



O LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO NA INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sileide Mendes da Silva¹
Angela Laiane Nascimento Silva²
Flavia Sabrina Brito Bacelar³

RESUMO

O trabalho teve como objetivo compreender o lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência na educação infantil. Atualmente, a inclusão de alunos com deficiências nas escolas de Educação Infantil da rede regular vem ocorrendo de maneira gradual para conseguir seu espaço. Assim, é relevante garantir esse direito por meio de determinações legais e discussões sobre a temática, evidenciando a relação da interação de alunos com deficiência nos espaços educacionais, enquanto cidadãos, com seus direitos fundamentados no desenvolvimento integral do ser humano. Fundamento na pesquisa bibliográfica, autores como Antunes (1998), Khishimoto (2002), Santos (2002) dentre outros autores, deixaram evidente que trabalhar práticas pedagógicas por meio do lúdico possibilita ajudar no desenvolvimento integral da criança. Espera-se que as escolas ofereçam aos alunos uma aprendizagem significativa que vá além dos conteúdos, mas contemple todas as adequações na escola, ampliando oportunidades dentro do processo pedagógico que levem em conta a ludicidade nos espaços de Educação Infantil.

Palavras-chave: Inclusão Escolar, Educação infantil, Deficientes, Lúdico.

INTRODUÇÃO

Seja qual for à idade, na infância o brincar é natural, ajuda as crianças se prepararem para a vida, construindo relações interpessoais e contribuindo para mudanças nas concepções e práticas educativas, que são necessárias para que haja a inclusão escolar e respeitar as diferenças de cada criança, seja ela impossibilitada de alguma deficiência ou não.

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

Conforme os argumentos acima surgiu o seguinte problema: Como inserir o lúdico de forma que contemple a todos os alunos na educação infantil?

O brincar na escola oferece um aprendizado instigante, prazeroso, desafiador, constrói conhecimento, alcança bons resultados e disponibiliza a criatividade.

¹ Professora Sileide Mendes da Silva, mestre em Ciências da Educação. Professora da Faculdade Alfredo Nasser - Remanso Bahia. E-mail: sileidemendes.uneb@gmail.com

² Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Alfredo Nasser – Remanso Bahia, angellaiane608@gmail.com;

³ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Alfredo Nasser – Remanso Bahia, flavinhabrito1655@gmail.com;



Sendo assim, a criança com a deficiência, tendo a ajuda do brinquedo, tem a possibilidade de ter um relacionamento saudável com a sociedade que está inserida, já que o brinquedo possibilita o desenvolvimento do cognitivo e dando a oportunidade de crescimento e amadurecimento. Através dos jogos as crianças estão correspondendo de forma positiva, afetivamente com as outras crianças e até mesmo os adultos.

É importante trabalhar embasado no brincar na atuação em sala de aula com todas as crianças. O brincar deve ser inserido com objetivos e metodologia definidos, pois enquanto brincam elas aprendem, ou seja, vai ajudar no desenvolvimento integral e na aprendizagem das crianças. Ainda se encontra professores que resistem em pautar sua prática no lúdico.

O trabalho aborda como objetivo geral compreender o lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência na educação infantil. Especificamente, discutir a importância do lúdico na educação infantil e analisar a relevância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência.

METODOLOGIA

A construção do trabalho foi realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica para buscar respostas através de referenciais teóricos relacionados a contribuição do lúdico para a educação inclusiva. Desta forma a pesquisa bibliográfica tem como objetivo o respaldo teórico procurando fundamentar questões levantadas sobre o referido tema.

Segundo Boccato a pesquisa bibliográfica é um mecanismo para a procura de respostas. Conforme Boccato (2006) esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica.

REFERENCIAL TEÓRICO

INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A instituição escolar é um espaço democrático que deve estar aberto e preparado para receber todos os estudantes. A Educação Infantil, período inicial da formação acadêmica, representa a primeira interação das crianças com esse espaço cheio de aprendizados e novas descobertas. A inclusão nesta fase é fundamental, pois além de todos os desafios que a criança



terá ao começar a socialização, é preciso levar em conta que esse é um dos primeiros momentos em que o estudante estará distante dos olhares de seus pais (PEREIRA; MATSUKURA, 2012).

