



A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA ESCOLA INCLUSIVA OU O LÚDICO E A CULTURA DO PERTENCIMENTO

Professor Lilo Dorneles

lilo@professorlilo.com.br

www.professorlilo.com.br

1. Resumo

O presente artigo é resultado de um trabalho de pesquisa bibliográfica sobre a importância da atividade lúdica, do jogo e da brincadeira, como um instrumento pedagógico e de inserção do aluno portador de necessidades educacionais especiais, nas escolas regulares. Conforme a nova LDB, nº 9.394, de 23 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no artigo 58, caracteriza-se a educação especial como modalidade de educação escolar, destinada aos educandos portadores de necessidades. Prevêem-se, nos parágrafos 1º e 2º, a existência de apoio especializado no ensino regular e de serviços especiais separados quando não for possível a integração "em virtude das condições específicas dos alunos". Prevê ainda a redação da lei que o ensino precisa assegurar ao educando "currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específica para atender suas necessidades". Posteriormente com a Declaração de Salamanca, que desencadeou o debate versando sobre o movimento mundial da inclusão para todos. Porém, não basta incluir, precisa-se garantir qualidade de vida para esse sujeito no ambiente escola.

Fica claro através de diversos autores pesquisados, que o brincar é terapêutico e pedagógico, facilitando a aceitação e a aproximação dos indivíduos, que brincam juntos criando um clima de harmonia, facilitando a comunicação e estabelecendo a alegria da convivência, superando desafios e dificuldades através de um espírito lúdico.



Palavras-chave: Ludicidade, diversidade e inclusão escolar.

2. Introdução

O presente estudo vai tratar de dois temas relevantes para a educação, articulando uma inter-relação entre eles. A questão do resgate do brincar e suas implicações, bem como utilizá-lo como um instrumento pedagógico na escola inclusiva.

A sociedade contemporânea chega com uma série de transformações e mudanças bastante velozes na vida das pessoas.

Grandes aglomerações nos centros urbanos, consumismo agressivo, espaços públicos de lazer cada vez mais reduzidos, além dos avanços tecnológicos que fazem com que as pessoas busquem exercitar atividades que exigem uma concentração estática, onde o corpo do sujeito não é visto, não tem vez, pois geralmente fica paralisada na frente de uma máquina tornando-se uma extensão da mesma, essa postura comportamental ainda dificulta o relacionamento com outros indivíduos, ocasionando muitos problemas sociais. De acordo com Euclides Redin,

A expansão do capitalismo criou, em países como o nosso, uma das situações mais difíceis para a criança. O modelo econômico concentrado conseguiu maximizar desvios que jamais haviam atingidos níveis tão dramáticos, com conseqüências fatais. Com a expansão do capitalismo (selvagem), a criança perdeu espaço, perdeu a possibilidade de participar, perdeu a possibilidade do lúdico espontâneo em função de sua substituição por “estrutura de consolação”, perdeu a possibilidade de experimentação. Implantou-se a cultura do progresso a qualquer custo. (Redin. 2001, p.24)

Neste caminho está ainda a conquista do mercado de trabalho, de liberdade e de autonomia pelas mulheres. A necessidade de consumo obriga o sujeito a cada vez mais precocemente enfrentar o mercado competitivo e até mesmo a própria escola vê-se com uma excessiva preocupação em preparar esse sujeito para esse mercado. Jogos eletrônicos que se aproximam cada vez mais da realidade, reconstruindo pessoas,



objetos e situações com extrema perfeição, tornando-se muito sedutores e viciando as crianças que passam muitas horas envolvidas nessas atividades. Segundo Lück,

Evidencia-se, pois, que os inegáveis ganhos possibilitados ao homem pela especialização produzem, ao mesmo tempo, uma possibilidade de sérios prejuízos, por falta de visão global e interativa da realidade e de interligação dessa visão com a ação. (Lück, 2002. p.29)

Nesse sentido, o resgate de uma proposta pedagógica que oportunize um encontro saudável, através da possibilidade lúdica na postura dos educadores e educadoras, provocaria um interesse maior por parte dos alunos na construção do conhecimento. O despertar do desejo em estar na escola participando, sentindo-se ator principal do processo de aprendizagem, sendo acolhido, olhado e ouvido dentro de um espírito de ludicidade, conduzem o sujeito para o exercício de valores, princípios, virtudes, conduta humanitária, democrática e solidária que se faz pertinente nos tempos atuais. Através do lúdico, a vida passa ter mais sentido e as possibilidades do sonho, criação e fruição são permitidos e estimulados, facilitando uma aproximação de fato com as várias linguagens de aprendizagem articuladas a postura do pertencimento. Shevin coloca que,

