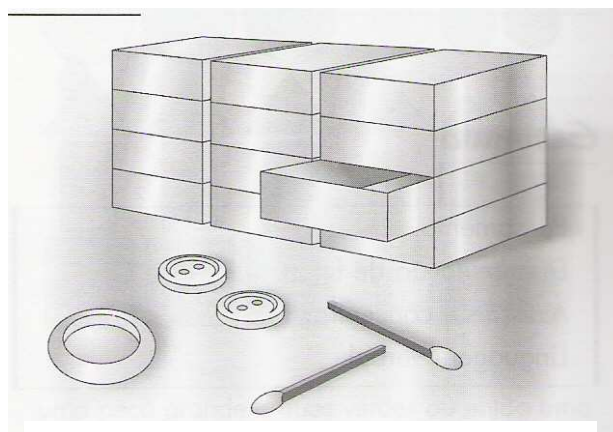
Exploração:

-Com os olhos vendados e sem mexer nos conteúdos dos potinhos, formar pares selecionando os potinhos somente pelo olfato.

4.9 MEMÓRIA

GAVETINHAS DA MEMÓRIA**Estimula:**

Pensamento, memória espacial, atenção, observação.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

20 caixas de fósforo colocadas em cinco pilhas de quatro caixas e revestidas com papel contacto, fita durex colorida ou papel colorido. Dentro das gavetinhas é possível colocar pequenas peças, de acordo com a forma como se vai brincar.

Exploração:

-Colocar uma pequena peça em uma das gavetinhas do armário, roda-lo, em seguida algumas vezes e pedir que o aluno diga onde está a peça.

-Fazer a mesma coisa, mas escondendo duas peças, depois três e assim por diante.

-Colocar dezoito pares de pequenos objetos nas gavetinhas e jogar como o jogo da memória, em que cada participante tem de encontrar duas peças iguais.

PROCURA-SE UM PAR**Estimula:**

Memória, atenção, observação.

Descrição:

Em cartões de 8x13cm, desenhe dois quadrados de 2,5cm. Preencha os quadrados com material de estímulo (letras, números, palavras, figuras). Faça um conjunto de cartelas de 2,5cm com os mesmos desenhos contidos nos cartões.

Exploração:

Dar a cada um dos alunos um cartão virado para baixo. Pedir que virem seus cartões, observem o que há neles e virem novamente para baixo. Em seguida pedir que procurem nas cartelas que estarão dispostas sobre a mesa, as gravuras iguais às dos seus cartões.

ASSEMBLÉIA DE OBJETOS

Estimula:

Memória, atenção, concentração.

Descrição:

Faça uso de uma variedade de objetos, como cliques, lápis, borracha, canetas, etc.

Procure usar objetos que os alunos costumam geralmente ter em suas carteiras, ou distribua entre eles vários objetos.

Exploração:

-Pedir aos alunos que prestem atenção à ordem que você vai dar: “Quero que cada um de vocês peguem um lápis, uma caneta e uma borracha (e assim por diante).”

-Pedir aos alunos que fechem os olhos e se concentrem. Ler para eles uma lista de objetos. Pedir para que abram os olhos e disponham sobre a carteira os objetos na mesma ordem que foi pedido.

4.10 CLASSIFICAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO DE CONJUNTOS

Estimula:

Classificação, contagem, noção de conjunto.

Descrição:

Encha uma caixa com pequenos objetos, como cliques, parafusos, botões, etc. Serão necessárias também caixinhas menores vazias ou potes.

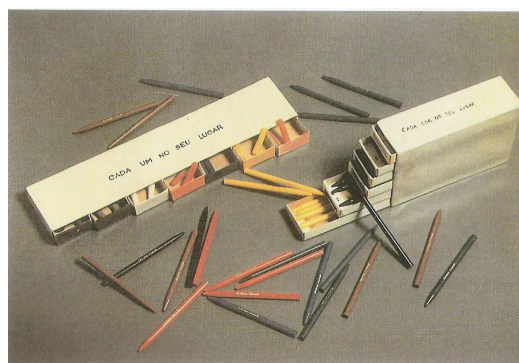
Exploração:

Pedir que cada uma das crianças procure por um tipo de objeto dentro da caixa. Ex. criança A procure os cliques, criança B encontre os botões, etc.

