

## **O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS**

Maria da Vitória Gomes Costa<sup>1</sup>; Rafaela da Silva Castro Barros<sup>2</sup>; Joelma Rejane dos Santos<sup>3</sup>  
Nascimento de Miranda; Tatiana Cristina Vasconcelos<sup>4</sup>  
*Universidade Estadual da Paraíba – mvitoriagomes@gmail.com*

**RESUMO:** O presente artigo pretende discutir o significado do jogo e do brinquedo como ferramenta metodologia pedagógica dentro do processo de inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais. Fazendo-se necessário identificar a importância do brincar para estas crianças em seus aspectos psicológicos, que evidenciam vantagens para o seu desenvolvimento físico, social, emocional e principalmente educacional. Ao se desenvolver, a criança passa por transições, a brincadeira é fundamental. Através dela adquire-se a experiência necessária para o desenvolvimento sensorial, motor, cognitivo, afetivo e cultural, pois é fundamental que a criança encontre-se inserida em um contexto de relações sociais. O ato do brincar também facilita o processo de aprendizagem, já que por meio dele a criança explora seu corpo, seu ambiente e suas capacidades. O ato lúdico auxilia no desenvolvimento saudável de crianças com necessidades educacionais especiais e através dele, deixam-se de lado as necessidades e lembra-se de que ela é uma criança capaz de realizar todas as coisas que ela se sinta pronta para fazer. Assim, o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, auxiliando-as em todos os aspectos e enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem. Portanto, a aprendizagem deve ter um caráter social e se constituir à medida que o sujeito interage nesse contexto cultural, no movimento dialético entre os que buscam apreender um ensino de qualidade com o intuito de socializar o conhecimento historicamente acumulado, independentemente de suas condições biológicas, pois não é a partir delas que o desenvolvimento, a aprendizagem são concretizados, mas sim a partir das condições sociais que são disponibilizadas e ofertadas para todos.

**Palavras-chave:** lúdico, necessidades, metodologia, desenvolvimento, aprendizagem.

### **INTRODUÇÃO**

O presente artigo teve a necessidade de demonstrar a partir de uma revisão bibliográfica integrativa a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de crianças com necessidades educacionais específicas. Destaca-se que ainda se faz necessário discutir o real sentido do brincar, ofertando a ele o papel fundamental de efetivador do conhecimento transmitido, podendo ser assim utilizado não apenas para a diversão ou recreação como boa parte das pessoas leigas no assunto defende, mas sim como recurso metodológico em busca de uma melhor efetivação da aprendizagem.

<sup>1</sup> Graduanda em licenciatura em pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba e bolsista e pesquisadora no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC).

<sup>2</sup> Graduanda em licenciatura em história pela Universidade Estadual da Paraíba.

<sup>3</sup> Graduanda em licenciatura em pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba

<sup>4</sup> Orientadora. Graduada e Mestre em Psicologia (UEPB). Doutora em Educação (UERJ). Docente da Universidade Estadual da Paraíba e das Faculdades Integradas de Patos.

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento e a educação da criança. É brincando que a criança tem a oportunidade de exercitar suas funções psicossociais, experimentar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea, através de algo que estimula não só sua imaginação, mas auxilia principalmente na concretização de sua aprendizagem. Muitas pessoas definem o jogo a brincadeira como uma atividade voluntária, fonte de alegria e divertimento em essência uma ocupação separada, isolada do resto da existência e realizada em geral dentro de limites precisos de tempo e lugar, sem dar a verdadeira importância pedagógica que a brincadeira pode oferecer.

Em relação à importância do jogo para o desenvolvimento da criança, independentemente de suas limitações e/ou potencialidades, ao jogar a criança se sente livre de pressões e avaliações, cria um clima de liberdade, propício à aprendizagem, e estimula o interesse, a descoberta de novas coisas e a reflexão do que imaginou e do que descobriu. O jogo inicia-se por meio da exploração corpórea, incluindo a possibilidade de brincar com o próprio corpo e com a livre imaginação. A criança com deficiência física, por exemplo, devido ao déficit motor, encontra maiores dificuldades e poucas oportunidades para participar de jogos e brincadeiras, pois o seu próprio corpo, às vezes, não funciona como um recurso inicial e a partir dos jogos das brincadeiras ela se torna capaz de se imaginar realizando todas as coisas que às vezes a vida real e sua necessidade corporal o impede de realizar. Daí a relevância de torná-la eixo da formação de educadores e familiares.