Comunidades inclusivas são aquelas em que todos os membros consideram-se pertencentes e às quais acham que podem dar uma contribuição; os alunos não podem constituir uma comunidade, não podem ficar a vontade se acharem que o preço a pagar é a indiferença a suas próprias diferenças e às de seus colegas. (SHEVIN, 1992. p.288)

Portanto, superar o preconceito para com as diferenças, tolerando aqueles sujeitos que não se enquadram nos padrões que a sociedade exige e determina, precisa ser eixo de reflexão no ambiente escola. O brincar, o jogo, o brinquedo e a atividade lúdica de uma forma geral, planejada, organizada com a intenção clara de exercício pedagógico, poderão ser o objeto de articulação no sentido de aproximação e de criação de vínculos positivos entre os sujeitos envolvidos nesse processo.

Dessa forma, apresento como objetivo geral da pesquisa o seguinte:



- Fazer um estudo teórico sobre a importância do brincar e da ludicidade na escola inclusiva.

E como objetivos específicos:

- Analisar na literatura atual Brasileira, a compreensão de inclusão na educação básica;
- Compreender a luz dos autores, de que forma a atividade lúdica poderá acolher as diferenças na escola;
- Pesquisar possibilidades de vivenciações prazerosas, alegres e pedagógicas intencionais na escola através do jogo, brincadeira e da ludicidade.

Pretende-se assim, perceber o corpo com potencial pedagógico e encontrar subsídios teóricos que sustentem o planejamento de ações, que se façam presentes no processo de uma educação integral, desafiadora e plena, reintegrando o ser na sua totalidade e contemplando uma postura de vivencia da brincadeira. Dessa forma o aluno educando será levado a experimentar sentimentos de aventura e cooperação, onde as descobertas precisam ser compreendidas e comemoradas a cada novo encontro educativo, estimulando o desenvolvimento intelectual e físico saudável do indivíduo, seja ele portador de necessidade educacional especial ou não.

3. Metodologia

No presente trabalho será utilizada a pesquisa qualitativa como forma de aproximação e compreensão do universo de pesquisa, no intuito de conhecer os significados da importância deste tema. Pois, conforme Lüdke, (...) “a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador



como seu principal instrumento” (1986, p.11). Assim busca-se superar a distância entre a ciência e o conhecimento popular, provocando um diálogo entre esses dois pólos, Para Cervo e Bervian, documento “é toda a base de conhecimento fixado materialmente e suscetível de ser utilizado para consulta ou prova” (1996, p.68)

Não se pretende nesse estudo, a prescrição de idéias pedagógicas ou colocar-se como um receituário de atividades, o interesse maior está em tentativas de responder a indagação do problema já aqui apresentado, além de encaminhar outras provocações visando aproximar “os que pesquisam, pensam, planejam, prescrevem e os que apenas propõem e executam a educação escolar” (SANTIAGO, 2002 p. 22). Essa distância somente será superada quando os educadores que realizam o trabalho pedagógico na escola, abandonem a consciência ingênua e a visão restrita, conforme a autora a questões intra-escolares, assumindo coletivamente, “a atitude de intelectuais curiosos e comprometidos com o estudo de sua realidade” (2002 p. 22).

Esta investigação bibliográfica buscou fundamentar-se pelo referencial teórico de Ivani Fazenda, Mara Sapon-Shevin, Alicia Fernandes, Donald Winnicott, Jean Piaget, Vigostky, Euclides Redin, entre outros autores.

Segundo FAZENDA(1999), a produção teórica em pesquisa, torna-se fundamental para sustentar o conhecimento empírico. A autora aponta que:

Entretanto o senso comum, quando interpenetrado pelo conhecimento científico, pode ser a origem de uma nova racionalidade, pode conduzir a uma ruptura epistemológica em que não é possível pensar-se numa racionalidade pura, mas em uma racionalidade em que o conhecimento não seria assim privilégio de um, mas de vários. (P. 156)

Nesse sentido, as reflexões epistemológicas acerca do assunto, poderão provocar novas descobertas, a partir de um cruzamento das idéias apontadas pelos autores aqui citados. Pois o diálogo com esses autores através do presente estudo torna-se um exercício pertinente e produtivo, na medida em que poderá servir de



conscientização para educadores e educadoras, com relação a essa temática e seu aproveitamento pedagógico nas salas de aula.

