

METODOLOGIA DO LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE PARA MELHORIA DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Cláudia Luíza Marques¹

¹Instituto Federal de Brasília
claudia.marques@ifb.edu.br

Artigo submetido em 31/07/2012 e aceito em 01/11/2012.

RESUMO

Jogos e brincadeiras são vistos por algumas pessoas apenas como forma de entretenimento, embora muitas já percebam que, em determinados contextos, tornam-se estratégias para se construir o conhecimento. O lúdico como forma de metodologia no ensino e na aprendizagem pode ser um meio de desenvolvimento da criança em vários aspectos, e não só no cognitivo. Contudo ainda se observa a resistência de alguns profissionais da educação, no sentido de utilizá-lo em sua prática docente. O lúdico não só favorece a aprendizagem como possibilita que sejam desenvolvidas a criatividade e a autonomia. Nesse processo de se utilizarem os jogos e as brincadeiras em sala de aula ainda se favorece o reconhecimento das necessidades educacionais específicas que as crianças da educação infantil apresentam e de como elas lidam com o conhecimento, promovendo, assim, ações inclusivas.

Na educação infantil, em turmas com alunos com necessidades educacionais específicas, o lúdico torna-se uma metodologia inovadora, pois permite que, por meio dos jogos e das brincadeiras, os alunos tenham igual oportunidade de aprendizado. No entanto, propostas inovadoras e diferenciadas a serem inseridas na prática docente requerem estudos e cuidados. Nesse sentido, o presente estudo pretende demonstrar de que forma o lúdico pode ser usado como metodologia na prática docente e contribuir para a promoção de ações inclusivas e para a melhoria dos métodos aplicados. Este trabalho buscará comprovar, por meio de pesquisa bibliográfica, que a metodologia do lúdico pode, sim, melhorar o aprendizado, com proposta de mudança de paradigmas, de maneira que a prática docente promova a inclusão.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Metodologia; Educação Inclusiva.

Methodology of play as a teaching practice to improve learning in inclusive education

ABSTRACT

Games and activities are seen by some people as a form of entertainment only,

In early childhood education involving students with special needs, play becomes

MARQUES (2012)

although many now realize that, in certain contexts, they become strategies to build awareness. Playing as a form of methodology in teaching and learning can be a means of child development in several aspects, not only in the cognitive. But still the resistance of some education professionals is observed for using it in their teaching practice. The play not only fosters learning, but also develops creativity and autonomy. The process of using games and play in the classroom still favors the recognition of specific educational needs that children have in early childhood education and how they deal with knowledge, thereby promoting inclusive actions.

an innovative methodology by allowing, through games and play, students to have an equal learning opportunity. However, different and innovative approaches being included in education requires research and care. Accordingly, this study aims to demonstrate how play can be used as a teaching methodology in practice and how it contributes to the promotion of inclusive actions and to improve the methods used. This paper aims to demonstrate, through a literature review, that the methodology of play can indeed improve learning through a proposed paradigm, and shift it so that the teaching practice promotes inclusion.

KEY-WORDS: Playful, Methodology, Inclusive Education.

METODOLOGIA DO LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE PARA MELHORIA DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo revisar a literatura que trata sobre o uso do lúdico na prática docente e como uma metodologia baseada nesse uso pode promover a inclusão de alunos com necessidades educacionais específicas em turmas regulares na educação infantil. E para melhor entendermos como o lúdico pode ser inserido na metodologia docente, principalmente em turmas com alunos com necessidades educacionais específicas, é preciso que entendamos primeiro o seu significado. Para alguns, o lúdico se resume a jogos, e para outros, a brincadeiras. No entanto, seu significado é muito mais abrangente.

O lúdico tem sua origem na palavra latina '*ludus*' que quer dizer 'jogo'. Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. 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 (ALMEIDA, 2009, p. 01).

