

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DIAGNÓSTICO E INTERVENÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM INCLUSIVO

THE IMPORTANCE OF PLAYING FOR DIAGNOSIS AND INTERVENTION IN THE INCLUSIVE LEARNING TEACHING PROCESS

Adriana Kelli da Silva Alves do Rosário¹

Franciele da Silva Siqueira²

Suzinéia Fátima dos Santos Santiago³

RESUMO: Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. O presente artigo através de pesquisas bibliográficas tem o objetivo de ressaltar a importância da ludicidade para a inclusão no processo de ensino aprendizagem no trabalho do educador. A atividade lúdica fornece ao educador subsídios sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento num nível representativo. O educador no trabalho com a inclusão utiliza o jogo diferentemente dos demais profissionais, porque o vê como uma técnica que permite a articulação de aspectos objetivos e subjetivos, necessários para que a aprendizagem aconteça quebrando as barreiras. O lúdico é um mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem, pois propicia o envolvimento do sujeito aprendiz e possibilita a apropriação significativa do conhecimento. O olhar do educador sobre a criança especial deve ser intrigado, pois se as condições para a aprendizagem estão estabelecidas em todos os seres humanos, mas que apesar de suas limitações há um motivo para que isso aconteça e precisa ser investigado e desvendado, como a ludicidade é um forte atrativo para que os indivíduos se motivem na busca de uma aprendizagem prazerosa, então, temos os jogos e brincadeiras como aliados nesta tarefa.

Palavras-Chave: Ludicidade. Ensino-aprendizagem. Dificuldade de aprendizagem. Trabalho inclusivo.

ABSTRACT: Games, toys and games are part of the child's world, as they are present in humanity since its beginning. This article, through bibliographic research, aims to emphasize the importance of playfulness for inclusion in the teaching-learning process in the educator's work. The ludic activity provides the educator with subsidies on the schemes that organize and integrate knowledge at a representative level. The educator working with inclusion uses the game differently from other professionals, because he sees it as a technique that allows the articulation of objective and subjective aspects, necessary for learning to happen, breaking barriers. The ludic is a strategic mechanism for the development of learning, as it promotes the involvement of the learning subject and enables the significant appropriation of knowledge. The educator's view of the special child must be intrigued, because if the conditions for learning are established in all human beings, but despite its limitations, there is a reason for this to happen and it needs to be investigated and unraveled, as the playfulness is a strong attraction for individuals to motivate themselves in the search for a pleasant learning, so we have games and games as allies in this task.

Keywords: Playfulness. Teaching-learning. Learning difficulties. Inclusive work.

¹ Formada em pedagogia pela UNIC - Universidade de Cuiabá, ano 2012 - pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela FAUC - Faculdade de Cuiabá e Educação Especial - Educação Inclusiva e altas habilidades pelo Centro Universitário FAVENI. E-mail: adrianasilva.rosario@hotmail.com.

² Especialista em educação infantil anos iniciais e psicopedagogia promovida pelo centro Universitário- Faveni. Licenciatura em Pedagogia promovida pela Faculdade Fatec.

³ Especialista em Coordenação Pedagógica em 2015 pela Universidade Federal de Mato Grosso- UFMT. Licenciatura em Pedagogia Universidade Federal de Mato Grosso- UFMT. E-mail: E-mail suzineia@gmail.com

INTRODUÇÃO

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo.

A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de educação. Esta não existe por si só; é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam se e interage do mesmo saber.

A infância é a idade das brincadeiras. Acredito que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Destaco o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. A educadora inclusiva tem se destacado como uma forma diferenciada de compreender a aprendizagem e atuar sobre ela, já que ela se interessa e intervém diretamente nesse processo procurando perceber o sentido cognitivo, afetivo, emocional, psicomotor e social da aprendizagem, procurando através da intervenção, proporcionar possíveis dissoluções de dificuldades. Uma das formas diferenciadas e bastante eficazes da intervenção são os jogos, pois através deles as crianças e adolescentes têm a possibilidade de vivenciar situações que lhe permitem refletir sobre os principais meios de conhecimento que abrangem todos os aspectos do desenvolvimento humano.

Partindo desse pressuposto verifica-se que o educador inclusivo pode utilizar do lúdico como possibilidade de trabalho, de intervenção, e diagnóstica no tratamento das dificuldades apresentadas pelas crianças em seu desenvolvimento cognitivo ou físico.