Quando terminarem de procurar, contem seus objetos e coloquem-nos em seu pote vazio. Vamos ver quantos conjuntos de objetos diferentes foram formados.

CADA COR NO SEU LUGAR**Estimula:**

Percepção visual, classificação e discriminação das cores.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

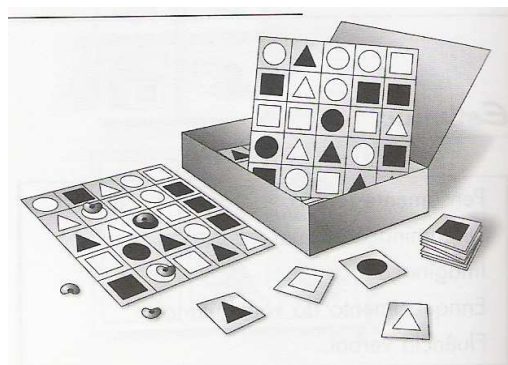
Unir seis caixas de fósforos vazias com durex colorido ou papel colorido. Pintar a frente de cada gavetinha de uma cor diferente. Selecionar tampas de canetinhas hidrocor usadas, ou botões, das mesmas cores pintadas nas gavetas. Colocar o mesmo número de peças em cada gaveta.

Exploração:

As peças são colocadas aleatoriamente na mesa e a criança tem que classifica-las pela cor e coloca-las na gaveta correspondente.

BINGO DE FORMAS GEOMÉTRICAS**Estimula:**

Classificação, percepção visual, reconhecimento de formas e cores, atenção e concentração.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

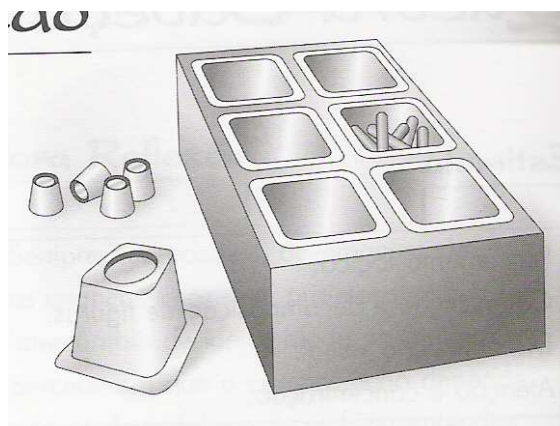
6 cartelas (20x20cm) contendo desenhos de círculos, triângulos, quadrados, retângulos (em cores diferentes). 36 cartelinhas (4x4cm) das mesmas figuras, para serem sorteadas. Tampinhas de refrigerante para marcar a figura sorteada.

Exploração:

Ao ouvir a descrição da figura “cantada”, a criança coloca uma tampinha em cima da figura correspondente. Ganha o jogo quem conseguir completar uma fileira horizontal ou vertical.

CAIXA DE CLASSIFICAÇÃO**Estimula:**

Classificação, pensamento, discriminação visual, coordenação visomotora, reconhecimento de objetos iguais, atenção e concentração.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Uma caixa de sapato virada de cabeça para baixo, com seis orifícios do tamanho correspondente ao dos potes de iogurte. Seis tipos diferentes de materiais pequenos, como carretéis, botões, toquinho de lápis, etc. A caixa foi forrada com papel fantasia.

Exploração:

-Misturar todos os objetos e pedir à criança que classifique, colocando cada tipo em um lugar na caixa.

-Colocar uma peça em cada pote e pedir à criança que deixe todos os potes com seis peças.

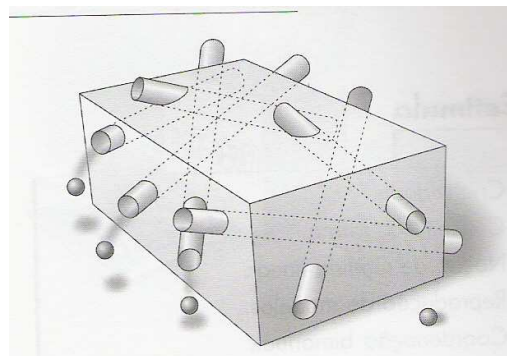
-Com os potes com seis peças, retirar objetos para que o primeiro fique com uma, o segundo com duas, o terceiro com três, assim por diante.

