



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação em PEDAGOGIA

O Lúdico no processo de inclusão

Tatiana Candido do Nascimento
Camila S. C. A. de M. Herculian (Orientador)

RESUMO

O brincar é algo fundamental, pois ele, além de desenvolver a inteligência da criança, ativa suas verdadeiras potencialidades e habilidades. Sendo assim, o brincar torna-se algo de relevante importância, indispensável para o desenvolvimento infantil. A criança quando brinca coloca, cria um espaço de aprendizagem podendo se expressar de diversas maneiras. O brincar vai muito além de motivar, ele é um recurso pedagógico de grande relevância que torna a sala de aula um espaço aconchegante, divertido, descontraído, que possibilita a aprendizagem de uma forma prazerosa. Sendo assim este trabalho teve como objetivo mostrar aos educadores o brincar em trabalho pedagógico, para que, experimentem como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer. A metodologia utilizada neste trabalho é o levantamento bibliográfico, em livros e artigos acadêmicos de diversos autores envolvidos com a temática abordada. Pensando sob a perspectiva da inclusão a ludicidade é importante para o desenvolvimento integral da criança (aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo) uma vez que professor deve compreender que o brincar é fundamental para o aprendizado e a formação da criança em todas as etapas de sua vida. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

Palavras-Chave: Lúdico. Aprendizagem. Inclusão.

ABSTRACT

Playing is fundamental, as it not only develops the child's intelligence, but also activates their true potential and skills. Thus, playing becomes something of relevant importance, indispensable for child development. When children play, they create a learning space and can express themselves in different ways. Playing goes far beyond motivating, it is a pedagogical resource of great relevance that makes the classroom a cozy, fun, relaxed space, which allows learning in a pleasant way. The aim of this study was to show to educators that playing is a way to pedagogical work, so that, as mediators, they experience the true meaning of learning with desire and pleasure. The methodology used in this work is the bibliographic survey, in books and academic articles by several authors involved with the theme addressed. Thinking from the perspective of inclusion, playfulness is important for the integral development of the child (physical, social, cultural, affective, emotional and cognitive aspects) since the teacher must understand that playing is fundamental for the child's learning and training in all stages of life. Through playing the child invents, discovers, experiments, acquires skills, develops creativity, self-confidence, autonomy, expands the development of language, thinking and attention.

Keywords: Playful. Learning. Inclusion.

Introdução

A educação é um ato de busca, interação e apropriação de conhecimentos. É uma ação conjunta entre pessoas, que através da comunicação, cooperam para a transmissão do saber. A infância de uma criança é caracterizada pela existência de jogos, brincadeiras e brinquedos, e segundo Vygotsky “são atividades sociais da criança, cuja natureza e origem específicas, são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade que a criança está inserida” (VYGOTSKY, 1984, p. 97).

No âmbito da Educação Inclusiva há necessidade de atividades lúdicas dentro da sala de aula, pois potencializam e auxiliam a criança a se desenvolver em diferentes aspectos: cognitivo, físico, psicológico, motor e social. O lúdico atua de forma altamente positiva na construção do conhecimento infantil, desenvolvendo nas crianças a imaginação, raciocínio, criatividade e espontaneidade na construção do sistema de representação (leitura e escrita). A infância é a idade das brincadeiras e, a criança quando brinca está desenvolvendo sua identidade e autonomia, sua capacidade de socialização, por meio da interação e experiência de regras perante a sociedade.

O lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois o brincar é algo essencial para as crianças, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. Ao brincar, ela experimenta, descobre, exercita, inventa e confere suas habilidades.

Na Educação Inclusiva o lúdico tem por objetivo proporcionar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em seus projetos educativos, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem infantil, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas, ressaltando que a educação lúdica difere completamente da concepção ingênua de passatempo, diversão superficial e brincadeira vulgar.

Por isso é importante procurar conceituar o lúdico, demonstrar sua importância dentro da educação inclusiva como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que é particularmente poderoso para estimular a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança.

Neste trabalho propomos, então, aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico, para que, experimentem como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer. Diante da justificativa exposta temos como problema de pesquisa os seguintes questionamentos: Diante dessa situação apresentada, questionou-se: como o Lúdico pode auxiliar na inclusão e aprendizagem dos alunos com Necessidades Educativas Especiais? Como o brincar auxilia no processo de inclusão? Como identificar jogos e brincadeiras que auxiliem no processo de inclusão? Partindo desses questionamentos o objetivo central é verificar a importância do lúdico na sala de aula.