Nesse sentido, o lúdico abrange as brincadeiras e os jogos, mas é acima de tudo uma necessidade humana, ou seja, faz parte do desenvolvimento humano. Para PIAGET (1971), o lúdico é inerente à vida da criança: "o desenvolvimento da criança ocorre a partir do lúdico; ela precisa brincar para crescer e precisa do jogo como forma de se equilibrar com o mundo". Percebemos, então, que o lúdico pode estar presente em sala de aula, como uma importante metodologia na prática docente, favorecendo o processo de ensino e de aprendizagem. No entanto, em algumas escolas o lúdico se restringe somente às aulas de Recreação e de Educação Física, sendo tratado como forma de entretenimento, divertimento e lazer. O lúdico não é explorado de forma adequada e nem utilizado quando se observam necessidades educacionais específicas.

Contudo, todo professor interessado em promover mudanças na sua prática em sala de aula deveria encontrar na proposta do uso do lúdico uma importante metodologia, a qual tem condições de contribuir para a melhoria das ações realizadas no ambiente escolar no que se refere à promoção de ações inclusivas. A realidade vivida pela criança difere efetivamente daquela vivida pelo adulto. Para a criança, há, ainda, a presença da fantasia, o faz-de-conta, o sonhar e o descobrir. Nessa fase, toda criança utiliza as brincadeiras para se conhecer e reconhecer, utilizando-as, também, para se construir dentro do meio em que vive. E isso não acontece diferentemente para a criança com necessidades educacionais específicas. Para ela também a brincadeira é importante na formação do autoconhecimento. (MAFRA, 2008)

Nesse contexto, as brincadeiras podem fazer com que a criança consiga expressar seus sentimentos e as diferentes impressões que tem de si e daqueles que com ela convivem. A brincadeira é uma forma por meio da qual a criança demonstra interesse em se relacionar com o ambiente físico e social onde vive. Desperta, com singularidade,

MARQUES (2012)

ações criativas e amplia, ao mesmo tempo, conhecimentos e habilidades, sejam elas motoras, cognitivas ou linguísticas. Muitas vezes, é através dessa expressão da realidade, que o professor consegue identificar as dificuldades de seus alunos e suas reais necessidades (FERREIRA, 2002).

Vivemos um período em que se fala muito das inteligências múltiplas, de competências e habilidades, bem como se busca valorizar nos alunos aspectos que ultrapassam o cognitivo, como a criatividade, a cooperação, a ética, o senso crítico, o protagonismo e o espírito empreendedor. Nesse novo modelo apresentado, a educação inclusiva conquista o seu espaço demonstrando que mais que uma bandeira, a inclusão é um direito garantido por Lei (ANTUNES, 1998).

Nessa busca de uma educação de qualidade e da promoção da inclusão, a brincadeira aparece como forma de promover o desenvolvimento dessas capacidades, facilitando a formação de valores e de conhecimentos. Por esse prisma, então, a brincadeira não pode ser vista como um meio de divertimento ou tratada como estratégia simples de motivação ou incentivo nas aulas aplicadas. Ao contrário, a brincadeira deveria ser utilizada nos projetos escolares de forma mais ampla e aprofundada, com objetivos a serem contemplados e com o intuito de favorecer efetivamente o aprendizado de todas as crianças, tenham elas necessidades específicas ou não.

Nesse sentido, a metodologia que utiliza o lúdico poderia ter um grande resultado no contexto escolar, já que é um instrumento de apresentação de conteúdos de forma não linear, haja vista a exigência das crianças, na atualidade, que acessam cada vez com mais facilidade sistemas tecnológicos, como os jogos virtuais, o RPG e a *internet*. Dessa forma, o lúdico pode contemplar atividades mais variadas e interessantes, com diversas formas de aplicação e concepção, de acordo com os resultados a serem obtidos e tendo em vista, principalmente, o corpo discente com suas diversidades.