-Colocar alguns objetos nos potes e pedir à criança que deixe todos os potes com a mesma quantidade.

-Dar 12 pequenos objetos e pedir que sejam distribuídos igualmente nos potes, sem deixar nenhum de fora.

4.11 PENSAMENTO LÓGICO

POR ONDE A BOLINHA VAI SAIR?



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Estimula:

Pensamento antecipatório, noção de direção, destreza.

Descrição:

Caixa de papelão onde foram feitos furos por onde passam canudos que atravessam a caixa de um lado ao outro. Bolinhas de gude para escorregarem pelos canudos.

Exploração:

-Colocar as bolinhas e deduzir por onde elas vão sair.

-Dar uma bolinha para cada criança. Pedir que corram ao redor da caixa e, a um sinal dado, coloquem sua bolinha num dos canudos e corram para pega-la na saída.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Estimula:

Pensamento lógico, seqüência lógica, atenção e concentração, estruturação tempo-espacial, discriminação visual, sociabilização.



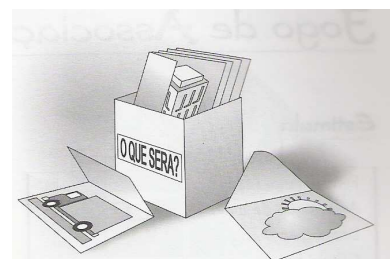
Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Uma tira de cartolina com 7cm de largura, riscada no sentido vertical, de 16 em 16cm. Figuras selecionadas de revista em quadrinhos são colocadas em seqüência na tira de cartolina, para formar uma história, de acordo com o seguinte critério: uma figura é colada no meio do espaço de 16 cm, entre os dois riscos verticais, e a figura seguinte é colada sobre o risco. Depois serão cortadas nos lugares onde foram traçados os riscos, separando a figura ao meio e interrompendo a seqüência.

Exploração:

Montar a seqüência da história juntando as figuras separadas pelo recorte. Narrar a história.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

O QUE SERÁ?**Estimula:**

Pensamento lógico, dedução, reconhecimento do todo através de uma parte, atenção, observação, nomeação, discriminação visual.

Descrição:

Folhas de papel (16x16cm), dobradas ao meio. Na parte interna é colocada uma figura recortada de revista. Na parte dobrada externa da folha é feito um outro recorte (ou dobra), a fim de eliminar uma parte e deixar aparecer uma parte significativa da figura colada dentro.

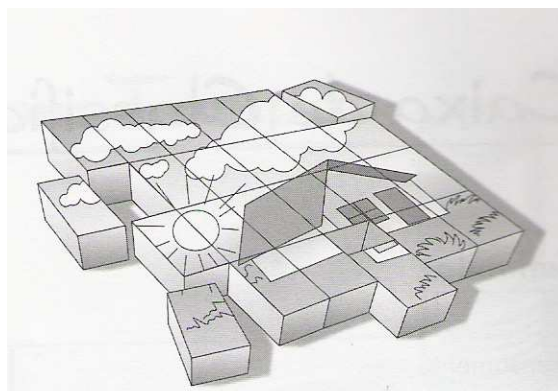
Exploração:

-Adivinhar qual a figura, observando apenas uma parte dela. Para facilitar, pode-se inicialmente mostrar toda a coleção à criança para que ela possa reconhecê-la posteriormente.

QUEBRA-CABEÇA

Estimula:

Pensamento lógico, composição e decomposição de figuras, discriminação visual, atenção e concentração.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Caixas de fósforo em quantidade suficiente para cobrir as figuras que são colocadas uma em cada lado do conjunto de caixas. A figura é cortada com estilete no espaço entre as caixas. Ao redor do desenho, um durex colorido forma a moldura do quebra-cabeça. A parte lateral das caixinhas foi fechada com durex colorido.

Exploração:

- Desmontar e montar o jogo, compondo o desenho como um quebra-cabeça.
- Caso a atividade seja difícil para a criança, faça inicialmente a moldura e peça para completar a figura.

SEQUÊNCIA DE ATRIBUTOS

Estimula:

Noção de seqüência lógica, percepção visual, atenção, percepção de detalhes.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Tampas, caixinhas, ou qualquer outro material em que possam ser coladas figuras e papel colorido. Encapar as caixinhas com papel da mesma cor. Escolher uma figura para ser o padrão. Recortar e colar nas caixinhas partes da figura, de modo que em cada peça seja acrescentado um atributo (parte da figura) até que a última peça represente a figura total.