Para atingir os objetivos propostos, foi feita uma pesquisa bibliográfica que, segundo Gil (2010, p.29), é “elaborada com base em material já publicado [...], esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e canais de eventos científicos”.

O trabalho está dividido em três capítulos: o primeiro capítulo intitulado: O desenvolvimento cognitivo Infantil; o segundo capítulo: Lúdico na aprendizagem Infantil e para finalizar, terceiro capítulo: O lúdico na prática pedagógica Inclusiva.

Espera-se, ao final da pesquisa, se apresentar como o lúdico representa uma das possibilidades para as crianças satisfazerem suas necessidades de aprendizagem e tornar mais claro o conhecimento, entendendo suas limitações, encorajando-os para seu desenvolvimento, participação nas atividades realizadas, tornando a aprendizagem mais eficaz e prazerosa, assim esperamos demonstrar sua importância dentro da educação inclusiva, como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem. Esperamos ainda contribuir com a literatura acadêmica sobre o tema.

1 Desenvolvimento Cognitivo Infantil

Ao longo de toda a sua vida, o ser humano passa por uma série de processos de desenvolvimento, formando um ser biopsicossocial e espiritual, devido à interação entre o indivíduo e seu meio. A infância é a fase onde a criança vai se adequando ao mundo de forma gradual e lentamente ao mundo. O desenvolvimento está atrelado ao crescimento físico e o biológico. Bock (2002, p.98) diz que:

o desenvolvimento humano refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico. O desenvolvimento mental é uma construção contínua, que se caracteriza pelo aparecimento gradativo de estruturas mentais.

Ainda segundo Bock (2002) o crescimento orgânico está ligado ao desenvolvimento físico do ser humano, que acontece desde o nascimento. A produção de conhecimentos pela criança é espontaneamente produzido a cada estágio do desenvolvimento em que se encontra. Segundo Bock (2002), Jean Piaget destaca fases da criança segundo seu desenvolvimento intelectual, elas são apresentadas segundo as principais características, inclusive no processo de escolarização, são elas:

Período Sensório-Motor (0 a 2 anos): as principais características dessa fase são: aprendizagem da coordenação motora elementar; aquisição da linguagem até

a construção de frases simples; desenvolvimento da percepção; noção de permanência do objeto; preferências afetivas; início da compreensão de regras (BOCK, 2002).

Período Pré-Operatório (2 a 7 anos): as principais características dessa fase podem ser destacadas como: domínio da linguagem; animismo, finalismo; e antropocentrismo egocentrismo, isto é, os objetos são percebidos como tendo intenções de afetar a vida da criança e dos outros seres humanos. Brincadeiras individualizadas, limitação em se colocar no lugar dos outros; possibilidade da moral da obediência, isto é, que o certo e o errado é aquilo que dizem os adultos; aperfeiçoamento da coordenação motora fina (BOCK, 2002).

Estágio Operatório Concreto (dos 7 aos 12 anos): nessa fase as crianças são capazes de aceitar o ponto de vista do outro, levando em conta mais de uma perspectiva. Podem representar transformações, assim como situações estáticas. Têm capacidade de classificação, agrupamento, reversibilidade e conseguem realizar atividades concretas, que não exigem abstração. Nessa fase o processo de escolarização é fundamental (BOCK, 2002).

Estágio das Operações Formais (dos 12 até a vida adulta): É a fase de transição para o modo adulto de pensar. É durante essa fase que se forma a capacidade de raciocinar sobre hipóteses e ideias abstratas. Nesse momento, a linguagem tem um papel fundamental, porque serve de suporte conceitual. Essas fases não são estáticas, pois variam de criança para criança e de acordo com seus estímulos e processo de desenvolvimento (BOCK, 2002).

As crianças têm diversos progressos, sendo de extrema importância os estímulos que favorecem o desenvolvimento e a aprendizagem. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

Ainda de acordo com Piaget, o indivíduo (a criança) aprende estabelecendo e renovando o seu pensamento, por meio da identificação e adaptação das suas

estruturas (BOCK, 2002). Esta construção do pensamento, Piaget chamou de estágios que Carvalho (1992) classifica de modo análogo ao de Piaget, Estágio Sensório-Motor, Estágio Simbólico, Estágio Conceptual e das Operações Formais. Apontando algumas colocações de Book (2002) veremos a importância da escolarização em cada estágio.

