



Curso o Lúdico na Educação Especial

Solicite agora mesmo seu certificado de **120 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo do certificado!





**Somos a maior rede de Cursos
Pedagógicos do Brasil. Temos mais de
200 mil alunos matriculados em todo o
país!!**

**Nossos Cursos são reconhecidos e aprovados
pela ABED, Faculdades, Escolas, Prefeituras e
Instituições!**



Use o Certificado para:

- ✓ **Evolução Funcional**
- ✓ **Provas de Títulos**
- ✓ **Horas Complementares na Faculdade**
- ✓ **Concursos Públicos**
- ✓ **Processo de Recrutamento e Seleção**
- ✓ **Enriquecer seu Currículo**

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO

- O objetivo principal é aprender o conteúdo, e não apenas terminar o curso.
- Leia todo o conteúdo com atenção redobrada, não tenha pressa.
- Explore as ilustrações explicativas, pois elas são fundamentais para exemplificar e melhorar o entendimento sobre o conteúdo.
- Quanto mais aprofundar seus conhecimentos mais se diferenciará dos demais alunos dos cursos.
- O aproveitamento que cada aluno tem é o que faz a diferença entre os “alunos certificados” e os “alunos capacitados”.
- A aprendizagem não se faz apenas no momento em que está realizando o curso, mas também durante o dia-a-dia. Ficar atento às coisas que estão à sua volta permite encontrar elementos para reforçar aquilo que foi aprendido.
- Aplique o que está aprendendo. O aprendizado só tem sentido quando é efetivamente colocado em prática





Sumário

Curso de Capacitação: O Lúdico na Educação Especial **Erro! Indicador não definido.**

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO **Erro!**
Indicador não definido.

MÓDULO I - O QUE É EDUCAÇÃO ESPECIAL	6
1. EDUCAÇÃO ESPECIAL	6
2. CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS.....	8
3. ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO – AEE.....	9
4. TECNOLOGIAS ESPECIAIS PARA CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS	10
5. VANTAGENS	11
6. A ADAPTAÇÃO DO SISTEMA EDUCATIVO	12
7. PERSPECTIVAS HISTÓRICAS DA EDUCAÇÃO ESPECIAL.....	14
8. PERSPECTIVA ATUAL	15
MÓDULO II – DESENVOLVENDO A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESPECIAL.....	18
1. EDUCAÇÃO ESPECIAL E APRENDIZAGEM.....	18
MÓDULO III - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM	26
MÓDULO IV - A HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO	56

MÓDULO V - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL.....	66
MÓDULO VI - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL.....	87
REFERÊNCIAS	109



MÓDULO I - O QUE É EDUCAÇÃO ESPECIAL¹

1. EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Educação Especial é o ramo da Educação que se ocupa do atendimento e da educação de pessoas com deficiência, preferencialmente em escolas regulares, ou em ambientes especializados tais como escolas para surdos, escolas para cegos ou escolas para atender pessoas com deficiência intelectual. Dependendo do país, a educação especial é feita fora do sistema regular de ensino. Nessa abordagem, as demais necessidades educativas especiais que não se classificam como deficiência não estão incluídas. Não é o caso do Brasil, que tem uma Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008) e que inclui outros tipos de alunos, além dos que apresentam deficiências.

A educação especial é uma educação organizada para atender especifica e exclusivamente alunos com determinadas necessidades especiais. Algumas

¹ Módulo I – reprodução total Educação especial – disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Educa%C3%A7%C3%A3o_especial

escolas dedicam-se apenas a um tipo de necessidade, enquanto outras se dedicam a vários. O ensino especial tem sido alvo de críticas por não promover o convívio entre as crianças especiais e as demais crianças. Por outro lado, a escola direcionada para a educação especial conta com materiais, equipamentos e professores especializados. O sistema regular de ensino precisa ser adaptado e pedagogicamente transformado para atender de forma inclusiva.

O termo "educação especial" denomina tanto uma área de conhecimento quanto um campo de atuação profissional. De um modo geral, a educação especial lida com aqueles fenômenos de ensino e aprendizagem que não têm sido ocupação do sistema de educação regular, porém têm entrado na pauta nas últimas duas décadas, devido ao movimento de educação inclusiva. Historicamente, a educação especial vem lidando com a educação e aperfeiçoamento de indivíduos que não se beneficiaram dos métodos e procedimentos usados pela educação regular. Dentro de tal conceituação, no Brasil, inclui-se em educação especial desde o ensino de pessoas com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, passando pelo ensino de jovens e adultos, alunos do campo, quilombolas e indígenas, até mesmo o ensino de competências profissionais.

Dentre os profissionais que trabalham ou atuam em educação especial, estão educador físico, professor, psicólogo, fisioterapeuta, fonoaudiólogo e terapeuta ocupacional, psicopedagogo, entre outros.

Sendo assim, é necessário antes de tudo, tornar reais os requisitos para que a escola seja verdadeiramente inclusiva, e não excludente.

2. CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

Crianças com necessidades especiais são aquelas que, por alguma diferença no seu desenvolvimento, requerem certas modificações ou adaptações complementares ou suplementares no programa educacional, visando torná-las autônomas e capazes de serem mais independentes possíveis para que possam atingir todo seu potencial. As diferenças podem advir de condições visuais, auditivas, mentais, intelectuais ou motores singulares, de condições ambientais desfavoráveis, de condições de desenvolvimento neurológico, psicológico ou psiquiátrico específicos.

Reuven Feuerstein afirma que a inteligência pode ser "ensinada".[1] A Teoria da modificabilidade cognitiva estrutural, elaborada por ele, afirma que a inteligência pode ser estimulada em qualquer fase da vida, concedendo ao indivíduo (mesmo considerado inapto) a capacidade de aprender. Seu próprio neto (portador de síndrome de Down) foi auxiliado por seus métodos.[2]

No Brasil, muitas são as dificuldades enfrentadas pelas pessoas com necessidades especiais, dificuldades de acessibilidade e falta de tecnologias assistivas, principalmente nas escolas que estão realizando a inclusão de alunos com deficiências no ensino regular.

Ser uma criança especial é ser uma criança diferente, e essa diferença esta também no professor atuante na área ou seja fazer e ser diferente.

3. ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO – AEE

O Atendimento Educacional Especializado, ou AEE, é um serviço da Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva, de caráter complementar ou suplementar à formação dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/ superdotação, considerando as suas necessidades específicas de forma a promover acesso, participação e interação nas atividades escolares no ensino regular. É realizado no turno inverso ao da sala de aula comum nas salas de recursos multifuncionais[3]. O atendimento na sala de recursos multifuncionais não é um reforço escolar, visa desenvolver as habilidades dos alunos nas suas especificidades, sendo importante a realização de um plano de desenvolvimento individual (PDI).

Um professor de uma sala de aula comum que possui um aluno com necessidades educacionais especiais tem o direito por lei a um Atendimento Educacional Especializado, pois o AEE precisa prover condições de acesso, participação e aprendizagem desse aluno no ensino regular. O especialista do AEE faz a ponte entre o aluno e o professor da sala de aula comum, permitindo uma troca de experiência que contribua nesse processo educacional e em todo o contexto escolar, bem como a inserção na sociedade.[4]

4. TECNOLOGIAS ESPECIAIS PARA CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

A Educação Especial desenvolve-se em torno da igualdade de oportunidades, em que todos os indivíduos, independentemente das suas diferenças, deverão ter acesso a uma educação com qualidade, capaz de responder a todas as suas necessidades. Desta forma, a educação deve-se desenvolver de forma especial, numa tentativa de atender às diferenças individuais de cada criança, através de uma adaptação do sistema educativo.

A evolução das tecnologias permite cada vez mais a integração de crianças com necessidades especiais nas nossas escolas, facilitando todo o seu processo educacional e visando a sua formação integral. No fundo, surge como

uma resposta fundamental à inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais num ambiente educativo.

Como uma das respostas a estas necessidades surge a utilização da tecnologia, com o desenvolvimento da Informática veio a se abrir um novo mundo recheado de possibilidades comunicativas e de acesso à informação, manifestando-se como um auxílio a pessoas com necessidades educacionais especiais.

Partindo do pressuposto que aprender é fazer, a tecnologia deve ser encarada como um elemento cognitivo capaz de facilitar a estruturação de um trabalho viabilizando a descoberta, garantindo condições propícias para a construção do conhecimento. Na verdade são inúmeras as vantagens que advêm do uso das tecnologias no campo do ensino – aprendizagem no que diz respeito a crianças especiais.

Assim, o uso da tecnologia pode despertar em crianças especiais um interesse e a motivação pela descoberta do conhecimento tendo em base as necessidades e interesses das crianças. A deficiência deve ser encarada não como uma impossibilidade, mas como uma força, onde o uso das tecnologias desempenha um papel significativo.

5. VANTAGENS

O uso das tecnologias no campo do ensino-aprendizagem traz inúmeras vantagens no que respeita às crianças com necessidades especiais, permitindo:

- Alargar horizontes levando o mundo para dentro da sala de aula;
- Aprender fazendo;
- Melhorar capacidades intelectuais, tais como a criatividade e a eficácia;
- Permitir que um professor ensine simultaneamente em mais de um local;
- Permitir vários ritmos de aprendizagem numa mesma turma;
- Motivar o aluno a aprender continuamente, pois utiliza um meio com que ele se identifica;
- Proporcionar ao aluno os conhecimentos tecnológicos necessários para ocupar o seu lugar no mundo do trabalho;
- Aliviar a carga administrativa do professor, deixando mais tempo livre para dedicar ao ensino e à ajuda a nível individual;
- Estabelecer a ponte entre a comunidade e a sala de aula.

6. A ADAPTAÇÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

A adaptação do sistema educativo a crianças com necessidades especiais deve procurar:

- Incentivar e promover a aplicação das tecnologias da informação e comunicação ao sistema de ensino. Promover a utilização de computadores pelas crianças e jovens com necessidades especiais integrados no ensino regular, criar áreas curriculares específicas para crianças e jovens de fraca incidência e aplicar o tele ensino dirigido a crianças e jovens impossibilitados de frequentar o ensino regular.
- Adaptar o ensino das novas tecnologias às crianças com necessidades especiais, preparando as escolas com os equipamentos necessários e promovendo a adaptação dos programas escolares às novas funcionalidades disponibilizadas por estes equipamentos.
- Promover a criação de um programa de formação sobre a utilização das tecnologias da informação no apoio às crianças com necessidades especiais, destinados a médicos, terapeutas, professores, auxiliares e outros agentes envolvidos na adequação da tecnologia às necessidades das crianças.

7. PERSPECTIVAS HISTÓRICAS DA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Estas perspectivas históricas levam em conta a evolução do pensamento acerca das necessidades educativas especiais ao longo dos últimos cinquenta anos. No entanto, elas não se desenvolvem simultaneamente em todos os países, e conseqüentemente retrata uma visão histórica global que não corresponde ao mesmo estágio evolutivo de cada sociedade. Estas perspectivas são descritas por Peter Clough.[8]

1. O legado psicomédico: (predominou na década de 50) vê o indivíduo como tendo de algum modo um déficit, e por sua vez, defende a necessidade de uma educação especial para aqueles indivíduos.
2. A resposta sociológica: (predominou na década de 60) representa a crítica ao legado psicomédico, e defende uma construção social de necessidades educativas especiais.
3. Abordagens Curriculares: (predominou na década de 70) enfatiza o papel do currículo na solução - e, para alguns escritores, eficazmente criando - dificuldades de aprendizagem.
4. Estratégias de melhoria da escola: (predominou na década de 80) enfatiza a importância da organização sistêmica detalhada na busca de educar verdadeiramente.

5. Crítica aos estudos da deficiência: (predominou na década de 90) frequentemente elaborada por agentes externos à educação, elaborava uma resposta política aos efeitos do modelo exclusionista do legado psicomédico.

8. PERSPECTIVA ATUAL

- Convenção da Deficiência

Um acordo foi celebrado em 25 de agosto de 2006 em Nova Iorque, por diversos Estados em uma convenção preliminar das Nações Unidas sobre os direitos da pessoa com deficiência, o qual realça, no artigo 24, a Educação inclusiva como um direito de todos. O artigo foi substancialmente revisado e fortalecido durante as negociações que começaram há cinco anos. Em estágio avançado das negociações, a opção de educação especial (segregada do ensino regular) foi removida da convenção, e entre 14 e 25 agosto de 2006, esforços perduraram até os últimos dias para remover um outro texto que poderia justificar a segregação de estudantes com deficiência. Após longas negociações, o objetivo da inclusão plena foi finalmente alcançado e a nova redação do parágrafo 2, do artigo 24 foi definida sem objeção. Cerca de sessenta delegações de Estado e a Liga Internacional da Deficiência (International Disability

Caucus), que representa cerca de 70 organizações não governamentais (ONGs), apoiaram uma emenda proposta pelo Panamá que obriga os governos a assegurar que: as medidas efetivas de apoio individualizado sejam garantidas nos estabelecimentos que priorizam o desenvolvimento acadêmico e social, em sintonia com o objetivo da inclusão plena. A Convenção preliminar antecede a assembleia geral da ONU para sua adoção, que se realizará no final deste ano. A convenção estará então aberta para assinatura e ratificação por todos os países membros, necessitando de 20 ratificações para ser validada. A Convenção da Deficiência é o primeiro tratado dos direitos humanos do Século XXI e é amplamente reconhecida como tendo uma participação da sociedade civil sem precedentes na história, particularmente de organizações de pessoas com deficiência.

- Elementos significativos do artigo 24 da instrução do esboço

Nenhuma exclusão do sistema de ensino regular por motivo de deficiência

Acesso para estudantes com deficiência à educação inclusiva em suas comunidades locais

Acomodação razoável das exigências individuais

O suporte necessário dentro do sistema de ensino regular para possibilitar a aprendizagem, inclusive medidas eficazes de apoio individualizado.



MÓDULO II – DESENVOLVENDO A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESPECIAL²

Autora: Sonia Salete Schaedler.

1. EDUCAÇÃO ESPECIAL E APRENDIZAGEM

Buscarei neste trabalho relatar um pouco da história da educação especial no Brasil e do aprimoramento do conceito de direito relacionando a inclusão do aluno, portador de necessidades educacionais especiais, no sistema regular de ensino.