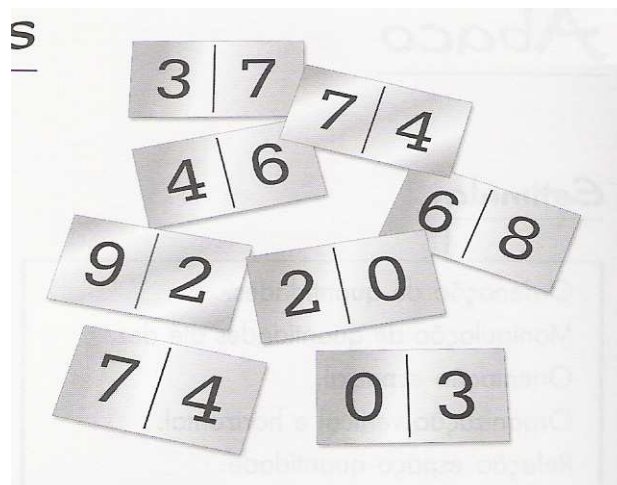
Exploração:

Espalham-se as peças na mesa de forma aleatória e o aluno deve colocá-las em seqüência lógica. Esta pode ser de um elemento até chegar ao todo, ou iniciar pelo todo até chegar a um elemento.

4.12 MATEMÁTICA

DOMINÓ DE NÚMEROS**Estimula:**

Reconhecimento de numerais, noção de adição e de subtração, desenvolvimento do pensamento.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

28 cartelinhas de aproximadamente 6x12cm, com dois números em cada uma. Números de 0 a 9 (recortados de folhas de calendário) na quantidade de quatro de cada, foram colados nas duas partes dos dominós, seguindo as mesmas características do jogo de dominó.

Exploração:

- Jogar como dominó, associando os números iguais.
- Mudar a regra do jogo e, ao invés de colocar números iguais, criar outra opção, por exemplo, somando mais dois ao número da cartela, ou subtraindo dois, etc.

RODA PIÃO

Estimula:

Relação número/quantidade,
coordenação motora e identificação.



Descrição:

Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Confeccionar uma caixa de papelão com 40x40cm para ser o tabuleiro. Com o mesmo tamanho (40cm) fazer um quadrado de papel branco e dividi-lo em 16 quadrados menores (10x10cm). Colorir alguns quadrados com cores diversas, deixando alguns em branco. Os quadrados coloridos são numerados alternadamente de 1 a 5. Cola-se esta cartela no fundo da caixa. Para confeccionar o pião, recorta-se em papelão, um círculo de 5cm, colorindo com as mesmas cores do tabuleiro. Fazer um furo no centro e colocar um pedaço de lápis com ponta, de modo que ele fique com o mesmo tamanho nos dois lados do círculo. Com a mesma cor dos quadrados numerados, confeccionar o material de contagem e colocar num saquinho de pano.

Exploração:

Roda-se o pião no tabuleiro, e conforme o número e a cor onde o pião parou, o jogador retira da mesa as peças do material de contagem. Quando o pião parar num quadrado em branco, o jogador perde a vez. Ganha quem conseguir o maior número de peças.

JOGO DE ARGOLA

Estimula:

Percepção viso-motora,
identificação de cores e a relação
número/quantidade.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

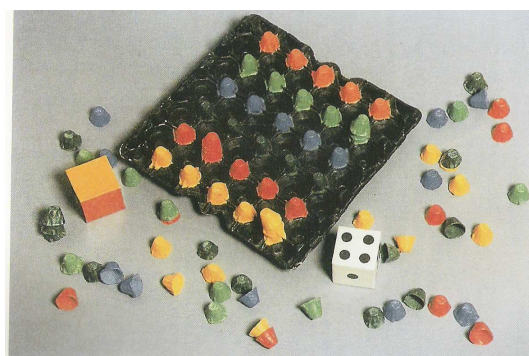
10 garrafas descartáveis. Colocar uma porção de areia no fundo da garrafa. Cortar papel crepom de cores variadas, em tiras e colocar em cada garrafa uma cor. Recortar em papel preto os numerais de 1 a 10 e colar um em cada garrafa. Cortar tampas de plástico no tamanho que encaixem nas garrafas, para servir de argolas.

