

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR DE EDUCAÇÃO

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

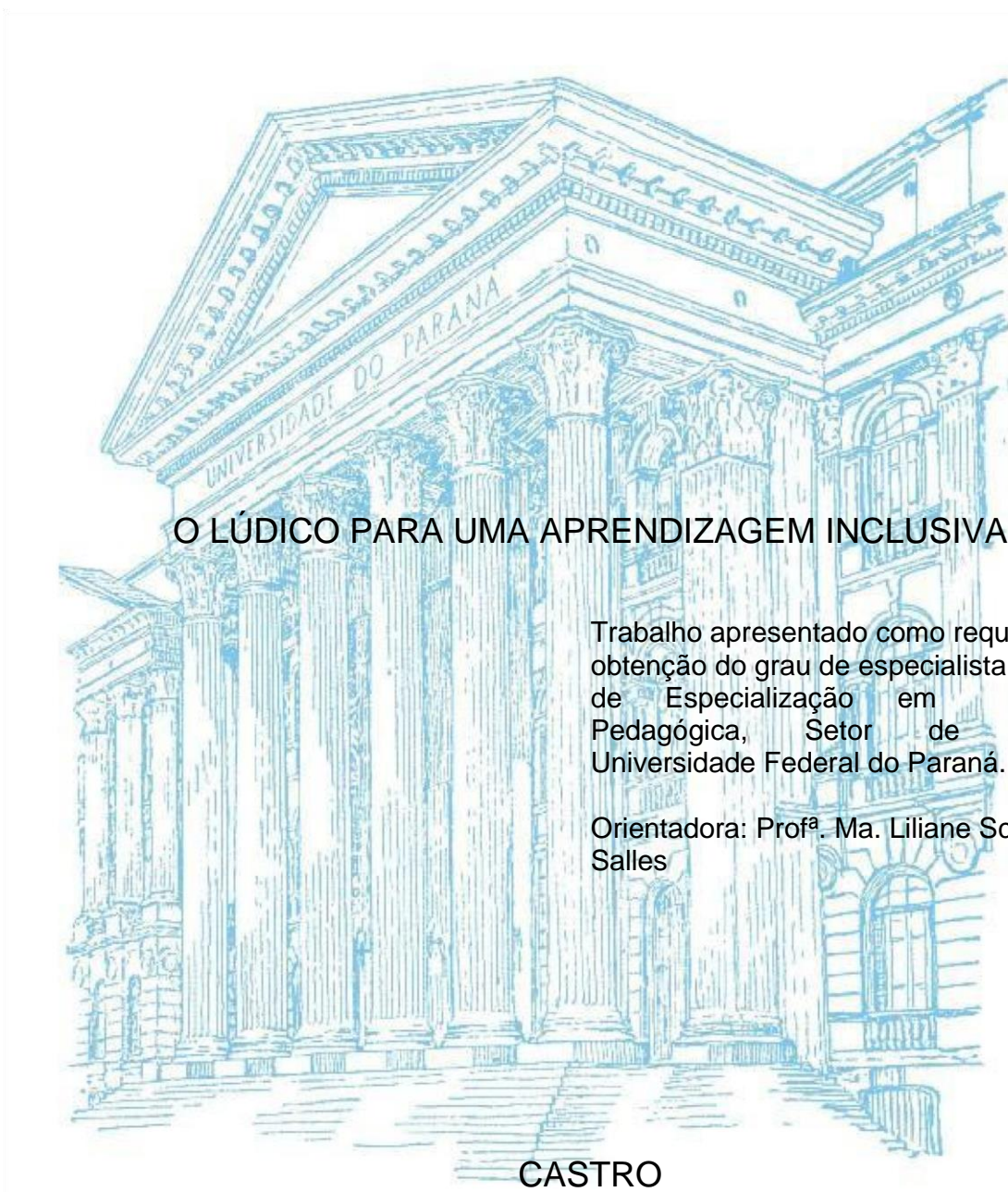
MÁRCIA KACHINSKI PIRES



O LÚDICO PARA UMA APRENDIZAGEM INCLUSIVA

CASTRO  
2016

MÁRCIA KACHINSKI PIRES



## O LÚDICO PARA UMA APRENDIZAGEM INCLUSIVA

Trabalho apresentado como requisito à obtenção do grau de especialista no Curso de Especialização em Pedagogia, Setor de Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ma. Liliane Schenfelder Salles

CASTRO  
2016

## O LÚDICO PARA UMA APRENDIZAGEM INCLUSIVA

Pires<sup>1</sup>, Márcia Kachinski

### RESUMO

O objetivo deste artigo foi refletir sobre o uso do lúdico nas salas de recursos, sendo de fundamental importância, não devendo ser negligenciado às crianças com necessidades educacionais especiais, pois acredita-se na sua eficácia quando desempenhado na função de entreter e instruir. Compreende-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram sua comunicação, desta forma estão se socializando e aprendendo de forma significativa. A aprendizagem da criança com necessidades educacionais especiais é um desafio para a escola, que deve se empenhar no sentido de trazer e oportunizar jogos educativos incentivando assim para um aprendizado mais significativo que desenvolva habilidades essenciais para o desenvolvimento do processo educacional. O resultado parcial do trabalho foi mostrar a interferência das atividades lúdicas no processo ensinoaprendizagem da criança, e com isso permitir-lhe aprender, interpretar, exercitar conceitos e relações em construção, além de tornar a aprendizagem mais dinâmica, participativa, prazerosa e coletiva.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico; Raciocínio Lógico; Aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Artigo produzido pelo aluno Márcia Kachinski Pires do Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica, na modalidade EaD, pela Universidade Federal do Paraná, sob a orientação da Professora Ma. Liliane Schenfelder Salles. E-mail: marciakpires@hotmail.com

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa busca conhecimentos teóricos que possam subsidiar os profissionais da educação que trabalham com o Atendimento Educacional Especializado, especificamente nas Salas de Recursos Multifuncionais, com o objetivo de explicar a importância dos jogos e brincadeiras na rotina de trabalho com as crianças que se encontram matriculadas no referido atendimento. Acredita-se que a brincadeira no contexto escolar deve proporcionar ao aluno uma aprendizagem significativa, levando o mesmo a construir seu conhecimento com segurança e autonomia, fatores que são despertados pelo jogo e pela brincadeira.

