

O LÚDICO E SUAS IMPLICAÇÕES NAS ESTRATÉGIAS DE INCLUSÃO DE CRIANÇAS NO AMBIENTE ESCOLAR

Elisangela Amora¹

Dagmar Mena Barreto²

RESUMO

No ambiente escolar, para que a aprendizagem aconteça de forma agradável, é importante utilizar atividades que proporcionem prazer, alegria e entusiasmo, que envolvam efetivamente os alunos nas aulas e auxiliem na construção de conhecimentos. Para isso as atividades lúdicas são de grande importância, principalmente durante a infância, período em que as crianças iniciam a construção da sua identidade e desenvolvem aspectos sociais, cognitivos, emocionais e motores. O objetivo na pesquisa foi investigar a percepção dos professores sobre o lúdico e suas implicações nas estratégias de inclusão de crianças no ambiente escolar. Quanto ao método, a pesquisa realizada foi do tipo descritiva. Participaram da pesquisa 15 professores de escolas municipais de Joaçaba que ministram aulas para alunos de primeiro e segundo anos do ensino fundamental. Quanto ao instrumento de coleta de dados foi utilizada uma entrevista com roteiro semiestruturado. Dos professores participantes 60% afirmaram que tiveram algum tipo de formação relacionada ao processo de inclusão na escola, e todos estes apontam que essa formação foi insuficiente. A maioria dos participantes da pesquisa (80%) utiliza a ludicidade frequentemente em suas aulas. Dos professores 53,3% relataram que a assimilação do conteúdo e cumprimento das regras do jogo influenciam positivamente a aprendizagem. A maioria dos professores acredita que é importante a utilização do lúdico nas atividades de ensino e aprendizagem, pois estas motivam os alunos, tornando o processo mais interessante para eles. Conclui-se que, na percepção dos professores participantes da pesquisa, as atividades lúdicas utilizadas vão ao encontro do planejamento do professor, não sendo aplicadas com fim único de recreação ou divertimento, sendo muito bem aceitas por todos. Palavras-chave: Lúdico. Crianças. Professores. Inclusão. Jogos.

1 INTRODUÇÃO

Quando as crianças são pela primeira vez inseridas nas escolas, há o que se chama de período de transição, no qual elas deixam o ambiente que antes era inteiramente familiar para, então, ingressarem em um período de ensino, ampliando, assim, o contato com outras pessoas, além de interagirem com outras formas de pensar e agir, que lhes proporcionam novas experiências nos mais variados temas. É nesse período que ocorrem novas descobertas, no vocabulário utilizado, nos primeiros sinais de escrita, nos gostos musicais, abrindo várias possibilidades para se soltar a imaginação, contribuindo de maneira positiva para a interação entre os colegas, bem como para a aprendizagem de novas brincadeiras.

No que tange às interações e brincadeiras, estas desenvolvem e aguçam de formas variadas os sentidos das crianças, proporcionando um processo de aprendizagem rico e facilitado, uma maior reflexão sobre os mais variados temas, além de maior autonomia no seu cotidiano; as brincadeiras são de suma importância para uma boa comunicação não somente entre os alunos, mas também entre alunos e professores. Isso possibilita o processo de aprendizagem da criança e facilita a inclusão de todos os alunos sem qualquer distinção nas atividades propostas no âmbito escolar.

¹ Graduanda no Curso de Psicologia da Universidade do Oeste de Santa Catarina de Joaçaba; elisangelaamora@yahoo.com.br

² Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina; Professor na Universidade do Oeste de Santa Catarina; dagmar.barreto@unoesc.edu.br

A inclusão de todos os alunos, independentemente de suas características ou preferências nas atividades do âmbito escolar, é uma meta a ser atingida e que depende da formação e comprometimento dos professores em todas as atividades escolares.