Exploração:

As garrafas ficam agrupadas, e a uma distância de 4 a 6 metros as crianças lançam a argola: quando acertam, verificam o número contido na garrafa e retiram no material de contagem a cor e a quantidade correspondentes. Ganha quem conseguir o maior número de pontos.

JOGO LÓGICO**Estimula:**

Noções de quantidade, cor encaixe e raciocínio lógico.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Uma bandeja grande de ovos (quadrada). Pintar uma das bandejas com tinta guache em seis cores diferentes, sendo uma fileira de cada cor. Cortar 84 peças de outras bandejas e colorir com as mesmas cores do tabuleiro. Fazer dois dados: um deles é pintado nas mesmas cores do tabuleiro, e o outro, com quantidade de 1 a 6.

Exploração:

Cada criança escolhe uma cor. Espalham-se as peças pequenas na mesa. Joga-se então o dado da cor e em seguida o da quantidade. Verifica-se o resultado (ex. 4 e amarelo) e retiram-se as peças encaixando-as no tabuleiro, na fileira da mesma cor. Ganha quem primeiro preencher a sua fileira.

JOGO DOS NÚMEROS

Estimula:

Identificação de numerais, ritmo, habilidades motoras, atenção e socialização.

Descrição:

Cartões com números de 0 a 9 espalhados pelo chão da sala num espaço delimitado.

Exploração:

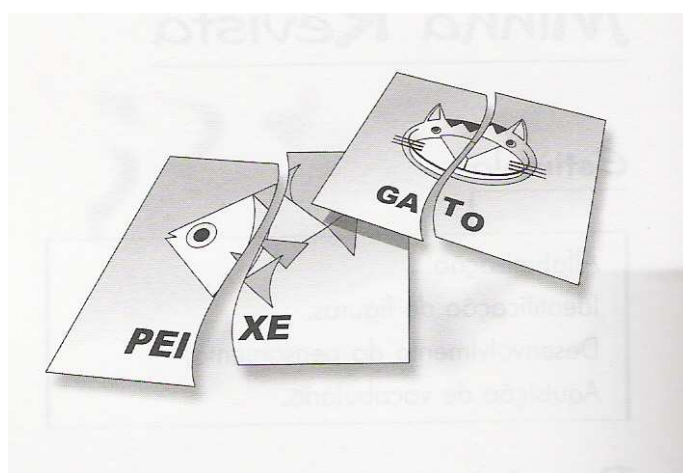
Solicitar que as crianças pulem e saltem ao redor dos cartões ao ritmo de uma música. Quando parar a música, o professor indica um determinado número e todos deverão parar no respectivo número.

4.13 ALFABETIZAÇÃO

FIGURAS CORTADAS

Estimula:

Alfabetização, estruturação silábica, vocabulário, atenção e concentração, observação, relação parte/todo, composição de palavras e figuras.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Retângulos de cartolina com figuras de revistas e o nome do objeto em letra de forma, embaixo da figura, de modo que a palavra fique do tamanho da figura. O corte é feito sinuosamente no sentido vertical, separando as sílabas.

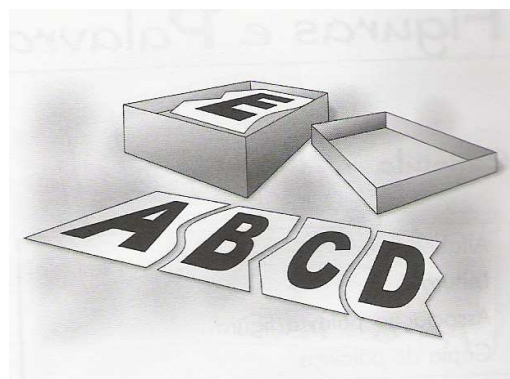
Exploração:

- Observar a figura, decompô-la e recompor as partes.
- Observar e misturar as partes, recompor todas as figuras, dizer o que está escrito, ler as sílabas separadas e formar novas palavras.

ABECEDÁRIO

Estimula:

Alfabetização, memorização da seqüência alfabética, ordenação e seqüência de letras, aquisição de conceitos de antes e depois, atenção e concentração.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Lâminas de plástico com 6cm de largura, aproximadamente, tiradas de garrafas de água sanitária. O recorte é feito de forma irregular de modo que os encaixes fiquem diferentes uns dos outros. Em cada uma das peças está colada uma letra na seqüência do alfabeto.