Segundo Horta (1998), a educação como direito social, apesar de sua importância foi incorporado tardiamente ao grupo dos direitos humanos, mais especificamente na época moderna, com o surgimento da burguesia, da filosofia racionalista e individualista e do Estado Nacional. Esse atraso deve-se ao fato de estarem as sociedades da época em luta pela liberdade, em face da operação ideológica da Igreja e da pressão política do Estado e não por outros bens, como o da educação.

² Reprodução total módulo II – educação especial e aprendizagem – Autora: Sonia Salete Schaedler. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaleta.com/educacao-especial-e-aprendizagem/>

Será depois da Segunda Grande Guerra, que assistiremos a democratização do ensino e ao aumento da escolaridade obrigatória.

A medida em que a sociedade ia se consolidando, foi se modificando a constituição da educação especial, sendo que na Grécia antiga, as crianças com algum tipo de deficiência, má formação, com algumas debilidades, eram submetidas à prática de eliminação e abandono e consideradas subumanas, eram excluídas dos convívios sociais e educacionais.

Durante o período da Inquisição, as crianças com deficiências eram submetidas a prática de segregação e passando pela prática de exorcismo onde centenas de deficientes foram executados, sob o protesto de não se adaptarem as regras socialmente importas (eram vistas como “coisas”).

Com o Cristianismo, apesar das mudanças ocorridas a situação do deficiente modificou-se apenas no sentido de “coisa”, assumindo a condição de “pessoa”, não tendo igualdade civil e de direito, sendo atendidos de forma caritativa em conventos e Igrejas, pois havia desconhecimento sobre as causas de deficiência e com relação ao comportamento caracterizando como resultado como desígnios de Deus.

Com a passagem do feudalismo para o Capitalismo surgem novas teorias relacionando-os às ideias de igualdade para todos, mas, tal ideia não se consolidou.

Durante o século XIX e XX reforçaram a ideia de uma perspectiva pedagógica voltada para a educação especial, dentro de uma visão médica.

A Conferência de Jomtiem (1990), que trata da educação para todos, sua principal preocupação, foi promover maiores oportunidades de uma educação duradoura, incluindo a educação especial, dentro da própria estrutura, dando a oportunidade de aprender, a diversidade de características e necessidades individuais, tendo a escola como o principal agente de promoção social.

No Brasil a educação especial teve início em meados do século XX, com a criação do Imperial Instituto de Meninos Cegos (1854) e dos Surdos (1857), que inicialmente tinham a função de asilo.

Por volta de 1950, surgiram estabelecimentos de ensino próprio (APAE), para deficientes, buscando suprir a falta desse tipo de serviço e para minimizar a ineficácia do Estado.

A partir da Constituição de 1988, assegurou a garantia contra qualquer tratamento discriminatório, concedendo atendimento educacional especializado ao deficiente da rede regular de ensino.

A Lei de Diretrizes e Bases, Lei nº 9394, apresenta a educação especial como uma modalidade de educação escolar que deve situar preferencialmente na rede regular de ensino, e quando necessários serviços especializados quando

não for possível a integração de alunos com algum tipo de deficiência em classes comuns.

Santa Catarina foi um dos pioneiros na integração escolar das crianças com deficiências. Em 1988 instituiu-se a política de integração dos alunos dessa modalidade de ensino, em escolas regulares, com o plano de trabalho “Matrícula Compulsória”, com isso nem uma escola pública poderia negar matrícula sob qualquer alegação. Segundo a Lei Federal nº 7853 de 24/10/1989, em seu Artigo 8, recusar um aluno com deficiência é crime.

A partir da Declaração de Salamanca, aprovada na Conferencia Mundial de Educação Especial (1994), passou-se a considerar a inclusão dos alunos com necessidades educativas especiais em classes regulares como a reforma mais avançada de democratização das oportunidades educacionais (Bueno – 1997).

A perspectiva de integração de crianças com necessidades educativas especiais no ensino regular não é nova, no entanto, o movimento de integração escolar surgiu na década de 70. Na década de 80 esse movimento é intensificado, já considerando eu a classe regular é o melhor ambiente para alunos com deficiência.

A partir dos anos 90 surge um novo referencial, o da escola inclusiva, que continua propondo a escolarização de todos os alunos num mesmo contexto, porém sob outra perspectiva. Embora ambas tenham como norte à incorporação dessas crianças ao ensino regular, a integração e a inclusão não significam a mesma coisa.

A integração tem como pressuposto que o problema reside nas características das crianças deficientes; A inclusão vê a questão sob outra ótica, reconhecendo a existência das mais variadas diferenças: crianças deficientes e superdotadas, crianças de rua, crianças que trabalham, filhos de famílias nômades ou de minorias linguísticas, étnicas, culturais, oriundas dos mais diversos grupos marginalizados.

A inclusão no ambiente escolar, depende da adequação dos materiais didáticos, espaço físico, bem como, pequenos cuidados que devem ser observados durante a convivência.

O primeiro passo para a inclusão é fazer com que os pais aceitem e ajudem seus filhos no desenvolvimento, “explica Nereide Albuquerque, Assistente Social”, apontados por defensores da educação inclusiva como uma instituição que segrega os portadores de deficiência, mas que vem, de uns tempos para cá se preocupando cada vez mais com a inclusão.

Deficiência numa perspectiva sócio histórica, segundo Vygotsky, destaca a importância do social na construção do sujeito, enfocando a relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem, defendendo que o desenvolvimento não se dá apenas numa dimensão biológica, mas, principalmente depende da aprendizagem que ocorre através das interações sociais, vendo a deficiência sob dois aspectos: primário (problema biológico) e secundário (condição social).

Para que haja o desenvolvimento, o professor deve observar principalmente a deficiência secundária. Cabe ao professor fazer a sondagem e

nunca o diagnóstico, para determinar limites, estabelecendo o preconceito e consequente exclusão.

Para Vygotsky o universo social tem fundamental importância no processo de constituição do sujeito, portanto, a mediação do professor é crucial, nessa mesma constituição. Considera o papel do professor como essencial no processo de ensino-aprendizagem, sendo o mediador antecipando o desenvolvimento do aluno, propondo desafios que lhe auxiliem na busca pelo significado de seu mundo.

É importante ressaltarmos quando nos reportamos a inclusão sobre as atitudes preconceituosas da sociedade, que vincula diretamente pensamento e ação, principalmente através da discriminação, se quisermos mudar essa realidade teremos que refletir sobre as nossas concepções dentro da escola e na sociedade.

A escola inclusiva não se refere apenas a alunos considerados deficientes. A inclusão é muito mais do que estar no mesmo espaço, trocar experiências, socializar-se, devendo ser respeitado nas suas diferenças, não ter de se submeter a uma cultura, a uma forma de aprender, a uma língua que não é a sua, é sentir-se parte do grupo, identificar-se com ele, num processo constante de conhecimento de conhecimento e de reciprocidade, incluir não é torna-lo igual, mas, respeitar sua diferença e liberta-lo do ônus, por ser diferente, numa sociedade que estabelece padrões únicos.

A inclusão caracteriza-se num movimento conjunto, em que a sociedade também se modifica para atender a diversidade, garantindo os seus direitos, o respeito, possibilitando aos alunos deficientes tornarem-se sujeitos ativos, reflexivos e críticos.

Segundo Montoan (1977), a educação inclusiva deve entrar pela escola regular para que haja inclusão, o ensino especial deve ser absorvido pelo ensino regular, mas, para isso é necessário que a escola passe por um processo de transformação.

Para que a escola de fato seja inclusiva tem de ter uma filosofia de profundo respeito às diferenças.

Segundo Vygotsky, a inclusão escolar tem que ser significativa para o sujeito, dar sentido e significado a sua vida, trata-se de possibilitar interações sociais que sejam mediadoras proporcionando ao sujeito que compreenda o mundo que está inserido e possa ser autônomo, participativo e ativo na construção desse mundo e da sua própria história.

A escola inclusiva deve desafiar-lo, instigar-lo, buscar formas de não reforçar o sentimento de incapacidade, mas, desenvolver as suas potencialidades.

Essas mudanças, porém, ainda precisam concretizar-se na sociedade, que ainda convive com práticas discriminatórias nos mais diferentes sentidos, como

também nos espaços educacionais, uma vez que pensar a inclusão é pensar a conquista e o exercício da cidadania.

Sendo assim, a escola, deve ser um dos espaços onde o aluno adquire saberes que lhe permitam saber seus direitos, exigir o cumprimento deles e compreender a necessidade de exercê-los.

A escola deve ter como princípio o ato educativo intencional, fundamentado no respeito às diferenças educacionais, produzindo uma forma diferenciada de educação, tendo a possibilidade de trabalhar a partir da consciência, da particularidade que se coloca na diversidade, sendo um desafio para que consiga efetivar os preceitos de igualdade para todos.



MÓDULO III - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM³

Autora: Simone Cardoso dos Santos

O LÚDICO

Fatos históricos

Desde a educação greco-romana, já se atrelava à educação a ideia de associação do estudo ao prazer com base nas projeções de Aristóteles e Platão.

Platão (427-348), na Grécia Antiga, primava para que a educação, nos primeiros anos da criança, se baseasse em jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos. Dava ênfase ao esporte por sua colaboração na formação do caráter e da personalidade, bem como introduzia a prática da matemática lúdica, aplicando exercícios com cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida e dos negócios.

A vinculação da educação com o lúdico não é algo novo, está remontando à Antiguidade. Em “Leis”, o ateniense salientava a importância do jogo para a educação, defendendo a ideia de que brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer

³ Módulo III – reprodução total - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM - Autora: Simone Cardoso dos Santos – Monografia de especialização - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA – Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf?sequence=1

outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem (PLATÃO apud SILVEIRA, 1998, p.41).

Nesse período, determinou-se a importância da educação sensorial, o uso do jogo didático nas mais diferentes áreas do ensino. A brincadeira era considerada como recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil espontâneo que pudesse significar algum valor.

Comênio (1592-1671), na sua Obra Didática Magna, salientou as palavras de Lutero sobre a educação nas escolas:

Que sejam instruídos com o método muito fácil, não só para que não se afastem dos estudos, mas até para que eles sejam atraídos como para verdadeiros deleites, para que as crianças experimentem nos estudos um prazer não menor que quando passam dias inteiros a brincar com pedrinhas, bolas, e corridas (COMÊNIO, 1957, p.156).

Vê-se, então, que Lutero preconizava um método lúdico, onde o prazer estivesse presente e a atividade desenvolvida em sala de aula deveria ser tão prazerosa quanto as brincadeiras. Comênio, assim, reforçou o posicionamento de Lutero.

Aparece, dessa forma, um novo sentimento da infância, o qual protege as crianças, que conquistam um lugar enquanto categoria social. Inicia-se, a

partir dos trabalhos de Comênio (1593), Rosseau (1712) e Pestalozzi (1746), citados por Wajskop (1995), a elaboração de métodos próprios para a sua educação, seja em casa ou em instituições. Esta nova concepção é marcada pela ideia de que a criança é um ser que aprende o sentido do mundo de maneira espontânea através do contato social. Propôs-se uma educação sensorial na utilização de jogos e materiais didáticos, inaugurando um período histórico em que as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos.

Marcadas por uma concepção cumulativa e progressional de conhecimento, a partir de uma exploração empírica da realidade, que parte do simples ao complexo e, do concreto ao abstrato, pretende-se que as crianças aprendam as noções de forma, tamanho, cor, e a dominar movimentos corporais. A linguagem, dessa forma, é entendida como comunicação, ou seja, como exercícios mecânicos baseados na teoria visual, auditiva e de memória, e não um sistema de representação.

Através do movimento da Escola Nova, os pensamentos de Froebel, Montessori e Decroly têm se transformado em teorias aplicadas na história da pedagogia pré-escolar brasileira, onde a atividade lúdica das crianças, restringindo-se a exercícios repetitivos de discriminação motora e auditiva, através de brinquedos, desenhos coloridos, mimeografados e músicas ritmadas, bloqueiam a organização do desenvolvimento pleno da criança.

A valorização da brincadeira infantil apoia-se no mito da criança portadora de verdade, cujo comportamento é o brincar, desprovido da razão e do caráter social. A criança passou a ser, a partir dessa época, conforme relata Snyder (1984), cidadão com imagem social contraditória, ao reflexo do que o adulto e a sociedade queriam e temiam que se tornasse. As crianças eram ao mesmo tempo livres para se desenvolver e educadas para não exercer sua liberdade.

Com a influência das ideias de Rousseau, na França, houve a criação de inúmeros brinquedos educacionais, bem como na educação sensorial foram realizados estudos sobre as crianças deficientes mentais, cujos conhecimentos foram mais tarde utilizados para o ensino de crianças normais.

Os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romperem com a educação verbal e tradicional de sua época foram Froebel (1782 - 1852); Montessori (1870 – 1909); e Decroly (1871 – 1932), citados por Wajskop (1995). Apesar de antigas, essas ideias continuam a influenciar, até hoje, as práticas pedagógicas de lares, creches, pré-escolas e instituições afins, nem sempre colaborando com o desenvolvimento integral da criança.

Muitas vezes, no contexto educacional, o brincar é considerado como um estorvo no processo de aprendizagem. Educadores não admitem que as crianças brinquem no ambiente educativo, ignorando as brincadeiras ou até mesmo proibindo tais atividades.

O brincar, assim, é concebido como uma atividade recreativa que permite que as crianças relaxem, descansem, e liberem suas energias contidas na sala de aula. É o momento da diversão em oposição ao trabalho escolar, à seriedade dos exercícios e das aprendizagens sistematizadas pelo educador.

No entanto, através do jogo simbólico, a ação educativa fornece brinquedos para projetar situações cotidianas, como uma atividade de relaxamento psicológico na qual a criança libera as emoções reprimidas e traumáticas do seu contexto, comprovando que as brincadeiras reproduzem aquilo que já vivenciaram. Os educadores, às vezes, não as proíbem, mas também não interferem, apenas as contemplam no momento em que é fundamental para o seu desenvolvimento.

Em virtude das constantes transformações que mundo está sofrendo com a evolução dos tempos, é garantido o direito de brincar e é preciso propiciar esse ambiente e espaço para o desenvolvimento da criança. Desde que começou a valorização da criança e o reconhecimento de que uma infância com qualidade, resulta em um adulto bem sucedido, também se passou a dar ênfase à palavra brinquedo e ao ato de brincar, o que é muito importante. Além de ser uma atividade gostosa, torna as pessoas mais sensíveis e ajuda a desenvolver o hábito de partilhar, conviver, trocar experiências, realizar troca de papéis, etc., pois a criança se desenvolve desde cedo pelo seu contexto familiar e social, com a experiência sócio histórica dos adultos e através do mundo criado por eles.