DESENVOLVIMENTO

A etimologia da palavra lúdico origina-se de “ludus” que tem como significado jogo. Desta forma se torna possível crer que existe uma referência apenas ao ato jogar, ao divertimento com o caráter “não sério”, entretanto mediante estudos, o lúdico deixou de possuir apenas essa conotação de algo não construtivo e passou a ser reconhecido como traço

essencial do comportamento humano que traz juntamente com o seu universo, além do divertimento, a possibilidade de aprendizagem em diversos âmbitos.

Os jogos são atividades orientadas que auxiliam nas atividades escolares, despertando na criança a dedicação ao jogo, estimulando a leitura e escrita, onde a mesma ingressará na sociedade de forma natural. Segundo Alves (1987, p.1),

O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis.

O lúdico não pode ser aplicado apenas como lazer ou diversão, deixando de lado o objetivo de interagir o sujeito ao ambiente em que vive, sendo educativo, sentindo-se atraído pelo brinquedo, cabendo ao educador estimular o sujeito a explorar o que lhe for oferecido, sem limite de tempo.

A utilização do lúdico através do educador segue as atividades associando o brinquedo à idade adequada, analisando a competência de cada um para o brinquedo que irá utilizar tanto quanto em qualidade, variedade, atividade que será realizada e material utilizado para confeccionar, encontrando nas próprias atitudes a resposta para as necessidades.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Os brinquedos e jogos são reconhecidos por educadores como fator importante na educação, uma vez que, o brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e aprimora habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção. A ludicidade é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. O lúdico é tão importante para a saúde física e mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores. Todas as sociedades reconhecem o brincar como parte da infância. Partindo de concepções teóricas de que a criança tem sua curiosidade despertada por jogos e brincadeiras e por meio deles se relaciona com o meio físico e social, de modo a ampliar seus conhecimentos, desenvolver habilidades motoras, cognitivas e lingüísticas, a escola deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento dos alunos.

As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário, a partir disto, muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre

outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. Por intermédio delas, as crianças expressam suas criações e emoções, refletem medos e alegrias, aperfeiçoam características importantes para a vida adulta. O ato de brincar e jogar torna o indivíduo capaz de pensar, imaginar, interpretar e criar, aspectos estes, que propiciam autonomia, iniciativa, concentração e análise crítica para levantar hipóteses acerca dos fatos, bem como nos ensinam a respeitar regras e vivenciar conflitos competitivos.

Por meio das atividades lúdicas, o indivíduo forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções e se socializa. A ligação das atividades lúdicas com a aprendizagem proporciona o estabelecimento de relações cognitivas, simbólicas e produções culturais. O lúdico possui dois fatores motivacionais, o prazer e o ambiente espontâneo. As tarefas lúdicas demandam um interesse intrínseco do indivíduo, pois este canaliza sua energia para cumprir com os objetivos propostos, produzindo um sentimento eufórico e de entusiasmo.

Dallabona e Mendes (2004) ainda apresentam que as atividades lúdicas são peças-chave para desenvolver a solidariedade e empatia, como para introduzir novos conceitos para a posse e para o consumo.

Batllori (2001) citado por Melo, afirma que o jogo favorece o desenvolvimento da lógica, estimula a aceitação de hierarquias, o trabalho em equipe, como também estimula a comunicação e auxilia no desenvolvimento motor e físico.

O LÚDICO COMO DIAGNÓSTICO PARA APRENDIZAGEM

Permite-se durante as brincadeiras, que o sujeito consiga controlar as emoções, o medo, alegria, angústia, zanga, contribuir, e compreender o lugar do outro, alcançar e a catar regras. O diagnóstico do professor compreenderá o sujeito observando os conhecimentos e habilidades, onde suas atividades devem visar um resultado, e uma ação dirigida para a busca de finalidades na aprendizagem.

O papel do professor é importante por ser um orientador que auxilia nas experiências educativas inclusivas e de comunicação. Sabe-se que o sujeito está dependente de situações prontas, portanto, intervir, estimular a curiosidade para conhecer o ambiente que a cerca, solucionando problemas, que possam ocorrer no ambiente escolar, familiar ou social.

A atividade lúdica no diagnóstico conduz o professor a conhecer brincando o sujeito analisado, onde sem perceber mostrará o que sabe de forma descontraída, sem a necessidade de intervir ou dar comandos, fazendo com que exponha as dificuldades ou talvez não existam, faltando apenas estímulo ou a forma correta para aplicação do lúdico.

A brincadeira é uma das linguagens utilizadas pelo sujeito, com a utilização da atividade lúdica, fornecendo-lhe um ambiente propício a sua linguagem de comunicação, bem como facilitar o processo de permanência em um ambiente onde se sente acolhida e respeitada.