O presente artigo buscará mostrar a atividade lúdica, jogos e brincadeiras, como um recurso didático pedagógico, que pode e deve ser utilizado pelo educador como uma ferramenta a fim de contribuir para o enriquecimento de sua prática pedagógica, tornando o processo do ensinar e aprender mais atrativo, motivante e significativo para os alunos que possuem uma necessidade educacional especial e frequentam a sala de recursos multifuncional. Torna-se importante que o professor neste contexto exerça o papel de mediador nas atividades desenvolvidas, procurando com interferências pertinentes ao jogo ou à brincadeira, facilitar o aprendizado para a vida do aluno.

Portanto, esta pesquisa foi realizada através de referencial teórico, cuja análise está voltada para as possibilidades de inserção das brincadeiras e jogos no processo de construção do conhecimento infantil e acadêmico que se realiza nas Salas de Recursos Multifuncionais, pois o brincar, sendo a linguagem da infância, compreende práticas que envolvem jogos, brinquedos e brincadeiras, garantindo o direito aos alunos de se comunicar e interagir, melhorando a convivência e a aprendizagem. Assim, busca-se com esta pesquisa a identificação de como as atividades com jogos e brincadeiras podem influenciar na aprendizagem do aluno participante da sala de recursos multifuncional, onde a aplicação do lúdico nas atividades diárias oferecidas ao aluno, fortalecem-se com apropriação e consolidação na formação integral do mesmo, inclusive nos aspectos: social, psíquico, moral, afetivo, cognitivo e cultural.

Assim sendo, a pesquisa será direcionada aos profissionais da educação, educadores, que atuam nas Salas de Recursos Multifuncionais, que se preocupam com o desenvolvimento e a aprendizagem do aluno com necessidade educacional

especial, que suscitam pelo atendimento educacional especializado, e principalmente que acreditam na ludicidade, jogos e brincadeiras, como uma metodologia eficiente para que se concretize e traga a construção do conhecimento.

## **2. A SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL**

No Estado do Paraná, considerando os preceitos legais que regem a Educação Especial como: a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional N<sup>o</sup> 9394/96 (BRASIL, 1996 ) atualizada em 04 de abril de 2013, pela lei n.º 12.796, as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, Resolução CNE n<sup>o</sup> 02/01 (BRASIL, 2001), a Deliberação N<sup>o</sup> 02/03 - CEE (PARANÁ, 2003), inicialmente regulamentou a oferta da sala de recursos com a Instrução 04/04 (PARANÁ, 2004) e, em seguida, com a Instrução n<sup>o</sup> 015/08 (PARANÁ, 2008), ambas da SEED/DEE - PR. Todavia, em 2011 é emitida a Instrução 016/11 (PARANÁ, 2011) que amplia a terminologia desse serviço de apoio para Sala de Recursos Multifuncional - tipo I, adequando-se às orientações do MEC, contidas no Decreto Federal n<sup>o</sup> 7611, de 17 de novembro de 2011.

A Sala de Recursos Multifuncional - Tipo I, na Educação Básica é um atendimento educacional especializado, de natureza pedagógica que complementa a escolarização de alunos que apresentam deficiência Intelectual, deficiência física neuromotora, transtornos globais do desenvolvimento e transtornos funcionais específicos, matriculados na Rede Pública de Ensino. (PARANÁ, 2011). Segundo Moretti e Corrêa (2009, p.487) a valorização desse serviço na perspectiva inclusiva tornou-se de grande importância, pois visa oferecer o apoio educacional complementar necessário para que o aluno permaneça e tenha um bom desempenho na classe regular, melhorando as condições para obter sucesso no processo de ensino aprendizagem.

O Ministério da Educação, com o objetivo de tornar a escola um espaço democrático que acolha e garanta a permanência de todos os alunos na escola, sem distinção social, cultural, étnica, de gênero ou em razão de deficiência e características pessoais propõe a reestruturação do sistema educacional, com um espaço para o atendimento educacional especializado subsidiando técnica e pedagogicamente a organização do trabalho pedagógico a ser realizado , favorecendo a inclusão de alunos com

necessidades educacionais especiais nas classes comuns do Ensino Regular nomeando esse espaço como Sala de Recursos Multifuncional:

Salas de Recursos: serviço de natureza pedagógica, conduzido por professor especializado, que suplementa (no caso dos superdotados) e complementa (para os demais alunos) o atendimento educacional realizado em classes comuns [...]. Esse serviço realiza-se em escolas, em local dotado de equipamentos e recursos pedagógicos adequados às necessidades educacionais especiais dos alunos, podendo estender-se a alunos de escolas próximas, nas quais ainda não exista esse atendimento. Pode ser realizado individualmente ou em pequenos grupos, para alunos que apresentem necessidades educacionais especiais semelhantes, em horário diferente daquele em que frequentam a classe comum. [...]. (BRASIL, 2001, p.50).

A sala de Recursos Multifuncional busca-se atender os alunos em um ambiente de aprendizagem, onde se flexibiliza o processo pedagógico, é aí que se reconhece que cada aluno aprende e se desenvolve de maneira diferente e que o atendimento educacional especializado à escolarização pode ser desenvolvido em outro espaço escolar. Para o sucesso desse processo, além de conhecimento e informações, é importante a conscientização dos direitos dos alunos quanto as suas necessidades educacionais especiais para que sejam respeitadas e valorizadas as diferenças. Assim, os sistemas de ensino:

[...] devem matricular os estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas classes comuns do ensino regular e no atendimento educacional especializado (AEE), complementar ou suplementar à escolarização ofertado em sala de recursos multifuncionais ou em centros de AEE da rede pública ou de instituições comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos. (PARANÁ, CNE/CEB nº 4/2010, seção 1, p. 824.)