É preciso entender que não se esgotará o assunto através desse estudo, porém poderá provocar questionamentos e motivações para a possibilidade de uma investigação mais profunda daqui pra frente.

4. O brincar como articulador de relações

O termo lúdico, segundo o dicionário Larousse, (1992, p. 699) vem do Latim - Ludus e traduz-se por jogo, brinquedo, divertimento, passatempo, relativo ao jogo enquanto componente do comportamento humano.

Porém, a definição que provoca uma aproximação com a intenção deste estudo refere-se, "... aqueles em que as crianças jogam juntas, de acordo com uma regra estabelecida que especifique: algum clímax preestabelecido e o que cada jogador deveria tentar fazer em papéis que são interdependentes, opostos e cooperativos" (KAMII e DEVRIES, 1991. P. 4). Nesse sentido, o lúdico veste-se com a fantasia da brincadeira, do jogo, da competição e da cooperação mesmo se apresentando com certo antagonismo, a vivenciação de acontecimentos lúdicos caracteriza-se por um impulso em direção as conquistas de resultados sonhados. Uizinga, autor do livro Homo Ludens, foi um dos pesquisadores mais dedicado ao estudo do lúdico, para ele, jogar é algo que antecede a civilização. Segundo o autor,

O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu no jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se concluiu necessariamente que em suas faces primitivas a cultura é um jogo. (HUIZINGA, 1999. p. 193)



Assim como a construção do conhecimento, caracteriza-se por encontrar algo que num primeiro momento está obscuro, bem como o fascínio de encontrar a pessoa escondida, no jogo de esconde-esconde, em que, “(...) os jogadores exercem papéis interdependentes, opostos e cooperativos”. (KAMII e DEVRIES, 1991. P. 4) onde as regras básicas consistem em achar e não ser achado, conforme as autoras, “a criança que se esconde deve tentar não ser achada e a criança que procura, achar as crianças escondidas”. Essas regras que a princípio são arbitrárias, são estabelecidas através de um consenso e por convenção de quem irá vivenciar a brincadeira.

A ludicidade precisa reconquistar um espaço nas salas de aula, pois sendo este um lugar de encontro de pessoas com suas singularidades, no momento em que estão descobrindo muitos conhecimentos, com relação a vida e o mundo, começando uma caminhada que marcará profundamente a sua história, as inter-relações entre os indivíduos, seus sentimentos, afetos e sonhos, precisam ser legitimados, buscando a superação da fragmentação e do isolamento.

A sociedade contemporânea, com seu comportamento de consumo capitalista e veloz, não tolera a diferença, descarta culturas, costumes e valores que efetivamente fazem parte da identidade de cada povo, rejeitando seu sentido originário, como no caso das brincadeiras de roda, pandorga, perna de pau entre tantas outras que as crianças de hoje já não conhecem mais. Esse modo de vida, limita-se a reproduzir sistemas que fragmentam cada vez mais o modo de vida do cidadão jovem, do velho, do negro, das questões de gênero e principalmente, fragmenta a vida de pessoas com necessidades educacionais especiais, tornando-os seres com sérias dificuldades em se relacionar com seus pares.

Conforme a declaração de Salamanca, encontro que foi realizado pelo Congresso Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, organizado pelo Governo da Espanha em colaboração com a UNESCO e realizou-se em Salamanca, de 7 a 10 de Junho de 1994. O seu objetivo consistiu em estabelecer uma política e orientar os governos, organizações internacionais, organizações de apoio nacionais,



organizações não governamentais e outros organismos, através da implementação da Declaração de Salamanca sobre Princípios, Política e Prática na área das Necessidades Educativas Especiais. O direito de todas as crianças à educação está proclamado na Declaração Universal dos Direitos Humanos e foi reafirmado com veemência pela Declaração sobre Educação para Todos. Todas as pessoas com deficiência têm o direito de expressar os seus desejos em relação à sua educação. Os pais têm o direito inerente de ser consultados sobre a forma de educação que melhor se adapte às necessidades, circunstâncias e aspirações dos seus filhos. Nesse sentido é preciso retomar a autonomia da escola para garantir o direito a educação, a aventura, a alegria e por conseqüência uma permanência com qualidade nesse espaço. Conforme Redin, é preciso superar a idéia de que,