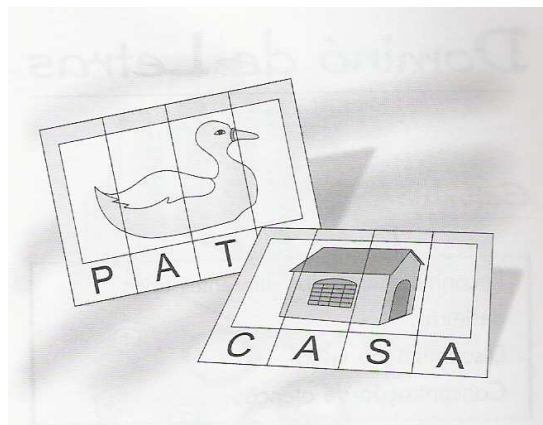
Exploração:

- Oferecer as peças à criança e deixar que ela descubra que o encaixe das peças resulta na composição do alfabeto.
- Perguntar qual a letra que vem antes do M, depois do H, assim por diante.
- Variação: substituir as letras por números.

QUEBRA-PALAVRAS

Estimula:

Interesse por letras e palavras, composição de figuras e palavras, reconhecimento de letras, ordenação das letras na palavra.



Nylse Helena Silva Cunha: Criar para brincar

Descrição:

Pedaços de papel cartão com 15cm de altura e comprimento de acordo com a extensão da palavra, nas quais são desenhadas (ou coladas) figuras e, abaixo das mesmas, a palavra correspondente, em letra de forma. As cartelas são cortadas em tiras verticais de forma que a cada letra corresponda um pedaço da figura.

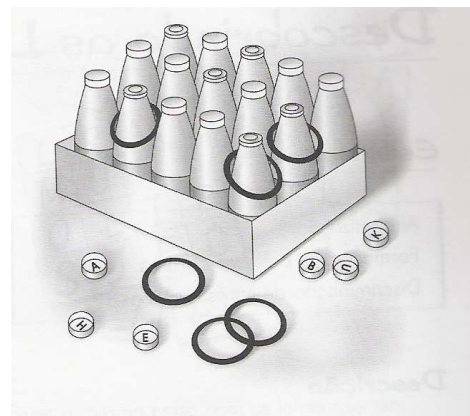
Exploração:

-Entregar para a criança o conjunto de tiras de cada figura e sugerir que descubra qual palavra poderá ser formada. A composição da figura é também a composição da palavra.

GANHANDO LETRAS

Estimula:

Alfabetização, reconhecimento de letras, formação de palavras, coordenação dos movimentos amplos, arremesso.



Nylse Helena Silva Cunha:
Criar para brincar

Descrição:

Dez garrafas de plástico, em cujas tampas estão pregadas, com durex, letras do alfabeto. As garrafas são cortadas a 10cm da base e colocadas dentro de uma caixa de papelão com aproximadamente 60x40cm. As argolas são feitas com a parte de baixo que sobrou das garrafas e encapadas com tiras de papel. As tampas avulsas devem conter letras iguais às que estão nas garrafas, basicamente, três de cada.

Exploração:

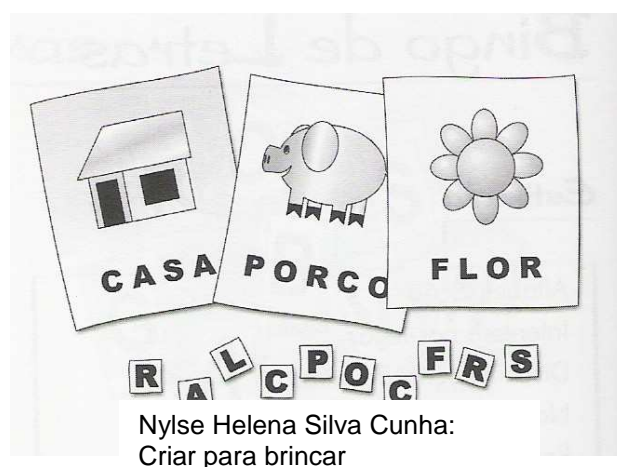
-Jogar as argolas e, se conseguir encaixá-las, pegar uma letra igual a cada letra acertada.