Para Wajskop (1995, p.28), "a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo um mundo de assimilar e recriar as experiências socioculturais, pois garante a interação e construção de conhecimentos da realidade delas".

No Brasil, o pensamento pedagógico consegue sua autonomia com o desenvolvimento das Teorias da Escola Nova, designadas como o movimento de renovação da educação. Reformas importantes foram realizadas por intelectuais da década de 20, que impulsionaram o debate educacional ascendente até chegar à conquista da LDB 9394/96.

Segundo Gadotti, o pensamento pedagógico brasileiro tem sido defendido por duas tendências gerais: a Liberal, na qual os educadores defendem a liberdade, o ensino de pensamento, a pesquisa e os métodos novos baseados na natureza da criança; e a Progressista, em que educadores e teóricos defendem o envolvimento da escola na formação de um cidadão crítico e participante da mudança social.

Pode-se mencionar Lourenço Filho (1897-1970) e Anísio Teixeira (1900-1971) como grandes humanistas e nomes de relevância da história pedagógica.

Lourenço Filho, em seu Livro Introdução ao Estudo da Nova Escola (1950, p.133), dizia que na escola que Dewey dirigia ao final do século passado, na Universidade de Chicago, "as classes deixavam de ser locais onde os alunos estivessem sempre em silêncio, ou sem qualquer comunicação entre si, para se

tornarem pequenas sociedades, que imprimissem nos alunos atitudes favoráveis ao trabalho em comunidade”.

A brincadeira encontra um papel educativo na escolaridade das crianças, na pré-escola e nas séries iniciais do Ensino Fundamental. As crianças vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo na escola, que se constrói a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais, das professoras e de todos os que compõem a instituição e que nela integram seu dia-a-dia.

A brincadeira, então, pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar, mas é preciso inventar, criar, imaginar a pré-escola, pois esta deve dar espaço ao sujeito humano, criado e criador de história e cultura.

Contextualizando o lúdico na escola

A educação no Brasil teve um grande avanço quando passou por reformulações e foi promulgada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996), as propostas dos PCNs, e a consequente divulgação das Diretrizes Curriculares Nacionais, consideradas assim como um grande avanço na educação brasileira e grande conquista para as escolas.

Estes fatos fizeram com que, na década de 90 (noventa), todas as escolas do Brasil discutissem o assunto. Alguns professores concordaram com tais diretrizes, outros não, no entanto o importante não foram os posicionamentos,

mas as possibilidades de debates que se desencadearam e permitiram o repensar pedagógico.

A ludicidade, como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. Algumas escolas tornaram-se um local onde a criatividade e liberdade infantil são deixadas de lado e os jogos e as brincadeiras são ignorados, excluindo o aspecto lúdico da criança.

A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade.

Almeida (1994, p.18) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Isso porque, quando a criança ingressa na escola, ela sofre um considerável impacto físico- mental, pois, até então, sua vida era voltada aos brinquedos e ao seu ambiente familiar.

Na escola, a criança é submetida a permanecer durante muitas horas em cadeiras escolares não confortáveis e é impossibilitada de se mover livremente, pela necessidade de se submeter à disciplina escolar, ocasionando em certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo

ambiente ou pela nova forma de vida e sim por não encontrar canalização para suas atividades preferidas.

Isso ocorre porque ainda hoje se confunde as palavras ensinar com transmitir, sendo o aluno agente passivo da aprendizagem e o professor um mero transmissor do conhecimento.

A escola atual demonstra, em certas situações, que não aprendeu a confiar em seus alunos, porque apenas se limita ao repasse de conhecimento, impondo um saber e restringindo-se apenas ao recebimento desse domínio por parte dos alunos.

Friedmann (2003, p.3) diz que “dentro da escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”. Assim, é papel indispensável a professores e gestores escolares refletir acerca da importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino e da aprendizagem.

É através do lúdico que a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, desenvolvendo a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, possibilitando que as aulas sejam um sucesso e resultando na satisfação de professores e alunos.

Ao analisar mais profundamente as crianças, percebe-se que toda sua vida será, em qualquer fase que se encontre, sempre iluminada pelo lúdico.

Deve-se, dessa maneira, proporcionar ao discente o encantamento da brincadeira como fator propulsor para a aprendizagem diária.

O papel da gestão escolar e as políticas públicas como alvo para infância

A atuação do diretor na escola, dentro do enfoque de uma gestão democrática e participativa e da busca de uma educação de qualidade, está diretamente ligada ao compartilhamento de tomada de decisões pelos vários segmentos internos e externos da comunidade escolar. Isso se fortalece na ideia de que dividir tarefas torna todos mais comprometidos.

È necessário que as escolas possuam Gestores capazes de aplicar normas legais nas situações mais diferenciadas. Para que se desenvolva um trabalho sério de Gestão Escolar, é preciso um conhecimento abrangente das leis que regem a educação, bem como saber que escola se quer para os alunos.

Dessa maneira, a execução desse trabalho requer uma equipe coletivamente organizada, que busque, em parceria com os segmentos da escola, um novo significado da educação brasileira, dos sistemas de ensino e das escolas. Para Lück (2006, p.36), a Gestão Educacional corresponde ao processo de gerir a dinâmica do sistema de ensino como um todo.

Sabe-se que a Educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, basta ver a Constituição Federal, em seu artigo 205, p.137, mas cabe à escola a qualidade do ensino, de envolver os familiares e os segmentos na elaboração do Projeto Político Pedagógico, conquista esta adquirida através da Lei 9394/96, que formaliza e institui a gestão Democrática na escola.

Assim, o PPP exerce o papel de mola mestra para desenvolver um rumo, uma nova perspectiva educacional onde todos os segmentos que fazem parte deste contexto da escola sejam ativos e coletivamente decidam pela mobilização de uma linha dentro da escola, onde a ludicidade esteja presente.

Ressalta-se que resgatar o prazer na educação com novas metodologias é hoje imprescindível. Por isso, os gestores e todos os segmentos da escola precisam ter em mente a importância da educação através de metodologias inovadoras, onde a ludicidade esteja presente.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, traz alguns princípios dentre eles ressalta-se: “...O direito das crianças brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil...”. Vê-se, dessa forma, que as leis que regem a educação contemplam o brincar, a ludicidade, como uma das formas de aprender através do encantamento, basta que se coloque em prática o que amparam e sugerem essas leis.

Enfim, a educação escolar tem como tarefa promover a apropriação dos saberes, dos procedimentos, das atividades e dos valores por parte dos alunos

através da ação mediadora dos educadores e também pela organização e Gestão da escola.

O lúdico na perspectiva dos teóricos

A palavra lúdico, de origem latina, deriva de “ludere”, cujo sentido denota “ilusão, simulação”, atos que envolvem a imaginação, o sonho e as capacidades de compreensão e desenvolvimento da criança.

Sabe-se que o brincar é a essência da infância, uma atividade natural, espontânea e necessária à criança. Segundo Luckesi (1994) são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas. Assim, ao observar uma criança, desde seus primeiros meses de idade, nota-se que o brincar faz parte de seu cotidiano. Primeiramente, com seu próprio corpo, na relação de descoberta, e depois com tudo que estiver ao seu alcance, sempre como objeto de descoberta e desenvolvimento.

Então, pode-se dizer que as brincadeiras, para as crianças, são mais do que apenas um divertimento, servem para seu desenvolvimento físico, emocional e cognitivo, ou seja, um estímulo para aprendizagem.

Os brinquedos infantis também remontam épocas pré-históricas, pois conforme Weiss (1997) existem registros de brinquedos infantis provenientes de diversas culturas, o que demonstra que o brinquedo, enquanto objeto real,

tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e seus aspectos.

Os brinquedos eram fabricados manualmente, artesanalmente, nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho e representavam um produto secundário das oficinas manufatureiras. Mesmo que sua inserção de forma mais intencional tenha se dado no século XIX, a educação greco-romana associava a ideia de estudo ao prazer, utilizando o brinquedo na educação.

Segundo Wajskop (2001, p.19), “foi apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas”. A partir de Comênio, Rousseau, Pestalozzi, surge um novo sentimento de infância e a elaboração de métodos próprios de educação, propostas educativas centradas no divertimento e uso do brinquedo.

Mas, foi a partir do século XIX que o jogo passou a ser alvo de estudo de psicólogos e pedagogos. Föebel, Montessori e Decroly realizaram pesquisas sobre as crianças pequenas e legaram aos jogos e às brincadeiras um importante papel no processo de aprendizagem.

Portanto, percebe-se que esta discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem não é recente, e serve para consolidar a ideia de que brincando a criança se desenvolve integralmente.

A metodologia lúdica na prática pedagógica, em especial, junto à criança em fase de alfabetização é de grande importância, pois ao fazer uso das brincadeiras infantis, novos desafios surgirão, proporcionando o desenvolvimento integral da criança, sendo o professor (a) peça relevante desse processo.

Como disse Chateau (1987, p.14): “É pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência (...) uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Assim, defende-se neste estudo uma metodologia em que brincar é a ludicidade do aprender.

A busca de novos caminhos para a educação tem privilegiado a autonomia, o conhecimento, a socialização e, ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de jogos e brincadeiras, subsidia o desenvolvimento integral da criança.

Na análise da importância do lúdico no processo de alfabetização, considera-se conforme Barata (1995, p.9) que:

- é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem;

- é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo;

- as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Os jogos são atividades naturais que satisfazem a atividade humana, e é necessário seu uso dentro da sala de aula.

Para compreender o significado da atividade lúdica na vida da criança, é necessário que se considere a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidades de repetir experiências e realizações simbólicas. A ludicidade é, então, 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, ainda colabora para uma boa saúde mental. Paulo Freire afirma que, sem a coragem de correr riscos, não existe educador. E usar o jogo como metodologia significa correr riscos.

Segundo Vigotsky (1988, p.117):

(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

O brincar é uma atividade que engloba praticamente toda vida da criança, do acordar ao deitar; é por meio do ato de brincar que a criança descobre a vida,

enfrenta, através do faz de conta, o desafio do crescimento. O mundo da criança é muito rico e mutável, possibilitando que a mesma consiga se relacionar com a fantasia e com a realidade de maneira aceitável para ela.

O professor, conhecedor da importância dessas atividades para o desenvolvimento integral da criança, deve fazer uso de uma metodologia lúdica em sala de aula, auxiliando, assim, o processo ensino aprendizagem.

Como diz Santos (1999, p.115):

O brincar está sendo cada vez mais utilizado na educação construindo-se numa peça importantíssima nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções superiores, transformando-se num meio viável para a construção do conhecimento.

Quando o professor utiliza-se de atividades lúdicas, ajuda o aluno a lidar com seus sentimentos, a buscar satisfação de seus desejos, a vencer as frustrações e a enfrentar desafios com segurança.

Para Antunes (2000, p.36), ao comentar sobre a função do jogo, “o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

Educar não se limita a repassar informações ou apontar caminhos, é ajudar os outros a tomarem consciência de si mesmos, do outro e da sociedade, especialmente com jogos grupais que favorecem a socialização.

As atividades lúdicas influenciam grandemente nesse processo, pois são fontes de prazer e descoberta. Através delas “a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” (SANTOS 1999, p.20). O lúdico é garantia de vivências alternativas, uma contribuição para reconstrução significativa dos saberes e uma prazerosa oportunidade de integração.

Então, cabe à escola e ao professor propiciar o máximo possível de situações em que o aluno possa interagir, coordenar suas ações, expressar seus pensamentos, ser seu próprio agente na aquisição de conhecimentos e habilidades. Mas, é necessário alertar os professores e a própria escola sobre um aspecto crucial sobre o jogo: “jamais pensar em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento” (ANTUNES, 1998, p.36). Assim, a escola deve oferecer jogos, mas primar pela qualidade e não pela quantidade desses recursos.

O jogo é a representação em ato e em pensamento. É a função simbólica que permite sair do imediatismo e egocentrismo de sua ação. Se este afastamento se fizer só em nível verbal, a relação com a realidade torna-se neutra e abstrata, mas se acompanhar a experiência lúdica, a relação se mantém significativamente dialética.

O repertório lúdico da criança é muito vasto. Além das brincadeiras cantadas, percebe-se que os jogos ocupam o primeiro lugar nas preferências infantis pelo seu conteúdo, são um estímulo constante à competição e à superação de habilidades.

O jogo e as brincadeiras são mais do que um simples divertimento, são elementos importantes no processo ensino e aprendizagem na alfabetização, em que a criança tem de aprender a jogar com as outras crianças e não contra. Para Friedmann (1996, p.70), “é possível, a partir do jogo, ter um amplo panorama de informações”.

O ambiente alfabetizador deve ser, portanto, um espaço especialmente criado para aprendizagem, rico em recursos. Em tais ambientes, não podem faltar espaços para leitura, jogos de escrita e faz de conta.

Os educadores e pais deveriam observar um pouco mais as crianças enquanto elas brincam, assim poderiam diagnosticar as necessidades das mesmas e teriam condições de identificar as etapas já alcançadas pelas crianças ou a fase em que se encontram em relação à aquisição e ao domínio.

Antunes (1998, p.16) afirma que: “todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado.” O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, tendo uma importância fundamental em sua aplicação no ensino. O objetivo é descobrir novas estratégias, pois, cada fase do desenvolvimento do ser humano é caracterizado na conformação única e

especial através de jogos individuais, jogos simbólicos, jogos pré-sociais ou de regras.

A utilização dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras como meio educacional é um avanço para a educação. Quando bem orientado, o jogo pode ser um excelente recurso para aprendizagem. Por isso, é importante ressaltar que “pensar é brincar com a imaginação. Escrever é brincar com as palavras. Tudo é possível quando a gente solta a cabeça e deixa voar o coração...” (TELLES, 1998, p.28).

As relações e inter-relações do lúdico

Torna-se essencial e imprescindível perceber a relação que o jogo, a brincadeira e o brinquedo desenvolvem na criança. É através dessa atividade lúdica que o desenvolvimento da criança acontece e fornece estruturas para evoluir do simples para o complexo; é a forma como ocorre o processo de ensino e aprendizagem. Quando se refere à palavra jogo, está-se relacionando à brincadeira, seja individual ou coletiva, e o lúdico (brinquedos).