O direcionamento das ações da Sala de Recursos Multifuncional para uma atuação mais abrangente na escola deve ser organizado através de redes de apoio, de formação continuada, da identificação de recursos, serviços e de práticas colaborativas. Esse atendimento educacional especializado é realizado nas salas de recursos multifuncionais na própria escola ou em outra escola de ensino regular no turno contrário da escolarização, para que atenda as necessidades do aluno, a fim de que a escola se adapte ao aluno e não o contrário. O professor funciona como a principal mola propulsora do projeto, já que, para que essas modificações escolares

aconteçam, ele precisa conhecer o seu aluno e a sua singular maneira de funcionar para além das marcas impressas pela patologia. Torna-se então imprescindível, um planejamento individual para cada aluno, no qual devem ser considerados os diferentes objetivos e estratégias a serem utilizados. O professor deve além de usar metodologias diversificadas e disseminar o seu uso com professores da sala de ensino regular e familiares. É também papel do professor procurar, adaptar e também produzir os materiais didáticos e pedagógicos de acordo com a necessidade de cada aluno com o objetivo de articular as atividades do AEE – Atendimento Educacional Especializado, com as da sala de aula regular. Gomes (2010) sugere que o trabalho do professor de Atendimento Educacional Especializado deve se constituir baseado em três funções principais: gestão dos processos de aprendizagem, avaliação e acompanhamento. A gestão dos processos de aprendizagem é fundamentada na organização dos espaços que possibilitem a eliminação dos obstáculos que dificultam a aprendizagem dos alunos, e lançando mão de algumas estratégias como: a organização do espaço da sala de aula, a interlocução direta do professor do AEE com o professor da sala regular e o uso de materiais de alta e baixa tecnologia, que o trabalho pode ser realizado de forma a atender melhor as necessidades do educando.

Sendo assim, na Sala de Recursos Multifuncionais é necessário que o professor busque metodologias alternativas e diversificadas, para tanto, verifica-se que o trabalho com o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento das atividades.

## **2.1. A Importância do Lúdico no Trabalho Desenvolvido na Sala de Recursos Multifuncional**

Inicialmente é importante enfatizar a origem da palavra Lúdico, que vem do latim Ludus, significando brincar, jogo, divertimento, gracejo. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do brincar e jogar oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. A atividade lúdica é toda e qualquer forma de animação que pode ser prazerosa, ou tem a intenção de entreter quem a pratica, propiciando experiências que associem atos, pensamentos e sentimentos, portanto, é importante entender que:

A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer atividade que vise proporcionar interação. Porém mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável. (MALUF, 2008, p.21)

De acordo com Maluf (2008), por meio de atividades lúdicas, brincadeiras e jogos, a criança brinca, se diverte, aprende, cresce em suas vivências, produz conhecimentos, decorrentes de seu sentir, pensar e do seu desenvolvimento, principalmente baseado nas suas emoções, sociabilidade e na resolução de problemas. As atividades lúdicas podem ser aplicadas em diferentes faixas etárias, para isso devem ocorrer mudanças na metodologia de aplicação sendo primordial o professor conhecer seus alunos, as suas necessidades a fim de propor atividades que atendam às defasagens. As brincadeiras e os jogos têm a capacidade de desenvolver várias habilidades nos alunos com necessidades educacionais especiais, proporcionando benefícios, como: “assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades, socialização” (MALUF, 2008, p.23).

Igualmente, também se pode elencar alguns tipos de atividades lúdicas existentes, onde Maluf (2008) cita algumas, dentre elas estão: desenhar, brincar, jogar, dançar, montar, construir, cantar, entre outros que servem para auxiliar no processo de ensino aprendizagem. Portanto, os espaços de educação estão permeados de possibilidades lúdicas.

A atividade lúdica do brincar apresenta aspectos positivos no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Para Bomtempo (2008), os blocos de construção (pecinhas) são essenciais para o desenvolvimento infantil em diferentes faixas etárias, pois não se tratam de objetos acabados, oferecendo possibilidade de uso, de encaixe e montagem. Mas faz uma ressalva frisando que esse tipo de material necessita de tempo para atingir todo o seu potencial. Assim como no faz-de-conta as construções com blocos progridem e passam de simples para mais elaboradas. As mesmas contêm significado para crianças, transformam seus pensamentos e ideias abstratas em concretas. Os benefícios com esse tipo de brincadeira favorecem o planejamento, a persistência, dentre outros aspectos do desenvolvimento. Outro tipo de brincar construtivo são os quebra-cabeças, que estimulam o raciocínio, a atenção; favorecem a socialização e a cooperação. Por meio dessas atividades, imagens mentais vão se

formando, contudo, dependendo da idade, da especificidade do quebra-cabeça, a criança necessitará de auxílio ou pistas para montá-lo. A ação colaborativa de um adulto ou alguém mais experiente, porém, irá influenciar o desempenho do aluno (VYGOTSKI apud BOMTEMPO, 2008).

Cabe frisar que definir os termos brinquedo, brincadeira e jogo não é tarefa fácil, mas muitas vezes esses termos são entendidos como sinônimos, contudo, variam de acordo com os idiomas utilizados e cada especificidade de utilização, inclusive considerando estes termos na língua portuguesa, que de acordo com Kishimoto (1999) temos como definição do brinquedo: “objeto lúdico que representa o material concreto utilizado na brincadeira”; por brincadeira entende-se “uma atividade lúdica não estruturada” e por jogo “atividade que envolve regras”. O que pode diferenciar o jogo da brincadeira é o fato do aparecimento de regras, sendo que a ação do jogar possui regras pré-estabelecidas.