## **METODOLOGIA**

Para a produção desse artigo foram utilizadas pesquisas bibliográficas, em busca de aprofundar cada vez mais conceitos corriqueiros, para que os mesmos fossem fundamentados em teorias concretas e baseados em autores conhecedores da temática abordada. Dando-nos assim um suporte teórico para a defesa daquilo que se foi abordado. Assim, o processo de montagem do banco de dados teve como base principal as obras de Vygotsky (2002), Winnicott (1995) e Almeida (1995). Os textos foram analisados e serviram de base para a estruturação do presente texto.

## **HISTORICIDADE DO LÚDICO**

A palavra lúdico se origina do latim *ludus* que significa brincar. Segundo Luckesi (2000) o que caracteriza o lúdico “é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos” (p. 96). A ludicidade como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que faz com prazer pode estar presente em diferentes situações de nossas vidas.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança ou adolescente de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. É um instrumento capaz de transmitir conceitos necessários a formação do aluno em todas as áreas carentes de atenção e que vai muito além de uma simples brincadeira com funções afetivas, tornando-se um modo de modificação do pensamento.

Essa cultura lúdica nos reporta a uma vastidão de significados, onde essa trajetória histórica em torno do jogo teve sua origem na filosofia e na pedagogia e passa a ser tema de interesse da Psicologia Infantil, que irá buscar respostas sobre a função do brincar no desenvolvimento da criança. Numa perspectiva mais recente da psicologia infantil, o psicólogo russo Lev Semenovitch Vygotsky fecundou os pressupostos teóricos atuais sobre relação entre o jogo, desenvolvimento e aprendizagem da criança e influenciou novas abordagens na educação de crianças com necessidades educativas especiais. Já em meados dos anos 80, a partir dos pressupostos do Modelo Histórico Cultural, Vygotsky, começa a discutir a influência do contexto cultural e do outro na aprendizagem. Sob o enfoque sócio-histórico ou histórico-cultural, essa nova tendência teórica que considera a mente humana social e culturalmente construída, abre novas perspectivas da análise do processo de desenvolvimento.

No livro “Psicologia Pedagógica” Vygotsky (2003) afirma que o jogo pode ser considerado o recurso do instinto mais importante para a educação. Sendo esse conhecido popularmente como um instrumento apenas para a criança passar o tempo. Porém, ainda segundo Vigotsky (2003), a partir da observação, pode-se constatar de que o jogo está presente historicamente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do homem. Além disso, até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter sim também um sentido biológico.

Ao longo do processo de desenvolvimento de uma criança, o brincar irá passar por diversas transições, onde os conteúdos dessas brincadeiras iram de acordo com a percepção que ela tem do mundo, dos objetos humanos, da necessidade de agir em relação às circunstâncias que as cercam. Ao jogar e brincar, diversos aspectos são estimulados, desenvolvidos ou aperfeiçoados em uma criança. A criatividade, a memorização, a cooperação, aspectos físicos e sociais que são responsáveis por impulsionar uma sociabilização e conseqüentemente a concretização do processo de desenvolvimento que vem sendo trabalhado ao longo do percurso que a aprendizagem conduz. A criança aprende a agir em uma esfera cognitiva, dependendo de motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos (VYGOTSKY, 1991).



## O LÚDICO UTILIZADO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICO

De acordo com Vygotsky (2002), o jogo desempenha um papel fundamental na formação do indivíduo. O jogo não é uma atividade inata, mas sim decorrente das relações sociais, portanto carregado de significação social, e varia de acordo com o tempo e com a cultura na qual está inserido. No brincar a criança procede além do comportamento habitual de sua idade, é capaz de ir além de seu desenvolvimento. O brincar cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal, um campo de transição propício para mediar à ação da criança com objetos concretos e suas ações com significados.

A forma lúdica com que são executadas as brincadeiras propõe a criatividade e facilita a adaptação de situações novas, ajudando no entrosamento e a participação dessas crianças em trabalhos grupais, cooperativos, é a aceitação das limitações e a possibilidades de ir além delas.