Segundo Morin (1986) a incerteza tem premiado este final de século frente à conjuntura, apresentando-se na realidade da educação. Os professores buscam ainda alunos homogêneos dentro de um mesmo nível de aprendizagem.

Entretanto, cabe ressaltar que os professores precisam conhecer e aceitar as diferenças que se fazem presentes no meio educacional, bem como as incertezas que existem. Devem, portanto, procurar compreender as contradições, o imprevisível, e ir em busca de um pensamento complexo, evitando os limites de um pensamento simplificador e fragmentado.

Cada sociedade constrói o sistema pedagógico mais conveniente às suas necessidades, às suas concepções de homem e vontade de preservá-las, bem como a reprodução das relações de poder entre seus membros. O que se tem verificado é que a sociedade passa por notáveis mudanças no campo político e econômico, mas as instituições pedagógicas permanecem imutáveis.

Elas refletem valores sociais dominantes, ao mesmo tempo em que apontam mudanças a serem feitas para ajustar a sociedade às novas realidades, e outras, ainda, buscam propostas de libertação dos oprimidos. Sob estes aspectos Almeida (1986; p.149) salienta que:

É preciso que as instituições estejam alerta, para que a Educação, na busca de seus objetivos, possa encaminhar na busca de qualidade de vida, na humanização na produção de elaboração própria, criativa e no processo emancipatório, atualizado, competente, abrir chance na dimensão maior possível e ajudar nossa sociedade.

Deste modo, é imprescindível que nas propostas pedagógicas das escolas o desafio de qualidade esteja presente, assim como a imagem viva do aprender a aprender, que é o cerne da educação: saber pensar, informar-se e refazer todo

o dia a informação, questionar. O professor como sujeito participativo e produtivo, percebendo a necessidade de qualidade da educação, busca continuamente o conhecimento para transformar-se. E nada melhor para a formação de cidadania do que a presença do jogo nos currículos escolares.

O jogo não surgiu na história como uma atividade lúdica e educativa, mas como jogo com apostas onde se ganhava ou perdia dinheiro. Somente com o decorrer do tempo é que ele passou a ser visto como um elemento de recreação, podendo contribuir diretamente na educação, porque permite relacionamento do aluno, o qual consegue realizar melhor as atividades.

O jogo por muito tempo foi visto como recreação separada da aula, algo que auxilia na concentração, mas não faz parte da educação. Associar o jogo à educação significa romper a oposição construída em torno do modelo da recreação. Aqui, o jogo não é formador, mas revelador. Por essa razão adquire um lugar na estratégia educativa.

As crianças são exercitadas para o jogo que permite a expressão dos talentos e dons naturais, sobretudo nos jogos entre crianças onde, em geral, nada há de artificial, mas onde tudo ocorre de modo espontâneo, pois qualquer emulação leva ao surgimento e à manifestações das aptidões como uma erva, planta ou fruto revelam seu aroma e sua virtude natural quando aquecido (BROUGERE, 1998, p. 57).

Esta concepção coloca o jogo à margem da educação, mas mostra um novo enfoque que irá possibilitar, talvez um dia, a origem de um olhar sobre

ela. Jean Piaget realizou pesquisas e escreveu o primeiro texto psicológico no qual analisa a especificidade do pensamento infantil (representação do mundo causalidade, julgamento moral), neste instante aparece a primeira obra que fala de jogo, o jogo de regras. É através do jogo que se dá a descoberta de valores sociais relativos ao direito e à democracia. O jogo simbólico aparece no final do segundo ano de vida da criança, que é o faz-de-conta. O jogo de regras origina-se no procedimento, nas dramatizações, onde dá ênfase, e na cooperação.

Com a valorização do jogo, nesta última década, cada vez mais é acentuada a sua importância na educação infantil, pois é através destes procedimentos que a criança se desenvolve como um todo. Esse desenvolvimento ocorre desde cedo no seu contexto familiar e social com a experiência dos adultos e do mundo criado por elas. A brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas; constitui-se em um modo de assimilar e recriar as experiências socioculturais. Nesta há garantia de interação e construção de conhecimentos da realidade pelas crianças.

O jogo encontraria um papel educativo na escolaridade das crianças, na pré-escola, e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, pois ele pressupõe uma aprendizagem social. Dessa forma, o jogo infantil tem importância fundamental na pré-escola e deverá ser inserido no currículo escolar tendo em vista a criança como sujeito histórico e social. Na pré-escola existe a interação das crianças que estão pensando e imaginando, vivendo suas relações familiares, de

trabalho, de linguagem. Através do corpo, da escrita, recriam a realidade com utilização dos sistemas simbólicos próprios.

Para Brougere (1998), a brincadeira é uma mutação do sentido da realidade: nela as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nesta última década, os jogos e os brinquedos têm sido cada vez mais usados nas escolas e no ambiente familiar. Os jogos se expandiram tanto que chegaram até as empresas como fator de integração ou de relacionamento inter-pessoal entre funcionários. Às vezes, são apenas jogos para desenvolver capacidades como a concentração, memória, atenção. Em outras ocasiões os jogos visam atingir o lado afetivo, psicológico, social, ou todos estes aspectos; são os jogos educativos.

Os jogos se dividem em jogos de regras fixas e os de construção espontânea. Nos primeiros, “ensina-se a jogar”, isto é, compreendem-se as regras e normas e se age segundo elas. No segundo, a liberdade de criação é estimulada, desde a construção das regras pelos próprios participantes até os conteúdos envolvidos. Os contextos limitadores são regras e procedimentos colocados antes da partida.

Um dos aspectos mais interessantes do jogo é a sua semelhança com muitas situações da vida real, que também envolvem tomadas de decisões em função de determinados objetivos, em contextos limitadores. Daí expressões

populares como a “vida é um jogo”, “o jogo da vida”. A semelhança com a vida é o comportamento e a interação dos participantes.

O jogo pode envolver cooperação, conflito e uma série de outros sentimentos tais como: insegurança, autoafirmações, medo, e curiosidade, que são situações da vida real. Não dão só prazer à criança, mas para ela em primeiro lugar estão as experiências de prazer. Têm-se jogos industrializados e jogos construídos de sucatas pelos professores, que aliam duas atividades: a construção do jogo e o ato de jogar. Nesses jogos a interação dos professores é quase sempre desenvolver a atividade lúdica, visando para isso os conteúdos da sala de aula.

Nos jogos, a atividade é agradável, oferece satisfação como resultado. Na criança pequena, a tendência é satisfazer seus desejos, e se isso não ocorre de imediato, surge, então, o desinteresse. Já na idade pré-escolar, quando não satisfeitos seus desejos de imediato, a criança parte para a imaginação e tudo acontece no mundo de faz de conta, onde pode realizar tudo o que quiser da maneira que desejar. Esse mundo é chamado de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico para a criança; ela vai se adaptar a esse mundo de forma consciente, construindo uma história imaginária.

É importante garantir o espaço do jogo na educação pré-escolar e nas séries iniciais do Ensino fundamental, onde a educação esteja em perspectiva criadora, imaginativa e construtiva do significado do seu cotidiano, em uma atividade consciente e voluntária, na busca do conhecimento. Através dos jogos

e brincadeiras a criança constrói conceitos e supera dificuldades de aprendizagem, mantendo vivo o prazer de aprender, fazendo disto uma deliciosa aventura.

Segundo Winnicott (1985, p.161), “é na brincadeira que as crianças “dão escoamento ao ódio e à agressão”, como se agressão fosse alguma substância má de que fosse possível uma pessoa livrar-se.

Cabe, aqui, ressaltar a importância de um ambiente favorável como sendo capaz de minimizar os sentimentos agressivos. Deve-se aceitar, em parte, a agressividade na brincadeira da criança, que, por sua vez, não aceita, muitas vezes, a desonestidade na brincadeira, o que torna a agressividade como um fato positivo.

Quando a criança brinca, ela expressa seus sentimentos, e nesse momento muitos traumas e medos poderão ser resolvidos através desta atividade (o ato de brincar).

As crianças brincam por prazer e para dominar suas angústias, para controlar os impulsos que levam a esta angústia. A angústia sempre é um fator dominante na brincadeira infantil, mas em excesso leva à brincadeira repetida, ou a uma busca exagerada dos prazeres que pertencem à brincadeira. Caso a angústia seja muito grande, a brincadeira torna-se pura exploração da gratificação sensual.

Quando as crianças brincam por prazer, é fácil convencê-las a parar de brincar, ao passo que, quando a criança brinca para dominar a angústia, a sua interrupção causa-lhe muita aflição.

As brincadeiras são experiências que as crianças vão adquirindo no decorrer de sua vida, assim como o adulto desenvolve sua personalidade através de sua experiência de vida; a criança cresce e se aperfeiçoa através da criatividade das suas próprias brincadeiras e com as relações com as demais crianças e adultos. A brincadeira “é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência” (WINNICOTT, 1985, p.163).

A parcela de contribuição dos adultos é o de reconhecer a importância da brincadeira e o ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem interferir na iniciativa da própria criança.

Inicialmente, a criança está restrita ao círculo representado pela mãe. Aos poucos, passa a ampliar este círculo, incluindo outras crianças, sendo a brincadeira o canal natural para estes novos relacionamentos.

A brincadeira,

(...) baseada como é na aceitação de símbolos, contém possibilidades infantis. Habilita a criança a experimentar seja o que for que se encontre em sua íntima realidade psíquica pessoal, que é a base do crescente sentido de identidade. Tanto haverá agressão quanto amor (WINNICOTT, 1985, p.267).

Assim como o adulto se comunica através da fala, a criança expressa seus sentimentos, ou se comunica através das brincadeiras, o que, muitas vezes, causa certa aflição na criança perante o fracasso do adulto de não lhe compreender corretamente.

Segundo Winnicott (1975, p.80), “é o brincar, somente no brincar, que o indivíduo criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”.

Nota-se que a brincadeira é uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da criança, uma vez que elas, desde bem pequenas, comunicam-se através de movimentos, sons, e gradativamente irão desenvolvendo a sua imaginação e a criatividade através das brincadeiras.

A principal atividade infantil na pré-escola é o brinquedo, não pelo tempo que a criança se ocupa do brincar, mas pela sua relação com o desenvolvimento psíquico infantil.

A perspectiva do lúdico na construção do conhecimento

Numa educação em que se busca a preparação pela vida, a afetividade ganha destaque, pois acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e transformação das pessoas. A ludicidade entra em meio a todo esse contexto, sendo percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, e

não apenas como diversão na infância. A formação lúdica baseia-se nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade, pela busca da afetividade e nutrição da alma, fazendo com que os educadores possam ter vivências lúdicas e experiências corporais.

No atual processo educativo, como está posto, o educador percebe-se imerso num universo dinâmico, em constante transformação, no qual o ato de educar se modifica a todo o momento, já produzindo novos conhecimentos e espaços para o ser humano, germinando valores, tanto para o educador quanto para o educando.

Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando o conteúdo; professor bom é aquele que transforma o conhecimento, a ser aprendido, em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido, não há quem o segure (ALVES apud VIDAL, 2001).

Durante as atividades lúdicas, o professor passa a criar situações para o desenvolvimento da autonomia, com incremento de ações que favoreçam as interações, surgindo trocas.

Para o desenvolvimento de currículos criativos, é necessário que se oportunizem espaços às crianças, onde a educação prime pelo desenvolvimento integral dos educandos através da ludicidade.

Segundo Celso Antunes (1999), dessa forma já está se perdendo no tempo a época em que se separava a “brincadeira”, o jogo pedagógico, da

atividade “séria”. De Huizinga a Roger Caillois, de Heidegger a Georges Bataille, de Montaigne a Fröbel, de Konrad Lorenz a Gardner, estes, uns dos mais destacados pensadores da atualidade, revelaram grande interesse pela questão lúdica e pelo lugar dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano e na concepção de mundo.

A opinião popular é olhar as brincadeiras como uma forma de ócio, como um tipo de divertimento que apenas faz o tempo passar. É raro ver algum valor que seja nas brincadeiras, no máximo pode-se pensar nas brincadeiras como uma forma de fraqueza natural da infância a qual ajuda a criança a matar o tempo por um período (VYGOTSKY, 1991, p.88).

Hoje, ao brincar, a criança com certeza apropria-se de elementos da realidade, e em cima disso lhe dá novos significados. Assim, a criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende o significado real da brincadeira, o que lhe possibilita a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos, executar ações segundo estes planos, e avaliar sua habilidade e eficácia no decorrer destas situações.

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividades, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1996, p.36).

O brincar deve ser visto como um fato marcante na vida da criança, assim, a ludicidade passa também a ter característica marcante na vida da criança. As escolas precisam primar pela valorização da criança, buscando, através da brincadeira dentro dos conteúdos curriculares, a dinamização do processo construtivo do conhecimento. É preciso, então, entender a contribuição da brincadeira no desenvolvimento cognitivo-afetivo-social das crianças.

O brincar e o educar são atividades complexas em que devem ser estudadas as relações, pois de uma forma ou outra auxiliam no desenvolvimento humano, sendo mediadoras na construção do conhecimento, onde a criança, através do lúdico, poderá encontrar o equilíbrio entre o real e o imaginário.

Portanto, o educador precisa selecionar as brincadeiras e saber qual a meta quer atingir usando as mesmas como recursos em suas aulas, para que assim as crianças, através das atividades lúdicas, desenvolvam diferentes áreas do conhecimento.

Deve-se ter espaço para as brincadeiras nas escolas, criar situações imaginárias, permitir à criança ir além do real, o que irá colaborar para o seu desenvolvimento. O jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário.

De acordo com Vygotsky (1991), através do brinquedo, a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas.

Nessa fase (idade pré-escolar), ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão. O pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas ideias.

A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente. Nesses casos ela será capaz de imaginar, abstrair as características dos objetos reais e se deter no significado definido pela própria brincadeira (REGO, 1995, p.81).

Portanto, a partir destas colocações, constata-se que, através das atividades lúdicas, a criança tem a oportunidade de vivenciar, através das brincadeiras e dos jogos, situações-problemas que lhe ajudarão futuramente nas resoluções das situações reais.