Para Bock (2002) o Estágio Sensório-Motor, que vai do zero até os dois anos de idade aproximadamente, no qual se começa a ampliação das coordenações motoras, a criança aprende a distinguir os objetos do próprio corpo e os pensamentos da criança estão ligados ao concreto, sendo fase em que as crianças geralmente frequentam creches, o cuidar e educar devem ser associados continuamente. Neste período a criança está descobrindo as percepções dos seus movimentos e da sua inteligência, e com isso usa a seu favor, para atrair algo do seu interesse.

No final do período, a criança é capaz de usar um instrumento como meio para atingir um objeto. Por exemplo, descobre que, se puxar a toalha, a lata de bolacha ficará mais perto dela. Neste caso, ela utiliza a inteligência prática ou sensório-motor, que envolve as percepções e os movimentos (BOCK, 2002, p.101).

A linguagem e a sociabilidade aparecem no período Pré-Operatório, fator importante, acarretará as modificações nos aspectos intelectual, afetivo e social da criança, estará entre a primeira infância, de 2 a 7 anos. O pensamento da criança está localizado nela própria, é um pensamento individualista, egocêntrico.

A maturação neurofisiológica está completa com novas habilidades, desenvolvendo a coordenação motora fina, temos como exemplo pegar o lápis de cor para desenhar e escrever. A criança passa a ter mais conhecimento, gosta de diferentes atividades, passa a questionar mais sobre as coisas do mundo. Na visão de (BOCK, 2002, p.103)

Com o domínio ampliado do mundo, seu interesse pelas diferentes atividades e objetos se multiplica, diferencia e regulariza, isto é, torna-se estável, sendo que, a partir desse interesse, surge uma escala de valores própria da criança. Ela passa a avaliar suas próprias ações a partir dessa escala.

O Estágio Simbólico, que tem duração aproximada dos dois anos até em torno dos sete anos, o pensamento da criança está localizado nela própria, é um pensamento individualista. E é nesta fase que se desenvolve a linguagem, como

sociabilidade da criança, que se dá por meio da fala, dos desenhos e das dramatizações, contudo a criança em processo de escolarização, com colegas de proximidade de idades tem condições de desenvolver tanto a linguagem quanto a socialização mais rapidamente (BOCK, 2002).

No Estágio Conceptual ou Operações Concretas, a criança ainda é muito egocêntrica e não se mostra capaz de colocar-se na perspectiva do outro, o pensamento pré-conceptual é estático e rígido, a criança capta estados momentâneos, sem juntá-los em um todo, há uma predominância de acomodações e não das assimilações, pela irreversibilidade, a criança parece incapaz de compreender a existência de fenômenos reversíveis. Possui como característica o animismo, o realismo e o finalismo (BOCK, 2002) .

Por fim, no último Estágio, das Operações Formais, que é aproximadamente em torno dos 12 anos até a vida adulta, é uma etapa de mudança, de inventar ideias e conjecturas do pensamento. Aqui a fase da adolescência tem relevância, inclusive o grupo é fator de destaque no desenvolvimento social e também intelectual (BOCK, 2002).

O processo de assimilação e acomodação, descrito por Piaget(1990, p.115) tem papel relevante e eles estão presentes em todas as fase do desenvolvimento da criança.

Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, enquanto a imitação prolonga última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar, ou assimilação predominando sobre a acomodação.

É neste contexto que Piaget (1990) fala de "acomodação de esquemas de assimilação". Todos os processos descritos por ele não ocorrem por si só, é preciso que existam situações favoráveis e desafiadoras para que a criança aprenda, e neste aspecto todo o processo de escolarização tem papel de destaque.

1.1 O Lúdico no Desenvolvimento Cognitivo da Criança

Através do brincar a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração gerando uma maturação de novos conhecimentos.

O brincar é o centro da infância, é um dos meios para o crescimento, e por ser dinâmico, o brincar oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas, por ser natural, viabiliza à criança uma exploração dos mundos exterior e interior. (ANTUNES, 2004).

A atividade lúdica possibilita que as crianças aprendam a relacionar-se com outros, promovendo o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Além disso o brincar trabalha a cooperação, comunicação, competição, reduz a agressividade, formam algumas habilidades sociais através dos jogos e ainda através da brincadeira que as crianças constituem o seu espaço e o diferem um lugar do outro (ANTUNES, 2004).