-Cada jogador tem direito a cinco jogadas na partida e a jogar cinco argolas de cada vez.

-Ao final do jogo ganha quem tiver feito maior número de palavras com as letras que ganhou.

O NOME É...**Estimula:**

Desenvolvimento da alfabetização, discriminação das letras, discriminação de sílabas, desenvolvimento da leitura, composição de palavras.

**Descrição:**

Figuras de revistas coladas em fichas de cartolina ou capas de pastas reaproveitadas. Embaixo de cada figura, aparece o nome da mesma em letras de forma e maiúsculas. Letras do alfabeto, de imprensa e maiúsculas avulsas, coladas em quadradinhos de cartolina.

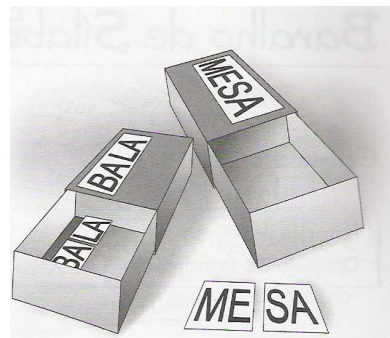
Exploração:

Ler a palavra, procurar as letras avulsas correspondentes e formar essa palavra.

DESCUBRA A PALAVRA

Estimula:

Alfabetização, pensamento lógico.



Nylse Helena Silva Cunha:
Criar para brincar

Descrição:

Caixas de fósforo recobertas com papel contacto ou fantasia, onde estão guardadas cartelinhas com silabas que compõem uma palavra. Por fora da caixa poderá estar escrita a palavra ou colada uma figura correspondente.

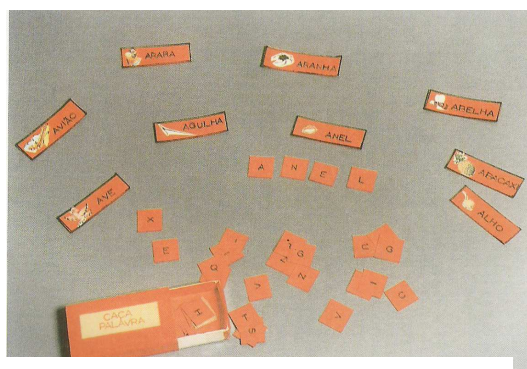
Exploração:

Distribuir as caixinhas para que descubram qual a palavra que pode ser formada com aquelas silabas, ou para que formem a palavra escrita na caixa, ou o nome da figura correspondente.

CAÇA PALAVRAS

Estimula:

Leitura e escrita de palavras, percepção visual, convívio com material letrado.



Santa Marli P. dos Santos.
Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo

Descrição:

Selecionam-se figuras de uma mesma família (animais, frutas ou palavras com a mesma inicial). Recortar cartelas de forma retangular (3x10cm). Colar a figura numa das extremidades, escrever o nome logo após a figura. Com cartelas menores (3x3cm) escrever todas as letras do alfabeto duas vezes e mais três vezes as vogais. Guardar todo o material em uma caixa encapada.

Exploração:

Distribuir os cartões para as crianças, cada uma deverá buscar as letra iguais às dos nomes escritos nos cartões, para formar a palavra.

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. (orgs). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

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

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

MARANHÃO, Diva Nereida M. Machado. **Ensinar Brincando: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira.** Rio de Janeiro: WAK, 2004.

NITZKE, Julio A.; CAMPOS, Márcia de Borba; LIMA, Maria de Fátima do Prado. **Piaget: estágios de desenvolvimento.** Disponível em <http://penta.ufrgs/~marcia/estagio2.htm> Acesso em: 6 out 2008.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** [tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **Psicologia e pedagogia.** [tradução Dirceu Anccioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva]. Rio de Janeiro: Forense, 1970.

_____. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 1998.

RIBEIRO, Maria Luisa S. O jogo na organização curricular para deficientes mentais. In: KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2008. p. 133-141

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo.** Porto Alegre: Artmed, 1995.

SILVA, Mônica Soltau da. **Clube da matemática: jogos educativos.** Campinas, SP: Papirus, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 5ª ed. São Paulo: Ícone, 1994.