No presente trabalho teve-se como objetivo investigar a percepção dos professores sobre o lúdico e suas implicações nas estratégias de inclusão de crianças no ambiente escolar.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Para Freire (1996), ao pensar criticamente sobre a prática de ensino ao longo do tempo é que se pode mudar, melhorar e aperfeiçoar a prática a ser desenvolvida nas escolas, para que ocorra uma evolução constante e significativa nas aulas. A formação permanente dos professores é o momento fundamental de reflexão crítica sobre a prática, por que fazer e como fazer. O professor deve buscar aperfeiçoar-se a cada dia, investindo na sua formação, estudando, lendo, programando-se, realizando cursos específicos para atender à demanda dos alunos, acompanhando o seu desenvolvimento, para que sua prática pedagógica possa evoluir constantemente, e ele alcance seus objetivos com as aulas propostas.

Outro aspecto importante é a constatação de que o ambiente escolar tem alunos com características distintas, diferentes e até peculiares, que implicam uma postura do professor voltada para a compreensão da diversidade e a incansável busca por um processo de inclusão que permita a todos os alunos as garantias necessárias para um pleno processo de aprendizagem.

2.2 INCLUSÃO

Desde o Brasil Império até meados da década de 1950 vigorou o Paradigma da Institucionalização, que colocava as pessoas com deficiências em instituições fechadas. Segregá-las alegando fins educacionais ou de tratamento clínico é negar os seus direitos. Os movimentos sociais da década de 1960 em defesa dessas minorias fez emergir novos conceitos para nortear as políticas públicas, que precisam transformar o sistema educacional para satisfazer as necessidades de todos (BRASIL, 2004).

O processo de inclusão escolar nas escolas é necessário, para que todos os alunos possam receber uma formação de qualidade, independente de etnia, gênero, idade, situação socioeconômica, deficiência ou de outra necessidade específica. Para que isso ocorra as instituições de ensino precisam adaptar suas instalações físicas, dispor de recursos técnicos e tecnológicos, bem como contratar professores capacitados e dispostos a atender a todos os tipos de alunos.

A escola inclusiva parte do pressuposto de que todas as crianças podem e devem estar aprendendo e fazendo parte da vida escolar e social. A diversidade é valorizada, acreditando que as diferenças fortalecem a turma e oferecem a todos um ensino-aprendizado com maiores oportunidades. Isso requer, por parte dos educadores, maior sensibilidade e pensamento crítico a respeito de sua prática, tendo como um dos objetivos a autonomia intelectual, moral e social dos seus educandos, oferecendo condições de aprender na convivência com as diferenças, desenvolvendo um cidadão pleno.

Para Mantoan e Prieto (2006), uma formação de qualidade é necessária ao professor para que possa ensinar a todos os tipos de alunos. Para consolidar a inclusão sua formação é importante, mas ela vai além disso. Também é preciso identificar que as crianças aprendem pelo exemplo, pela imitação, pelo afeto e pelo lúdico.

2.3 HISTÓRIA DO LÚDICO

A palavra *lúdico* se origina do latim *ludus*, que significa brincar. Dessa forma, o lúdico é uma excelente ferramenta que pode ser utilizada pelos professores nas escolas para promover e fortalecer o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. O lúdico é importante para o bom desenvolvimento dos alunos em sala de aula, pois proporciona uma aprendizagem de forma divertida. As iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos (ROLOFF, 2018).

Nesse brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos; isso oportuniza a aprendizagem do indivíduo. A introdução do lúdico na vida escolar dos alunos é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para lhes imprimir o universo adulto, nossos conhecimentos e, principalmente, a melhor forma de interagir. O ato de brincar estimula o uso da memória, que, ao entrar em ação, amplia-se e organiza o material a ser lembrado; tudo isso está ligado com o aparecimento gradativo dos processos da linguagem, que, ao reorganizarem a vivência emocional, elevam a criança a um nível de processos psíquicos.