1.2 O Brincar segundo a BNCC

O desenvolvimento na Educação Infantil, se dá através das brincadeiras e do relacionamento das crianças com outras crianças, com os adultos e consigo mesma. De acordo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e brincadeiras como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (BRASIL, 2017, p.39).

A BNCC apresenta seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças integrantes da Educação Infantil. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. O brincar engloba todos os demais direitos elencados na base e que na escola deve ter intencionalidade educativa.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais [...](BRASIL, 2017, p.36).

Brincando, a criança pode se expressar, conhecer a si e ao outro, resolver conflitos e explorar o ambiente no qual está inserida.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e

a brincadeiras entre as crianças e dela com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017, p.33)

O desenvolvimento de cada uma das crianças, as conversas estabelecidas e as preferências são reveladas a partir daquilo que é oferecido durante as brincadeiras. O brincar, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, que promova o desenvolvimento de cada uma delas.

1.3 O jogo, brinquedo e a brincadeira

O jogo, de acordo com a definição de Kishimoto (2006) consiste em uma tarefa extremamente difícil de ser realizada na medida em que estes não são precisos.

Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma afinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação tem suas especificidades (KISHIMOTO, 2006, p.13).

Kishimoto (2006) cita alguns Gilles Brougerè (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Université Paris-Nord, segundo eles, o jogo apresenta “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto” (p.16).

No caso do contexto social define-se que o sentido do jogo precisa da linguagem de cada contexto social, ou seja, ela não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos das construções do cotidiano. Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem (KISHIMOTO, 2006).

No segundo caso, do sistema de regras, o jogo determina o modelo a ser seguido, tem uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade, o xadrez, por exemplo, tem suas regras definidas e são diferentes de damas, trilha ou amarelinha, cada um tem sua regra.

Por fim, o terceiro e último aspecto coloca o jogo como objeto, algo feito para aquela finalidade, exemplificando, o xadrez:

que se materializa no tabuleiro, sendo que as peças podem ser de papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião (KISHIMOTO, 2006, p.17).

Apesar das definições acima destacadas, há uma dificuldade na definição desse conceito, como já apresentado inicialmente, Kishimoto (2006) destaca em seu trabalho definições de vários autores como, Caillois (1958), Huizinga (1951), Henriot (1989), Fromberg (1987) e Christie (1991) entre outros que produziram conceitos em diferentes tempos históricos e espaços geográficos como descrito a seguir.

Para Huizinga (1951 *apud* Kishimoto, 2006), o jogo deve ter caráter de liberdade “não-sério”, para as crianças irem muito além das suas fantasias, deve ser uma atividade voluntária de natureza livre e quando imposta deixa de ser uma brincadeira ou um jogo.

A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. (KISHIMOTO, 2006, p. 24)

Caillois (1958 *apud* Kishimoto, 2006) tem a mesma linha de raciocínio de Huizinga, definindo que o jogo tem esse caráter de liberdade, porém ele apresenta um novo elemento o “caráter improdutivo”. É incerto porque tudo depende das ações realizadas pelo jogador e tem um caráter improdutivo porque o que interessa é o processo em si de brincar e não a preocupação com alguma aquisição física ou mental.

Já Christie (1991b *apud* Kishimoto, 2006) utilizando-se de vários estudos a respeito das características do jogo infantil, elaborou critérios para identificar os traços dos mesmos:

1. A não literalidade: a realidade interna predomina sobre a externa;
2. Efeito positivo: prazer ou alegria de brincar e quando a criança está satisfeita demonstra por meio do sorriso;

3. Flexibilidade: a ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas e assim a criança se torna mais flexível e mais ágil na busca de alternativa de ação;
4. Prioridade do processo de brincar: onde a concentração da criança está direcionada para a atividade em si e não para os resultados;
5. Livre escolha: onde o jogo só é considerado jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança;
6. Controle interno: quem joga é que determina o desenvolvimento dos acontecimentos.

Christie (1991b *apud* Kishimoto, 2006) ainda indica quatro características que compõem um jogo: a não literalidade, o efeito positivo, a flexibilidade e a finalidade, que são os indicadores mais úteis e confiáveis do jogo infantil. A não literalidade, os objetos ou situações de um jogo podem ter outro significado para o sujeito que brinca, conforme o seu desejo. O sentido habitual é ignorado por outro sentido, referindo à representação simbólica, exemplificando, as tampas de panelas que fazem parte da cozinha podem se transformar em escudo de guerra e o bichinho de pelúcia vira o bebê que chora.