Trabalhar a inclusão na Educação Infantil é muito relevante para que a criança se adeque ao ambiente escolar e possa dar prosseguimento a seus estudos no Ensino Fundamental sem maiores impecilhos. Para isso, gestores, educadores e toda a equipe pedagógica necessitam estar empenhados e preparados para proporcionar todo o apoio e atenção que as crianças requerem (PEREIRA; MATSUKURA, 2012).

A escola deve se comprometer a propor atividades no dia a dia, nas quais as crianças da Educação Infantil possam desenvolver o respeito, a cidadania, o cuidar de si e do outro, a aceitação, o companheirismo e tantos outros valores essenciais para a formação de pessoas justas, éticas e que respeitam as diversidades que favorecem para o desenvolvimento humano (MENDES, 2006).

Para a criança deficiente, participar de um processo de inclusão é primordial para que ela tenha acesso a metodologias multidisciplinares que irão auxiliar no desenvolvimento da linguagem, das competências e das habilidades motoras, cognitivas e emocionais que são essenciais para a sua formação.

IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO

A brincadeira é vista pela criança como atividade que causa prazer que faz parte do período infantil e que pode ser usada como recurso que favorece não só a aprendizagem como também a inclusão. Assim como a criança necessita de moradia, alimento e afeto, precisa também do brincar que é essencial a essa fase de desenvolvimento. Na atividade de brincar ela consegue instituir vínculo entre o mundo que a rodeia e a imaginação, aprende a tomar decisões, a conviver com o outro, a aceitar e compreender as diferenças, situações de aprendizagens, primordiais para a conquista de uma vida com autonomia.

O brincar estimula a imaginação, a criatividade, a inteligência e as habilidades sociais. Ajuda a desenvolver a linguagem, melhora a saúde física e mental e aumenta a confiança. A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da criança (ALMEIDA, 2004).

Quanto mais os educadores tiverem as informações adequadas, mais as crianças terão esse direito garantido ao segurado. O brincar é a base natural do desenvolvimento humano. A criança se apropria do ambiente, do mundo, constrói as suas relações, constrói a sua



linguagem de uma maneira lúdica, porque brincar não significa manipular brinquedos, a criança pode brincar com as mãos, brincar com o rosto da mãe, brincar com os paninhos, dentre outras brincadeiras. É uma maneira de expressão, é um comportamento da criança, comportamento livre que é conduzido e controlado pela própria criança.

A brincadeira também é aprendida, elas passam através das gerações. Fazem parte da cultura e da infância. O papel do adulto é justamente oferecer essas oportunidades para que as crianças brinquem. Isso não significa dar brinquedos, significa dar tempo e espaço para que elas possam brincar.

O brincar desenvolve a imaginação da criança, ajuda a elaborar a realidade em que ela vive, e principalmente a se comunicar e a desenvolver as habilidades que hoje em dia estão sendo valorizadas que são as habilidades sócio-emocionais, ou seja, a capacidade de se relacionar com outro ser humano de uma forma positiva, de uma forma produtiva que faz esta criança florescer.

Santos (2002, p. 12) relata sobre a ludicidade como sendo:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Com isso, compreende-se que as atividades lúdicas são muito importantes para uma saúde física, mental, social. Tanto mexe com o estado emocional como também com o intelectual do dos indivíduos. Sabe-se que é pela brincadeira que a criança retrata seu universo, se reinventa e satisfaz sua necessidade de conhecer. É pelo brincar que a criança vai se socializando com o mundo que a rodeia, na troca com o outro vai se constituindo como sujeito.

O momento de entretenimento tem um imenso valor, nesse caso ajuda no desenvolvimento de habilidades global do indivíduo. Tornando-se um espaço que permite uma autonomia preparada, momento de sociabilização, afeto e um encontro com seu próprio mundo. À medida que a criança age mutuamente com instrumentos e brinquedos, criará vínculos e conhecimentos a respeito do mundo em que vive (KISHIMOTO, 2002).

De acordo com Nhary (2006), as atividades lúdicas são essenciais no desenvolvimento da criança que possua ou não algum tipo de deficiência. No desenvolvimento das atividades lúdicas todos são tidos como capacitados de realizar a atividade em grupo, dentro das suas habilidades físicas, intelectuais, sociais.



Conforme Oliveira (1984), as atividades lúdicas possibilitam o envolvimento dos alunos nas atividades escolares favorecendo progressos em seu processo de aprendizagem como também no seu desenvolvimento cognitivo e motor. Assim, o aluno deficiente é incluído pela atividade lúdica. Sabendo que o mais relevante com estas atividades é o prazer de poder estar junto com o seu colega, é o prazer de participar do brincar como essencial a seu aprendizado e desenvolvimento.