O lúdico é uma necessidade do ser humano independentemente da idade, e este não pode ser visto somente como uma diversão, mas, sim, como uma forma de desenvolvimento e aprendizagem, facilitando o desenvolvimento cultural e social, além de colaborar para a boa saúde mental e física.

2.4 O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NAS ESCOLAS

A ludicidade, assim como as brincadeiras sempre estiveram presentes nas atividades educativas desde os tempos mais remotos, e continua sendo de grande valia para o desenvolvimento não somente intelectual, mas também emocional e de convivência na sociedade e entre os seres humanos (ALMEIDA, 1995).

No que se refere às brincadeiras, estas se utilizam de uma estruturação, bem como se valem de algumas regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual; nela, a existência de regras não limita a ação lúdica. A criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, adotar as próprias regras, enfim, há maior liberdade de ação para as crianças. São exemplos de algumas brincadeiras amplamente conhecidas: brincar de casinha, polícia e ladrão e amarelinha.

As brincadeiras são atividades predominantes na infância e, cada vez mais, são exploradas no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças, facilitando, dessa maneira, o aprendizado, o desenvolvimento e a socialização entre as crianças (KISHIMOTO, 2006).

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato da criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006, p. 110).

Em relação aos jogos, sua concepção está integrada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira, sendo uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: jogo de mímica, de cartas, de tabuleiro, de construção e de faz de conta. Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil (KISHIMOTO, 2006).

Os jogos e as brincadeiras são instrumentos lúdicos de aprendizagem que, de uma forma mais agradável e eficaz, proporcionam velocidade no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos das crianças. Aprender jogando é a maneira mais prazerosa, fácil, segura e atualizada (OLIVEIRA, 2002).

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual extrema, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos extremos. (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

Porém definir o que é brincadeira não é uma tarefa fácil, pois o que em um determinado contexto é considerado brincar, em outro pode não ser. O brincar ocupa um dos papéis mais importantes na infância das crianças, bem como em seu desenvolvimento, afinal é brincando que se aprende e se desenvolve todos os sentidos, aguçando a sua comunicação com o mundo a sua volta.

Diante disso o lúdico torna a escola um ambiente em que o conhecimento pode ser adquirido de forma mais agradável e criativa e na qual as relações afetivas e sociais ajudam na construção da identidade e da personalidade e na formação de cidadãos mais ativos e humanos.

Para Trinca e Vianna (2014), no ambiente escolar, por ser bem aceito pelo aluno, o lúdico pode tornar o processo de ensino e aprendizagem mais fácil e atrativo, incentivando a formação da personalidade integral das crianças.

No que tange ao significado de brinquedos e brincadeiras as representações podem ser diferentes, de uma cultura para outra, dependendo do contexto e da época nos quais estão inseridos (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

Destarte a brincadeira, seja ela simbólica, seja de regras, não possui apenas um caráter de diversão ou de passatempo, pois é por meio das brincadeiras que a criança estimula uma série de aspectos que contribuem tanto para o desenvolvimento individual quanto para o social. Em um primeiro momento a brincadeira desenvolve os aspectos físicos e sensoriais, auxiliando a criança a desenvolver os aspectos referentes à percepção, habilidades motoras, força e resistência e até as questões referentes à regulação e controle de peso (SMITH, 1982, p. 139).

As brincadeiras, ainda, auxiliam no pleno desenvolvimento infantil, nas mais variadas capacidades como:

[...] a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. (BRASIL, 1998b, p. 23).

É brincando que as crianças aprendem a cooperar com os demais colegas e professores, a obedecerem e a respeitarem as regras do jogo, bem como os direitos dos seus colegas, a acatarem a autoridade, a assumirem responsabilidades, a darem oportunidade aos demais e a aceitarem as penalidades que lhes forem impostas, facilitando, dessa maneira, sua convivência em sociedade (KISHIMOTO, 2006).