Manifestações de prazer, alegria, descontração e satisfação estão sempre presentes em uma situação de jogo, uma marca dessas manifestações é o sorriso, se isso ocorre temos o efeito positivo do jogo.

Quanto à flexibilidade, a ausência de pressão no ambiente torna o clima mais descontraído, é a liberdade de ação, combinações, isso propicia o desenvolvimento favorável do jogo. Já a finalidade não há outro interesse da criança durante a brincadeira que não seja brincar.

Outras características a serem analisadas são a livre escolha e o controle interno, os quais são indicados como auxílio para os professores discriminarem se estão oferecendo atividades escolares como jogo ou trabalho. Se “a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não terá jogo, mas trabalho” (KISHIMOTO, 2006, p.26).

O jogo infantil para Fromberg (1987 *apud* Kishimoto, 2006), inclui ainda as características do simbolismo, significação, atividade, ser voluntário, regado e episódico:

O simbolismo que representa a realidade e atitudes; significação: permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado: incorporar motivos e interesses; regado: sujeito a regras implícitas ou explícitas; e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente (FROMBERG, 1987 *apud* KISHIMOTO, 2006, p.27)

Brougerè, filósofo citado por Kishimoto (2006, p.27) acentuou que o “jogo inclui uma reflexão de segundo grau (a natureza simbólica), as regras, a incerteza dos resultados, a futilidade (sem consequência) e a motivação interna”.

Kishimoto (2006, p.27), sintetizando todos os elementos que os autores levantaram a respeito do conceito jogo, concluiu que existem pontos comuns entre eles:

1. liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer), futilidade, o “não-sério” ou efeito positivo;
2. regras (implícitas ou explícitas)
3. relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados;
4. não-literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e
5. contextualização no tempo e no espaço.

A relação existente entre o jogo e a educação, é que o jogo é considerado uma forma de recreação infantil, uma cultura presente desde a antiguidade greco-romana, porém o intuito destesvai além da tarefa recreativa, pode favorecer o ensino dos conteúdos em sala de aula, estabelecer as necessidades de cada quadro infantil e mostrar diagnosticamente as personalidades das crianças (KISHIMOTO, 2006).

Outro conceito a ser definido neste estudo, é o brinquedo. De acordo com Kishimoto (2006) o brinquedo consiste no objeto concreto que dá o suporte à brincadeira, ou seja, objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Esses objetos são construções culturais, sociais e históricas. Pode-se destacar que o brinquedo consiste no objeto de interação entre a criança e o mundo em que vive.

Já a brincadeira é identificada por Kishimoto (2006) como uma ação voluntária e consciente que a criança desempenha ao mergulhar na ação lúdica. A brincadeira é uma atividade que pode ser coletiva tanto quanto individual, sendo que as regras não limitam a ação lúdica, a criança pode sair quando quiser, ela tem

liberdade de incluir novos membros, e também impor as próprias regras, por fim, existe maior liberdade de ação para as crianças. Sendo assim, “brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo” (KISHIMOTO, 2006, p.21)

Ela ainda apresenta “alguns tipos de brinquedos e brincadeiras presentes na educação infantil”: o brinquedo educativo, a brincadeira tradicional, brincadeira de faz-de-conta e a brincadeira de construção.

O brinquedo ou brincadeira educativa com finalidades pedagógicas merecem algumas considerações:

- 1.função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente;
- 2.Função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.(KISHIMOTO, 2007, p. 37)

Assim sendo, o brinquedo educativo apresenta um duplo sentido, considera-se um objeto que possibilita o ensino de algum conteúdo, ao mesmo tempo que o faz de forma prazerosa.

Em relação as brincadeiras tradicionais referem-se a ações em que prevalece a questão cultural, normalmente tem característica geracional, sendo transmitidas pelos pais e acrescenta ao currículo da criança uma boa oralidade, espontaneidade e convivência em grupo. Vale destacar que além das brincadeiras tradicionais, temos os brinquedos tradicionais infantis tais como petecas, pião, carrinhos e bonecas (KISHIMOTO, 2006).

Quanto às brincadeiras de faz-de-conta, estas se caracterizam por serem simbólicas, a imaginação prevalece, permite as crianças vivenciarem papéis diferenciados, anteciparem ações e não se prenderem a realidade imediata de contexto. Essas brincadeiras estimulam a linguagem, a cognição e a afetividade. Os brinquedos também são utilizados nessas brincadeiras imaginárias, destaca-se, no entanto, que nesse caso os objetos nem sempre precisam representar a realidade, como por exemplo, um galho transforma-se em um cavalo, uma blusa em um bebê (KISHIMOTO, 2006).

