



A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA PRÁTICA NO COTIDIANO EDUCACIONAL INCLUSIVO

Isabela C. SANTOS¹; Maíra F. RIBEIRO²; Reginaldo A. SILVA³

RESUMO

A ludicidade, segundo Piaget, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, permitindo-lhes experimentar e testar hipóteses e construir conhecimento de forma ativa. O uso de jogos e brincadeiras na educação infantil, promove a socialização, a resolução de conflitos, o respeito às diferenças, a criatividade e o estímulo às habilidades cognitivas e emocionais. Neste relato de experiência, com metodologia da observação, utilizou-se recursos lúdicos à promoção comunicacional entre os pares com limitações visuais e auditivas. A aplicação dos jogos e brincadeiras possibilitou o desenvolvimento das crianças, viabilizou o reconhecimento de valores, equilíbrio emocional bem como o respeito. A abordagem lúdica na educação oportuniza a convivência com as diferenças e a inclusão ocorre naturalmente de forma prazerosa. O jogo é um poderoso meio de construção do pensamento e é fundamental que todos, independentemente de suas limitações, tenham o direito de brincar e aprender, e sejam respeitadas as suas singularidades e diferenças.

Palavras-chave: Jogo; Brincadeiras; Desenvolvimento infantil; Acessibilidade comunicacional; Pandemia.

1. INTRODUÇÃO

A ludicidade, sob a perspectiva de Jean Piaget, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Piaget acreditava que o jogo é uma forma de aprender e explorar o mundo ao redor, permitindo que as crianças experimentem, testem hipóteses e construam seu conhecimento de maneira ativa (PIAGET, 1998). No jogo, as crianças têm a oportunidade de usar sua imaginação, criar regras, resolver problemas e interagir com os outros. É por meio dessas emoções lúdicas que elas desenvolvem habilidades como pensamento crítico, criatividade, resolução de conflitos e cooperação.

Piaget destacou que o jogo simbólico desempenha um papel especialmente importante no desenvolvimento infantil. Nesse tipo de jogo, as crianças atribuem significados simbólicos a objetos e situações, representando papéis e imitando ações do mundo real. Dessa forma, elas constroem conceitos e compreendem o funcionamento das coisas ao seu redor. Além disso, o jogo à luz de Piaget também se relaciona com a assimilação e acomodação, conceitos-chave de sua teoria construtivista. As crianças assimilam novas informações e incorporam seus esquemas mentais existentes, mas também precisam acomodar suas estruturas cognitivas e por conseguinte acomodar

¹ Professora de AEE no Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas – NAPNE do IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: isabella.caldani@ifsuldeminas.edu.br.

² Professora de AEE no Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas – NAPNE do IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: maira.fernanda@ifsuldeminas.edu.br.

³ Professor e Tradutor-Intérprete de Língua brasileira de sinais – Libras, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: reginaldo.silva@ifsuldeminas.edu.br.

novas experiências. O jogo oferece um ambiente seguro para esse processo de equilíbrio entre assimilação e acomodação (PIAGET, 1998, LOUREIRO, 2021).

A prática lúdica no ambiente educacional, mais especificamente na educação infantil, torna o aprendizado do aluno ainda mais significativo. Quando, ao lançar mão de diferentes modelos e tipos de jogos, por exemplo, esses se tornam um meio de promoção à socialização e interação da criança com os seus pares, além de aprender a negociar regras e aprender a respeitar as opiniões dos demais (BACELAR, 2009). Há pelo menos 50 jogos e brincadeiras diferentes que estimulam o desenvolvimento emocional, permitindo que as crianças expressem e compreendam suas emoções de forma segura. Na prática pedagógica, o uso de jogos e brincadeiras tem o objetivo de despertar o interesse e curiosidade dos alunos. Quando, de modo sistematizado e prático, são aplicados os jogos, todos, independentemente de suas alteridades e idades, são impulsionados a externar suas emoções, necessidades elementares, perguntas e/ou interesses do cotidiano (PIAGET, 1998, ALCÂNTARA, 2019).

O contexto deste trabalho ocorreu em forma de atividade de extensão, no ano letivo de 2022 com crianças do Ensino Fundamental II em escola pública de ensino, e teve como metodologia, à luz de Gil (2008), a técnica da observação. Com a escolha dos recursos lúdicos à prática metodológica, no cotidiano educacional inclusivo, o trabalho teve como objetivos estimular a criatividade, o desenvolvimento da coordenação motora fina, atenção às regras, e o respeito coletivo, além de promover a comunicação entre alunos com limitação visual e auditiva.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Embora haja inúmeros recursos e cada um com o seu objetivo específico, a escolha de jogos e brincadeiras ocorrem em harmonia com a atividade planejada pelo docente. O brincar leva a criança a exercitar sua criatividade e a capacidade de simbolização. Essa capacidade de abstração é essencial para o pensamento lógico (BACELAR, 2009; LAPIERRE; AUCOUTURIER, 1986). Foram utilizadas atividades com o Alfabeto Móvel (*flashcards* com gravuras, Libras e braile), massa de modelar, corte e recorte e as brincadeiras “coelhinho sai da toca” e “lencinho na mão”.

Cada recurso teve a sua aplicação direcionada conforme o planejamento docente. Com o Alfabeto Móvel, foi aplicada uma atividade no intuito de identificar as vogais, as consoantes e a formação do primeiro nome pessoal de cada criança. Com a massa de modelar, a dinâmica foi o manuseio coordenado. Por meio disso, estimulou-se a coordenação motora e a sua capacidade de exercer tensão às ações musculares, ou seja, estímulo da força. Na soma, o corte e recorte, sem picotar, tiveram, também, como princípio mostrar o quão importante são o desenvolvimento da psicomotricidade, da resistência e a força no punho, do domínio do movimento de pinça bem como do controle na modelagem. Desta maneira apresentaram resultados positivos, como por exemplo, o

estímulo do tônus muscular⁴ e a melhora da escrita (NEUROSABER, 2018) e por conseguinte – e de modo contextualizado – foram criadas várias letras do alfabeto com as massinhas e os recortes, à atividade do Alfabeto Móvel.

