

## O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DE INCLUSÃO DOS ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS

Paulo Cesar da Vitória  
IES/FABRA - UFES-CAPES  
Laurídia M<sup>a</sup> Ferreira da Silva do Monte  
IES/FABRA-CAPES  
Sabrina Mota Seibert  
IES/FABRA-CAPES  
Allan Souza Loureiro  
IES/FABRA-CAPES  
Prof. Sebastião Luiz Batista  
PIBID/CAPES- IES/FABRA

### Resumo

O (PIBID) programa institucional de bolsa de iniciação a docência da (CAPES/MEC) Coordenação de Aperfeiçoamento do Pessoal de Ensino Superior ligado ao Ministério da Educação, tem por finalidade a inserção dos graduandos em licenciaturas nas escolas de educação básica. No decorrer de nossa pesquisa, compreendemos que o lúdico conquistou uma ampla extensão no ambiente escolar, com grande riqueza de materiais e recursos que agem de forma facilitadora no processo de ensino aprendido. Educação e lúdico caminham juntos e formam uma parceria importante no sentido de modificar o comportamento da pessoa humana. Aliar os jogos e brincadeiras as práticas educativas, favorece o processo de transformação da escola, tornando esse ambiente sedutor, contribuindo para o processo de inclusão tão desejado de ser alcançado na escola inclusiva. Considerando a importância atribuída aos jogos e brincadeiras na aprendizagem, nos propusemos a refletir sobre as suas contribuições para a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais. Utilizamos-nos da pesquisa bibliográfica já que o tema é objeto de pesquisa de outros autores e ganha notoriedade na academia no processo de ensino aprendido. O uso desses recursos permite um trabalho pedagógico que possibilita a construção do conhecimento e do desenvolvimento do indivíduo. O potencial motivador que reconhecemos existir na relação da brincadeira infantil com a função sócio-pedagógica e de interação social é motor no processo de inclusão. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brincar pode favorecer a imaginação,

o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. Evidenciando o potencial lúdico para a inclusão e alfabetização.

## **Introdução**

O PIBID programa institucional de bolsa de iniciação a docência da CAPES/MEC tem por finalidade a inserção dos graduandos em licenciaturas nas escolas públicas de educação básica. Este trabalho promove a conexão entre o curso de Pedagogia do Centro de Ensino Superior FABRA e uma Escola Municipal da Serra, ES.

Iniciamos nosso trabalho destacando mais especificamente o brincar, as brincadeiras e jogos no processo de ensino aprendizagem. Educação e lúdico caminham juntos e formam uma parceria importante no sentido de modificar o comportamento da pessoa humana, contribuindo para a apropriação do conhecimento, desenvolvimento e formação da criança.

A brincadeira é para a criança um dos principais meios de expressão que possibilita a investigação e a aprendizagem sobre as pessoas e o mundo. Valorizar o brincar significa oferecer espaços e brinquedos que favoreçam a brincadeira como atividade que ocupa o maior espaço de tempo na infância.

O brincar revela-se na infância e segue com o ser humano até a vida adulta. Jogar ou brincar são motivacionais no processo de interação do ser humano com seu meio e com o outro que participa do mesmo círculo. É possível notar que desde a interação com a mãe a criança manifesta a necessidade de brincar.

Vygotsky (2003) nos ensina que no começo do desenvolvimento infantil, o adulto aparece como o mediador entre a criança e o mundo a sua volta, essa mediação é fator fundamental para que a criança estabeleça relações e experimentos afetivos, motores e cognitivos, vivenciando situações lúdicas ainda desconhecidas, desenvolvendo-se.

Ante o exposto necessário se faz pensar, de que forma o Lúdico pode auxiliar na inclusão e aprendizagem dos alunos com Necessidades Educativas Especiais? Objetivamos a partir do questionamento citado, refletir, como a brincadeira facilita o processo de inclusão.

## **O que falam os nossos interlocutores?**

Na vida das crianças quase tudo é brincadeira, por isso, entendemos que o aprender deve estar relacionado ao brincar. O espaço e a rotina da sala de aula precisam ser planejados de modo a proporcionar experiências e contato com todas as linguagens.