Por fim, as brincadeiras de construção desenvolvem a habilidade da criança, estimula a criar e aumenta a experiência sensorial da mesma. Ela tem como pai Froebel, o grande criador dos jogos de construção que estimula a imaginação.

Enfatizando que o jogo de construção e as brincadeiras de faz-de-conta tem uma estreita ligação.

Nos jogos de construção, a criança monta prédios, casa, castelos, torres e outros. Para empilhar uma peça sobre a outra parece fácil, porém não é, pois as peças necessitam manter um certo equilíbrio senão tudo desmorona. Para que não percam o trabalho realizado, as crianças devem conhecer princípios elementares da Física e da Matemática. E só aprenderão esses princípios se praticarem a tarefa de empilhar. Daí o valor pedagógico destes jogos.

Pode-se observar, portanto, que jogos, brinquedos e brincadeiras, apesar de estarem relacionados apresentam algumas características específicas. Observamos que há uma clara diferença entre jogo e brinquedo e entre brincadeira e brinquedo (KISHIMOTO, 2006):

- *Jogo*: é compreendido como a brincadeira, porém envolve regras;
- *Brincadeira*: refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; e
- *Brinquedo*: é o objeto de brincar.

Comumente se deuz que o brincar é apenas tempo perdido, sem valor pedagógico no desenvolvimento infantil. Grandes serviços são prestados aos pais através da brincadeira, tendo em vista, que as crianças tornam-se capazes de interagir e compartilhar momentos espontâneos e dinâmicos com os adultos do seu âmbito social. Toda brincadeira tem um significado para a criança, além de proporcionar aprendizado, é uma maneira pela qual ela apropria-se do mundo de acordo sua percepção.

2 Lúdico e Aprendizagem Infantil

Os jogos e brinquedos sempre fizeram parte da vida da criança, não importando época, cultura ou classe social. No processo de aprendizagem da criança o ato de brincar é importante, pois não é somente um momento de diversão, mas ao mesmo tempo, acontece a formação da assimilação de conhecimentos da criança, que será levada para sua vida futura. Original do latim "ludus" que significa "jogo", o lúdico mesmo se ficasse apenas ao termo de sua origem, ele se referia somente ao jogar, ao brincar livre (ALMEIDA, 2009).

Porém, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano, deixando de ser somente o sinônimo de jogo, para a psicofisiologia (ALMEIDA, 2009). A ludicidade abrange o brincar e tem o mesmo sentido de infantil, diz respeito ao - inútil do ponto de vista real da palavra, referindo-se à atividade em si não tendo outros fins, mas que tem grande importância no processo de desenvolvimento em longo prazo (KISHIMOTO, 2002).

Como recurso pedagógico o lúdico tem um papel muito importante, pois proporciona à criança momentos em que ela pode mostrar sua agilidade através da competição, refletir sobre o que fazer, organizar e desorganizar, construir e reconstruir, crescer nos aspectos culturais e sociais como parte essencial de uma sociedade, a importância desse momento mágico que é o brincar na educação infantil e porque a criança precisa desse tempo, para o exercício do pensar e da aprendizagem, sendo essa um alicerce para a formação da criança:

Aprendizagem é toda atividade cujo resultado é a formação de novos conhecimentos, habilidades, hábitos naquele que a executa, ou a aquisição de novas qualidades nos conhecimentos, habilidades, hábitos que já possuam. O vínculo interno que existe entre a atividade e os novos conhecimentos e habilidades residem no fato de que, durante o processo da atividade, as ações com os objetos e fenômenos formam as representações e conceitos desses objetos e fenômenos (GALPERIN, 2001, p.85).

Através das brincadeiras, a criança exercita a imaginação, desenvolve sua personalidade e habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nas atividades lúdicas. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Para Vygotsky (1984, p.103):

a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetivo e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

Uma série de fatores interligados tais como familiares, sociais e escolares auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem e ela deriva-se de várias esferas, dentre elas, social, cognitiva, biológica e afetiva.

Os pais devem respeitar as necessidades e capacidades de seus filhos, para que desenvolvam autonomia, contribuindo para obtenção de conhecimentos e construção de uma identidade.