Assim, Kishimoto (1999), conceitua o brinquedo como objeto suporte da brincadeira, considerando que a função do brinquedo é a própria brincadeira, que é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que ao gerar prazer, possui um fim em si mesma. Já o jogo inclui a presença de um objetivo final, neste caso a vitória. Na sala de recursos multifuncionais o trabalho com o lúdico tende a necessidade de se atingir certos objetivos, como por exemplo, desenvolver a criatividade, a sociabilidade, além de oportunizar para que se aprende a envolver-se no grupo, participar, enriquecendo o relacionamento entre os alunos, reforçando aprendizagem de conteúdos já aprendidos, levando os alunos a adquirir novas habilidades e a aprender aceitar os resultados, aceitar regras, fazer descobertas, enriquecer a personalidade, levando o aluno a ser mais participativo, espontâneo, aumentando sua interação e integração com o grupo, proporcionando autoconfiança e concentração, além de fazê-los a aprender a lidar com frustrações de forma sensata.

O investimento na qualidade dessa relação é imprescindível em qualquer espaço de educação, seja ela formal ou informal, inclusive na sala de Recursos Multifuncional, pois através do brincar, o aluno estabelece relações e produz conhecimentos diversos. As conquistas obtidas pelo ato de brincar se estendem a todos os campos o desenvolvimento humano, assim no AEE pode utilizar-se dessa metodologia a fim de que se consolide o processo de aprendizagem de forma efetiva

e eficaz, permitindo ao aluno apropriar-se dos conhecimentos necessários para sua aprendizagem e conseqüentemente para sua promoção no ensino regular.

Sistematizar conhecimentos teóricos e práticos centrais para a utilização do lúdico como recurso pedagógico pelos professores, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental, requer que o educador se debruce frente às diversas brincadeiras infantis e às suas relações com o aporte teórico. A ludicidade é um verdadeiro exercício na vida, com as quais as crianças podem medir e expressar suas possibilidades, se descobrirem e também aos outros, desenvolvendo um papel estimulador do aprendizado. A criança em todo tempo que brinca, está ao mesmo tempo experimentando, explorando, descobrindo o mundo ao redor, e sem dar conta, aprende e adquire as noções de espaço e tempo, conhece e desenvolve seu corpo e começa a dar sentido aos objetos, pessoas e situações.

Debortoli nos diz:

[...] dizer que as crianças precisam brincar livremente não significa que o professor não deva interferir na brincadeira das crianças. Quando o adulto se envolve no brincar com as crianças, partilhando a construção das regras, ensinando novas coisas, deixando que lhe ensinem outras, este tem a oportunidade de ajudá-las a organizar a sua experiência. Ao buscar incluir o brincar e a brincadeira no projeto pedagógico, é preciso ter o cuidado para não repetir formas tradicionais que apenas desvalorizam o brincar. É preciso pensar nos tempos e espaços que possibilitamos às brincadeiras; saber se as valorizamos como conhecimento e cultura da criança ou as utilizamos apenas para alcançar outros objetivos; ter a compreensão de que, quando a criança brinca, ela está construindo significados, se está sendo capaz de compreender o mundo e se compreender no mundo. (DEBORTOLI, 2002, P. 77-78)

Assim, para compreender o universo do aluno e do brincar é preciso envolvimento com as crianças, principalmente na construção de regras, e a clareza do projeto educativo é fundamental para melhores resultados no processo de aprendizagem.

Para Santos (2008):

No brinquedo e na brincadeira, propomos uma coisa, as crianças se apropriam do jeito delas, constroem novos significados. Poucas vezes a brincadeira acontece do jeito que foi prevista. É por isso que, quando se fala de brincadeira, também se fala de ludicidade. A ludicidade, como dimensão humana, é essa humana capacidade de brincar com a realidade: atribuímos permanentemente significados às coisas. (SANTOS, 2008, p.34)

Para o autor o brinquedo ou o ato de brincar é sem dúvida uma das principais atividades da criança, e conseqüentemente do aluno, ao ingressar na escola uma vez que o brinquedo constitui a essência da infância como a principal atividade realizada por elas. Portanto, faz necessário que tenhamos a compreensão da importância do brincar na dinâmica nas salas de recursos multifuncional, a fim de favorecer o desenvolvimento integral bem como ajudar a construir novas descobertas a partir de atividades lúdicas. O brincar é necessário para o desenvolvimento cognitivo, pessoal, social, já que vai além das emoções e da sensibilidade, pois atua também no domínio da inteligência cooperando para evolução infantil. Santos (2008, p. 45) afirma ainda, que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, nos aspectos pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental favorecendo os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O brincar possibilita a criança situações de lógica e coerências nas suas ações, tais como pegar, sugar, bater, agarrar, desenvolvendo assim, a sua capacidade de perceber e descobrir o mundo em que vive. As brincadeiras são situações em que a criança revela sua própria maneira de ver e pensar o mundo, aprendendo a relacionar-se com outras pessoas, aprimorando assim novas descobertas.

Dessa maneira é importante ressaltar que atividades lúdicas na Sala de Recursos Multifuncional, provocando uma aprendizagem significativa que ocorra gradativamente apresentam resultados favoráveis ao processo ensino aprendizagem. A educação a fim de tornar-se mais eficiente utiliza-se de técnicas didáticas inovadoras, o lúdico é um recurso didático dinâmico que propicia bons resultados, exigindo do professor um planejamento criterioso além do cuidado na execução da atividade. Marília Guimarães (2002 p. 90) afirma que “a arte é essencialmente lúdica. Porém, não apenas como livre brincadeira ou enquanto brincadeira com regras, o lúdico na linguagem artística envolve o expressivo, o sensível, o estético e introduz a criança na esfera do artístico”.