MÓDULO IV - A HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO⁴

⁴ Módulo IV – reprodução total - A história do lúdico na educação – Autores: Alexandre Sant’Anna / Paulo Roberto do Nascimento – Disponível em:

Introdução

A palavra lúdico se origina do latim *ludus* que significa brincar. Corbalán menciona o que entendemos ser uma excelente contribuição para que possamos expressar nossa concepção do lúdico e de seu uso como instrumento metodológico na formação dos professores para que mude sua prática nas aulas de matemática:

Ensinar e aprender matemática pode e deve ser uma experiência com bom êxito do sentido de algo que traz felicidade aos alunos. Curiosamente quase nunca se cita a felicidade dentro dos objetivos a serem alcançados no processo ensino-aprendizagem, é evidente que só poderemos falar de um trabalho docente bem feito quando todos alcançarmos um grau de felicidade satisfatório. (CORBALÁN, apud ALSINA, 1994, p. 14).

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e é sob esse ponto de vista que desenvolvemos essa pesquisa, para que o aprendizado de matemática se torne mais atrativo e divertido. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido

para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

Platão¹, já em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos.

Rabelais², no século XV, já proclamava que o ensinamento deveria ser através dos jogos, dizendo a todos que deveriam ensinar às crianças o gosto pela leitura, pelo desenho, pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar a aritmética e até mesmo a geometria.

1 Nome verdadeiro - Arístocles; viveu entre 427 AC e 347 AC; filósofo grego; chamado de Platão por causa do seu vigor físico e ombros largos (platos significa largueza).

2 François Rabelais viveu entre 1484 e 1553; escritor renascentista francês.

Outros teóricos também contribuíram para que o lúdico pudesse ser utilizado na educação dentro do processo de ensino e aprendizagem. Destacamos: Rousseau³ e Pestalozzi⁴, no século XVIII; Dewey⁵, no século XIX; e no século XX, Montessori⁶, Vygotsky⁷ e Piaget⁸.

Segundo as teorias de Vygotsky o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos, sendo que a mediação faz a diferença, interferindo na relação de aprendizagem da criança e fazendo com que as funções psicológicas superiores se desenvolvam no ser humano. Cita que o jogo é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas, ensinando também a separar objetos e significados.

Vygotsky explica que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é o percurso que o ser humano faz até chegar a um nível de amadurecimento real, sendo chamado por ele de zona de desenvolvimento real (ZDR) que é a capacidade do ser humano realizar tarefas independentes.

Ao utilizar o lúdico para o ensino da matemática o professor está mediando o aprendizado dos alunos que, a partir da ZDP pode efetivamente adquirir um conhecimento, proporcionando alterações em sua estrutura cognitiva.

Piaget atribui ao jogo um papel essencial para o desenvolvimento infantil; acredita que ao jogar as crianças assimilam e transformam a realidade. Propõe uma subdivisão dos jogos, por faixa etária, sendo elas:

- Primeira etapa - para crianças de zero a dois anos de idade que ele chama de período sensório-motor, as crianças repetem situações simplesmente por prazer;
- Segunda etapa - para crianças de dois a sete anos que ele chama de período pré- operatório em que as crianças não fazem o exercício mental, mas sim a representação do ocorrido;
- Terceira etapa - para crianças acima dos sete anos, que ele chama de período operatório em que os jogos são de regras. É a união dos outros dois jogos, explorando, neste caso, a coletividade para o ato de jogar, sendo importante a cooperação entre as crianças.

A utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades. É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional.

Adquirimos desde criança as mais diferentes formas de conhecimento: seja popular, científico, cultural, religioso, aprendendo-as de maneiras e objetivos diferentes, mas com algo comum para todos os seres: o mundo da criança, independente de suas origens, é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se abstém de ludicidade, sendo realista.

O ensino da matemática deve ser desenvolvido de forma que o aprendizado seja significativo, com metodologias que estejam ligadas a vivência dos alunos.

Ausubel cita em uma de suas obras que:

A aquisição e a retenção de conhecimentos são atividades profundas e de toda uma vida, essenciais para o desempenho competente, a gestão eficiente e o melhoramento das tarefas cotidianas. (AUSUBEL, 2000).

Ressaltamos que a aprendizagem significativa foi utilizada para o aprendizado dos povos passados dentro das suas reais necessidades e buscando alcançar os objetivos da sociedade moderna. Avançaremos, neste sentido, com práticas já existentes, com o objetivo de contribuir para a melhora do ensino da matemática.

Os modelos de ensino trazem a mesma espinha dorsal desde os primórdios até os dias atuais. Mudanças sistemáticas aconteceram justamente na forma como se desenvolve esse ensino, mas com a perda das maneiras suaves, alegres, felizes, objetivas, que uma criança mereça aprender.

Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem, e a inquietação torna-se justamente a de: será que nos dias atuais esse instrumento, já ratificado por diversos autores de renome, está sendo valorizado no ensino, principalmente no ensino da matemática?

Trazemos como bases de conhecimento todo um conjunto adquirido desde os primórdios e devemos valorizá-los e aplicá-los no ensino. A utilização da ludicidade como instrumento metodológico para o ensino de nossas crianças é um desses ensinamentos que não devemos deixar para trás. Devemos fazer o mesmo com a maneira que ensinamos nossas crianças, que estas tenham o aprendizado matemático de maneira espontânea, onde possam ser ativas durante o processo de aprendizagem e que este se torne significativo.

Kishimoto em suas obras contribui com o seguinte relato:

A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. (KISHIMOTO, 2000).

Precisamos nos apropriar do conhecimento sobre como utilizar o lúdico como instrumento metodológico para o ensino. Este deve contribuir para que nossos alunos tenham um aprendizado qualitativo e significativo.

A história do lúdico no Brasil

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional.

Toda herança cultural e educacional deve ser utilizada para o aprendizado universal de nossos alunos, haja vista que lidamos com várias etnias, raças e povos e, portanto, devemos resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos nos dias atuais.

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles.

Os índios sempre se fizeram valer de seus costumes para ensinar seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Seus filhos constroem seus próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza; caçam e pescam com o olhar diferente dos adultos e seus objetivos são sempre o de brincar e se divertir sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência.

Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa, lúdica, e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência.

Os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham seus contatos com a ludicidade como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. Seus costumes, trazidos de Portugal, eram totalmente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros, em suas bagagens, nos navios negreiros da África até aqui.



MÓDULO V - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL⁵

Autora: Denise de Ávila MORAES

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de especialização propõe-se destacar a importância da atividade lúdica para o favorecimento da inclusão escolar e o desenvolvimento dos alunos com necessidades especiais na escola regular.

Ao brincar, a criança tem a oportunidade de relacionar-se, pois ao participar de uma brincadeira a criança se socializa. A brincadeira é prazerosa para toda criança e integra os alunos com necessidades educativas especiais no contexto escolar, tornando o ambiente escolar saudável, lúdico e divertido, propício para a inclusão. É importante que a criança descubra e construa por si mesma os significados por meio de jogos e brincadeiras. O educador deve proporcionar um ambiente acolhedor, objetos e recursos que ofereçam situações desafiadoras, motivando perguntas e respostas, estimulando a criatividade e a descoberta de acordo com a necessidade de cada um.

É importante destacar a função do brincar na socialização do desenvolvimento de todas as crianças na escola, além de ser um meio facilitador

⁵ Módulo v – reprodução total de - A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL – Autora: Denise de Ávila MORAES – Disponível em: <http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2015/01/a-importancia-do-ludico-na-educacao.html>

da inclusão de crianças com necessidades especiais no ambiente escolar. A educação especial no Brasil acompanhou o período da pós-Revolução Industrial e surge na segunda metade do séc. XIX, com a criação da primeira instituição asilar. Tratava-se de internatos e se destinavam ao atendimento de deficientes visuais e auditivos. Uma dessas instituições foi criada no ano de 1854 e chamava-se Instituto dos Meninos Cegos, atualmente denominado Instituto Benjamim Constant (IBC). Foi a primeira instituição de educação especial criada da América Latina e situa-se na cidade do Rio de Janeiro. A outra instituição criada foi o Instituto Nacional de Educação de Surdos, que atualmente denominada, INES (Instituto Nacional de Educação de Surdos) e está localizada na mesma cidade. Esse instituto foi fundado por um professor surdo Ernest Hwet, um francês que veio ao Brasil convidado pelo Imperador D. Pedro II para trabalhar na educação de surdos. Esse professor começou a lecionar para dois alunos no Colégio Vassimon, que em 1856 passou a chamar-se Imperial Instituto dos Meninos Surdos-Mudos. Depois de cem anos de fundação, no ano de 1957, passou a chamar-se de Instituto Nacional de Educação de Surdos.

Mazzotta salienta que a medida de criação de institutos ainda era muito precária nacionalmente, devido ao grande número de pessoas cegas e surdas. A despeito de se constituir medida precária em termos nacionais, em 1872, com uma população de 15.848 cegos e 11.595 surdos, Conforme Mazzotta (1996),” a organização de serviços para atender a cegos, surdos, deficientes mentais e

deficientes físicos iniciou no Brasil em meados do século XIX, com inspirações nas experiências europeias e dos Estados Unidos”. A política educacional brasileira somente vai tratar sobre a Educação Especial por volta do final da década de cinquenta, durante o século XX quando foram criadas várias instituições de educação especial pelo Brasil, com algumas escolas públicas e com escolas especiais privadas de caráter filantrópico, deixando o governo, de certa forma isento de sua obrigatoriedade em ofertar mais escolas para o atendimento e ensino aos alunos deficientes nas redes públicas de ensino.

A história da Educação Especial no Brasil então foi marcada pela falta de compromisso do governo nessa modalidade de ensino. Somente no final dos anos 50 o governo passa a assumir a sua obrigatoriedade no atendimento dos alunos com deficiência e isso aconteceu inicialmente por meio de campanhas assistenciais. Em 1957 o governo assume nacionalmente esse tipo de atendimento com a realização de campanhas. Uma delas foi chamada de “Campanha para a Educação de Surdos Brasileiros” com objetivo de dar educação e assistência aos surdos no país. Nos anos posteriores, mais duas campanhas foram apresentadas: “Campanha Nacional da Educação e Reabilitação do Deficiente da Visão”, e a “Campanha Nacional de Educação e Reabilitação de Deficientes Mentais”. Foi marcada também, por iniciativas particulares de pais e responsáveis pelos deficientes com a criação de associações para dar atendimento a esses alunos e contemplar as suas necessidades, como as APAES, que se originaram no Rio de Janeiro, também

no ano de 1957. Como modalidade da educação escolar é expressa pela primeira vez na LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) nº 4.024/61, relatando que a educação das pessoas com deficiências deve enquadrar-se no sistema geral da educação. Posteriormente, com a LDB 5.692/71, fica definido o tratamento especial para alunos com deficiência física, mental e para os superdotados. Na atual LDB nº 9.394/96 a educação especial aparece em um capítulo específico, reforça a obrigatoriedade de educação e estende a oferta de educação especial à faixa etária de zero a seis anos.

A Constituição Federal de 1988 promove, em um de seus artigos, a inclusão de pessoas com deficiência na rede regular de ensino, assegurando-lhes o direito à educação da mesma forma como o todo cidadão. Em muitas escolas brasileiras, esse tipo de atendimento para os alunos com necessidades educativas especiais, embora garantidos por lei, não é oferecido devido à falta de recursos pedagógicos, à falta de sensibilidade e, à resistência de alguns professores que se dizem despreparada para trabalhar com esses alunos na rede regular de ensino.

A Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, organizada pelo Governo da Espanha em cooperação com a UNESCO, resultou na Declaração de Salamanca (1994) que é um dos documentos mais importantes sobre a questão da inclusão escolar. Essa declaração aborda os Princípios, a Política e a Prática em Educação Especial. Foi elaborada a partir da Declaração Mundial de Educação para Todos (1990), e introduziu a questão do atendimento

especial nas escolas regulares para as crianças com necessidades educativas especiais, tendo como um de seus pressupostos:

O princípio fundamental das escolas inclusivas consiste em que todos os alunos aprendem juntos, sempre que possível, independentemente das dificuldades e das diferenças que apresentem. As escolas devem reconhecer e satisfazer as necessidades diversas dos seus alunos adaptando-se aos vários estilos e ritmos de aprendizagem, garantindo um bom nível de educação para todo, através dos currículos adequados, de uma boa organização escolar, de estratégias pedagógicas, de utilização de recursos e de uma cooperação com as várias comunidades. (Declaração de Salamanca, 1994, p.11).

A Declaração de Salamanca defende que todos os alunos precisam estar na escola e precisam ser respeitados em seus ritmos de aprendizagem, apresentando deficiência ou não. Ela valoriza o trabalho escolar e as relações estabelecidas entre os alunos. Discute sobre a atenção educacional que deve ser prestada aos alunos com necessidades educativas especiais, enfatizando que todas as crianças, independente de suas características, têm direito à educação. E devem ser reconhecidas as suas necessidades para a promoção de sua aprendizagem. Sugere que todos os alunos precisam estar na escola, tendo ou não deficiência, a escola precisa tomar atitudes para bem receber esses alunos, sendo que uma delas é construir adaptações estruturais assim como curriculares. Essas adaptações favorecerão uma ação docente que visa à promoção e o desenvolvimento de todos os alunos, com necessidades educativas especiais ou

não. A escola deve repensar o seu papel, modificar os critérios de avaliação, atividades, elaborar e atualizar o seu projeto político pedagógico, de maneira que contemple a sua ação enquanto escola inclusiva.

No meu ponto de vista essa declaração foi um grande avanço para a inclusão, estabelecendo uma educação para todos, ao propondo mudanças pedagógicas e estruturais nas escolas a fim de que se tornem inclusivas. A educação inclusiva está sendo implementada nas escolas brasileiras, com algumas resistências de educadores, mas a qualificação desses profissionais é um caminho para atender melhor a todos os alunos.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Brincar é mais do que uma atividade sem consequência no cotidiano da criança, é algo inerente ao ser humano, tão natural que até os bebês já nascem sabendo. É através da brincadeira que a criança tem a possibilidade de trabalhar com a imaginação. Esta é um instrumento que permite às crianças relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conheço; é o meio que possuem para interagir com o universo dos adultos, universo que já existia quando elas nasceram e que só aos poucos elas poderão compreender. A brincadeira expressa à forma como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira. É também um espaço

onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vivem.

O lúdico também pode ser um excelente recurso pedagógico. Hoje em dia, reconhece-se seu enorme potencial de aprendizagem e sua importância para o desenvolvimento cognitivo, da linguagem e para a socialização do educando. Na sala de aula cada brincadeira é planejada, conduzida e monitorada. A ação do educador é fundamental. Ele estrutura o campo das brincadeiras, por meio da seleção e oferta de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, do arranjo dos espaços e do tempo para brincar, a fim de que o aluno alcance os objetivos de aprendizagem predeterminados, sem limitar sua espontaneidade e imaginação.