[...] a família ainda é o lugar privilegiado para a promoção da educação infantil. Embora a escola, os clubes, os companheiros e a televisão exerçam grande influência na formação da criança, os valores morais e os padrões de conduta são adquiridos essencialmente através do convívio familiar (GOMIDE, 2009, p. 9).

A relação existente entre o jogo e a educação, é que o primeiro era considerado uma forma de recreação infantil, porém o intuito deste vai além da tarefa recreativa, pode favorecer o ensino dos conteúdos em sala de aula, estabelecer as necessidades de cada quadro infantil e mostrar diagnosticamente as personalidades das crianças (KISHIMOTO, 2006).

A educação lúdica possibilita o crescimento da criança, enquanto joga e brinca, assim ela recria conceitos cotidianos, compreendendo, encenando, reelaborando a realidade, contribuindo assim para uma maneira melhor de se relacionar com o outro e desenvolvendo sua identidade e autonomia.

A educação lúdica, na sua essência, 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 sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p.41).

Portanto, a educação lúdica entende a importância das brincadeiras e experimentações no processo de desenvolvimento, tornando a aprendizagem significativa e prazerosa.

3 O Lúdico na prática pedagógica inclusiva

Como já visto no capítulo acima a importância do brincar é um momento indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. O brinquedo e os jogos infantis são importantes no desenvolvimento, pois são as principais atividades da criança durante a infância.

Vale ressaltar que nem toda criança com necessidades educacionais, apresentam atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e motor, porém, 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.

Cabe aqui explicar diferenças entre educação inclusiva e educação especial, pois quase sempre são tomadas como sinônimas. O foco da Educação Inclusiva é muito mais amplo, ela se estende aos alunos da educação especial (BRASIL, 2013), e também aos alunos brancos, negros, de gêneros distintos, índios, homossexuais, heterossexuais ente outros, ou seja, abrange a todos seres humanos excluídos de alguma forma do processo educacional.

A educação inclusiva constitui um paradigma educacional fundamentado na concepção de direitos humanos, que conjuga igualdade e diferença como valores indissociáveis, e que avança em relação à idéia de equidade formal ao contextualizar as circunstâncias históricas da produção da exclusão dentro e fora da escola. (BRASIL, 2008, p. 1).

O objetivo do trabalho didático-pedagógico que constitui o processo da inclusão escolar é transformar o ambiente educacional, gerando condições para a participação efetiva do educando:

[...] postula uma reestruturação do sistema educacional, ou seja, uma mudança estrutural no ensino regular, cujo objetivo é fazer com que a escola se torne inclusiva, um espaço democrático e competente para trabalhar com todos os educandos, sem distinção de raça, classe, gênero ou características pessoais, baseando-se no princípio de que a diversidade deve não só ser aceita como desejada. (BRASIL, 2001, p. 40).

Já a modalidade da educação especial, preocupa-se exclusivamente com o atendimento e a educação de pessoas com deficiência (visual, auditiva, física e intelectual), transtornos globais de desenvolvimento e com altas habilidades ou superdotação em instituições especializadas. (BRASIL, 2015).

Ela deve ser oferecida, preferencialmente, na rede regular de ensino e de forma complementar e/ou suplementar (BRASIL, 2008).

[...] a educação especial é uma modalidade de ensino que perpassa todos os níveis, etapas e modalidades, realiza o atendimento educacional especializado, disponibiliza os recursos e serviços e orienta quanto a sua utilização no processo de ensino e aprendizagem nas turmas comuns do ensino regular. (BRASIL, 2008, p. 7).

A lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013, que altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências (BRASIL, 2013), determina em seu Art. 4, Incisos I e III:

Art. 4º O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de:

I - educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade, organizada da seguinte forma: pré-escola; ensino fundamental; ensino médio; [...]

III - atendimento educacional especializado gratuito aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, transversal a todos os níveis, etapas e modalidades, preferencialmente na rede regular de ensino. (BRASIL, 2013).

Os jogos e brincadeiras para as crianças, por exemplo, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. De acordo com Vygotsky (1984), 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.

A criança através dos jogos e brincadeiras pode desenvolver a imaginação, a confiança, a autoestima, o autocontrole e a cooperação. Ela aprende brincando e assim desenvolve suas potencialidades, pois é um ser em desenvolvimento, e cada ato seu, transforma-se em conquistas e motivação. Os jogos e brincadeiras proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade. O jogo pode ser considerado como exercício e preparação para a vida adulta.