Outro destaque é o da sociabilidade, linguagem e cognição, os quais também são estimulados na brincadeira, pois o jogo é uma maneira de as crianças interagirem entre si, vivenciarem situações, manifestarem indagações, formularem estratégias e, ao verificarem seus erros e acertos, poderem reformular sem punição seu planejamento e suas novas ações (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

O jogo permite, ainda, a expressão ludocriativa, ampliando novas perspectivas do uso dos códigos simbólicos. Mas, para que essas ideias se consolidem, é de extrema importância compreender

os diferentes estágios de desenvolvimento mental infantil e adequar os brinquedos às potencialidades das crianças, sobretudo, buscar diversificá-los com o objetivo de explorar novas inteligências e áreas ainda não desenvolvidas.

Fica evidente que a influência que as brincadeiras e os brinquedos exercem no desenvolvimento das crianças é de grande valia, contribuindo das mais variadas formas. É por meio das brincadeiras e dos brinquedos que a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva, em vez de agir em uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

Ainda nesse sentido o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil aponta que:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL, 1998, p. 27).

Para Zanluchi (2005, p. 89), “quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Diante do exposto, destaca-se que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto, que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social, na qual se aprendem as formas, as regras e o seu momento de enunciá-las, o vocabulário, as habilidades específicas requeridas para cada brinquedo, além dos tipos de interações condizentes (BROUGÈRE, 1998, p. 218).

Fica evidente que tanto os jogos quanto as brincadeiras lúdicas, contribuem para o bom desenvolvimento, físico, intelectual e social, e essas atividades vêm ampliando sua importância, deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Para Vygotsky (1998), as brincadeiras e os jogos transformam a criança, graças à imaginação, conforme os objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade e o imprevisível.

2.5 PRINCIPAIS CONTEXTOS SOBRE O LÚDICO NO DESEMPENHO DAS CRIANÇAS EM AMBIENTES ESCOLARES

No ambiente da escola, em que a cada dia o bom professor desafia o aluno como forma de fortalecer o processo de ensino e aprendizagem, o lúdico exerce o papel de mediador e facilitador da aprendizagem, requisitando as funções psicológicas, intelectuais e morais do educando (TRINCA; VIANNA, 2014).

É por meio do brincar que as crianças criam laços sociais com seus colegas e professores, ressignificando o mundo a sua volta, aprendendo a seguir regras e a respeitar o próximo, além de saberem conviver socialmente, respeitando os limites dos outros e tendo os seus respeitados. A utilização de brincadeiras, tanto em sala de aula quanto fora dela, como estratégia educativa, contribui para uma maior estimulação da fantasia, para a superação de limites, momentos de prazer e felicidade.

As ações dos professores junto às crianças envolvem buscar, por meio de brincadeiras lúdicas, uma maior participação e envolvimento delas no processo educativo, gerando questionamentos, inquietações, descobertas, explorando suas potencialidades e seu desenvolvimento pessoal e social na prática de atividades de seu cotidiano que representam a busca de uma aprendizagem significativa e de qualidade.

3 MATERIAIS E MÉTODO

Esta pesquisa caracteriza-se como de natureza aplicada, de abordagem quantitativa, é descritiva em relação aos objetivos propostos e uma pesquisa de campo quanto aos procedimentos técnicos.

O estudo foi desenvolvido com 11 professores de sala de aula e quatro professores de Educação Física do ensino fundamental (anos iniciais, primeiro e segundo anos) de quatro escolas públicas do Município de Joaçaba.

Os dados foram coletados exclusivamente pela pesquisadora, que, utilizando um roteiro semiestruturado, entrevistou com o auxílio de um gravador de voz todos os professores individualmente no ambiente da escola. Posteriormente, as informações prestadas no momento da entrevista foram transcritas para os anexos deste trabalho. O roteiro de entrevista foi elaborado nas fases iniciais da pesquisa pelos pesquisadores. Foram coletadas informações para a caracterização da amostra, bem como questões relacionadas ao lúdico e à inclusão.