Das brincadeiras, “coelhinho sai da toca” e “lencinho na mão”, seus objetivos, embora distintos, proporcionaram às crianças uma interação de contato, de fala e (re)conhecimento, visto que o período pandêmico os distanciaram; esse momento foi provocado como uma (re)união socio-interativa. Os comandos⁵ despertaram a atenção à brincadeira e a (re)introdução do respeito aos sentimentos, emoções e frustrações dos pares, além de proporcionar a (re)tomada do condicionamento físico, da agilidade e atenção de todos, dentro de suas limitações e possibilidades. É muito importante destacar, também, que facilitar o saber e a aprendizagem não significa subestimar a inteligência dos alunos ou fornecer informações simples. O objetivo é sempre trazer uma forma de compreensão sólida criativa e descomplicada dos conteúdos.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

Neste relato de experiência, foi possível observar como a aplicação dos jogos e brincadeiras citadas, teve resultados bem significativos. No retorno das atividades presenciais, pós-pandemia, o docente atento às necessidades dos alunos, conseguiu propiciar interação entre os pares e, a partir das dinâmicas com o (re)conhecimento de valores, do equilíbrio das emoções no ganhar e no perder, do respeito às diferenças e limitações do outro, assim como no estabelecimento de conexões entre os conteúdos estudados – das situações do mundo real – foi facilitada a produção do conhecimento. Com a promoção de momentos lúdicos e com o uso de recursos didáticos, foi possível observar comportamentos distintos – externados e mediados democraticamente – via desenvolvimento psicomotor dos sujeitos.

Quanto às limitações, auditiva e visual, o uso criativo de recursos didático-pedagógicos como os *flashcards* e cartões em braille, além da audiodescrição e o uso da Língua de Sinais, acessibiliza a comunicação entre os pares, independentemente de suas diferenças linguísticas.

4. CONCLUSÃO

Ao lançar mão de recursos didáticos, que proporcionam interação, relações humanas, aprendizagem e desenvolvimento, nossa prática corrobora àquilo já confirmando por grandes pensadores e educadores: quando atividades lúdicas e dinâmicas ativas são pedagogicamente aplicadas, os resultados poderão ser positivos, tendo em vista que a transição de ser criança e ter

4 “O tônus muscular pode ser definido como estado de tensão do músculo no repouso e possui como estrutura responsável pelo seu controle o sistema nervoso. Durante o movimento ativo há mudança no padrão do tônus de forma fisiológica favorecendo a realização das funções motoras” (MAGALDI, *et al.*, 2019; CASTILLO, 2011).

5 Comandos básicos eram realizados em Língua brasileira de sinais – Libras, com o auxílio de *flashcards*, para o aluno surdo e de leitura em braille, pelo aluno cego.

responsabilidades como aluno, são construídas a todo momento. A abordagem lúdica, centrada na brincadeira, promove uma convivência com as diferenças, reconhecendo que cada momento é único e essas podem aprimorar a aprendizagem, permitindo que a inclusão ocorra naturalmente.

Portanto, ao promover a ludicidade, educadores e pais podem incentivar o desenvolvimento integral das crianças, proporcionando-lhes oportunidades para explorar, experimentar e construir seu conhecimento de maneira divertida e envolvente. O jogo, para Piaget, é muito mais do que uma mera atividade recreativa, sendo um meio poderoso para a construção do pensamento infantil. O jogo, à sua luz, é uma atividade central no desenvolvimento infantil. Por meio da ludicidade, a construção do conhecimento exercita as habilidades cognitivas e sociais, além de explorar o mundo de forma prazerosa. Destarte, é fundamental que todos, dentro de suas limitações, tenham o pleno direito de brincar aprendendo e estar significativamente incluído, sem barreiras excludentes, sejam elas comunicacionais e atitudinais, tendo as suas singularidades e diferenças respeitadas.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, B. S. *et al.* A importância do brincar e das brincadeiras na educação infantil. **Anais VI CONEDU...** Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58469>. Acesso em: 07 jul. 2023.

BACELAR, V. L. E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009. 144p.

CASTILLO, A. A. **Tônus muscular**: uma contribuição para os estudos em imagem corporal. Campinas, SP: [s.n.], 2011. Dissertação (mestrado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1615624>. Acesso em: 07 jul. 2023.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

LAPIERRE, A.; AUCOUTURIER, B. **A simbologia do movimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

LOUREIRO, L. L. F. *et al.* A importância da ludicidade na educação especial inclusiva. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, ed. 06, vol. 11, p. 176-192, 2021. Disponível em: <https://shre.ink/2HyF>. Acesso em: 07 jul. 2023.

MAGALDI, C. D. S. *et al.* Tônus Muscular e suas Alterações nos Pacientes Neurocríticos. **Biológicas e Saúde** – Anais do IV Seminário P&D PROVIC/PIBIC, I Encontro de Iniciação Científica CNPq, v. 9, n. 30, Suplemento, 2019. Disponível em: https://ojs3.perspectivasonline.com.br/biologicas_e_saude/article/view/1823. Acesso em: 07 jul. 2023.

NEUROSABER. Como estimular o uso da tesoura na educação infantil? **Instituto NeuroSaber**, 2018. Disponível em: <https://shre.ink/9rog>. Acesso em: 18 jul. 2023.

PIAGET, J. **A formação do símbolo**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.