Hoje em dia observo que há brincadeira e brinquedo. Tanto o jogo e a brincadeira, podem ser sinônimos de divertimento. Porém, que, além das diferenças, esses conceitos possuem pontos em comum. Tanto o jogo quanto a brincadeira são culturais. Segundo FROEBEL,

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação autoativa, preservando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em

qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação, (1992, p. 55).

Brincando, a criança mostra que é dotada de criatividade, habilidade, imaginação e inteligência, compreende o que é ser ela mesma e ao mesmo tempo, pertencer a um grupo social. Com a brincadeira a criança descobre e vivencia a realidade de forma prazerosa. Experimenta diferentes maneiras e situações tenta compreender, fazendo, refazendo, trocando de papéis. Brincado aprende. No faz-de-conta, vive o mundo concretamente, pois confere aos brinquedos sentimentos reais de amor e agressão.

O conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados, é através da atividade lúdica que a criança o faz. A participação da criança, a natureza lúdica e prazerosa, fornece dados relevantes no nosso agir, enquanto educadores. O brinquedo encoraja a criança a reconhecer as limitações do elemento competitivo. O ser humano nasce com o espírito para brincar. Jogos ou divertimento, sem orientação de um animador consciente, ao invés de educar ou proporcionar alegria sadia entre as crianças, podem estimular a delinquência infantil e juvenil.

A criança, que não consegue bons resultados na sala de aula, já vem de casa com problemas de ajustamento e insegurança, é capaz de encontrar nos jogos um bom meio para a satisfação das suas necessidades emocionais. Entregando-se ao jogo com naturalidade, expressando as suas alegrias e temores, sem restrições artificiais. Segundo PERRENOUD,

Quando as crianças de origem popular que frequentam uma sala de aula ativa contam sua jornada na escola, seus pais podem ter a impressão que os filhos brincam o dia inteiro, que não se exige deles nenhum esforço, que não se impõe a eles nenhum limite e, portanto, que não aprendem nada. A escola em que se aprende brincando, em que a aquisição dos conhecimentos não é sinônimo de sofrimento, de esforço e de competição, é uma escola que, geralmente, a geração dos pais não conheceu. Para aqueles que não estão familiarizados com as psicologias da moda, para aqueles cuja experiência do trabalho escolar e profissional torna pouco crível e mesmo incompreensível à ideia de que é possível aprender brincando, as novas pedagogias parecem pouco sérias. Sabe-se, em todas as classes sociais, que ela sem dúvida pretende tornar as crianças mais felizes, fazer com que elas vão à escola sem angústia, com prazer. (A pedagogia na escola das diferenças, p. 129).

Lúdico é uma atividade essencial ao ser humano, possibilita ao educando uma aprendizagem significativa, despertando interesses pelas atividades individuais e coletivas, proporcionando, crescimento intelectual e a integração de todos participantes. A descoberta de novas formas de ensinar e aprender são um desafio motivador, principalmente no que se refere ao desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos. Trabalhos realizados com os alunos que apresentam deficiência mental, através do lúdico demonstram que desenvolveram habilidades importantes, para que possam explorar e exercitar

suas próprias ações, enriquecendo, a sua capacidade intelectual e sua autoestima.

Crianças com deficiência mental, na maioria das vezes, são vistas como incapazes de obter aprendizagens formais. Grande parte o seu tratamento está relacionado às suas dificuldades. Considerados "sem inteligência", são submetidos a métodos respectivos cujo método é a automatização. Segundo D'Antino (1997, p. 102),

Na educação ainda se reflete a ideologia político-social de qualquer sociedade, há de se tentar compreender a educação especial que hoje temos de conformidade com a sociedade em que vivemos. Sociedade essa que tende a excluir as minorias e delas esperar sempre muito pouco. (...) Sabe-se que a ideias de isolar e segregar está presente em muitos que pensam na educação dos portadores de deficiência mental, por considerar que sua plena integração social jamais se consolidará numa sociedade competitiva que preconiza o desempenho, a produtividade, a vigor, a beleza, etc.

A integração do indivíduo com deficiência dependerá das relações dialéticas com o seu grupo de vivência. É necessário que haja aceitação da deficiência, pois ela é um aspecto que faz parte de sua vida, devendo ser valorizados e considerados importantes. Eles apresentam um ritmo lento de aprendizagem e dificuldades de abstração, é preciso que as propostas pedagógicas sejam adequadas às suas condições. O ensino desses alunos deve partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas, despertando o interesse e

a motivação para aprender, deve ser considerado o caráter dispersivo que eles demonstram, selecionando atividades de curta duração, visando o tempo de acordo com suas possibilidades, buscando a progressão da aprendizagem. A criança deficiente mental mesmo que seja capaz de atingir um pensamento lógico, necessita de um mediador facilitando a relação com o outro, baseada no respeito e reciprocidade. Podendo observar as condições que mudaram na situação presente e compará-la com as anteriores. Dessa forma o trabalho se realizará com êxito, através de atividades lúdicas, onde contribuirá para a melhoria do ensino e a formação do educando. Para aprender, a criança com necessidades especiais precisa de obstáculos significativos e adequados (Santos, 2000, p.34),

A atividade lúdica através de jogos é necessária e serve de estímulo para a interação, para o desenvolvimento ajudando na autoestima dos educandos, oportunizando uma aprendizagem prazerosa e significativa. Os educadores precisam ampliar seus conhecimentos a respeito do lúdico para que estes possam dar uma aula mais dinâmica e prazerosa.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DOS EDUCANDOS

O jogo e a brincadeira geralmente são associados à infância. Embora predominem na fase infantil, não ficam limitados apenas a essa fase. O termo brincar designa o conjunto de atividades que possuem caráter lúdico. Utilizam-se os termos jogo ou brincadeira para se referir a esta forma de atividade. A atividade de brincar é essencial na vida da criança, contribuindo de forma significativa no desenvolvimento de suas potencialidades,

... O brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, nos quais ela tem de realizar a grande tarefa de compreender e se inserir em seu grupo, constituir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. (LIMA, 1991, p.19).

A brincadeira é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparente fazer o que mais gosta a criança quando brinca aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição às regras, imposta pela situação imaginada, é uma das fontes de prazer no brincar. Brincando, a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais; isso vai dando a ela condições para desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e conhecer e a aceitar a existência dos outros.

As atividades lúdicas são as essências da infância, é importante ressaltar que a educação não se limita apenas no repasse de conteúdos, mas sendo necessário ajudar o discente a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, oferecendo a eles várias ferramentas para que possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão do mundo e com as circunstâncias. A partir dessa concepção, o autor ainda afirma que: "(...) quanto mais o acriança vivenciar sua ludicidade maior será a chance deste vir a tornar-se um aprender de forma prazerosa." (Santos, 2000, p.9).

A respeito desse assunto Parra e Saiz (1991, p.11) afirmam que:

O mundo atual é rapidamente mutável, também a escola deve estar em continuo estado de alerta para adaptar seu ensino, seja em conteúdo como em metodologia, a evolução destas mudanças [...] O mundo atual sofre constantes mudanças é preciso que se esteja atento, pois se necessita acompanhar essas evoluções, a realidade avança a largos passos tudo e muito sedutor se consegue assimilar com muito mais facilidade, porem será que há significância para essa aprendizagem, os educadores por sua vez devem ter um bom conhecimento do mundo externo e de sua evolução para conciliar seus conteúdos de forma que sejam aprendidos se que tenha um sentido, os saberes e o aprendizado se torne mais fácil para ser assimilado. Enumerar as teorias e as práticas desenvolvidas pelos educadores relacionados ao lúdico através de jogos Matemáticos. Desvelar, como deve ser trabalhada a questão do ensinar através do lúdico;

Identificar os desafios que os professores encontram para trabalhar com o lúdico através de jogos Matemáticos em sala de aula.

Os autores apresentam o valor da ludicidade através de jogos Matemáticos nas práticas pedagógicas e fazer uma reflexão acerca do uso de tais atividades como processo facilitador da aprendizagem. O educador é o responsável em proporcionar atividades ao educando resgatando, nos mesmos uma forma prazerosa em aprender, fazendo necessário que o educador seja estimulado desde sua formação para compreender o educando como ser histórico e social capaz de construir seu próprio conhecimento. O educador ao propor atividades lúdicas ao alunado é necessário que este educador conheça as fases que este educando se encontra para assim não atropelar as fases de seu desenvolvimento.

Montessori (1995) e Piaget (1972) afirmam que cada fase deve ser vivenciada pela criança e somente ela, espontaneamente, deve passar para a fase anterior. Fazer a criança, pensar movimentar-se com isso a criança passa a estabelecer com o mundo uma relação de igualdade, deixando de ser o centro de todas as coisas para ser um ser relacionando-se com os outros. Tratando do desenvolvimento de atividades lúdicas é importante saber como lidar com a ludicidade, pois, ela contribui de forma significativa para o desenvolvimento do educando, oferecendo atividade de acordo com a etapa em que os mesmos se encontram. A esse respeito Santos diz:

É uma necessidade do individuo em qualquer idade e não pode ser vista 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 processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento (SANTOS, 1998, p.110).

De acordo com o nível que o individuo se encontra é que o educador ter a destreza para atuar com o mesmo buscando desenvolver o máximo o potencial cognitivo, motor, psíquico, emocional e social sem prejudicá-lo ao exagerar nas atividades dosando as brincadeiras, leves moderadas, agitadas, tudo de acordo com o tempo disponível em sala de aula. É comprovado que algumas atividades trazem benefícios para a educação, pois desta forma interagem uns com os outros sendo criativos dinâmicos ajudando assim na construção do conhecimento e interação social.

O JOGO EDUCATIVO

A utilização de brinquedos e jogos em salas de aula, visando criar situações de brincadeira, é algo que nem sempre foi aceito. Ao encarar a criança apenas como um ser disciplinado para adquirir conhecimentos, é difícil associar-se o jogo no processo de aprendizagem, como ação livre, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer que o mesmo propicia. (KISHIMOTO,

2003), “Brincar é fonte de lazer e também é fonte de conhecimento, o que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa (LIMA, 1991)”.

Diante disso, ao associar-se o jogo à prática pedagógica, surgiu a noção de jogo educativo. Atualmente, as divergências a respeito do jogo educativo relacionam-se à presença de duas funções:

Função Lúdica: o jogo é capaz de proporcionar diversão, prazer, lazer, alegria.

Função Educativa: através do jogo pode-se ensinar algo que complete o indivíduo.

A função do jogo educativo é equilibrar essas duas funções. O jogo, que apresenta natureza livre, parece que não se compatibiliza com a busca de resultados, normalmente verificados nos processos educativos, o que é chamado de ‘paradoxo do jogo educativo’ por alguns filósofos e teóricos. Pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência e em qualquer tipo de jogo que a criança participe a criança sempre se educa. (KISHIMOTO, 2003).

O jogo traz consigo vários outros benefícios importantes, como estimular a aprendizagem pelo erro e a capacidade de resolução de problemas. Além disso, possibilita o aprendizado moral, inserindo a criança em um grupo social e familiarizando-a na convivência com regras. Estimulam-se também a reflexão, o interesse, a descoberta, entre outros.

A AÇÃO DO EDUCADOR

A atividade lúdica é uma importante fonte ao educador, trazendo informações sobre os interesses de seus alunos, suas interações, suas habilidades de adaptação às regras, etc. Com base nessas observações, o educador tem a oportunidade de programar atividades pedagógicas direcionadas. (LIMA, 1991).

Ao programar as atividades, é interessante que o educador associe também alguns questionamentos relativos à idade, preferências, capacidades e outras particularidades, visando o prazer e os efeitos positivos que o jogo proporciona.

Outra questão importante, além de tratar-se de um dos pontos de preocupação dos educadores infantis, refere-se à organização de um espaço adequado para a realização da atividade, para que o jogo possa ser explorado em sua totalidade. (KISHIMOTO, 2003).

A atenção do educador é fundamental no contato direto com a criança, ensinando-a como utilizar o brinquedo e brincando com ela também. Ao brincar com a criança, o educador contribui significativamente, pois assim a auxilia na construção de sua identidade cultural e de sua personalidade. Ao utilizarmos o jogo na prática pedagógica, é interessante fazer deste um momento de

conhecimento e convivência com as crianças, permitindo conhecê-las e aproximar-se de seu modo de conhecimento do mundo. É interessante voltar o olhar não apenas no que elas fazem, mas também observar o modo como elas fazem.

Neste processo, o centro de atenção passa a ser o outro, buscando para os educadores um novo sentido ao trabalho pedagógico: conhecer a criança para trabalhar com ela, para brincar com ela, para aprender com ela. Ou seja, a brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada “faz-de-conta” supõe comportamentos próprios da situação. Desde o momento em que nascem e à medida que crescem, as crianças se esforçam para agir e se relacionar com o ambiente físico e social que as rodeia – um mundo de objetos relações e sentimentos que, pouco a pouco, vai se ampliando e que elas procuram todo o tempo compreender. Nesse esforço, constroem conhecimentos sobre a realidade e podem ir se percebendo como indivíduos únicos entre outros indivíduos. Em cada momento desse processo de conhecimento, as crianças utilizam instrumentos diferentes e sempre adequados as suas condições de pensamento. Quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento desse mundo se amplia, porque, nessa atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem, imaginando realizar coisas que são necessárias para operar com objetos com os quais os adultos operam, e ela ainda

não. O que motiva a brincadeira não é o resultado das ações, isto é, transportar-se para outro lugar, mas sim o próprio processo da atividade. O alvo das brincadeiras das crianças pequenas é a ação e não seus resultados. As necessidades que satisfazem são de conhecimento do mundo em que os homens vivem e no qual precisa aprender a viver.

A maneira de brincar das crianças evolui à medida que elas crescem, suas condições de pensamentos se desenvolvem, e intensifica-se também seu processo de socialização. Isso fica evidente quando observamos crianças de idade diferentes brincando juntas. Em cada estágio de desenvolvimento do pensamento, os jogos infantis têm características específicas. A atividade lúdica de uma criança entre três e quatro anos é diferente daquela de uma criança em idade escolar ou da de um adulto.