Em um primeiro momento foi estabelecido o contato com os diretores das escolas para a apresentação da proposta de pesquisa e em seguida foi organizada a agenda de entrevistas com os professores que concordaram em participar dela. Os dados foram analisados por meio de estatística descritiva, sendo apresentados em Quadros.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram investigados 15 professores com média de idade de 40,5 anos, sendo a maioria (13) mulher. Quanto à formação, 11 professores possuem a formação em Pedagogia e quatro em Educação Física. Todos os professores possuem especialização com afinidade à área de atuação na escola, e a média do tempo de docência dos professores é de 14,6 anos.

Quadro 1 – Caracterização dos professores relacionada às variáveis idade, sexo, formação, área de especialização e tempo de docência

Sujeitos	Idade	Sexo	Formação	Área de especialização	Tempo de docência (em anos)
P01	40	Fem.	Pedagogia	Alfabetização e Linguagem	14
P02	63	Fem.	Pedagogia	Educação Especial	14
P03	60	Masc.	Ed. Física	Ciência do Movimento Humano	35
P04	25	Fem.	Pedagogia	Educação, Desigualdades Sociais	5
P05	23	Fem.	Pedagogia	Educação Infantil, séries iniciais	3
P06	29	Fem.	Pedagogia	Educação Infantil, séries iniciais	11
P07	29	Fem.	Pedagogia	Educação Infantil, séries iniciais e Neuropsicopedagogia	3
P08	32	Fem.	Ed. Física	Metodologia do Esporte	8
P09	32	Fem.	Pedagogia	Alfabetização e Letramento	9
P10	51	Fem.	Ed. Física	Educação Física	15
P11	49	Fem.	Pedagogia	Alfabetização	28
P12	49	Fem.	Pedagogia	Educação Infantil, séries iniciais	18

Sujeitos	Idade	Sexo	Formação	Área de especialização	Tempo de docência (em anos)
P13	45	Fem.	Pedagogia	Psicopedagogia	27
P14	34	Mas.	Ed. Física	Atividade Física, Performance Humana	4
P15	47	Fem.	Pedagogia	Educação Infantil, Novas Tecnologias	25

Fonte: os autores.

Todos os professores atendem a turmas de primeiro e/ou segundo anos do ensino fundamental; a média do número de alunos atendidos por sala de aula é de 21,6 alunos e apenas um professor relatou atender a um aluno com deficiência (visual) diagnosticada.

Quando questionados se na formação inicial tiveram alguma disciplina que preparasse para a intervenção com alunos com deficiência, nove (60%) professores apontaram que sim, e destes todos afirmam que a formação foi insuficiente. Apesar do fato de que em todos os cursos de licenciatura tanto na Pedagogia quanto na Educação Física apresentarem em suas grades curriculares componentes curriculares que tratam sobre o tema, os professores indicam uma insegurança em tratar do assunto e avaliam como insuficientes para a compreensão e atuação diante das atividades acadêmicas para alunos com deficiência.

Quadro 2 – Compreensão dos professores sobre o conceito de inclusão e sobre o lúdico