Mas para dar certo, o professor deve estar apto a tratar o lúdico de forma diferenciada, atendendo aos seus objetivos e com planejamento. Deve, assim, conseguir separar as variadas formas de brincadeiras, como os jogos, as histórias, as dramatizações, as danças, as brincadeiras, etc. de acordo com o conteúdo e as metas que queira atingir. Nesse tratamento de identificar e separar as brincadeiras de acordo com seu planejamento, o professor pode recorrer ao pedagogo, no sentido de que este o oriente e colabore com a aplicação desse método inovador.

Portanto, compreendendo a importância da brincadeira infantil a partir das teorias de Piaget, Vygotsky e outros autores que defendem a mesma ideia, podemos afirmar que o lúdico, como metodologia de ensino, deveria ser utilizado na prática docente, principalmente em turmas com alunos com necessidades educacionais específicas. Nesse sentido, é objetivo deste trabalho demonstrar que a metodologia do lúdico favorece, sim, e de forma significativa, a melhoria do ensino e da aprendizagem, contribuindo para a promoção da educação inclusiva.

A PRÁTICA DOCENTE E A METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia estuda os métodos de ensino, classificando-os e descrevendo-os, sem julgar ou dar algum valor. O significado etimológico da palavra método é caminho a seguir para alcançar algum fim (PILETTI, 1995, p.102). A metodologia de ensino tem como objetivo inserir na prática docente estratégias para diferentes situações didáticas, de acordo com a tendência ou corrente pedagógica adotada pelo professor ou pela instituição educacional, a fim de promover a aprendizagem. Sabe-se que a atuação do

MARQUES (2012)

professor em sala de aula não se baseia apenas nos seus conhecimentos adquiridos durante sua formação, mas também se pontua nas situações concretas de sala de aula. Nesse aspecto, a prática docente deveria resultar de um processo de utilização de procedimentos didáticos e pedagógicos selecionados e inseridos em seu planejamento, com o intuito de organizarem-se metodologias que atendessem às necessidades dos alunos.

Para Libâneo (2001), as práticas de formação de professores mais recentes são as que concebem o ensino como atividade reflexiva, que consideram o aluno como parte do processo de ensino e de aprendizagem. Ainda, para o autor, o importante é que o professor pense não apenas em sua formação, mas também no currículo, ensino e metodologia de docência, o que ocasiona o desenvolvimento da capacidade reflexiva deste profissional sobre seu trabalho. Assim, os professores devem buscar metodologias diferenciadas que dinamizem o processo de ensino e de aprendizagem.

Como metodologia diferenciada, o uso do lúdico pode se tornar uma alternativa. Os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolvem os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente e, por fim, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades. (ALMEIDA, 2009)

A metodologia que utiliza o lúdico faz com que a criança da educação infantil aprenda com prazer, alegria e entretenimento. Isso não significa que a sala de aula se tornará um ambiente de desorganização e bagunça, mas sim que as estratégias usadas pelo professor terão um novo enfoque, o qual procura dar uma significação diferente ao processo de ensino e de aprendizagem. Para VYGOTSKY (1989), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações com outros sujeitos, crianças e adultos.

O LÚDICO E AS CRIANÇAS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECÍFICAS

A partir da primeira metade do século XX as brincadeiras passaram a ser objeto de estudo entre autores que dedicaram suas pesquisas às representações mentais. Surgiram, então, os estudos de autores como PIAGET, VYGOTSKY, LEONTIEV e ELKONIN, os quais tentaram comprovar a importância e o valor das brincadeiras no desenvolvimento infantil e na aquisição de conhecimentos. Grandes teóricos como ROUSSEAU (“Emílio ou Da Educação”); FROEBEL¹ e DEWEY (“Vida e Educação”) também confirmam a importância do Lúdico para a educação da criança (apud FERREIRA, 2002).