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 (1994), 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.

São necessárias políticas inclusivas que propulsionem o lúdico na educação inclusiva para que ocorram melhorias nas condições de eficiência da mediação ao aprendizado dos educandos com necessidades educacionais especiais.

Vygotsky (1994) deixa evidente ao abordar que aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida e é enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança.

Segundo Wajskop (1999), o brincar está relacionado a muitas dimensões, a dimensão motora onde o experimento toma conta do corpo, quando se percebe o corpo atuando no espaço, a dimensão efetiva, quando a criança se envolve emocionalmente e com intenção nessa brincadeira o que garante a criança a perpetuar nessa brincadeira ganhar o prazer de brincar. Tem a dimensão cognitiva, quando a criança pensa no brincar, quando aprende atuando com seus pares, com os adultos, com o ambiente, com a situação que se apresenta vai ter ganhos de entendimento, de informações.

O brincar é o pleno exercício do cidadão em ação, então, brincar é um direito fundamental, direito vital, inclusive garantido por diversos regulamentos legais como na Declaração dos Direitos da Criança, na Convenção sobre os Direitos da Criança, no Estatuto da Criança e do Adolescente. Tem-se atualmente a Base Nacional Comum Curricular que enfatiza o brincar dentro dos Direitos de Aprendizagem.

Brincar é uma atividade tão necessária e importante para a formação do indivíduo e é uma ação que nos faz humanos, porque é brincando que a gente explora nossas relações, a



possibilidade de estar no mundo reproduzido imitando as ações que acontecem no nosso dia a dia.

Diante disso, a atividade lúdica pode auxiliar na melhoria do processo de aprendizagem do aluno com deficiência e sua inclusão na escola. A ludicidade sempre deve estar inserida dentro do espaço das salas de aula, uma vez que é neste espaço que ocorrem encontro de pessoas com suas singularidades, em uma etapa do desenvolvimento em que estão descobrindo muitos conhecimentos relacionados à vida e ao mundo que acerca, iniciando uma jornada que irá marcar de forma intensa a sua história, as inter-relações entre as pessoas, seus sentimentos, afetos e sonhos, assim, o brincar é essencial na constituição de todas as crianças (PEREIRA; MATSUKURA, 2012).

Qualquer que seja a atividade lúdica seja ela brincadeiras e jogos irão beneficiar no processo de inclusão, pois estão aprendendo a compartilhar e cooperar umas com as outras, respeitando seus limites, que são impostos por elas mesmas. “A ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas” (NHARY, 2006, p.57).

Aconselha-se usar o brincar de modo em que o educando demonstre comoções, sentimentos, ideias, desejos e necessidades; Adotar diversas linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) apropriadas às diferentes comunicações e momentos de diálogo, de maneira a entender e ser entendido, expressar sua concepção, sentimentos, conveniência e desejos e continuar no seu processo de construção de conceitos, desenvolvendo progressivamente seu conhecimento significativo.

Conforme Silva e Nascimento (2017) o professor deve instigar brincadeiras que envolvam todos os aspectos do ser humano sendo que as mesmas sejam de primordial importância para o desenvolvimento integral da criança.

A atividade de brincar é de grande relevância na vida da criança, auxiliando de maneira significativa no desenvolvimento de suas potencialidades, logo, as atividades lúdicas permitem a sociabilização entre as outras crianças, o estímulo da cognição e afetividade (ANTUNES, 1998).

As brincadeiras e jogos ajudam no processo de inclusão, pois no decorrer da brincadeira existe o processo de integração entre as crianças, elas estão aprendendo a compartilhar, a serem cooperativas umas com as outras, a respeitar os limites impostos por elas mesmas que participam da brincadeira ou jogo, “a ludicidade constitui um traço



fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas” (NHARY, 2006, p.57).

Então, independente do problema, os estudantes deficientes inclusive gostam, e colaboram na realização das atividades lúdicas que o docente desenvolve no decorrer das aulas, portanto, nada impede ao interagir no decorrer da brincadeira com os colegas da sala, só é preciso estabelecer algumas adaptações dependendo da limitação do estudante para que ele se envolva com mais presteza nas atividades, sejam elas jogos esportivos, brincadeiras de raciocínio, etc. “O jogo passa a ser organizado e incentivado pelos educadores proporcionando uma oportunidade de testar e observar as crianças em suas atividades naturais e espontâneas” (NHARY, 2006, p. 84).