Sujeitos	Inclusão	Lúdico
P01	O aluno fazer parte, estar no todo, conseguir socializar, todos os alunos sem focalizar exclusivamente nos com deficiências.	Brincadeiras, jogos, socialização, ensinar regras.
P02	A criança se sentir acolhida se sentir bem, interagir com os demais.	Brincar com os demais, com o intuito de aprender.
P03	Ter acesso à educação, participar das aulas.	Atividades recreativas sem regras específicas.
P04	Oportunidade que a escola e professores dão aos alunos.	Não respondeu.
P05	Incluir todos, trabalhar com todos iguais.	Atividades diversificadas; aprender de forma divertida.
P06	Estar junto, participar todos juntos.	Trabalhar de forma prazerosa, aprender espontaneamente e cativar o aluno.
P07	Mudar a forma como eles veem o mundo, mudança na rotina.	Jogos e brincadeiras.
P08	Saber lidar com todos no dia a dia.	Ensinar com brincadeiras.
P09	Tratar todos iguais.	Ensinar brincando; ter objetivos.
P10	Todos participem da aula.	Participar das atividades.
P11	Oportunizar a todos o aprendizado.	Ter prazer em aprender, forma como se conduz.
P12	Incluir em todas as atividades.	Aprender de forma mais fácil.
P13	Criança estar realizando o que todos os outros fazem, mesmo sem o mesmo resultado; segundo professor contra, pois acaba se isolando sem progresso.	Brincadeira; é difícil fazer com que eles façam a atividade como se quer, pois se dispersam.
P14	Trazer esses alunos para participar.	Diversão, atividades com todos.
P15	Incluir as que têm limitações.	Brincar na área pedagógica.

Fonte: os autores.

No que diz respeito às definições e entendimento dos termos inclusão e lúdico, a maioria (86,6%) dos professores possui entendimento compatível com a literatura sobre os termos investigados.

A educação inclusiva abarca a inserção e a socialização dos alunos com deficiência no ambiente escolar comum e implica o desafio de criar mecanismos de trabalho que propiciem o desenvolvimento integral do educando, independentemente das condições de aprendizado (SANTOS, 2012, p. 136).

Nesse sentido, novas metodologias e abordagens precisam ser estudadas e desenvolvidas para que os professores estejam melhor capacitados para gerenciar as diferenças dentro da sala de aula e para que o aluno tenha a real possibilidade de se desenvolver e aprender, sendo ativo nesse processo (BARRETO; BARRETO; QUIOCA, 2017).

Quando solicitado que respondessem sobre a utilização do lúdico nas atividades escolares, a maioria (80%) dos professores respondeu que se utilizam do lúdico pelo menos uma vez durante a semana, como um alicerce para a fixação do conteúdo desenvolvido em sala de aula, tornando-se um facilitador na hora de assimilar e compreender o conteúdo exposto.

Afinal, a brincadeira é algo que vem com os seres humanos desde o berço, pois se aprende brincando desde cedo. Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças, a brincadeira é o reflexo das suas atitudes para com seus colegas, bem como para tudo ao seu redor, mostrando-lhes regras a serem seguidas, assim como as atitudes que elas tomarão diante dos erros e acertos de sua vida futura.

Sobre as situações lúdicas, independentemente de serem competitivas ou não, a maioria dos professores aponta que são contextos extremamente favoráveis à aprendizagem de uma forma mais dinâmica e fácil, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos os quais necessitam de sua atenção, mesmo que de forma involuntária, na tentativa de executar as brincadeiras de forma satisfatória.

As crianças, através do lúdico, desenvolvem-se de forma mais criativa, inovadora, e são muito mais estimuladas, onde o lúdico mobiliza a curiosidade das crianças de aprender, fazendo com que estas retornem à escola com brilhos nos olhos, cheios de perguntas, cheias de descobertas, ansiando por compartilhar com a professora e com as outras crianças os seus novos saberes e novos desejos de saber. (GARCIA, 2002, p. 8).

Para que as atividades lúdicas sejam frutíferas, elas devem ser incorporadas à aprendizagem, permitindo a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas e as perguntas e as soluções por parte das crianças, caso contrário serão compreendidas como apenas mais uma brincadeira sem cunho de aprendizagem.

Quando perguntado sobre os tipos de materiais que a escola disponibiliza para se trabalhar as atividades lúdicas, os professores responderam que as escolas possuem um reduzido número de materiais lúdicos, e que os próprios professores (26,6%) confeccionam os materiais que utilizarão para a realização das atividades em sala de aula. Os professores de Educação Física e mais um professor de sala de aula apontaram que, apesar de insuficientes, utilizam diversos materiais para as atividades lúdicas.

