

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE INCLUSÃO

Pereira, Dianaleia Schmitz¹
Silva, Daniela Martins Da²
Norberto, Cintia³

RESUMO

Lembrando que a criança é uma artista, cabe ao educador abrir caminhos capazes de lançar um olhar crítico sobre as práticas pedagógicas, principalmente quando diz respeito ao processo de inclusão. As brincadeiras lúdicas muitas vezes são restritas no ambiente escolar, apresenta pouca aceitação junto à proposta de trabalho no processo contínuo da aprendizagem. Nem sempre é permitido fazerem parte da rotina escolar. A escola deve proporcionar ambiente de interação, socialização, aproximação, recepção, entretenimento e inclusão, dando basta a segregação do lúdico nas práticas pedagógicas, pois compete à escola juntamente com todo seguimento escolar preparar um ambiente lúdico para a inserção com qualidade no processo do ensino e aprendizagem.

Palavras- chave: Lúdico. Inclusão. Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

A partir da consideração de que o lúdico contribui para a aprendizagem da criança, enquanto recurso pedagógico, assim deve ser instituído para o processo de inclusão, levando em consideração que o espaço escolar muita coisa pode ser trabalhada com jogos e brincadeiras. Contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, correr, faz-de-conta, desenhar, essas, entre outras constituem excelentes momentos de aprendizagem.

O desenvolvimento do processo de inclusão por meio do lúdico não poderia ser diferente, visto que se trata de uma etapa muito especial para a

¹. Graduada em Pedagogia- Auxiliar desenvolvimento infantil na Creche Municipal Ignêz B. Giongo. dianaleiasch@hotmail.com

². Graduada em Pedagogia- Auxiliar desenvolvimento infantil na Creche Municipal Ignêz B. Giongo. danny.m10@gmail.com

³. Graduada em Pedagogia- Auxiliar desenvolvimento infantil na Creche Municipal Ignêz B. Giongo. cintianorberto2010@hotmail.com

apropriação do conhecimento, em que múltiplas aprendizagens acontecem e podem ser enriquecidas e facilitadas pela mediação da ludicidade. Neste sentido, existe uma necessidade de reestruturar conceitos, práticas e posturas didáticas quanto à construção de novos significados acerca de perspectivas das aprendizagens que envolvem a ludicidade na progressão do aluno especial visando seu desenvolvimento cognitivo.

2. A LUDICIDADE NO PROCESSO DE INCLUSÃO

Desde os primórdios da humanidade já se tinha registro sobre o brincar, tal fato pode ser visto nas pinturas rupestres, nas danças, nas manifestações de alegria. Já nos dias de hoje percebe-se a brincadeira de várias maneiras, nos esportes, nos jogos, nas danças, no teatro e até na política. (Santos, 2000). Para os autores Freitas e Salvi (2008) a ludicidade é mencionada:

[...] O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Diante disso entende-se que a atividade a lúdica é importante para uma saúde física, mental, social. É também coisa muito séria. Mexe com o emocional e intelectual do ser humano. Porque é através da brincadeira que a criança (re)significa seu mundo, se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer. É brincando que a criança vai interagindo com o mundo que a cerca, na troca com o outro, vai se constituindo sujeito.

Para Vygotsky (1984), o brincar é definido pela situação da imaginação

criada pela criança, e que tende a suprir necessidades que mudam conforme a idade. Com o crescimento surgem novas necessidades que poderão ser satisfeitas através da capacidade imaginária da criança.

Segundo Nhary (2006) As atividades lúdicas são importantes no desenvolvimento do sujeito que tenha ou não alguma limitação, durante as atividades lúdicas todos são vistos como capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas, intelectuais, sociais. Desta maneira o educando especial é incluído através da ação lúdica. Isso porque o mais importante nestas atividades é o desejo de estar junto com o outro, mesmo que seja para competir, é poder usufruir do movimento de prazer.

Consideramos que o processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar utilizando a atividade lúdica torna-se elemento motivador e facilitador, fazendo com que os educandos com necessidades especiais possam assimilar os conteúdos, vivenciem valores e atitudes de maneira prazerosa e divertida.

A ludicidade é um instrumento pedagógico essencial, sendo utilizado como meio de interação ou como forma de despertar na criança o interesse pela leitura e escrita, possibilitando a formação do autoconceito positivo, havendo assim um desenvolvimento integral do educando. Portanto, brincar é uma necessidade básica que ajuda no desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social. Reforçando esta afirmação, Santos destaca que:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permite a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolver efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento; O jogo é essencial para a saúde física e mental; O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e imaginário. (SANTOS, 2000 p. 20).

Portanto, quando valorizamos as atividades lúdicas, percebemos como a

atividade natural, espontânea é necessária para o aluno, pois através dela, o educando pode exercer sua capacidade de criar e imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são ofertadas. Diante disso a atividade lúdica pode contribuir para melhorar o processo de aprendizagem do portador de necessidades especiais e sua inclusão no ambiente escolar.