Como destaca Salles (2002),

[...] tal atividade de brincar dá-se no diálogo com o mundo adulto. A criança não apenas transgride através de sua ação lúdica real, mas tenta compreendê-lo e significá-lo, brincando de ser adulto, ou seja, imitando-o.

Assim é que o brincar se reveste da maior seriedade e importância para o desenvolvimento da criança. (SALLES, 2002, p. 21)

A importância da ludicidade no universo da criança, tem sido evidenciada por vários estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento como um fato indiscutível, no sentido de que as crianças brincam grande parte de seu tempo e também porque o jogo constitui um dos recursos de ensino mais eficientes para a criança adquirir conhecimentos sobre a realidade.

Sabemos que o processo de educação escolar ocorre com ênfase, principalmente, em processos verbais, através de palavras, símbolos e códigos. No período inicial da escolarização, há acordo entre estudiosos quanto ao benefício de se ensinarem conceitos por intermédio de atividades lúdicas, mediadas pela linguagem oral e gestual (motora) e por objetos e figuras.

A atividade lúdica e musical possibilita a criança vivenciar a brincadeira e a fantasia, sendo reconhecida por grande parte dos educadores como uma ferramenta didática que oferece inúmeras possibilidades pedagógicas. Tal reconhecimento ocorre há algum tempo, por parte de educadores que já defendiam sua utilização visando à melhoria da aprendizagem escolar das crianças.

Sendo a sala de recursos um ambiente onde as atividades são diferenciadas, é possível utilizar-se do lúdico, de forma a realizar atividades que possibilitem ao professor realizar um trabalho eficiente no processo de aprendizagem.

### **3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Esta pesquisa traz uma abordagem metodológica qualitativa, cujos dados coletados para a construção do referido estudo se desenvolveu através de um questionário, contendo seis perguntas, sendo cinco dissertativas e uma de múltipla escolha, cujo objetivo foi perceber a importância que o lúdico tem diante da aprendizagem, considerando o trabalho desenvolvido no atendimento educacional especializado – Sala de Recursos Multifuncional, em colaboração a sala de aula do ensino regular, pois a Sala de Recursos Multifuncional atua como auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

A investigação da pesquisa transcorreu na busca de uma prática de ensino com possibilidade de aproveitamento do lúdico na metodologia do fazer docente na sala de aula do ensino regular e de recursos multifuncional, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente e produtivo. Buscou-se ainda, explorar novas práticas no ambiente escolar que se utilizam do lúdico, para a construção da aprendizagem mais efetiva e como nos diz Nóvoa (2007), o sucesso ou insucesso de certas experiências marcam a nossa postura pedagógica, fazendo-nos sentir bem ou mal com esta ou aquela maneira de trabalhar na sala de aula. Sente-se que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade, até então adormecida, ao perceber-se vivo e pulsante, o professor faz brotar o inesperado, o novo e deixa cair por terra que a lógica da racionalidade extingue o calor das paixões, que a matemática substitui a arte e que o humano dá lugar ao técnico (Santin, 1994), permitindo o construir alicerçado no afeto, no poder fazer, sentir e viver. Com este objetivo, o questionário foi aplicado a cinco professoras, da Escola Municipal Dr Linneu Madureira Novaes, no município de Castro, que atuam como professoras dos anos iniciais do ensino fundamental, sendo que essas professoras tem alunos encaminhados para a Sala de Recursos Multifuncional pela equipe multidisciplinar do Setor de Educação Especial da Secretária de Educação de Castro e também por médicos neurologistas.

Para o artigo em questão, o questionário foi respondido somente por professoras, as quais serão denominadas de P1, P2, P3, P4 e P5 no desenvolvimento da análise dos dados coletados.

#### **4. ANÁLISE DOS RESULTADOS**

A descoberta de novas formas de ensinar e aprender são um desafio extremamente motivador, principalmente no que se refere ao desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem e conseqüentemente frequentam o atendimento educacional especializado (AEE) – Sala de Recursos Multifuncional, portanto independente de sua dificuldade ou deficiência, é preciso aceitá-la, devendo assim cada ser humano ser valorizado e considerado especial e único.

Todavia, a integração dessas crianças requer uma nova mentalidade sobre as mesmas, dando-lhes a oportunidade de despertar seu interesse e suas

potencialidades escolares, incluindo o lúdico como mais uma possibilidade de aprendizagem no contexto educacional.

Os trabalhos realizados com as crianças que apresentam dificuldades na aprendizagem através do lúdico demonstram que podem ajudá-las segundo as respostas dadas pelos professores entrevistados, que consideram o lúdico importante para o desenvolvimento de habilidades, tornando as crianças mais independentes, possibilitando que explorem e exercitem suas próprias ações, enriquecendo assim, sua capacidade intelectual e conseqüentemente aumentando a sua estima.

A escolarização de crianças que se encontram no AEE devem partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas e funcionais, despertando o interesse e a motivação para aprender, pois com diversidade de atividades e a utilização de materiais concretos, o interesse é mais aguçado e a aprendizagem fica mais significativa.

Também deve-se considerar que existe neste contexto o caráter dispersivo que as crianças apresentam, portanto torna-se necessário a aplicabilidade de atividades de curta duração, visando o tempo de acordo com suas possibilidades, buscando sempre a progressão da aprendizagem. As situações lúdicas que ocorrem nas Salas de Recursos Multifuncionais desafiam a criança e provocam o funcionamento do pensamento, estimulando-as a alcançarem melhores níveis de desempenho, apesar de suas dificuldades, pois brincando, a criança aprende fazendo, sem medo de errar e com pleno interesse pela aquisição do conhecimento. A criança com dificuldade de aprendizagem embora seja capaz de atingir um pensamento lógico, necessita de um mediador facilitando a sua relação com o outro, baseada no respeito e reciprocidade.