A produção de serviços ou espaços para a criança ajusta-se a necessidade do sistema econômico em se reproduzir. Ainda que seja a custa da morte do lúdico, do prazer, da criação. Ainda que seja a custa da morte da aventura, do sonho, da paixão, do encontro. (Redin, 2001. p.24)

Ainda que seja a custa da exclusão dos desiguais, da não aceitação do sujeito que não esteja em condições sociais, físicas, lingüísticas, étnicas, entre outras, em função de uma cobrança padrão de estética e de comportamento.

A sala de aula vem perdendo a magia a cada ano que passa, tornando-se um ambiente sério e austero, permeado por um clima muitas vezes tenso e angustiado, apropriando-se de do pensamento de Alicia Fernandes, tens-se o desafio de não se obrigar a urgência de dar respostas certas (FERNANDES, 2001. p36) pelo contrário, (...)”é preciso desfrutar o prazer de aprender, o brincar com as idéias e as palavras, com o sentido do humor com as perguntas dos alunos”. (2001. p36)

É preciso entender que,

...A alegria na escola fortalece e estimula a alegria de viver. Se o tempo da escola é um tempo de enfado em que o educador e a educadora e educandos vivem os segundos, os minutos, os quartos de hora a espera de que a



monotonia termine a fim de que partam risinhos para a vida lá fora, a tristeza da escola termina por deteriorar a alegria de viver. (FREITAS, 2001, p.39)

Nesse sentido, o brincar para o ser humano é algo que está na sua essência, desde o ventre materno, onde a criança ao brincar com seu corpo, fazer movimentos começa a construir a sua história.

No coração de um processo lúdico pulsa o respeito e mais do que isso, estímulos plenos para a brincadeira, o prazer, as descobertas, os desafios, as diversões e a alegria de aprender e ensinar que num processo de vivencia educativa, circula como via de mão dupla, onde a parceria é exercida. Passa a ser uma aliança de comprometimento que se entrelaça e movimenta-se em direção ao conhecimento. Nesse caso o lúdico,

(...) é a brincadeira que é universal e que é a própria saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser a forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1975.p.63)

Sendo assim, a maturação das necessidades de relação e de comunicação com o outro, é um tópico predominante nessa discussão, pois é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Parafraseando Vigotsky, "(...) se não entendemos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade". (VIGOTSKY, 1998. p. 122) como uma postura de vida ou condição básica de descobertas para as crianças, mesmo portando algum tipo de necessidade educativa especial, que poderá ser superada com a possibilidade da alegria e da inclusão nesse brincar. E para continuar o diálogo com o autor, concordamos que,

Certos pacientes (com lesão cerebral) perdem a capacidade de agir independente do que vêem. Considerando tais pacientes, pode se avaliar que a liberdade de ação que os adultos e as crianças mais maduras possuem não é



adquirida num instante, mas tem que seguir um longo processo de desenvolvimento. (VIGOTSKY, 1998. p. 127)

E nesse processo, a brincadeira impulsiona o sujeito para uma “zona de desenvolvimento proximal”, (1998) onde há um esforço para projetar ações além do seu domínio real, fazendo com que a criança se esforce para alcançar um determinado objetivo que está adiante.

Nesse caso, percebe-se que o jogo, o brinquedo, a brincadeira serve como um estímulo importante para o desenvolvimento, pois no brincar a criança veste-se do personagem que quer ser, supera limitações e exercita avanços consideráveis assimilando novas descobertas. Pode-se buscar uma aproximação do pensamento de Piaget, pois,

(...) vê-se logo como uma sanção repetida pode consolidar a associação, até o momento em que a assimilação tornar-se-á possível com o progresso da inteligência: É o que acontece quando se brinca constantemente com a criança, quando se a incentiva e encoraja etc. (PIAGET, 1975, p.46)