O desenvolvimento de atividades centradas no prazer e no caráter lúdico possibilita o refinamento progressivo das habilidades motoras especificamente humanas e que fazem parte da cultura corporal da criança: jogos, brincadeiras, danças, etc., visando o desenvolvimento do potencial emocional afetivo, cognitivo e motor (FERLIN, 2009, p. 14).

A criança é um ser historicamente constituída, carregando consigo uma bagagem que independe de suas condições físicas. O lúdico possibilita a interação do corpo da criança e do meio que a mesma está inserida, ocasionando uma mediação que traz como consequência a efetivação da aprendizagem. Nesse sentido, compreende-se a importância do brincar, pois para a criança, seu jogo corresponde a sua idade, seus interesses, possuindo um sentido importante por propiciar tanto hábitos, quanto habilidades importantes. Quando o educador coloca as crianças em situações que são renovadas constantemente “o jogo as obriga a diversificar de forma ilimitada a coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação” (VIGOTSKI, 2003, p. 106). O jogo com regras oferece ao educando a socialização, a expressão do prazer, a forma natural de trabalho, além de ser uma preparação para a vida.

Segundo Vygotsky e Lúria (1996) para entender a deficiência é necessário antes de tudo recorrer ao desenvolvimento e não aos aspectos biológicos. A deficiência pode sim influenciar até duplamente no desenvolvimento. “Por um lado é tida como uma limitação que cria numerosas barreiras, dificuldades e diminui o desenvolvimento; por outro, justamente porque essas dificuldades estimulam o desenvolvimento criando formas de adaptação” (VYGOTSKY; LURIA



1996, p. 226). Ao procurar meios de se adaptar, ele estimula o indivíduo ao invés de limitá-lo, formando novas funções, e como consequência traz a compensação.

Mesmo perante tantos argumentos o brinquedo ainda é visto como algo superficial, que não contribui no processo de aprendizagem, e não demonstra importâncias significativas ao desenvolvimento. Os professores muitas das vezes não utilizam os jogos, as brincadeiras por acharem que não há uma seriedade nesses instrumentos, acreditando que a importância, o auxílio, a contribuição do lúdico pode ser mínima.

Essas características lúdicas encontram algumas resistências, quer nos relacionamentos, quer na proposta das atividades por parte de alguns educadores que encontram enorme dificuldade em estabelecer esta relação com o “corpo” e com o “brincar”, talvez com receio de que seu papel seja confundido e que este tipo de aprendizagem leve a confusão e a indisciplina. O lúdico não pode continuar sendo visto como entrave para o saber. A serenidade valorizada como forma de facilitar a aprendizagem não pode ser confundida com rigidez, mesmice e sisudez (FERLIN, 2009, p. 15).

A criança com necessidades educacionais específicas precisa de uma mediação que seja adequada às suas necessidades. A metodologia do professor é o principal meio condutor para que essa criança consiga desenvolver o seu nível real e chegar até o seu potencial, mas para que isso ocorra é preciso que o educador adapte os seus métodos e se utilize daquilo que a própria criança já tem consigo a vontade de brincar, através disso é que esse desenvolvimento é impulsionado e a aprendizagem é efetivada. A criança com necessidades especiais aprendem sim, tudo depende da forma como são ensinadas e a brincadeira é considerada como um sistema integrador que vai garantir a essa criança biologicamente deficiente a integração que ela precisa para se desenvolver socialmente, sensorialmente e cognitivamente.

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro): muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetivos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores etc. [...] Essas brincadeiras são imitadas ou reinterpretadas pelas crianças. Isso varia em função dos diferentes estímulos, interesses e necessidades de cada grupo cultural de crianças. Assim, as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos (FRIEDMANN, 1998, p. 30).





É importante que o professor planeje bem a atividade pedagógica lúdica, e que ele participe também junto com os alunos, assim sua metodologia ficara ainda mais valorizada. É fundamental também que antes do professor elaborar seu método ele reconheça através de uma análise o nível de desenvolvimento de seus alunos para o melhor estímulo de suas capacidades. E mais do que isso é que ate nas brincadeiras se faz necessário que tanto os professores quantos os alunos respeitem as particularidades, a cultura, os valores de cada um, sem excluir ninguém por ser deficiente ou diferente.