Diante do questionamento às cinco professoras entrevistadas sobre sua opinião sobre o lúdico e a sua importância na aprendizagem das crianças com dificuldades, obteve-se as seguintes respostas:

P1: “É um meio que veio para facilitar o nosso trabalho, fazendo com que as crianças se interessem mais para a aprendizagem e desenvolvam suas capacidades cognitivas, afetivas e emocionais”.

P2: “É uma maneira diferente de passar os conteúdos aos alunos, saindo um pouco de livros e cadernos. Trabalhando com cooperação, respeito, regras, raciocínio”.

P3: “Para mim o lúdico envolve diversão, jogos, entretenimento”.

P4: “O lúdico auxilia além da aprendizagem o desenvolvimento do aluno no processo de socialização”.

P5: “Com atividades lúdicas fica mais fácil a interação entre os alunos, que ficam mais desinibidos, mais falantes e mais alegres”.

Ao analisar as respostas das professoras entrevistadas pode-se observar que possuem uma percepção do lúdico e o valorizam, ou seja, admitem uma nova forma de trabalho em seu espaço favorecendo a aprendizagem, também percebem o caráter epistemológico do lúdico e do afeto como metodologia efetiva nas salas de recursos multifuncionais, assim como nas salas de aula.

No próximo questionamento que foi, se o lúdico auxilia na aprendizagem os professores, as respostas foram:

P1: “O lúdico ajuda a criança a adquirir conhecimentos habilidades, atenção desenvolve o raciocínio, enfim pode contribuir para o desenvolvimento da criança”.

P2: “A aprendizagem se torna mais fácil quando se trabalha com divertimento e prazer, desta forma assimilamos muito mais”.

P3: “Todo trabalho realizado com material lúdico desenvolve atenção criatividade concentração e até mesmo limites”.

P4: “Com certeza, pois sempre que realizo atividades lúdicas com os alunos percebo que despertam maior interesse, e assim conseqüentemente auxiliam na aprendizagem”.

P5: “Acredito que o lúdico auxilia a aprendizagem, porém eu não tenho muita a experiência, pois estou no início de minha carreira”.

Diante das respostas coletadas observa-se que os professores têm consciência do valor e da colaboração do lúdico em suas práticas diárias com o auxílio do trabalho realizado na sala de recursos multifuncionais, portanto observa-se que as aulas podem se tornar mais atrativas, alegres, participativas e como consequência trazer a assimilação por parte da criança de forma mais natural e produtiva. Tudo que se vivencia, experimenta e manuseia torna-se parte de nós e jamais será esquecido.

O jogo e a brincadeira tem uma função vital para a criança, não só para a descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade dos

alunos com dificuldade, além de ser culturalmente útil devido à socialização que propicia.

Ainda, foi possível identificar o espaço e a lacuna existente quanto à utilização do lúdico, onde se perguntou em que espaço o professor oferece o lúdico na sua prática pedagógica e as mesmas responderam que:

P1: “Utilizo pouco, gostaria que o espaço fosse maior, pra isso preciso me planejar diferente”.

P2: “Trabalho muito com jogos, diariamente e isto tem contribuído muito na aprendizagem”.

P3: “Na hora da introdução do conteúdo ou até mesmo depois da atividade”.

P4: “Ainda um espaço pequeno, pois tenho sala pequena, mas consigo trabalhar um pouco. Boa vontade existe...”

P5: “Infelizmente pouco espaço. Às vezes devido ao tempo, excesso de conteúdos e também por acomodação”.

A partir destas respostas fica evidente a distância entre a teoria e a prática, pois verifica-se pelas entrevistadas que a utilização do lúdico é realizada de duas maneiras: a primeira, como atividade cotidiana de grande importância para o aprendizado e a segunda, como algo realizado de forma improvisada, ocasional.

Percebe-se portanto, diante dos relatos que as professoras entendem a importância dos jogos, porém o espaço que dão ao mesmo é restrito, devido a alguns motivos expostos nas respostas do questionário:

- a) resistência ao novo, pois este tipo de trabalho requer planejamento especial, organização e uma nova maneira de perceber a disciplina;
- c) falta de entendimento sobre o papel do lúdico, muitas vezes utilizando-o como atividade meramente recreativa, não o entendendo como uma metodologia de trabalho;
- d) separam o lúdico do processo ensino-aprendizagem e não enxergam como colaborador deste processo, apenas como um descanso, um preenchimento de tempo;
- e) também por acomodação, entendendo que o lúdico causa barulho,

“indisciplina” e com isso precisam muito mais da intervenção e “autoridade” do professor para se organizar no contexto da sala de aula.

Diante do exposto, percebe-se que o lúdico é importante para o processo ensino aprendizagem, devendo ser utilizado como um instrumento que possibilite ao aluno aprender a relacionar-se com o outro, ampliando seu desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do lúdico o aluno pode adquirir autoconfiança, criatividade, autonomia, colaborando de forma eficiente na sua concentração, desenvolvimento da linguagem e do pensamento. Para tanto, é importante que o professor que se propõe a trabalhar com o lúdico na sala de aula, saiba como desenvolver as atividades de forma criativa e com limites, aproveitando o lúdico como benefício para auxiliar o desenvolvimento do aluno.