Quadro 3 – Opinião dos professores sobre a função da atividade lúdica no contexto das aulas e do ambiente escolar

Sujeitos	Função das atividades lúdicas
P01	Função de ressocializar, a chegar a acordos, apropriar o conteúdo e assimilar.
P02	Bem importante, porque tem crianças que através do lúdico, eles se mostram mais responsáveis.
P03	Lúdico vem mais ao encontro da criança, através de uma maneira mais natural, sendo muito interessante, se aprende brincando.
P04	Bem interativa, com alguma agitação, mas é normal.
P05	Fazer com que o aluno aprenda de forma diferente, assimilando o conteúdo.
P06	Fundamental, vem despertar a vontade do aluno, aprendendo com maior facilidade.

Sujeitos	Função das atividades lúdicas
P07	Desenvolvimento do aprendizado.
P08	Sem resposta.
P09	Você alcança os objetivos desejados.
P10	Fundamental, brincando que se aprende.
P11	Centro do aprendizado; aula chata aluno não gosta.
P12	Sem resposta.
P13	O que se quer com aquilo, organizar, que eles consigam aprender com a atividade.
P14	Maneira de trazer esses alunos retraídos a participarem mais.
P15	Material institucional, brincando e aprendendo.

Fonte: os autores.

Sobre a função da atividade lúdica no contexto das aulas e do ambiente escolar os professores (53,3%) relataram que a assimilação do conteúdo e cumprimento das regras do jogo influenciam positivamente a aprendizagem. O comportamento da classe mais apontado pelos professores diante das atividades lúdicas foi a interatividade (40%). Segundo o relato do professor P1, os alunos “São sempre muito empolgados e muito participativos, montando grupos com trocas de experiências; todos querem participar.” (informação verbal).

Os critérios utilizados pelos professores para selecionar as atividades lúdicas segue o cronograma de ensino (46,6%), e a compreensão dos conteúdos pelos alunos é maior (80%) também quando é trabalhado de forma lúdica.

Quadro 4 – Atividades lúdicas melhor aceitas pelos alunos independentemente de terem ou não alguma limitação ou deficiência

Sujeitos	Atividades lúdicas melhor aceitas
P01	As que são realizadas em sala de aula são as mais produtivas, as que são realizadas fora de sala de aula são menos produtivas, pois dispersam mais a atenção dos alunos, desfocando o intuito principal.
P02	Todas.
P03	Correr, brincadeiras com animais, de imitação motricidade ampla, desenvolvendo os sentidos.
P04	Dinâmicas, rotinas de trabalho, onde as crianças que organizam, todos participam.
P05	Não tem exceção, pois eles gostam, podendo participar, expor as ideias.
P06	Jogos matemáticos, competição, disputa.
P07	Jogos de informática.
P08	Pega-congela, pega-pique, perna-de-pau.
P09	Vai da mediação do professor, dança da cadeira, jogos.
P10	Todas.
P11	Todas.
P12	Pião.
P13	Teatro, dramatização.
P14	Pega-pega, corda, correr.
P15	Jogos de montar/lego.

Fonte: os autores.

Conforme o Quadro 4, sobre as atividades lúdicas melhor aceitas pelos alunos destacam-se as de movimentação (20%), jogos (26,6%) e todas as atividades (26,6%). Os jogos propostos pelos professores aos alunos são os mais variados possíveis, pois depende muito da idade e do que o conteúdo que o professor está desenvolvendo em sala de aula para a realização das atividades lúdicas. Nota-se que são raras as atividades que os alunos não se dispõem a realizar; quase uma totalidade deles adora

essas atividades. A maioria (53,3%) dos professores não nomeou as atividades que utiliza, no entanto, das atividades citadas pelos outros 46,7% dos professores, destacam-se dominó, música, teatro, mímica, pião e jogos de montar.