## **O LÚDICO COMO PROTAGONISTA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E INCLUSÃO**

O lúdico desempenha um papel essencial na aprendizagem, pois é através desta prática que a criança busca conhecimento do próprio corpo, tendo a sua própria autonomia, resgatando experiências pessoais, valores, conceitos, incrementando sua cultura, sua busca de soluções diante dos problemas e tendo a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem. O lúdico pode ser caracterizado como um sentimento que é aflorado e colocado em prática a partir da imaginação e da criatividade que a criança desenvolve ao brincar, desenvolvendo assim caminhos que levaram a sua aprendizagem.

Atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, o senso critico, a socialização, o respeito, a individualidade e a coletividade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras, ajudando não só a si mais também a seus colegas a partir das brincadeiras que juntos participam e interagem. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá e que utilizará em todos os momentos que forem necessários. Assim, Alves (1987) diz:

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente (p. 22).

É um processo contínuo, pois a criança está em formação de sua identidade, buscando novas coisas para poder aprender a partir de suas próprias conclusões. O brinquedo, o lúdico, os jogos, as brincadeiras são um auxílio para o desenvolvimento real em que a criança se encontra, preparando-a assim para o nível que a mesma venha a alcançar no futuro, o seu nível potencial.





O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento (LEONTIEV, 1998).

É por meio do lúdico que a criança focaliza suas energias, vencendo até mesmo suas dificuldades, modificando sua realidade, propiciando boas condições de liberação da fantasia. O ato de ler utilizando a brincadeira como fonte de estímulo de prazer estimula o desenvolvimento de todas as funções criativas da criança, principalmente a linguagem, onde a criança transmite aquilo que viu na leitura, principalmente aquelas com caráter recreativas. A criança deficiente quanto mais estímulos recebe, mais consegue aprender e se desenvolver, mais se socializa e mais se inclui no meio em que a mesma está inserida, pois a criança troca e recebe experiências através da brincadeira.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir os conteúdos no ensino de todas as disciplinas, principalmente para ensinar as crianças com necessidades específicas, onde ela perante o lúdico se sente incluída e consegue aprender juntamente mesmo que não seja no mesmo ritmo das outras crianças. Com relação à socialização, as crianças exercem a liderança ou a passividade, desenvolvem a personalidade e o controle da mesma, exercício de competir e vencer é motivo, de orgulho e prazer, bem como age diretamente na cooperação do grupo e da participação coletiva, ocorrendo à mediação entre as próprias crianças.

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia, que impulsiona a criança principalmente aquelas com algum tipo de necessidade física a fazerem até mesmo o que sua limitação biológica não permite, mas sua imaginação sim.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

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 sem restrições e sem impossibilidades, para desenvolverem-se, para



construírem conhecimentos, expressarem suas emoções e entenderem o mundo como normais e não como diferentes. A proposta lúdica, centrada no brincar no espaço educativo, articula a convivência tolerante com as diferenças.

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. O brincar, no espaço educativo, articula a convivência tolerante com as diferenças e que cada momento é único, subjetivo e singular, sem particularidades e sem intolerâncias. Portanto, a criança com necessidades educacionais específicas pode e deve abusar da ludicidade de tudo que exista, pois é através dessa ferramenta metodológica, cultural, corporal que a criança se sentirá pronta para realizar todas as coisas que o mundo biológico não permite que a mesma realize, estabelecendo assim a maior riqueza que uma sala de aula democrática deve ter denominada de interações sociais.

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALVES, R. A gestação do futuro. Campinas: Papirus, 1987.

ALMEIDA, P. N. de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

FRIEDMANN, A [et al]. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo. Edições Sociais. Abrinq. 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem*. Revista Pátio, ano 3, n12. fev/abr 2000.

VYGOTSKY, L. S. - A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VYGOTISKY, L. S.; LURIA, A. R. - Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo, Ícone, 1994.

\_\_\_\_\_. Estudos sobre a história do comportamento: símios, homem primitivo e criança. Trad. Lolio Lourenço de Oliveira. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.





**II CINTEDI**  
II CONGRESSO INTERNACIONAL DE  
**EDUCAÇÃO INCLUSIVA**  
II Jornada Chilena Brasileira de Educação Inclusiva

**16 a 18**  
**NOVEMBRO**  
**2016**  
LOCAL DO EVENTO  
CENTRO DE CONVENÇÕES  
**RAYMUNDO ASFORA**  
GARDEN HOTEL  
CAMPINA GRANDE-PB

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

