

O BRINCAR É PARA TODOS: A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

Milene Castro dos Passos¹

¹Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará (UFPA) – Campus Abaetetuba, Abaetetuba, Pará, Brasil, milenepassos14@gmail.com

Introdução

A temática do presente estudo é o brincar na perspectiva da educação especial e inclusiva, tema de importante discussão na sociedade atual, em vista das muitas discriminações que acontecem quando se tenta incluir crianças, público-alvo da educação especial, nas salas de aula de ensino regular. A problemática consiste em como incluir o brincar para crianças com necessidades específicas? Como incluir de maneira satisfatória no ambiente escolar e também fora dele? São questionamentos que traremos no decorrer do estudo, e para embasar nossa discussão utilizaremos Kishimoto (1998) e o curta-metragem Cordas (2013).

Sendo assim, o objetivo é compreender a importância da ludicidade no processo de inclusão de crianças na educação básica. Para atingir o objetivo nos utilizaremos de uma análise bibliográfica, buscando compreender a relevância do lúdico na vida de uma criança com deficiência.

Metodologia

Usamos como metodologia a pesquisa qualitativa com análise bibliográfica, sendo o principal referencial teórico a autora Tizuko Morchida Kishimoto, a qual em seu livro “O jogo e a educação infantil” (1998) argumenta sobre jogo, brinquedo e brincadeira, o que são? Como interferem? E os efeitos que causam quando utilizados na educação, e ademais utilizamos o curta-metragem Cordas (2013) para discussão do tema em estudo, o curta-metragem retrata a história de dois amigos: Maria, uma menina dita normal pela sociedade e Nicolas, um menino que possui paralisia cerebral e, portanto usa cadeira de rodas. Ambas as referências proporcionarão apoio em nossa discussão, a fim de compreender a temática da pesquisa.

Resultados e discussão

Ludicidade e Educação:

Para darmos início as discussões, precisamos assimilar o que é ludicidade. O lúdico, atividade lúdica, situação lúdica, vivência lúdica e ludicidade possuem segundo algumas análises teóricas origem na palavra *ludus*.

No enfoque objetivo, percebemos a ludicidade como um fenômeno externo ao sujeito, construção social, cultural e histórica. É a análise do conjunto das experiências lúdicas dentro de um contexto social. Portanto, depende do tempo, do espaço geográfico e do grupo social. No enfoque subjetivo, a ludicidade é “sentida” e não “vista”. É ação, emoção e pensamento integrados. É um estado interno do sujeito, não perceptível externamente, que é único. É através da vivência da ludicidade, da experiência do lúdico, que o indivíduo se constitui (Massa, 2015, p. 126).

O lúdico faz parte das atividades dos seres humanos e se caracteriza por ser espontânea, uma ação importante para a formação integral. A experiência lúdica, quando impostas a crianças por meio de jogos e brincadeiras possibilita a aprendizagem, e no espaço escolar o professor como mediador necessita ter estratégias lúdicas como método de ensino.

Segundo Kishimoto (1998), o brinquedo, a brincadeira e o jogo infantil possuem distintos significados. O brinquedo é entendido como um objeto, a brincadeira como algo que transfere prazer e o jogo infantil é para dar significados ao objeto por meio de regras, assim o brinquedo é descrito como tendo diversos significados, pois a sua significação depende da cultura que está inserido. Ao analisar esses conceitos observamos muitos exemplos, dentre eles: a boneca e o xadrez, os dois podem ser considerados brincadeiras e/ou jogos, depende de cada cultura estabelecer o objetivo dos objetos/brinquedos.

A autora em seu livro “O jogo e a educação infantil” (1998), dialoga a respeito de jogo e da importância dele na construção da formação integral da criança, portanto, podemos compreender a ludicidade como algo cultural, que necessita da sociedade para ter significados. Ademais, de acordo com Kishimoto (1998), brinquedos são objetos da brincadeira, desse modo quando precede um resultado o brinquedo passa a ser um material pedagógico.

Os brinquedos são suportes para as brincadeiras e a utilização deles precisa ser de forma lúdica, e nem sempre depende de resultados, porém quando utilizamos os brinquedos na escola estes passam a desenvolver resultados, e segundo a autora não é mais apenas um jogo, e sim material didático. E o uso de materiais didáticos se torna imprescindível na educação, pois a partir deles se podem alcançar inúmeros resultados, o significado do jogo na educação é ensinar de forma prazerosa o conhecimento no ambiente escolar, visto que por meio da ludicidade constrói-se, compartilha e desvenda saberes.