Ainda, na pergunta quanto à frequência da utilização efetiva do lúdico, obteve-se os seguintes resultados:

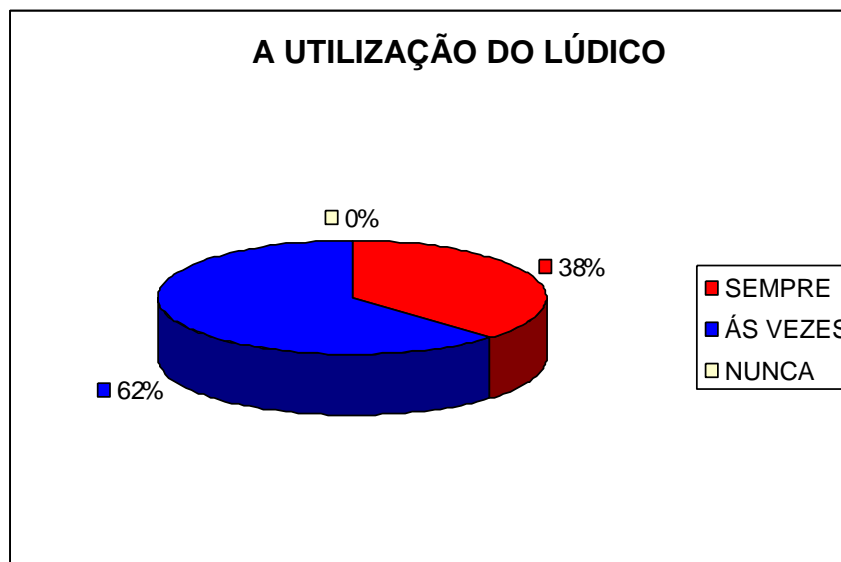


GRAFICO 1: A utilização do lúdico pelas professoras da Escola M. Dr. Linneu Madureira Novaes.

Fonte 10

No gráfico acima se observa que o lúdico na sala de aula está sendo utilizado sempre por 38% das entrevistadas e 62% dizem utilizar às vezes, o que esperava ser ao contrário, visto que o trabalho com o lúdico na aprendizagem possibilita a utilização de metodologias diversificadas, promovendo assim maior motivação por parte das crianças.

Os profissionais que utilizam o lúdico sempre em seu planejamento consideram que essas metodologias são facilitadoras da aprendizagem, planejam de

forma organizada procurando adequar o tipo de jogo ao conteúdo, porém ainda estão em fase de construção de um novo paradigma.

Aqueles que utilizam esporadicamente, usando-o entre um conteúdo e outro, algumas vezes para fixação da atividade, outras vezes utilizando apenas como incentivo para dar início a um novo conteúdo, não o consideram como uma metodologia de trabalho séria e eficaz para o processo de aprendizagem.

Quanto à resposta “nunca”, obteve-se resultado de 0% de incidência, o que demonstra que os profissionais da área da educação especial estão abertos a novas formas de trabalho, mais dinâmicas e atraentes para as crianças.

As professoras que responderam ao questionário, sobre a forma de utilização ou não utilização do lúdico e o porquê de suas respostas, destacam-se as seguintes considerações:

P1: “Através de jogos, brincadeiras e no próprio conteúdo, com gincanas de questões estudadas”.

P2: “Através de jogos, músicas, brincadeiras, confecção de brinquedos e dramatizações”.

P3: “Através de jogos, uso o quadro, o chão, o pátio, sempre procuro trabalhar de formas diferentes”.

P4: “Utilizo quando faço competição entre filas de conhecimentos adquiridos e jogos confeccionados pela supervisão”.

P5: “Utilizo sempre que vou iniciar um novo conteúdo, apenas para incentivar os alunos”.

Observa-se através das respostas recebidas que existem professoras que entendem o lúdico de uma forma simples, descomplicada e não menos eficaz, essas pessoas possuem atitudes lúdicas, não necessitando de muitos aparatos e materiais para executar seu trabalho de forma prazerosa e eficiente, partindo de atividades aparentemente simples conseguem grandes resultados, onde as crianças aprendem com alegria, muitas vezes achando que estão apenas brincando.

Muitas delas concebem o lúdico como sendo o jogo pelo jogo sem perceber o quanto ele poderia ser explorado dentro de uma mesma atividade, buscando a socialização, raciocínio, regras, liderança, autoestima entre outras.

Observa-se nas respostas em geral, uma mudança de concepção e disposição para mudança de atitude, a partir do trabalho que vem sendo realizado na escola, com isto é possível acreditar que os entrevistados reconhecem que a práxis pedagógica através do jogo oferece algumas vantagens: a ludicidade, a cooperação, a participação, enfim promovem a alegria, prazer e motivação, que podem trazer benefícios se reconhecidos e colocados em prática, tornando-se uma integração viável.

Sobre a utilização do lúdico na prática docente, que foi a sexta questão, todas colocam que fazem uso do lúdico e ainda acrescentam:

P1: “A criança aprende melhor brincando. Quando se trabalha de forma lúdica há um aproveitamento maior das aulas e um maior aprendizado por parte das crianças”.

P2: “Uso bastante o lúdico, na maioria das vezes os conteúdos são trabalhados através de jogos, músicas, brincadeiras, com isto as crianças se desenvolvem sem perder seu tempo de infância”.

P3: “ O lúdico me auxilia muito nas atividades de matemática”.

P4: “Gosto muito de iniciar novos conteúdos utilizando alguma brincadeira”.

P5: “Procuro sempre seguir sugestões de colegas que utilizam o lúdico, e tenho tido bons resultados”.

Assim sendo, para referenciar as respostas coletadas, Santo Agostinho (apud Santos, 2008, p. 45), diz que: “O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda a descoberta e toda a criação”.

Nas falas das professoras que responderam o questionário, todas reconhecem os benefícios do lúdico para as crianças, porém se o lúdico ganhasse espaço na sala de aula como está obtendo nas Salas de Recursos Multifuncionais, possibilitaria minimizar problemas de indisciplina, aprendizagem e evasão escolar.

A proposta então é que o mesmo prazer que a criança tem ao sair para o recreio, ao ir às aulas de educação física ou para ir embora, seja o mesmo em sala de aula, pois ali é um espaço de construção e sintonia constante.

Diante das respostas obtidas com as professoras participantes da pesquisa, realizada na Escola Municipal Dr. Linneu Madureira Novaes, se decidiu difundir e incentivar a utilização de jogos na metodologia de ensino da mesma, buscando explorar todas as fases, desde a confecção até o jogo propriamente dito, com suas regras e instruções de como utilizá-los, demonstrando ao professor o valor deste na aprendizagem.