Dessa forma, o processo lúdico do jogo, se inter-relaciona com todas as forças da imaginação criativa do sujeito, que nesse momento se permite vivenciar os mais variados papéis e os mais variados conhecimentos, articulando-os entre si, serve como alívio das tensões e presta-se a dar repouso à alma, pois no processo de ludicidade penetra-se no sentimento mágico de realidade, onde o tempo perde de uma certa forma o seu valor passando a produzir com a sensação de estar além da natureza. O autor segue colocando que o jogo evolui, pelo contrário, por tensão e por relaxamento, (...) “relaxamento do esforço adaptativo e por manutenção ou exercício de atividades pelo prazer único de dominá-las e dela extrair como que um sentimento de eficácia ou de poder”. (PIAGET, 1975, p.118)



5. Considerações finais

Para concluir, o brincar poderá ser arrolado como instrumento de ilustração prática complementando a teoria, porém, pedagogicamente muito enriquecedor, pois ao desacomodar o sujeito desafiando-o a se movimentar e interagir com seus pares, seu espaço e seu ambiente, na medida em que determinado jogo, ou proposta lúdica é relacionada ao assunto e a proposta de aprendizagem que os professores estão apresentando naquele momento, outros conhecimentos entram em ação; como respeito 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.

Para criarmos e mantermos escolas e comunidades realmente inclusivas, Shevin cita que, “(...) as crianças e os professores devem enxergar-se como agentes ativos da mudança” (1992), Garantindo a todas as crianças, particularmente àquelas com necessidades especiais, acesso às oportunidades da educação e promover educação de qualidade, “(...) dispostos e capazes de enfrentar e desafiar os estereótipos e o comportamento opressivo e discriminatório” (SHEVIN, 1992. p.300).

De fato, uma proposta lúdica, centrada no brincar no espaço educativo que inclui e recebe a todos, que articula a convivência tolerante com as diferenças, liga-se nessa rede, onde no exercício do encontro humano, cada momento é único, subjetivo e singular. Cheio de mistérios, encantamentos, desencantos, conquistas e desafios incompreensíveis. No entanto, ser educador ou educadora é estar fazendo um mundo melhor a cada dia, é saber que a sociedade é feita por cada um e cada uma que circula por nossas vidas durante um ano, vários anos e assim sucessivamente. É provocar uma metamorfose diária, transformando e deixando se transformar. E assim ir tocando a vida, como um barco que navega, às vezes em águas mais calmas, por outras turbulentas, mas com a certeza e confiança de que chegará ao destino.



6. Referências bibliográficas

BRASIL. Lei no 9.394, de 23 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1996.

CARVALHO, R. E. A Nova LDB e a Educação Especial. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

CERVO, A. L., BERVIAN, P. A. Metodologia Científica. 4. ed. São Paulo: Makron Books, 1996.

FAZENDA, Ivani org. Metodologia da Pesquisa Educacional São Paulo: Cortez, 1999.

FERNANDES, Alicia. O Saber em Jogo, Proto Alegre: Artmed, 2001

FREITAS, Ana Lucia Souza de. Pedagogia da conscientização: Um legado de Paulo Freire a formação de professores, Porto Alegre, EDIPUCRS, 2001.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura, São Paulo, Perspectiva S.A. 1999.

KAMII, Constance e DEVRIES, Rheta, Jogos em Grupo na Educação Infantil: Implicações na teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

LÜCK, Heloísa. Pedagogia Interdisciplinar: Fundamentos teóricos metodológicos. 10ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

PIAGET, Gean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Ri de Janeiro, Zahar Editores, 1975.



CEITEC
Eventos
Educando para a vida!

REDIN, Euclides. O espaço e o tempo da criança: Se der tempo a gente brinca. 3ª ed. São Paulo: Mediação, 2001.

SANTIAGO, Anna Rosa Fontella. Leitura Crítica e pesquisa educacional: Dimensões da formação docente. IN Pesquisa e formação de professores. IRAPUÃ, Reynaldo Camargo de Mello. Org. Cruz Alta: Centro Gráfico UNICRUZ, 2002.

SHEVIN, Mara Sapon. Celebrando a diversidade, Criando a Comunidade: O currículo que honra as diferenças, baseando-se nelas. Baltimore: Paul H. Publishing Co. 1992.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch, A formação social da mente – São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, Donald W. O Brincar & a realidade, Rio de Janeiro, Imago Editora Ltda. 1975

http://200.156.28.7/Nucleus/media/common/Downloads_Salamanca.doc Acesso em 05/05/2006.