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

Assim com a ajuda do brinquedo, que busca o desenvolvimento cognitivo e oportunidades de crescimento e amadurecimento, a criança com D.I (deficiência intelectual), com TEA (Transtorno Espectro Autista), TDAH (Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade), a que passa por certas privações, se relacionam melhor com a sociedade na qual convivem.

A utilização de jogos e brinquedos como recurso pedagógico pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, por exemplo, através desse recurso, ela poderá vivenciar corporalmente as situações de ensino aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com colegas, exercendo a cooperação e aprendendo em grupo. Segundo Ide (2008, p.90):

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 autoestima. 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 pode oferecer 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.

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 jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia, mas meios que contribuem para o seu desenvolvimento intelectual, (PIAGET, 1990).

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, linguístico e físico-motor; como também propiciar aprendizagens curriculares específicas. Ide (2008, p.90), 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.

As atividades devem ser orientadas de acordo com os objetivos que se quer alcançar. Podendo desenvolver as habilidades motoras, habilidades perceptivas ou a noção de tempo e espaço. Logo em seguida desenvolver a formação de noções

lógicas: seriação, conservação e classificação; o objetivo também pode ser trabalhado em grupo desenvolvendo a cooperação e a socialização.

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

A criança quando brinca desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com os amigos, aprende a conviver, a criar e a respeitar regras. Sob o ponto de vista do desenvolvimento da criança com deficiência intelectual, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas. Ide (2008, p.92) diz que:

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.

Assim como a ludicidade é de extrema importância à educação, cabe ao professor assumir uma postura metodológica, pautada no lúdico, organizando o seu trabalho, estimulando ao máximo o desenvolvimento das habilidades do seu aluno, levando-os a atingir os objetivos específicos da aprendizagem dos conteúdos, estando sempre ao seu lado, participando, mediando e orientando-o nas atividades realizadas com o brinquedo, conseguindo, assim, proporcionar a socialização dos educandos e desenvolver a capacidade dos mesmos de assimilarem o conteúdo exposto da melhor maneira possível.

Considerações Finais

O lúdico no processo de ensino aprendizagem infantil é de extrema importância, ele é um grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança, que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é através das brincadeiras que ela se descobre. Ele possibilita uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo.

Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

A criança cria seu próprio universo, fantasia nesse universo inventado, faz um paralelo do imaginário com a realidade, e através de seus personagens imaginativos encontram resoluções para qualquer situação. Por meio do simbólico, os desejos e vontades são explicitados, além de permitir que exponha e elabore seus conflitos e angústias do mundo real.

Por meio dos jogos e brincadeiras a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através dos faz de conta.

No meio educacional utilizar os jogos e brincadeiras propicia as crianças aprimorarem diversos conhecimentos de forma lúdica, através da experiência, troca e vivência. A família potencializa o desempenho escolar do educando, favorecendo tanto nos aspectos motores/físicos, como emocional e intelectualmente. Aos educadores, estes além de estarem motivados também com o lúdico, necessitam ter um conhecimento mais elaborado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras, resultando em um desenvolvimento de qualidade e eficaz.

Referências

ALMEIDA, Anne. **Recreação ludicidade como instrumento pedagógico**. CDOF, 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 25 maio. 2020.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia** / Ana Mercês Bahia Bock, Odair Furtado, Maria de Lourdes Trassi Teixeira. – 13. ed. Reform. e ampl. – São Paulo: Saraiva, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** Versão Final. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes nacionais para a educação especial na educação básica**. Brasília, 2001. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/diretrizes.pdf>. Acesso em: 1 maio, 2020..

BRASIL. **Lei n. 12.976, de 4 de abril de 2013**. Altera a lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. Brasília, 2013. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm. Acesso em: 1 maio. 2020.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a lei brasileira de inclusão da pessoa com deficiência (estatuto da pessoa com deficiência). Brasília, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 1 maio. 2020.

BRASIL. **Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva**. Brasília, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeduc ESPECIAL.pdf>. Acesso em: 1 maio. 2020.

CARVALHO, A.M.C. *et al.* **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

GALPERIN P.Ya. La dirección Del proceso de aprendizaje. In: ROJAS, L.Q. (Comp.). **La formación de las funciones psicológica durante el desarrollo dele niño**. Tlaxcala: Editora Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 5. ed. 2010.

GOMIDE, Paula Inez Cunha. **Pais presentes, pais ausentes: regras e limites**. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.