De acordo com Piaget (1975), ao longo do desenvolvimento da criança ocorrem três formas de jogos: são os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras. O jogo de exercício é o primeiro a aparecer no desenvolvimento da criança, prolongando-se até os primeiros dezoito meses de vida. São jogos que não supõem qualquer técnica em particular, são apenas exercícios que implicam o próprio prazer e funcionamento dos

1 Friedrich Wilhelm August Fröbel (1782-1852) foi o fundador do primeiro Jardim de Infância (*Kindergarten*) e o primeiro a desenvolver brinquedos didáticos. Estes brinquedos não só iriam ser copiados por empresas como a Lego, como também exerceram influência positiva em pessoas, como por exemplo, o arquiteto Frank Lloyd Wright.

MARQUES (2012)

gestos. No jogo de exercício não está suposto o pensamento, nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica; são jogos que implicam, basicamente, atividades motoras de repetição de gestos e movimentos. Por meio desses jogos acontecem os primeiros contatos da criança com os objetos, com as pessoas e com o mundo ao seu redor.

A criança precisa vivenciar ideias em nível simbólico para compreender o significado na vida real. Desse modo, o pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido determinada situação, a compreensão das experiências fica mais clara quando as representam em seu faz de conta. Nesse tipo de brincadeira, tem também oportunidade de expressar e elaborar, de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações (KISHIMOTO, 2002, p. 52).

Já os jogos de regras:

são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos (PIAGET, 1975, p.184-185).

Para Vygotsky (1998), a brincadeira está relacionada ao desenvolvimento infantil. Para ele, é o brinquedo que proporciona o maior avanço na capacidade cognitiva da criança. É por meio do brinquedo que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. Ao brincar e criar uma situação imaginária, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói televisivo; ela pode mudar o seu comportamento e agir e se comportar como se ela fosse mais velha do que realmente é. É na brincadeira que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação, já na situação de brinquedo os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias (VYGOTSKY, 1998, p. 112).

Dessa forma, o lúdico é uma atividade que terá valor educacional intrínseco, mas, além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo TEIXEIRA (1995), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um

MARQUES (2012)

clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;

- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento (TEIXEIRA, 1995, p.23).

Como se vê, é opinião dos autores estudados que os jogos e brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. São também da opinião que os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos fazem-se sentir ao longo da existência do indivíduo.

Analisando os estudos dos autores, percebe-se que a escola deve favorecer e promover o ensino e a aprendizagem, incentivando seus profissionais a adotarem atividades lúdicas em sua prática, criando um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, professores e supervisão pedagógica devem implementar projetos que viabilizem um processo dinâmico a partir de jogos, brincadeiras, danças, dramatizações, etc. Os professores podem utilizar-se do lúdico na sua prática docente na Educação Infantil, pois, ao separar a realidade do adulto da infantil e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, os pesquisadores perceberam a importância de a criança brincar e como isso favorece o seu desenvolvimento.

Com a introdução em sua prática docente da metodologia do lúdico na educação inclusiva, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos, dramatizações e brincadeiras em atividades de leitura ou em produção textual, sendo que, no ensino da leitura e da escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Os brinquedos educativos, para a criança com necessidades educacionais específicas, podem ser utilizados como recursos ou ferramentas, a fim de se desenvolverem, por meio de atividades prazerosas, aspectos cognitivos e emocionais. Os *softwares* educativos, por exemplo, trazem brincadeiras com formas e cores que facilitam a compreensão e favorecem o aprendizado por meio de brincadeiras e jogos.

O *software* educativo “Hércules e Jiló”:

Trata-se, na verdade, de um ambiente educativo multimediatizado, no qual a criança é situada em um contexto de aprendizagem delimitado por uma série de atividades lúdico-pedagógicas voltadas para sua estimulação no sentido amplo do termo e que não se restringem ao uso do computador como meio de comunicação pedagógica (SOUZA, 2003, p. 03).