Em relação ao conceito de brinquedo, pode-se concordar com a definição anteriormente apresentada, mas adotamos concepções diferentes em relação ao jogo e a brincadeira. O jogo não pode ser caracterizado apenas pelo seu simbolismo, ou seja, pela situação imaginária que a criança cria ao representar uma realidade; pela existência de regras, visto que, existem muitas brincadeiras que possuem regras. Portanto para caracterizarmos o jogo devemos observar, além da situação imaginária e da existência de regras, a presença clara de um vencedor, pois é este último elemento que distingue o jogo da brincadeira.

CONCLUSÃO

A brincadeira é uma atividade própria das crianças. É a forma de estarem diante do mundo social e físico e interagirem com ele, o caminho pelo qual entram em contato com outras pessoas e com as coisas, o instrumento para a construção coletiva do conhecimento. As crianças necessitam brincar para serem elas mesmas, para desenvolverem-se, para construírem conhecimentos, expressarem suas emoções e entenderem o mundo. Pode-se afirmar que elas têm o direito de brincar e que os adultos têm o dever e a obrigação de possibilitar o exercício desse direito, assegurando a sobrevivência dos sonhos e promovendo uma construção de saberes.

Desde muito cedo, o jogo é de fundamental importância na vida da criança, por serem considerados meios de compreender e intervir diretamente nos processos cognitivos. Quando brinca, a criança explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, construindo, desse modo, a compreensão da realidade na qual está inserida e que se amplia à medida que estabelece processos de abstração. O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

É importante entender e incentivar a capacidade criadora da criança, pois isto constitui uma das formas de como ela se relaciona e recria o mundo, numa perspectiva da lógica infantil. Pode-se afirmar que as dificuldades existem, porém com força de vontade e persistência elas são superadas e a recompensa

pelo trabalho está no olhar de cada criança que descobre um pouco mais da vida com a ajuda, o incentivo e o apoio do educador. O trabalho pedagógico é muito gratificante, mas acima de tudo é um compromisso no qual o educador vivencia experiências novas e únicas durante todo o processo ensino-aprendizagem. Para concluir, o brincar é instrumento de ilustração prática complementando a teoria, porém, muito enriquecedor, desacomoda o sujeito desafiando a se movimentar e interagir com seu espaço, respeitar as regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo, a desinibição, a confiança de uns para com os outros, entre outras questões de valores, como solidariedade, amizade, compreensão e outros conhecimentos que se articulam entre si, ligados por uma teia ou uma grande rede incorporando-se um no outro. .

A proposta lúdica, centrada no brincar no espaço educativo, articula a convivência tolerante com as diferenças e que cada momento é único, subjetivo e singular. Cheio de mistérios, encantamentos, desencantos, conquistas e desafios incompreensíveis.

Brincar é instrumento de ilustração prática complementando a teoria, porém, muito enriquecedor, desacomoda o sujeito desafiando a se movimentar e interagir com seu espaço, respeitar as regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo, a desinibição, a confiança de uns para com os outros, entre outras questões de valores, como solidariedade, amizade, compreensão e outros conhecimentos que se articulam entre si, ligados por uma teia ou uma grande rede. O brincar, no espaço educativo,

articula a convivência tolerante com as diferenças e que cada momento é único, subjetivo e singular.



MÓDULO VI - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL⁶

Autora: VERA LUCIA MIETZ

1. INTRODUÇÃO

O presente texto é resultado do trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica da Universidade Federal do Paraná e trata da importância da atividade lúdica para o favorecimento da inclusão escolar e o desenvolvimento dos alunos inclusos com deficiência

⁶ Módulo VI – reprodução total de - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL – Autora: VERA LUCIA MIETZ – Disponível em : <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/54040/R%20-%20E%20-%20VERA%20LUCIA%20MIETZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

intelectual e/ou múltiplas na escola básica. A experiência da autora, primeiro como professora e depois como coordenadora pedagógica numa escola inclusiva, foram os disparadores da pesquisa na sua realidade.

Educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades de toda criança, de suas relações interpessoais, de ser e estar com os outros em atitude básica de aceitação, respeito e confiança, o acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1988). Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças inclusas. Entende-se, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando a elas uma aprendizagem prazerosa, diferenciada, trazendo bons resultados, tanto para o professor com sua metodologia, quanto para o aluno e seu aprendizado.

A partir destas ideias é que este trabalho se materializa em uma pesquisa bibliográfica sobre o tema: A Ludicidade na Educação Especial. No que concerne aos procedimentos, foram entrevistados: um professor, um pai e um coordenador pedagógico com perguntas abertas a fim de identificar a compreensão destes atores frente ao tema, analisando suas respostas à luz da teoria estudada neste texto.

Após o levantamento dos dados, houve a edificação das respostas de forma descritiva. Teve-se ainda a descrição das perguntas, as quais trouxeram respostas as indagações feitas e também foram analisadas conforme literatura existente.

Entende-se que desde muito cedo o brincar faz parte na vida da criança, por serem considerados meios de compreender e intervir diretamente nos processos cognitivos. Quando brinca, a criança explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, construindo a compreensão da realidade na qual está inserida e que se amplia à medida que estabelece processos de abstração. O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, possibilitando a aprendizagem (KISHIMOTO, 1997).

O trabalho pedagógico é um compromisso no qual o educador vivencia experiências novas e únicas durante todo o processo ensino-aprendizagem, através de atividades lúdicas, com significados importantes tanto quando ensina, quanto no aprendizado dos alunos inclusos. Portanto, percebe-se que o brincar no ambiente educacional é instrumento de ilustração prática complementando a teoria, muito enriquecedor, ofertando nos espaços o respeito às regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo que se articulam entre si.

Nesse contexto é possível compreender que a proposta lúdica quando centrada no brincar em um espaço educativo, articula a convivência com as

diferenças e que cada momento é único, cheio de mistérios, encantamentos, conquistas e desafios imensuráveis.

Quando a escola tem professores que se interessam por um ensino de qualidade, ficam visíveis os bons resultados.

Dessa forma, pode-se concluir que a ludicidade, ao ser inserida na escola, possibilitará grande avanços na inserção de alunos inclusos, bem como a melhoria na qualidade do ensino ofertado e suas adequações no contexto escolar.

2. O DIREITO AO ATENDIMENTO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Constituição Federal de 1988 promove a inclusão de pessoas com deficiência na rede regular de ensino, assegurando-lhes o direito à educação da mesma forma como todo cidadão. Em muitas escolas brasileiras, esse tipo de atendimento, para os alunos com necessidades educativas especiais, embora garantidos por lei, não é oferecido devido à falta de recursos pedagógicos e a falta de acessibilidade na rede regular de ensino.

A Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, organizada pelo Governo da Espanha em cooperação com a UNESCO, resultou na Declaração de Salamanca (1994) que é um dos documentos mais importantes sobre a questão da inclusão escolar. Essa declaração aborda os Princípios, a

Política e a Prática em Educação Especial. Foi elaborada a partir da Declaração Mundial de Educação para Todos (1990) e introduziu a questão do atendimento especial nas escolas regulares para as crianças com necessidades educativas especiais, tendo como um de seus pressupostos:

O princípio fundamental das escolas inclusivas consiste em que todos os alunos aprendem juntos, sempre que possível, independentemente das dificuldades e das diferenças que apresentem. As escolas devem reconhecer e satisfazer as necessidades diversas dos seus alunos adaptando-se aos vários estilos e ritmos de aprendizagem, garantindo um bom nível de educação para todo, através dos currículos adequados, de uma boa organização escolar, de estratégias pedagógicas, de utilização de recursos e de uma cooperação com as várias comunidades. (DECLARAÇÃO DE SALAMANCA, 1994, p.11).

A Declaração de Salamanca defende que todos os alunos precisam estar na escola e precisam ainda ser respeitados em seus ritmos de aprendizagem, apresentando deficiência ou não. Ela valoriza o trabalho escolar e as relações estabelecidas entre os alunos. Discute sobre a atenção educacional que deve ser prestada aos alunos com necessidades educativas especiais, enfatizando que todas as crianças, independentemente de suas características, têm direito à educação e devem ser reconhecidas as suas necessidades para a promoção de sua aprendizagem. Sugere que todos os alunos precisam estar na escola, tendo ou não deficiência, e a escola precisa tomar atitudes para receber esses alunos,

sendo que uma delas é construir adaptações estruturais, assim como curriculares.

Essas adaptações favorecerão uma ação docente que visa à promoção e o desenvolvimento de todos os alunos, com necessidades educativas especiais ou não. A escola deve repensar o seu papel, modificar os critérios de avaliação, atividades, elaborando e atualizando o seu Projeto Político Pedagógico sempre que for necessário, deve ser criativa, inovadora, flexível para contemplar a sua ação enquanto escola inclusiva.

Destacar a função do brincar na socialização do desenvolvimento de todas as crianças na escola, além de ser um meio facilitador da inclusão de crianças com deficiências intelectual e múltiplas no ambiente escolar, pode também garantir seus direitos de igualdade. Na atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/96, a educação especial aparece em um capítulo específico, que reforça a obrigatoriedade de educação e estende a oferta de educação especial à faixa etária de zero a seis anos, dando o direito a todos de terem o acesso à escola.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

As crianças com deficiência intelectual e múltiplas, por vezes, são vistas como incapazes de obter aprendizagens formais e seu acompanhamento está relacionado às suas dificuldades, sendo considerados sem inteligência, submetidos a métodos automatizados. Segundo D'Antino

Na educação ainda se reflete a ideologia político-social de qualquer sociedade, há de se tentar compreender a educação especial que hoje temos de conformidade com a sociedade em que vivemos. Sociedade essa que tende a excluir as minorias e delas esperar sempre muito pouco. (...) Sabe-se que a ideias de isolar e segregar está presente em muitos que pensam na educação dos portadores de deficiência mental, por considerar que sua plena integração social jamais se consolidará numa sociedade competitiva que preconiza o desempenho, a produtividade, a vigor, a beleza, etc. (D'ANTINO,1997, p. 102):

Para (SANTOS, 2010) a integração do indivíduo com deficiência dependerá das relações dialéticas com o seu grupo de vivência. É necessário que haja aceitação da deficiência, pois ela é um aspecto que faz parte de sua vida, devendo ser valorizado e considerado importante. Os alunos com deficiência intelectual e/ou múltipla apresentam um ritmo lento de aprendizagem e dificuldades de abstração, por esta característica, é preciso que as propostas pedagógicas sejam adequadas às suas condições. O ensino desses alunos deve partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas, despertando o interesse e a motivação para aprender, deve ser considerado o caráter

dispersivo que eles demonstram, selecionando atividades de curta duração, visando o tempo de acordo com suas possibilidades, buscando a progressão da aprendizagem.

(ANTUNES, 2000) afirma que no contexto escolar o fato de explorar os jogos enquanto atividade lúdica pode vir a ser um estímulo para a mudança da prática em sala de aula. A criança com deficiência intelectual e/ou múltipla mesmo que seja capaz de atingir um pensamento lógico, necessita de um mediador facilitando a relação com o outro, baseada no respeito e reciprocidade, podendo observar as condições que mudaram na situação presente e compará-la com as anteriores. Dessa forma, o trabalho se realizará com êxito, através de atividades lúdicas, onde contribuirá para a melhoria do ensino e a formação do educando. Para aprender, a criança com necessidades especiais precisa de obstáculos significativos e adequados, ao que Santos diz:

A atividade lúdica através de jogos é necessária e serve de estímulo para a interação, para o desenvolvimento ajudando na autoestima dos educandos, oportunizando uma aprendizagem prazerosa e significativa. Os educadores precisam ampliar seus conhecimentos a respeito do lúdico para que estes possam dar uma aula mais dinâmica e prazerosa. (SANTOS, 2003, p. 34)

Brincar é mais do que uma atividade sem consequência no cotidiano da criança, é algo inerente ao ser humano. Em se tratando de crianças com deficiências intelectuais e múltiplas é necessário assumir as diferenças de cada

um favorecendo seu desenvolvimento e respondendo às suas necessidades no processo educacional.

Pode-se afirmar que a aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual e/ou múltipla é mais lenta, pois eles tem maior dificuldades na compreensão de conceitos abstratos e os jogos, portanto, as brincadeiras e o brinquedo entram fazendo parte da aprendizagem desses alunos, a brincadeira faz parte da história da humanidade desde o início. Huizinga reforça esse conceito quando diz que:

O jogo constitui umas das principais bases da civilização. Na sociedade primitiva verifica-se a presença do jogo. Tal qual nas crianças e nos animais e desde a origem, nele verificam-se todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. (HUIZINGA, 1971, p.21)

Pode-se dizer que o jogo faz parte do desenvolvimento do ser humano e brincar é uma atividade necessária para criança na sua formação. Segundo Kishimoto:

Se o jogo se remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie, no treino de instintos herdados. Dessa forma, Groos retoma o jogo enquanto ação espontânea, natural (influencia biológica), prazerosa e livre (influencia psicológica), e já antecipa sua relação com a educação (treino de instintos) (KISHIMOTO 2008, p. 31).

O lúdico também pode ser um excelente recurso pedagógico, reconhece-se seu enorme potencial de aprendizagem e sua importância para o desenvolvimento cognitivo, da linguagem e para a socialização do educando. Na sala de aula a brincadeira deve ser planejada, conduzida e monitorada. A ação do educador é fundamental. Lima diz que:

A questão que se impõe os professores ao preparar são as necessidades de cada um e não a idade ou série que se encontram. Conteúdos podem se transformar em instrumento do aprender e do desenvolvimento cognitivo, não objetivos em si mesmo. (LIMA, 2005, p,70)

O professor estrutura o campo das brincadeiras por meio da seleção e oferta de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, do arranjo dos espaços e do tempo para brincar, a fim de que o aluno alcance os objetivos de aprendizagem predeterminados, sem limitar sua espontaneidade e imaginação. Conforme Dohme:

Uma modificação no objetivo, um aumento ou diminuição das regras influenciará no desenrolar do jogo e conseqüentemente, no tempo que se desenvolve. Isso influenciará na motivação em que as crianças participam dele. Mediante a aplicação e observação dessas variações, o educador irá encontrar o ritmo certo. (DHOME, 2011, p, 27)

Assim, entende-se que as chances de se chegar a um resultado melhor aumentam. Pois quando é ensinado de forma lúdica, é possível aprender com

significados importantes na vida de uma criança e, ainda mais, se ela for uma criança incluída.