Em relação ao lúdico e suas implicações nas estratégias de inclusão de crianças no ambiente escolar, a maioria (73,3%) dos professores não soube argumentar a respeito do que havia sido solicitado, limitando-se a falar somente na utilização ou não de um segundo professor e sua opinião sobre ele.

No que se refere à educação, a inclusão envolve um processo de reforma e de reestruturação das escolas como um todo, com o objetivo de assegurar que todos os alunos possam ter acesso a todas as gamas de oportunidades educacionais e sociais oferecidas pela escola. Isto inclui o currículo, a avaliação, os registros e os relatórios de aquisições acadêmicas dos alunos nas escolas ou nas salas de aula, a pedagogia e as práticas de sala de aula, bem como as oportunidades de esporte, lazer e recreação e o acesso a mais atividades lúdicas (MITTLER, 2003).

6 CONCLUSÃO

Entende-se que a formação de professores é um dos aspectos primordiais para a profissão, e os professores que participaram desta pesquisa reforçam a defasagem em sua formação uma vez que apontam ter sido insuficiente os componentes curriculares da graduação que contemplam a formação para trabalhar com as diversidades da escola.

Os professores possuem entendimento sobre os conceitos de inclusão e lúdico, como também se utilizam do lúdico em suas aulas, apontando a importância de se agregar o lúdico às atividades de aprendizagem propostas aos alunos no ambiente escolar, uma vez que por meio delas poderão estar em contato com temas relacionados ao mundo social.

As atividades lúdicas utilizadas vão ao encontro do planejamento do professor, não sendo aplicadas com fim único de recreação ou divertimento, sendo muito bem aceitas por todos, independentemente da qualidade do material utilizado, dependendo, muitas vezes, da criatividade, disponibilidade e motivação do professor na seleção da atividade e dos materiais que serão utilizados nessas atividades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BARRETO, Dagmar Mena; BARRETO, Jorgiana Bau Mena; QUIOCA, Karina. Inclusão e acessibilidade de pessoas com deficiência: uma revisão integrativa da literatura. In: SEHNEM, Scheila Beatriz (Org.). **Psicologia e as minorias**. 1. ed. Joaçaba: Ed. Unoesc, 2017. p. 121-153.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **A interactividade como fomentadora da ludicidade em busca de caminhos e sentidos na educação infantil**. 1998a. v. 2.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998b. v. 1.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998c. v. 2.

BRASIL. **Programa educação inclusiva: fundamentação filosófica**. Brasília, DF: SEESP/MEC, 2004.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 89-101, jun. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 03 out. 2017.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GARCIA, Regina L. **Em defesa da Educação Infantil**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo em movimento**. Curitiba: FAEL, 2006.
- MANTOAN, Maria Teresa Égler; PRIETO, Rosângela Gavioli. **Inclusão escola**. São Paulo: Summus Editorial, 2006.
- MITTLER, Peter. **Educação inclusiva: contextos sociais**. Tradução Windyz Brazão Ferreira. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Artigo Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil. 2018. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2017.
- SANTOS, Sonia R. dos. Políticas educacionais, educação inclusiva e direitos humanos. **Lex Humana**, v. 4, n. 2, p. 135-156, 2012. Disponível em: <<http://seer.ucp.br/seer/index.php?journal=LexHumana&page=article&op=view&path%5B%5D=271&path%5B%5D=190>>. Acesso em: 15 set. 2017.
- SMITH, Perry K. Does play matter: functional and evolutionary aspects of animal and human play. **Behavioral and Brain Sciences**, v. 5, i. 1, 1982.
- TRINCA, Juciara Rodrigues; VIANNA, Patrícia Beatriz de Macedo. O lúdico como estratégia de inclusão. **Revista Pós-graduação: Desafios Contemporâneos**, v. 1, n. 1, p. 161-173, jun. 2014.
- VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação**. Londrina: O brincar e o criar, 2005.