O *software* Hércules e Jiló “foi idealizado para servir de apoio às intervenções pedagógicas no campo das Ciências Naturais” (idem). Contudo, pode-se utilizar os *softwares*, ainda, na compreensão da Matemática, bem como em outros conteúdos, de forma interdisciplinar. Gadotti (2005) afirma que a interdisciplinaridade só ocorre no

MARQUES (2012)

Construtivismo, em que conhecimento aparece como uma totalidade, apresentando, assim, a interdisciplinaridade como um meio para que não aconteça um ensino com disciplinas em compartimentos separados que não se comunicam.

Para tanto, o professor deve elaborar um planejamento que contemple os recursos lúdicos no momento adequado e, de acordo com seus objetivos, leve as crianças a desenvolverem o seu raciocínio e a construir o seu conhecimento de forma descontraída e progressivamente.

Numa situação de brinquedo, a imaginação da criança é uma atividade especificamente humana e consciente, que surge da ação. Em suas ações, a criança representa situações as quais já foram de alguma forma vivenciadas por ela em seu meio sócio-cultural, ou seja, a sua representação no brinquedo está muito mais próxima de uma lembrança de algo que já tenha acontecido do que da pura imaginação (VYGOTSKY, 199, p.85).

As atividades lúdicas tanto facilitam o progresso cognitivo da criança como contribuem para a formação de sua personalidade integral, conduzindo ao progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Afinal, ao ingressar na escola, a criança sente um significativo impacto físico e mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Como ainda o lúdico é, muitas vezes, confundido com o simples prazer e a satisfação livre e gratuita dos desejos e necessidades humanas, é preciso contestar esse senso comum, uma vez que a brincadeira é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. É preciso haver a percepção de que o 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 do conhecimento.

Tendo essa percepção, o papel do professor é fundamental para a difusão e aplicação da metodologia do lúdico. O professor, ao se conscientizar das vantagens dessa nova prática, adequará a metodologia a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades e seus objetivos. E assim, o professor, atuando como pesquisador e mediador, buscará ações inclusivas eficazes e auxiliará no planejamento de atividades que tenham como fundamento o jogo e a brincadeira.

Numa análise mais profunda, a metodologia do lúdico se baseia em propostas que valorizam a criatividade, o dinamismo, o empreendedorismo, proporcionando às crianças com necessidades educacionais específicas ou não vivências e experiências corporais em que se utiliza a ação do pensamento e da linguagem, tendo na brincadeira a sua fonte dinamizadora.

Em suma,

o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p. 49).

A construção da educação pelo e para o Lúdico deve respeitar a diversidade e a legitimidade dos desejos e a necessidade de um esforço para se aprender como melhor

MARQUES (2012)

usufruir a essência lúdica de cada atividade e comportamento desejado. Pela exploração, informação e formação, pode-se conhecer e aproveitar melhor o paladar, a audição musical, a linguagem da dança e do teatro, ou a fruição da estética nas artes visuais, bem como o entendimento dos conteúdos administrados nas escolas. (PRADO, 2006)

Somente com um esforço e vivência prática se adquirem habilidades, para, verdadeiramente, jogar e vivenciar ludicamente as práticas escolares. A repetição da aprendizagem é pouco desafiante e prazerosa para aqueles que desejam a criatividade e o conhecimento.

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto brinquedo, quanto a brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo de numa seqüência de ações libertas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Através da magia do faz-de-conta explora os limites e parte para aventura que a leva ao encontro do Outro-Eu (ANTUNES, 1998, p. 74).

Observamos, pois, a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e de aprendizagem, ou seja, brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. No brincar com outras pessoas, a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de uma forma mais organizada. No grupo, aprende a partilhar e a socializar, bem como valoriza o diálogo. Desse modo, evidencia-se o brincar, o jogar e o aprender como formas de se conduzir uma prática docente mais criativa e dinâmica.