No decorrer das atividades lúdicas não há por parte de quem as pratica um olhar para o aluno decifiente, mas todos são vistos como capazes de executar a atividade juntos, dentro de suas capacidades físicas, cognitivas, sociais, enfim, o lúdico proporciona a inclusão dos alunos, uma vez que todos participam das atividades oferecidas, favorecendo assim, a socialização dos alunos na escola regular, desta forma, o aluno com alguma deficiência é incluso por meio da ludicidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola é um ambiente de interação com estudantes de contexto diferente que consente a convivência com as diferenças, já que é um direito de pessoas com deficiência ser conduzido e ter sua personalidade encorajada na construção da cidadania.

Pereira e Matsukura (2012) abordam que são necessárias políticas inclusivas que incentivem o lúdico no ensino regular de ensino para que sobrevenham melhorias nas condições de eficiência da mediação ao aprendizado dos educandos deficientes.

Os autores elencados no corpo do trabalho como Silva e Nascimento (2017), Nhary (2006) Pereira e Matsukura (2012) deixam claro que qualquer tipo de atividade lúdica seja ela brincadeiras, jogos, brinquedos cantados, auxiliam no processo de inclusão, pois no decorrer da brincadeira acontece o processo de integração entre as crianças, elas estão aprendendo a compartilhar, a serem cooperativas umas com as outras, a respeitar os limites impostos por elas mesmas que participam da brincadeira ou jogo, a ludicidade constitui um traço essencial das culturas infantis. Brincar não é restrito às crianças, o ser humano brinca até mesmo os



animais. Vygotsky (1994) e Piaget (1975) foram essenciais ao abordar o lúdico como essencial ao desenvolvimento humano.

Antunes (1998) deixou evidente que 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 (1994), as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. Kishimoto (2002) como também Silva e Nascimento (2017) abordaram que a utilização do lúdico como recurso didático pode contribuir para o aumento das possibilidades do desenvolvimento integral da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho deixa claro que o lúdico é primordial na prática docente, uma vez que a brincadeira é uma ação social do indivíduo, brincar no decorrer da infância é algo educacional, onde cada criança precisa passar por esse método de ludicidade, durante a brincadeira, do jogo, acontece o processo de inclusão de modo natural, já que no momento da brincadeira as crianças se repõem à ação que está havendo, do imaginário, do lazer e interagem umas com as outras.

Então, independente do problema, os estudantes deficientes inclusive gostam e colaboram na realização das atividades lúdicas que o docente desenvolve no decorrer das aulas, portanto, nada empata ao interagir durante a brincadeira com os amigos de classe, só é preciso estabelecer algumas adaptações dependendo da limitação do educando para que ele se envolva com mais agilidade nas atividades, sejam elas jogos esportivos, brincadeiras de raciocínio, etc.

O jogo passa a ser organizado e estimulado pelos professores favorecendo uma oportunidade de testarem e observarem as crianças em suas atividades naturais e espontâneas. A prática pedagógica pautada em situações lúdicas traz enorme prazer e alegria às crianças, promovendo assim, o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico do educando. O brincar estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Também proporciona aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

O trabalho não se esgota aqui, há diversas possibilidades dessa temática ser abordada, uma vez que a realidade está sendo uma fonte inesgotável de informações diante de tantas leis, adaptações nas escolas, formação de professores para atender essa demanda.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2004.

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

BOCCATO, V. R. C. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação**. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

MENDES, Enicéia Gonçalves. **Inclusão: é possível começar pelas creches**. 29ª Reunião Anual da ANPED, p. 1-17, 2006.

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.

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

KISHIMOTO, Tizuko M., **O brincar e suas teorias**. São Paulo; Pioneira, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PEREIRA, Paulo Celso; MATSUKURA, Thelma Simões. **Inclusão escolar e Educação Infantil: um estudo de caso**. Revista Educação Especial, v. 26, n. 45, p. 125-144, 2012.

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.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5ª ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SILVA, Sileide Mendes da; NASCIMENTO, Jorge Messias Leal do; **Como a educação física é desenvolvida na educação infantil de Remanso/BA. Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v.16, n.1, p.49-57, 2017. ISSN; 1981-4313.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.