A inclusão não é uma prática educativa a ser feita de qualquer forma, exigem conhecimento de pais, professores e demais profissionais e sociedade. Ela reforça a prática de que as diferenças podem ser aceitas e respeitadas. Atualmente, na sociedade percebe-se a fase de mudanças nos setores: educacional, político e social e econômico. Com isso, é importante evitar-se os erros do passado e criar para os alunos com necessidades especiais estratégia em sala de aula e recursos adequados para desenvolver melhor o conhecimento de modo agradável nos espaços educacionais, favorecendo com isso uma verdadeira inclusão no espaço escolar.

A ludicidade deve estar dentro do espaço das salas de aula, pois este um lugar de encontro de pessoas com suas singularidades, no momento em que estão descobrindo muitos conhecimentos, com relação a vida e o mundo, começando uma caminhada que marcará profundamente a sua história, as inter-relações entre os indivíduos, seus sentimentos, afetos e sonhos, precisam ser legitimados, buscando a superação da fragmentação e do isolamento.

CONCLUSÃO

No decorrer artigo, vimos através das leituras realizadas como as atividades lúdicas podem ajudar a escola no processo de inclusão de alunos com necessidades especiais. Pois existe hoje uma grande preocupação em desenvolver essa inclusão destes educandos no ambiente escolar. Mais nossas escolas ainda precisam modificações de uma estrutura melhor, de profissionais capacitados e mais comprometimentos do poder público.

A escola como já citado anteriormente é um espaço fundamental para a transformação dessa realidade na inclusão de alunos com necessidades especiais e a ludicidade é um instrumento de estimulação prática utilizada em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. É uma forma global de expressão que envolve todos os domínios da natureza., apresenta ainda grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual, social e didático para a criança. As brincadeiras lúdicas desenvolvem a criatividade e a espontaneidade da criança.

Portanto para que a inclusão acontece verdadeiramente às mudanças são fundamentais, mas exige esforço de todos possibilitando que a escola possa ser vista como um ambiente de construção de conhecimento, deixando de existir a discriminação de idade e capacidade. Para isso, a educação deverá ter um caráter amplo e complexo, favorecendo a construção ao longo da vida, e todo aluno, independente das dificuldades, poderá beneficiar-se dos programas educacionais, desde que sejam dadas as oportunidades adequadas para o desenvolvimento de suas potencialidades.

Concluirmos este trabalho ressaltando que segundo as literaturas pesquisadas a inclusão de alunos com necessidades especiais pode acontecer no ambiente escolar através de atividades lúdicas, tornando esse processo não só uma obrigação legal, mas uma interação com todos os envolvidos portadores ou não de algum tipo de deficiência.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Senado, Brasília, DF, 1988.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei Federal nº8069/90 de 13/04/90 atualizada até 12/11/2003.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei nº 9.394/ 1996.

GIL, J. P. A . 1999. Para além do Jogo. **Tese de Doutorado**, Santa Maria, UFSM.

JOVER, A. 1999. **Inclusão: Qualidade para Todos.** Revista Nova Escola, São

Paulo.

KISHIMOTO, T. M. 1999. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação.** (3), São Paulo, Cortez Editora, 183 p.

LAKATOS EM, & Marconi MA. Pesquisa bibliográfica. In:_. **Metodologia do trabalho científico.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2001: 43-7.

MARINHO, R. 1992. **Professor da Pré-Escola.** (2), São Paulo, Vol I.

MIRANDA, José Rafael. **Habilitação em educação Especial e Formação de Professores: Questões sobre a política de inclusão.** Dissertação de mestrado. Universidade Católica de Brasília, 2003.

NEGRINE, A . 1994. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo.** (1), Porto Alegre, Prodil.

NHARY, Tania Marta da Costa. **O que está em jogo no jogo . Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. Dissertação de Mestrado em Educação.** UFF. Niterói: RJ, 2006. RIBAS, RJ

OLIVEIRA, P. S. 1984. **O que é Brinquedo?.** (2), São Paulo, Brasiliense.

OLL, C. e PALÁCIOS, J. e MARCHESI, A. 1995. **Desenvolvimento Psicológico e Educação. Necessidades Educativas Especiais e Aprendizagem Escolar.** (3), Porto Alegre, Artes Médicas.

REGO, T.C. Vygotsky: **uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 10 ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, M. P. 2000. **Educação Inclusiva e a Declaração de Salamanca: Consequências ao Sistema Educacional Brasileiro.** In Revista Integração, nº 22, MEC. Secretaria de Educação Especial.

SASSAKI, R. K. 1997. **Inclusão: Construindo uma Sociedade Para Todos.** Rio de Janeiro, Editora WVA, 174 p.

SCHWARTZ, G. M. 1998. **O Processo Educacional em Jogo: Algumas Reflexões Sobre a Sublimação de Lúdico.** Licere Revista do Centro de Estudos de Lazer e Recreação (1) EEF/UFMG, Minas Gerais.

SKLIAR, C. 1997. **Educação e Exclusão:** Abordagens sócio-antropológicas em Educação Especial. (2), Porto Alegre, Mediação , 153 p.

STAIMBACK, S. & W. STAIMBACK , 1999. **Inclusão:** Um guia para Educadores. Porto Alegre, Artes Médicas, 451 p.