Esse tipo de processo favorece ainda mais o aprendizado de crianças com necessidades educacionais específicas, uma vez que situações lúdicas promovem o desenvolvimento do desempenho, levando-as a aprenderem brincando, apesar das dificuldades apresentadas. A criança com deficiência intelectual, por exemplo, é capaz de ter um pensamento lógico, mas precisa de uma estratégia de mediação a fim de desenvolver ainda mais o seu raciocínio. (MAFRA, 2008)

O processo de aprendizagem da criança é, então, compreendido como um processo complexo e abrangente, o qual implica componentes de vários eixos de estruturação, como: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos, etc. Assim, a causa do processo de aprendizagem, bem como das dificuldades de aprendizagem, deixa de ser localizada somente no aluno e no professor e passa a ser vista como um processo maior, com inúmeras variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e supervisão (TEIXEIRA, 1995, p. 65).

Para aqueles que trabalham na educação inclusiva, é bastante comum a vivência de situações em que é preciso estabelecer a intervenção pedagógica em função das necessidades dos alunos. E, sendo assim, os brinquedos, jogos e materiais pedagógicos, enfim, o lúdico, desempenham neste momento um papel também de intervenção, uma vez que oferecem possibilidades alternativas de se diagnosticarem os problemas e resolvê-los.

Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança com necessidades educacionais específicas desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, o melhor conhecimento quanto à posição do corpo, etc. participando do desenvolvimento em seus aspectos físicos, psicológicos, afetivos e sociais; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade; adquira hábitos de práticas recreativas

MARQUES (2012)

para serem empregados adequadamente nas horas de lazer; adquira hábitos de boa atividade corporal; seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica, e desenvolva o espírito de iniciativa e autonomia, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas. Todos os jogos e brincadeiras infantis, que parecem apenas passatempos, na verdade, preparam o terreno para um aprendizado posterior. E essa estratégia de se usar o lúdico torna-se ainda mais interventiva quando se trata de crianças com necessidades educacionais específicas.

Sabe-se que as brincadeiras e os jogos constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios em vários aspectos, como físico, intelectual e social. Como benefício físico, pode-se afirmar que o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e contribui para fomentar a competitividade na criança. Como benefício intelectual, o brinquedo, o jogo e dramatização contribuem para a desinibição, produzindo uma excitação mental altamente fortificante (FERREIRA, 2002: 01).

Pela nossa experiência na docência, percebe-se o caráter contraditório do lúdico como metodologia na prática docente, ou seja, alguns professores utilizam esse método em sala de aula, mas há aqueles que não o consideram como tal, mas sim como uma estratégia de motivação para outras atividades que não tenham a brincadeira como base de ação. Para estes, a brincadeira serve apenas como entretenimento, não devendo se tornar uma prática constante. Em contrapartida, alguns professores já percebem uma melhora significativa no entendimento de certos conteúdos quando utilizam jogos ou dramatizações, principalmente por aquelas crianças que apresentam necessidades educacionais específicas.

Constatamos, assim, que alguns professores já reconhecem os benefícios de se usar a metodologia do lúdico. Todavia, alguns ainda consideram que se o lúdico tivesse mais espaço na sala de aula, isso seria mal compreendido pelos familiares, os quais ainda valorizam o conteúdo e os métodos tradicionais. Percebemos mais uma vez a distância que existe entre o discurso e a prática em sala de aula. Professores admitem a importância de metodologias inovadoras no sentido de melhorar o ensino e a aprendizagem, porém, muitas vezes, por variados motivos, ainda utilizam métodos tradicionais, justificando tal atitude pela cobrança da comunidade escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, procuramos promover reflexões sobre a importância do uso do lúdico pelos professores na educação infantil, tentando demonstrar que uma metodologia baseada nesse paradigma pode promover a inclusão de crianças com necessidades educacionais específicas em turmas do ensino regular.