2.2 O TRABALHO PEDAGÓGICO COM O LÚDICO

Quando se fala em inclusão deve-se falar sobre a melhor forma de receber uma clientela muito especial que merece aprender e interagir de forma igualitária. Por isso, a escola deve fazer do recinto educacional um lugar onde seja possível que isso aconteça.

A brincadeira é prazerosa para toda criança e integra os alunos com necessidades educativas especiais no contexto escolar, tornando o ambiente escolar saudável, lúdico e divertido, propício para a inclusão. Santos comenta que:

[...] ao trabalhar com jogos e brincadeiras, o educador não está apenas ensinando conteúdos conceituais, está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. (SANTOS, 2010, p. 22)

O conhecimento é adquirido pela criação de relações e, não por exposição a fatos e conceitos isolados, é através da atividade lúdica que a criança o faz. A participação da criança na natureza lúdica e prazerosa fornece dados relevantes de agir, enquanto educadores. O brinquedo encoraja a criança a reconhecer as limitações do elemento competitivo. O ser humano nasce com o espírito para brincar. Jogos ou divertimento, sem orientação de um animador consciente, ao invés de educar ou proporcionar alegria sadia entre as crianças, podem estimular a delinquência infantil e juvenil. (ANDRADE, 2013) considera que o jogo pode vir a ser um instrumento pedagógico que possa resgatar o sentido educativo de construção de conhecimento pautado na descoberta, na inovação e no prazer.

Ao brincar, a criança tem a oportunidade de relacionar-se, pois ao participar de uma brincadeira se socializa. É importante que a criança descubra e construa por si mesma os significados por meio de jogos e brincadeiras. O educador deve proporcionar um ambiente acolhedor, objetos e recursos que ofereçam situações desafiadoras, motivando perguntas e respostas, estimulando a criatividade e a descoberta de acordo com a necessidade de cada um através de uma aprendizagem significativa. (TELES, 1997) afirma que brincando a criança explora o mundo, constrói seu saber, aprende respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza.

A utilização de brinquedos e jogos em salas de aula visa criar situações de brincadeira, algo que nem sempre foi aceito. Brincar é fonte de lazer e

também é fonte de conhecimento, o que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa (KISHIMOTO, 2008).

Ao associar-se o jogo à prática pedagógica surgiu a noção de jogo educativo. Atualmente as divergências a respeito do jogo educativo relacionam-se à presença de duas funções:

Função Lúdica: o jogo é capaz de proporcionar diversão, prazer, lazer, alegria. Santos, afirma:

Na metodologia lúdico-vivencial, a classificação precisa ser abrangente, para que a seleção dos jogos atinjam todas as áreas do desenvolvimento e aprendizagem, isto é, todas as dimensões humanas, para atender todas as exigências do ser integral, holístico (SANTOS. 2010, p. 28)

Função Educativa: através do jogo pode-se ensinar algo que complete o indivíduo. Santos, afirma que:

O jogo com intencionalidade educativa, parte do princípio de que a educação deve ser integral (holística) a partir da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das capacidades, das habilidades, das competências[...] a escola tem por missão viabilizar um ensino que envolva as cinco dimensões do ser humano: aprender a conhecer (conhecimento científico), aprender a fazer (conhecimento prático), aprender a ser (autoconhecimento), aprender a conviver (conhecimento com o outro) e aprender a preservar (conhecimento

cultural) de modo que a potencialidades criativas sejam acionadas (SANTOS, 2010, p. 28).

A função do jogo educativo é equilibrar essas duas funções. O jogo, que apresenta natureza livre, parece que não se compatibiliza com a busca de resultados, normalmente verificados nos processos educativos, o que é chamado de paradoxo do jogo educativo, por alguns filósofos e teóricos. Pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência e em qualquer tipo de jogo que a criança participe a criança sempre se educa (KISHIMOTO, 2008).

O jogo traz consigo vários outros benefícios importantes, como estimular a aprendizagem pelo erro e a capacidade de resolução de problemas. Além disso, possibilita o aprendizado moral, inserindo a criança em um grupo social e familiarizando-a na convivência com regras. Estimulam-se também a reflexão, o interesse, a descoberta, entre outros.

Sabe-se que jogo na escola traz muitos benefícios para seus alunos e o desenvolvimento completo do corpo e da mente por inteiro. Por isso, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida. Uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador uma atenção mais profunda e um interesse em querer conhecer melhor seu aluno (ALMEIDA, 2006). O envolvimento

afetivo e também o cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança está presente no jogo.

3. A LUDICIDADE NA ESCOLA

Esta pesquisa foi realizada por meio de entrevistas, especificamente, com uma professora, com uma mãe e uma coordenadora pedagógica com perguntas abertas a fim de identificar a compreensão destes atores frente ao tema, bem como a revisão bibliográfica que fundamenta o lúdico na educação inclusiva. Foram questionados assuntos sobre a ludicidade na escola, principalmente em tratando-se de alunos inclusos.

As respostas foram agrupadas levando em consideração o tema da ludicidade no processo de inclusão dos alunos especiais. Os entrevistados serão identificados como: professora, mãe e coordenadora.

Com relação à visão da professora sobre como são realizadas atividades lúdicas na rotina de sua prática

Quase sempre planejo atividades lúdicas, como músicas e jogos nos principais acontecimentos. Geralmente uso jogos no final da aula, o objetivo é inserir a igualdade na turma porque nessa hora todos interagem de igual para igual e a socialização entre os alunos é melhor do que a oferta de conteúdos no quadro de giz. (ENTREVISTA PROFESSORA)

A professora relata a felicidade em ver os resultados de seu trabalho diretamente na turma:

Atividade lúdica é aquela que foge da exigência formal, eu ensino de uma forma mais divertida e o mais importante, é que os alunos gostam muito e aprendem mais rápido, inclusive os dois inclusos que respondem e interagem nas brincadeiras e nos jogos (ENTREVISTA PROFESSORA).

É possível ainda perceber que a professora entrevistada fala da importância de planejar as aulas e sobre as adaptações nas atividades a serem aplicadas. (ANTUNES 2002), faz justamente esta alerta de nunca se usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcando por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos.

No tocante ao comportamento da turma a professora comenta:

O comportamento da turma é muito legal, pois lá percebo o espírito de lideranças, de competitividade e de companheirismo, pois todos ajudam os colegas inclusos. Mas para isso é necessário planejar e organizar tudo com muita cautela (ENTREVISTA PROFESSORA).

Ao planejar as atividades com jogos, o professor precisa ter em mente o que pretende para sua turma. Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento (ANTUNES, 2002).

Por tratar-se de ação educativa, o professor deve organizar atividades que estimulem a auto estrutura do aluno. Desta maneira, é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que, atento, aos erros e acertos dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico (KISHIMOTO 1997).

Quanto à coordenadora pedagógica sobre a ludicidade, respondendo à indagação: Através de atividades lúdicas é possível melhorar o ensino/aprendizagem dos alunos especiais?

Percebemos que nas turmas onde os professores trabalham com jogos, tem um diferencial, de domínio de turma, de aprendizado e de resultados melhores no desenvolvimento dos alunos. (ENTREVISTA COORDENADORA PEDAGÓGICA)

Com relação ao valor educativo do jogo, a resposta da coordenadora pedagógica vem ao encontro à afirmação de Kishimoto que declara:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil (KISHIMOTO 1997, p.37-38).

Percebe-se que o jogo seria uma abertura da realidade para um espaço que exige: tempo determinado, regras próprias e fins específicos (DHOME, 2011) além disso, contribui para deixar o espaço da escola mais agradável e do interesse coletivo com ricos propósitos para a aprendizagem.

E quanto à relação escola e família é importante saber qual é a opinião dos pais e a relação entre eles e seus filhos. O reconhecimento da importância da família para o processo de inclusão (LDBEN Lei n. 9.394/96), um marco para a educação brasileira.

As respostas dadas pela mãe de um aluno incluso exemplificam sua visão sobre a ludicidade frente ao processo de ensino/aprendizagem.

Questionada se brincava com seu filho, a resposta da mãe trouxe uma constatação que é comum, aos dias atuais, a falta de tempo dos pais para acompanhar o desenvolvimento das crianças quando a mãe diz:

Nunca tenho muito tempo, o trabalho me suga bastante.

(ENTREVISTA MÃE)

Quando perguntada se acompanha seu filho e o seu desenvolvimento escolar, percebe-se uma crítica à forma como se é trabalhado, visando talvez uma fuga das reais responsabilidades de um pai frente seu filho:

Eu costumo ver os cadernos, às vezes não entendo porque não tem nada escrito. Sempre que sou chamada, vou às reuniões. (ENTREVISTA MÃE).

Sobre atividades lúdicas na aprendizagem do filho foi questionada se acha que ele aprende com brincadeiras e se percebe que a professora trabalha com brincadeiras e o que pensa sobre isso:

Achava que brincadeiras eram só brincadeiras. Confesso que ao ver a professora brincando com os alunos, penso que está matando tempo. Nunca vi como atividade escolar. Pode ser um erro meu, mas é assim que eu penso. Nunca pensei que brincadeira ensinasse a ler e escrever, nem que aprende.

(ENTREVISTA MÃE)

Mesmo sendo de responsabilidade da família a educação dos filhos, ainda não se vê o brincar como uma forma de ensinar.

Após análise das respostas evidenciou-se o ponto de vista de cada entrevistado, percebeu-se também, que ainda cabe a escola a responsabilidade de ensinar e, no ponto de vista dessa mãe, o brincar não é ensinar. Em contrapartida, a escola, mesmo com algumas dificuldades, vem buscando novos meios para deixar o ensino melhor.

A criança que não consegue bons resultados na sala de aula já vem de casa com problemas de ajustamento e insegurança, encontrando nos jogos um meio para a satisfação das suas necessidades emocionais. Entregando-se ao jogo com naturalidade, expressando as suas alegrias e temores, sem restrições artificiais. Segundo Perrenoud:

Quando as crianças de origem popular que frequentam uma sala de aula ativa contam sua jornada na escola, seus pais podem ter a impressão que os filhos brincam o dia inteiro, que não se exige deles nenhum esforço, que não se impõe a eles nenhum limite e, portanto, que não aprendem nada. A escola em que se aprende brincando, em que a aquisição dos conhecimentos não é sinônimo de sofrimento, de esforço e de competição, é uma escola que, geralmente, a geração dos pais não a conheceu. Para aqueles que não estão familiarizados com as psicologias da moda, para aqueles cuja experiência do trabalho escolar e profissional torna pouco compreensível e mesmo, incompreensível à ideia de que é possível aprender brincando, as novas pedagogias parecem pouco sérias. Sabe-se, em todas as classes sociais, que ela sem dúvida pretende tornar as crianças mais felizes, fazer com que elas vão à escola sem angústia. (PERRENOUD, 2000 p.129)

É importante ressaltar que a educação não se limita apenas no repasse de conteúdos, sendo necessário ajudar o discente a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, oferecendo a eles várias ferramentas para que possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão do mundo e com as circunstâncias. A partir dessa concepção, a afirmação vem ao encontro com (SANTOS, 2003) que afirma que quanto mais a criança vivenciar sua ludicidade, maior será a chance à aprender de forma prazerosa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que desde muito cedo o brincar faz parte da vida da criança, por ser considerado meio de compreender e intervir diretamente nos processos cognitivos. Quando brinca, a criança explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, construindo a compreensão da realidade na qual está inserida e que se amplia à medida que estabelece processos de abstração. O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, possibilitando a aprendizagem (KISHIMOTO,1997).

O trabalho pedagógico é um compromisso no qual o educador vivencia experiências novas e únicas durante todo o processo ensino-aprendizagem, através de atividades lúdicas, com significados importantes tanto quando ensina, quanto no aprendizado dos alunos inclusos. Portanto, percebe-se que o brincar no ambiente educacional é instrumento de ilustração prática complementando a teoria, muito enriquecedor, ofertando nos espaços o respeito às regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo que se articulam entre si.

Nesse contexto é possível compreender que a proposta lúdica, quando centrada no brincar em um espaço educativo, articula a convivência com as diferenças e que cada momento é único, cheio de mistérios, encantamentos, conquistas e desafios imensuráveis.

Depois de concluídas as entrevistas, e apreciados os estudos dos vários pensadores e de seus conceitos lógicos no processo educativo, retratando ao tema sobre ludicidade na educação especial, através da pesquisa bibliográfica, fica evidente que há muito o que se fazer para que a inclusão aconteça. A ludicidade, ainda que um desafio, precisa ser inserida por todos os professores no contexto escolar, de modo claro, planejado, com embasamento teórico, conhecimento de causa, envolvimento da família e toda sociedade. Isso dar-se-á através de recursos e materiais acessíveis para que seja possível a implementação de práticas inclusivas. Ressalta-se que é possível melhorar o ensino aprendizagem de alunos inclusos com oportunidades que levam ao conhecimento de forma prazerosa.

Durante o período da pesquisa foi possível perceber, através do estudo bibliográfico, o quão importante é a ludicidade no âmbito escolar, especificamente na inclusão de alunos com algum tipo de deficiência.

Quando a escola tem professores que se interessam por um ensino de qualidade, os bons resultados ficam visíveis. Esta pesquisa incita a continuar estudando o papel fundamental da ludicidade e sua contribuição no contexto escolar de alunos inclusos.



REFERÊNCIAS

Educação especial –
https://pt.wikipedia.org/wiki/Educa%C3%A7%C3%A3o_especial

disponível

em:

- educação especial e aprendizagem – Autora: Sonia Salete Schaedler. Disponível em:
<https://pedagogiaaopedaleta.com/educacao-especial-e-aprendizagem/>

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM - Autora:
Simone Cardoso dos Santos – Monografia de especialização - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA
MARIA – Disponível em:
https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf?sequence=1

- A história do lúdico na educação – Autores: Alexandre Sant’Anna / Paulo Roberto do
Nascimento – Disponível em:
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:zJQoTbqf9mwJ:https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/download/1981-1322.2011v6n2p19/21784+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL – Autora: Denise de Ávila
MORAES – Disponível em: <http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2015/01/a-importancia-do-ludico-na-educacao.html>

- A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL – Autora: VERA LUCIA MIETZ – Disponível
em : <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/54040/R%20-%20E%20-%20VERA%20LUCIA%20MIETZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

NÃO DEIXE DE SOLICITAR O SEU CERTIFICADO!!

Solicite agora mesmo seu certificado de **120 Horas** (no link abaixo)

[**\[Clique aqui para solicitar certificado\]**](#)



Veja um modelo do certificado!