O JOGO COMO INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Como a ludicidade é um forte atrativo para que os indivíduos se motivem na busca de uma aprendizagem prazerosa, então, temos os jogos como aliados nesta tarefa. Segundo Winnicott (apud Weiss, 2004, p.72) “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”.

Segundo Macedo (1997) afirma que: "jogar é fundamental para o desenvolvimento do raciocínio, e traz muitas contribuições para a aprendizagem, principalmente se as crianças têm a oportunidade de exercitar essa atividade com frequência". Por isso na escolha dos jogos que serão utilizados, o professor deve conhecer as condições e necessidades de cada etapa evolutiva na construção de seus esquemas de conhecimento.

Como podemos observar o aspecto colocado por Lino de Macedo, compatível com Nádya Bossa (2000, p. 23), que afirmar que cabe ao psicopedagogo: “... saber como se constitui o sujeito, como este se transforma em suas diversas etapas de vida, quais os recursos de conhecimento de que ele dispõe e a forma pela qual produz conhecimento”. Essa intervenção pode estar baseada na solicitação da justificativa, onde o conhecimento das estratégias usadas pelo indivíduo proporciona conhecimento de si mesmo e um modelo para resolver outras situações vividas no dia-a-dia (Visca, 1987).

1071

Para jogar o homem precisa exercitar uma lógica e uma ética, pois não basta apenas jogar bem para ganhar, mas é preciso ganhar com dignidade. Por isso, o jogo é um material por excelência da intervenção psicopedagógica, na medida em que possibilita o exercício destas lógicas racionais e afetivas necessárias para a ressignificação dos aspectos patológicos relacionados com a aprendizagem humana. Existe no jogo, contudo, algo mais importante do que a simples diversão e interação. Ele revela uma lógica diferente da racional. O jogo revela uma lógica da subjetividade, tão necessária para a estruturação da personalidade humana, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas.

ATUAÇÃO DO EDUCADOR PARA CRIANÇAS COM DIFICULDADES ATRAVÉS DO LÚDICO

O lúdico auxilia o educador, de forma a trabalhar com o sujeito extrovertidamente, levando a socializar-se, expondo suas dúvidas, limitações, dificuldades, timidez, auxiliando através das atitudes um direcionamento para o diagnóstico e a intervenção.

Como cita Morais (2010 p. 9), no enfoque pedagógico os jogos representam situações-problemas a serem resolvidos, pois envolvem regras, apresentam desafios e possibilita observar como o sujeito age frente aos mesmos, qual sua estrutura de pensamento, como reage diante de dificuldades. O lúdico não pode ser aplicado exclusivamente como brincadeira, mas como uma atividade voltada para o ensino aprendizagem sendo planejada anteriormente com objetivos específicos a serem alcançados.

O professor utiliza diferentes instrumentos para o diagnóstico entre os mesmos o lúdico, a exemplo, música, analisando no sujeito a conclusão do comando, a lateralidade, a postura, em um quebra cabeça a formação da figura do mesmo, observações importantes que conduzirão para devolutiva, informando ao pai o a dificuldade ou se o mesmo a possui. Nessa perspectiva, o brincar na educação pode ser considerado um instrumento de motivação e estímulo a diversas habilidades, como a expressão do pensamento e da linguagem, a compreensão do mundo à sua volta, a percepção de si e dos outros, a resolução de conflitos e na construção de valores éticos, que vão refletir também em toda sua vida social e inclusiva.

CONCLUSÃO

A educação inclusiva pode ser entendida como uma concepção de ensino contemporânea que tem como objetivo garantir o direito de todos à educação. Ela pressupõe a igualdade de oportunidades e a valorização das diferenças humanas, contemplando, assim, as diversidades étnicas, sociais, culturais, intelectuais, físicas, sensoriais e de gênero dos seres humanos. Implica a transformação da cultura, das práticas e das políticas vigentes na escola e nos sistemas de ensino, de modo a garantir o acesso, a participação e a aprendizagem de todos, sem exceção. É direito de todas as crianças uma educação em sala de ensino regular em escolas da comunidade, com oferta de um ambiente educativo enriquecedor e que atenda às necessidades pedagógicas de cada aluno em sua especificidade, além de ofertar experiências significativas de qualidade.

Como vemos os jogos são recursos indispensáveis tanto na avaliação como na intervenção do ensino inclusivo, pois favorece os processos de aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, onde o brincar e o jogar representam uma atividade por meio da qual a realidade é incorporada pelo indivíduo e transformada, quer em função dos hábitos motores nos jogos de exercícios, quer em função das necessidades do seu eu no jogo simbólico ou em função das exigências de reciprocidade social nos jogos de regras.