Para Teixeira (1995), vários são os motivos que devem levar os educadores a apelarem para as atividades lúdicas e utilizarem-nas como um recurso pedagógico no processo de ensino e de aprendizagem. Contudo, pela leitura dos autores indicados, percebemos que nem sempre a metodologia do lúdico encontra seu papel educativo no desenvolvimento da educação inclusiva, apesar de a brincadeira ser muito importante na formação de toda criança. Como o professor deve explorar novas práticas no ambiente escolar, se entender o lúdico como uma metodologia eficiente, poderia introduzi-lo na construção do ensino e da aprendizagem e para a promoção da inclusão.

Percebe-se com isso que quanto mais os professores tiverem conhecimento sobre essa prática, mais probabilidade existirá de que se utilizem dessa metodologia na sala de

MARQUES (2012)

aula e, ainda, que ela sirva para promover a inclusão dos alunos com necessidades educacionais específicas. Afinal, ao sentirem que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade e a criatividade, perceberão, também, a promoção da melhoria na aquisição de conhecimentos, o fortalecimento das habilidades e, principalmente, o favorecimento de ações mais inclusivas. Para Ferreira (2002), viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo. Para ela, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte desse conhecimento prático e que essas reflexões são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico e ativo (FERREIRA, 2002, p.01).

O lúdico enquanto função educativa propicia a aprendizagem do educando, o seu saber, a sua compreensão de mundo e o seu conhecimento. Além disso, o lúdico é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos que promovam efetivamente a inclusão dos alunos com necessidades educacionais específicas. No entanto, a inserção da metodologia do lúdico na prática docente é um desafio no processo educacional, pois a falta de educadores preparados para usá-la em seus projetos cria a resistência para inseri-la no cotidiano escolar. Sabendo-se que o lúdico é um elemento complementar para a melhoria do processo de ensino e de aprendizagem em qualquer disciplina, deveria, por esse motivo, ser mais uma metodologia adotada por todos os profissionais da educação que buscam, por meio da criatividade e do dinamismo, promover o efetivo desenvolvimento cognitivo, social e humano de todo seu alunado.

Portanto, no ambiente escolar, as atividades lúdicas ajudam a construir uma prática docente inovadora e inclusiva que favorece a construção do conhecimento e o respeito à diversidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. *Cooperativa do Fitness*, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 15 jun. de 2012.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

FERREIRA, Lívia. A importância do lúdico na Educação Infantil. *Artigonal*, [S.l.], set. 2009 Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-infantil-1230873.html>>. Acesso em: 6 mai. 2012.

GADOTTI, Moacir. Interdisciplinaridade: atitude e método. *Instituto Paulo Freire*, São Paulo, 2005. Seção Centro de Referência Paulo Freire. Disponível em: http://www.paulofreire.org/Moacir_Gadotti/Artigos/Portugues/Filosofia_da_Educacao/Interdisci_Atitude_Metodo_2005.pdf. Acesso em: 14 mai. 2012.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

LIBÂNEO, José Carlos. *Adeus professor, adeus professora?: novas exigências*

MARQUES (2012)

educacionais e profissão docente. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. *O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual*. [Paraná]: Secretária de Estado da Educação, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2012.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo*. São Paulo: Zhanhar, 1971.

_____. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PILETTI, Claudinho. *Didática geral*. São Paulo: Ática, 1995.

PRADO, Antônio Carlos Moraes. O corpo lúdico versus a globalização no esporte. *Revista Brasileira de Educação Física e Esportes*, São Paulo, v.20, p.197-99, set. 2006. Disponível em: <http://citrus.uspnet.usp.br/eef/uploads/arquivo/56_Anais_p197.pdf>. Acesso em: 27 mai. 2012.

SOUZA, Amaralina Miranda. A Informática Educativa na educação especial: o software Educativo Hércules e Jiló. *Linhas Críticas*, Brasília, v. 9, n. 17, jul./dez. 2003. Disponível em: <<http://seer.bce.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewFile/6431/5206>>. Acesso em: jun. 2012.

TEIXEIRA, Carlos E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.