Ao brincar a criança interage, aprende a socializar-se, respeitar regras e ganhar autonomia, o aprendizado torna-se proveitoso e prazeroso. As atividades lúdicas são extremamente importantes no aprendizado das crianças, pois são atividades que reúnem interesse e ao mesmo tempo exigem concentração das mesmas. A partir de jogos, brinquedos e brincadeiras, a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, enfim, aprender.

Segundo Freire (1997, p. 116):

O brincar é a essência do pensamento lúdico, a característica das atividades executadas na nossa infância. É uma atividade espontânea, livre, prazerosa e que é acessível a qualquer pessoa, independente da faixa etária, credo religioso, classe social ou condição econômica.

Nesse sentido, por meio de brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois além de ter a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia estimuladas, ainda desenvolve a linguagem, a concentração e a atenção com reflexos positivos na vida adulta.

Portanto, o brincar se torna um facilitador no processo de inclusão o que ocorre a partir do momento em que a criança 'brincando' consegue manifestar seus saberes e emoções por meio de distintas linguagens, sendo incluída e aceita pelos seus diferentes companheiros de brincadeiras, que também terão uma linguagem própria em busca deste acolhimento.

[...] o jogo possui grande relevância em função de viabilizar condições para o aprendizado e entre estas se destaca um aspecto fundamental que é a socialização, onde através das quais os indivíduos constroem seu leque de conhecimentos mediados pelas relações que estabelecem com o meio (SOARES, 2010, p. 3)

Ao nos apropriarmos de atividades interativas e atraentes para as crianças, afastamos aquelas atividades pouco criativas e cansativas que permeiam o ambiente escolar. Permitindo tornar este espaço mais atrativo e agradável

fazendo com que a criança se sinta bem recepcionada e tenha vontade de fazer parte deste ambiente.

Da Vitória *et al* (2015), acrescenta que Mesmo com toda a teorização e esforço por parte de muitos profissionais de educação em prol de uma escola inclusiva, ainda é possível perceber nitidamente o quanto se faz necessário lutar pela educação inclusiva de fato.

Aliar os jogos e brincadeiras as pratica educativas, favorece o processo de transformação da escola, contribuindo para que ocorra a inclusão, objetivo tão desejado de ser alcançado na escola inclusiva.

A experiência adquirida com a integração escolar e toda a reflexão que a mesma gerou sobre a escola que exclui uma parte considerável dos seus alunos, não somente os que se encontram em situação de deficiência, ajudaram a desencadear o movimento da inclusão que pretende promover o sucesso pessoal e acadêmico de todos os alunos, numa escola inclusiva (Sanches e Teodoro, 2006, p. 6).

Nesta hipótese o brincar assume uma função estimuladora, possibilitando o desenvolvimento de habilidades e interação social favorecendo a expectativa da superação dos problemas de aprendizagem.

Para Vygotsky (2003), os elementos biológicos (funções psicológicas elementares) são dominantes sobre os sociais (funções psicológicas superiores, as quais distinguem o homem de outros animais) no princípio do desenvolvimento humano, logo, integração social é fator fundamental para a evolução do pensamento. Neste contexto este artigo tem por finalidade refletir sobre a importância do lúdico no processo de inclusão.

### **Objetivo geral**

Nossos teóricos defendem que o lúdico contribui para o desenvolvimento da criança e para a interação social, nos propusemos a refletir sobre as suas contribuições para a inclusão e aprendizagem dos alunos com necessidades educacionais especiais.

### **Objetivos Específicos**

- Dialogar com as teorias sobre a temática da educação inclusiva;
- Reconhecer a importância do lúdico na construção do conhecimento;

- Compreender que o lúdico deve fazer parte do planejamento pedagógico.

## **METODOLOGIA**

Utilizamos-nos da pesquisa bibliográfica já que o tema é objeto de pesquisa de outros autores e ganha notoriedade na academia no processo de ensino aprendido.

A Pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de matérias publicadas em livros, artigos, dissertações e teses. Ela pode ser realizada independentemente ou pode constituir parte de uma pesquisa descritiva ou experimental. Segundo Cervo, Bervian e da Silva (2007, p.61), a pesquisa bibliográfica “constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema”.

Nossa metodologia nos favoreceu dialogarmos com diversos autores sobre a importância do lúdico no processo de ensino aprendido, nos propiciando observar como esse processo favorece a inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais.

## **JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA.**

Segundo Cunha (1998), o jogo pedagógico ou didático tem como proposta proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico, sendo um recurso para melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem.

No entanto, o jogo no ambiente educacional nem sempre foi visto como didático, a ideia de jogo estava atrelada ao prazer, ele era pouco desenvolvido para a formação do aluno.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que o professor compreender melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Desta forma, “O jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações” (KISHIMOTO, 1996, p. 183).

Já o brinquedo é um objeto destinado a divertir uma criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. É sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, seja ele industrializado, artesanal, feito pelas pessoas que convivem com a criança ou pela própria criança.

Para Vygotsky (1988, p.117)

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do comportamento diário. No brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade.

A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, e o mundo em que vive.

O brinquedo, a brincadeira e o jogo são produtos de cultura e seus usos, permitem a inserção da criança na sociedade. Brincar é uma necessidade básica, da mesma forma como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. "A criança precisa brincar, inventar, jogar, para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo." (RALLO, 1993, p.11). A estratégia lúdica vem se configurando como uma importante ferramenta pedagógica e de inclusão.

### **Sem querer concluir**

Esta pesquisa nos permitiu desvelar que o lúdico no processo de ensino aprendido contribui para o desenvolvimento da criança. Além disso, as atividades lúdicas permitem estabelecer a relação da brincadeira infantil com a função sócio-pedagógica e de interação social.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. Evidenciando destarte o potencial lúdico para a inclusão e alfabetização.

Reiteramos que o lúdico é de suma importância na educação, pois, ensina a criança a brincar e aprender com prazer além de que há um desenvolvimento em vários aspectos se tornando um importante aliado pedagógico.

Cabe ao educador reconhecer o valor pedagógico da ludicidade na prática, propiciar por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, aprendizagens significativas. A prática pedagógica relacionada com o lúdico estimula a curiosidade e contribui para um aprendizado prazeroso, sem impor os conteúdos. O ato de brincar na escola possibilita a apropriação do conhecimento, além de ser um recurso pedagógico estratégico e diferencial neste processo.

As atividades lúdicas são um grandioso recurso no processo de socialização colaborando significativamente com a inclusão e com a construção da identidade da criança, o desenvolvimento saudável da socialização ao longo da vida, propicia melhores habilidades empáticas, flexibilidade e maiores chances de sucesso pessoal, escolar, familiar e profissional na infância.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; DA SILVA, Roberto. Metodologia Científica. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CUNHA, N.H.S. Brinquedoteca: **definição, histórico no Brasil e no mundo**. In: FRIEDMANN, A. (org) **O direito de brincar**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abring, 1998, p.37-52

FREIRE, Paulo. **A Pedagogia do Oprimido**. 10°. ed. São Paulo: Editora Vozes, 1997.

KISHIMOTO, T, M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MACHADO, Sandra Maria; DA VITORIA, Paulo Cesar; RIBEIRO Adriana Bonfim; FRÓIS Natalia Silva. **EDUCAÇÃO INCLUSIVA: INCLUIR/EXCLUIR ENSINANDO, NARRATIVAS DOCENTES**. I Seminário PIBID Região sudeste e III Seminário PIBID/ES – 2015.

RALLO, Rose Mary Petry de. **A magia dos jogos na alfabetização**. Porto Alegre: Kuarup, 1993.

SOARES, Jiane Martins. A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil.  
Disponível em:  
[HTTP://www.planetaeducação.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1869](http://www.planetaeducação.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1869). Acesso  
em: 30/06/2016.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São  
Paulo: Ícone1988.

\_\_\_\_\_ **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.