Evidentemente o professor deve saber o momento exato de interferir e de que maneira deve intervir a fim de estimular no indivíduo entendimentos e novas ações, de modo a ajudá-lo a conhecer outras possibilidades de aprendizagem.

Conclui-se que o uso lúdico auxilia o professor para o diagnóstico da dificuldade de aprendizagem e inclusão do indivíduo, de forma descontraída, dando ao profissional o material necessário para que possa de forma segura, realizar a devolutiva e encaminhar o sujeito a intervenção pedagógica ou ao profissional responsável.

Pode-se observar que o lúdico faz parte da vida do educando e pode ser subsídio de aprendizagem, favorecendo, dessa forma, o seu desempenho escolar e seu desenvolvimento cognitivo. Assim, a atitude lúdica deve ser encarada como algo sério, pois ao brincar a criança adquire experiência, conceitos, valores e desenvolve-se. Jogos, brincadeiras e brinquedos fazem parte do ato de educar e facilitam a aprendizagem. É importante, assegurar ao educando esse direito com ações pedagógicas que fortaleçam a formação e sua cidadania.

Assim pretendem-se acentuar aqui as ações proporcionadas pelo lúdico são recursos facilitadores da aprendizagem, e significativo e de grande importância para a intervenção pedagógica, pois, o mesmo, revela informações inconscientes que a criança normalmente não verbalizaria. Assim, o tema facilitou as intervenções, o diagnóstico, e tratamento da ação pedagógica. E é instrumento eficaz no processo de ensinar aprender, facilitador da aprendizagem, e organizador do conhecimento, e de outros saberes da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marjorice. **A hora do Jogo e a representação do mundo interno do sujeito.** Publicado em 25/05/2011. Disponível em: http://www.projetospedagogicosdinamicos.com/hora_do_jogo.html. Acesso em 16/09/2021.

ARNALDO, Rubia. **O Lúdico como Diagnóstico Psicopedagógico para Criança com dificuldades de aprendizagem.** Bahia 26/08/2012. Disponível em: http://probia.blogspot.com.br/2012/08/o-ludico-como-diagnostico_26.html. Acesso em 16/09/2021.

ARNALDO, Rubia. **O Lúdico como Diagnóstico Psicopedagógico para Criança com dificuldades de aprendizagem.** Bahia 28/07/2011. Disponível em: <http://probia.blogspot.com.br/2011/06/o-ludico-como-instrumento.html>. Acesso em 16/09/2021.

FIN, Arlene. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar e Brincar, uma forma de educar.** Publicado em 01/05/2012. Disponível em: <http://neuropsicopedagogiasaladeaula.blogspot.com.br/2012/05/o-ludico-na-educacao-infantil-jogar-e.html>. Acesso em 16/09/2021.

GUIMARÃES, Gleide Moreira Teixeira. **O Jogo e suas implicações na Psicopedagogia.** Publicado em Boletim Psicopedagogia, informativo da Associação Brasileira de Psicopedagogia Seção Bahia, edição 24 - agosto de 2012. Disponível em: <http://cops-psicopedagogia.webnode.pt/news/o-jogo-e-suas-implica%C3%A7%C3%B5es-na-psicopedagogia/>. Acesso em 16/09/2021.

LEON, Adriana Duarte. **Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem.** Revista Iberoamericana de Educación. n.º 56/3 - 15/10/11. Disponível em: <http://www.rieoei.org/deloslectores/4034Duarte.pdf> Acesso em 16/09/2021.

LUNA, Danielle Conceição. **A importância do lúdico na processo de aprendizado.** Publicado em 13/02/2012. Disponível em: <http://fabiopestanaramos.blogspot.com.br/2012/02/importancia-do-ludico-no-processo-de.html>. Acesso em 16/09/2021.

MENESES, Michelle Santos. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil.** Salvador, 2009. Disponível em: <http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-MICHELE-SANTOS-DE-MENESES.pdf>. Acesso em 16/09/2021.

1074

Psicopedagogia Baiana. **A importância do jogo na intervenção psicopedagógica.** Publicado em 18/09/2012. Disponível em: <http://psicopedagogiabaiana.blogspot.com.br/2012/02/importancia-do-jogo-na-intervencao.html>. Acesso em 16/09/2021.

SILVA, Joelia Teles; RIBEIRO, Iglê Moura. **O uso do lúdico na intervenção Psicopedagógica.** Disponível em: <http://www.edufatima.inf.br/isf/index.php/es/article/viewFile/69/29>. Acesso em 16/09/2021.

MACEDO, Lino. **Quatro cores, senha e dominó.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

VISCA, Jorge. **Clínica Psicopedagógica. Epistemologia convergente.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.