Lembrando que para cada jogo, deve-se ter o cuidado de destacar os objetivos e as áreas do desenvolvimento que estimula o raciocínio, socialização, autoestima, movimento entre outros.

Com base nos objetivos da pesquisa, nos dados e resultados obtidos e no referencial teórico foi possível observar que o incentivo junto às professoras oportuniza às mesmas a busca e a valorização de novas metodologias, levando-as a refletir sobre as questões de educação e as diversas práticas possíveis para melhoria do ensino.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa possibilitou verificar a distância que existe entre o discurso e a prática concreta, no desenvolvimento dos contextos, sala de aula e Sala de Recursos Multifuncionais, embora esta distância esteja gradativamente diminuindo, pois os respondentes admitiram uma mudança de concepção e atitude após a oportunidade de perceber a aplicabilidade do lúdico em sala de aula.

Vale ressaltar que, se não houver uma continuidade de atitudes e incentivos, não haverá uma contínua construção do conhecimento, pois é de fundamental importância o papel do pedagogo e do professor para a difusão e aplicação de recursos lúdicos.

O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, irá se adequar a determinadas situações de ensino e aprendizagem, utilizando-as de acordo com suas necessidades, e o pedagogo, como pesquisador estará em busca de ações educativas eficazes.

Em nenhuma das respostas houve uma opinião negativa em relação ao lúdico, no entanto a aplicabilidade nem sempre se efetivava. Longe de ser um passatempo procurou-se difundir a ideia de que ensinar e aprender pode estar de mãos dadas com o prazer e satisfação intelectual.

A partir das atividades desenvolvidas observa-se que o brincar promoveu a interação entre os participantes, fazendo com que eles aprendam na relação com o outro, também é um meio para que a criança perceba a sua relação com o mundo, de uma maneira espontânea. Com base nas experiências vivenciadas no decorrer da pesquisa acredita-se que o lúdico veio ao encontro dos objetivos propostos, pois despertou o interesse das professoras que responderam ao questionário. A partir de então, pode-se observar que todas concordam que esses momentos desenvolvidos com o auxílio de jogos e brincadeiras se tornam mais significativos para as crianças, o que nos permite construir momentos divertidos no processo ensino aprendizagem.

O lúdico viabiliza o aprimoramento nas diversas áreas do desenvolvimento, seja: cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção. Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Auxilia no desenvolvimento do intelecto, tornando claras as emoções, as angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na formação integral da criança. Acredita-se que esse artigo demonstra a importância do lúdico, bem como a construção do processo de imaginação, criatividade, desenvolvimento motor, interação social e no aprendizado de regras. Desse modo, entende-se que a vivência lúdica no contexto escolar pode abrir caminhos para a integração de vários aspectos do ser humano, seja no desenvolvimento emocional, corporal, cognitivo, possibilitando a cada sujeito integrante do processo educativo a se reconhecer e perceber-se enquanto um ser único, além de proporcionar um relacionamento melhor consigo mesmo com o mundo a sua volta, o que facilita o enfrentamento das dificuldades encontradas durante o processo de aprendizagem, tornando assim a esse processo mais significativo para o aluno com necessidades educacionais especiais.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** – LDB Lei nº 9394/96. Ministério da Educação e do Desporto, 1996.

\_\_\_\_\_. **Presidência da República.** Lei n.º 12.796/13. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Casa Civil: Brasília, 2013.

\_\_\_\_\_. **Resolução CNE/CEB Nº 2, DE 11 DE SETEMBRO DE 2001.**

\_\_\_\_\_. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Especial.** Brasília: Ministério da Educação. 1998.

\_\_\_\_\_. **Diretrizes nacionais para a educação especial na educação básica.** Resolução 02/2001. Brasília: Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação, 2001.

\_\_\_\_\_. **Resolução CNE/CEB 04 de 02 de outubro de 2009. Diretrizes operacionais para o atendimento educacional especializado na educação básica, modalidade educação especial.** Brasília: Ministério da Educação, 2009.

BOMTEMPO, E. **Brincando na escola, no hospital, na rua.** Rio de Janeiro, Wak Editora, 2008.

DEBORTOLI, J. A. **Com olhos de crianças: a ludicidade como dimensão fundamental da construção da linguagem e da formação humana.** Licere, v.2, n.1,2002.

GOMES, C. **O lugar do sujeito na inclusão escolar: percalços e fracassos nas relações de subjetivação.** Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de Campinas – PUCAMP. Campinas, 201, 221p.

GUIMARÃES, M. **Desenvolvimento e Aprendizagem.** Editora UFMG, Belo Horizonte, 2002.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez,1999.

MALUF, A.C.M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MORETTI, I.G.; CORRÊA, N.M. **A Sala de recursos como atendimento educacional especializado para a ‘inclusão’ de alunos com deficiência mental em classes comuns.** In: V CONGRESSO MULTIDISCIPLINAR DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 5.Londrina, 2009. Anais... Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009. P. 485 – 492.

NOVOA, A. **Formação de professores e qualidade de ensino.** Revista Aprendizagem: a revista da prática pedagógica. Ed. Melo, Pinhais (PR), nº 2. P. 2531, 2007.

PARANÁ. Conselho Estadual de Educação. **Deliberação 02/2003.** Curitiba, 2003.

\_\_\_\_\_. SEED/SUED. **Instrução 04/2004.** Critérios para Sala de Recursos, séries iniciais do Ensino Fundamental. Curitiba, 2004.

\_\_\_\_\_. SEED/SUED. **Instrução 15/2008**. Critérios para Sala De Recursos, séries iniciais do Ensino Fundamental. Curitiba, 2008.

\_\_\_\_\_. SEED/SUED. **Instrução 16/2011**. Critérios para o atendimento educacional especializado em Sala de Recursos Multifuncional - Tipo I, na Educação Básica. Curitiba, 2011.

SALLES, F. **Recriando a recreação**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

SANTIN, S. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.