O brincar na diversidade:

A partir da reflexão sobre o que é ludicidade, daremos ênfase ao brincar, o brincar faz parte do ser lúdico, independente da idade, cultura e tradições o brincar existe e se constitui como importante ferramenta de construção de saber. Ao brincar exprimimos sentimentos, relembramos memórias afetivas e descobrimos mundos diferentes, e essas sensações devem ser para todos, independentes das especificidades.

O brincar segundo Carvalho (2005), é um dos principais processos e atividades na infância, onde são construídas as potencialidades. Conforme afirma Bomtempo (1999, p. 08), “com o brincar as crianças dão significado as suas vidas”. O brincar envolve colaboração, competição, socialização, interação e construção de valores, pois a criança aprende junto com outras crianças e se constrói socialmente nessas interações.

O curta-metragem Cordas (2013) apresenta de forma muito clara os benefícios do brincar na vida de uma criança com necessidades específicas. A história se passa no âmbito escolar onde Maria percebe as dificuldades do amigo Nicolas para interagir com os outros colegas, os quais o discriminam por sua condição – ele possui paralisia cerebral e necessita de uma cadeira de rodas para se locomover. Maria usou de criatividade e com o uso de cordas tenta incentivar o menino a brincar, mesmo com as limitações do amigo.

No decorrer do curta-metragem é possível perceber o esforço da menina para incluir, e assim possibilita ao menino inúmeros momentos de diversão, a interação de Nicolas foi algo transformador, durante as cenas é possível perceber a mudança no semblante dele. O menino Nicolas já estava fragilizado pela paralisia e pouco tempo depois, infelizmente vem a falecer, a tristeza de Maria foi de uma imensa comoção.

E numa passagem de tempo o vídeo mostra Maria já adulta e ela se tornou professora de alunos público-alvo da educação especial. A forma afetuosa de Maria consolidou a formação do menino Nicolas no curta-metragem, ao ser incluído de formas simples na escola, se percebeu alegria e bem-estar da parte do menino. Ao vê-lo na cadeira de rodas, a primeira

atitude da menina foi ajudá-lo a brincar, ela queria que ele participasse igualmente as outras crianças. Vemos aqui que a própria criança percebeu que era importante brincar.

A menina se utilizou de métodos, que podemos chamar de pedagógicos, para ensinar o menino a brincar. A corda foi o seu método, um simples objeto, porém com um imenso significado, Montessori (2010) afirma que o mais simples objeto pode ser utilizado para a aprendizagem e moldar a criança.

Analisando a relevância do brincar, podemos compreender que as práticas pedagógicas neste processo se tornam imprescindíveis para que haja plena inclusão. Maria tinha como objetivo ajudar o amigo a brincar, a menina usou de criatividade e conseguiu atingir seu objetivo, não tinha muitos recursos, apenas um simples material. Percebemos assim, que não é preciso muitos recursos, mas é preciso disposição para realizar uma prática pedagógica eficiente. Ademais, compreender a importância do brincar na vida de alunos público-alvo da educação especial transcende da teoria, é preciso haver de fato ações que promovam o brincar nos espaços pedagógicos para que aconteça a formação integral.

Conclusões

Como resultado, podemos analisar que independentes das especificidades todos podem brincar, e os conhecimentos que se adquirem por meio da ludicidade são de suma relevância para que se consolide a formação integral de todos. Maria ajudou Nicolas nesse processo lúdico o que tornaram seus dias os melhores possíveis, o ato de brincar é um sentimento que dá significados e transforma vidas. Sendo assim, concluímos que é possível incluir o brincar para crianças com necessidades específicas nas salas de aula regular de ensino, basta haver coragem, criatividade e disposição para elaborar planos de aula inclusivos, assim incluirá de maneira satisfatória no ambiente escolar e consequentemente fora dele.

Palavras-Chave: Lúdico. Aprendizagem. Inclusão.

Referências Bibliográficas

BOMTEMPO, Edda. **Brinquedo e educação: na escola e no lar.** [s.l.]: Psicologia Escolar e Educacional, v.3, n.1, p.61-69, 1999.

CARVALHO, Alysson Massote; ALVES, Maria Michelle Fernandes; GOMES, Priscila de Lara Domingues. **Brincar e Educação: concepções e possibilidades.** Maringá: Psicologia em Estudo, 2005. V.10, n.2, p. 217-226.

CORDAS. Solis García. Pedro (direção). Espanha, 2013. O vídeo (10 min), animação, cor.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 2ª ed. São Paulo: Pioneiro, 1998.

