**O LÚDICO NA APRENDIZAGEM INFANTIL NA INCLUSÃO ESCOLAR**

Por: Rosângela Santos Costa de Moura

1. **INTRODUÇÃO**

O presente Artigo representa o estimulo de adquirir conhecimento sobrea à importância do Lúdico na Educação Infantil e sua função, refletir sobre a contribuição do Lúdico na formação do aluno inclusivo dos anos iniciais escolares e sobre a importância das atividades pedagógicas desenvolvidas que devem preparar e motivar a criança para o diálogo, respeito às diferenças, o incentivo pela investigação e pesquisa, possibilitando o despertar pela e para a inovação. Busca-se também analisar o papel do Lúdico na Educação Infantil em seus diversos aspectos e possibilidades, visto que há a necessidade, por parte de toda a sociedade, de uma maior conscientização, incentivo e o desenvolvimento do aluno em um ambiente de cooperação envolvendo todos os processos.

Surgiram, mudanças, modificações, nos métodos de ensino até nos depararmos com o que temos hoje em nossas escolas, e o conteúdo que passamos para nossas crianças. Por isso precisamos adequar-se a realidade e vivência dos alunos, esses episódios estimularam a extensão da escola pública, possibilitando o acesso à educação a uma grande maioria da população.

A família e a base do incentivar, as crianças desde pequenas ah ouvir historia, jogos e brincadeiras. Mostrando a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e para a aquisição de conhecimentos dos educandos, pois criam novos desafios do cotidiano e do lúdico, levando a assimilação da criança à realidade ou, ainda, como forma de obter o conhecimento a sua maneira, podendos e criar significados e sentidos novos a arte de aprender, descobrindo, criando, inventando produzindo novos conhecimentos ou assimilando a sua maneira o que acontece no dia a dia ampliando o vocábulo nos momentos especial que a brincadeira proporciona.

Acreditamos que a Educação Lúdica está longe de ser uma simples brincadeira ou passatempo. É uma atividade inerente a criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter. ( DIAS, 2013).

Quando a criança é incentivada a brincava de roda com os colegas na rua, falam poemas, quando a sua mãe cantava cantigas de ninar, são incentivos que damos aos nossos filhos, um mundo magico onde tudo e possível bastam soltar a imaginação. Assim podemos trazer todas essas bagagens ao “Lúdico na Educação Infantil”.

Porem com todo este fascínio que o Lúdico proporciona ainda iremos encontra resistência de alguns alunos, que não encontra magia neste reino encantado, e nesse contexto que o professor tem que usar de seus conhecimentos didáticos para proporcionar um ambiente prazeroso, com estes alunos, chamar a atenção deles com que eles, mas gostam de fazer qual o tipo de jogos que ele gosta, quais as brincadeiras, tudo tem que ter criatividade e uma boa formação pedagógica. Para eles não tem graças nenhuma ler um livro, interpretar, ver o significado das palavras que não conhece marcar o que não entendeu ler para seus colegas de classe, fazer um resumo do que entendeu, o professor tem que leva-lo a esse mundo lúdico de magia para ele entender que tudo que aprende e para sua vida toda e ninguém tira seu conhecimento. A criança é cheia de esperança, vem para transformar o ambiente em que é inserida, é capaz de interagir e aprender, com as ações do lúdico.

 A importância do lúdico trás um todo, destacando realizações dentro da educação infantil, os benefícios trazidos são através de jogos e brincadeiras, possibilitando que a criança compreender o lúdico de uma forma de incentivo e capacidade.

 A metodologia a ser adotada na implementação deste projeto de pesquisa, será qualitativa, uma vez que, os dados serão coletados por meio da pesquisa bibliográfica em internet, revistas e livros que tratam das questões envolvendo a ludicidade nas séries iniciais, visando pesquisar, analisar e caracterizar a importância da ludicidade.

Analisar como a utilização do lúdico influencia na relação que o professor estabelece com seus alunos de educação infantil no processo de inclusão na educação. A partir desse artigo inicia-se a pesquisa para ser desenvolvida tendo, como objetivo analisar o lúdico na aprendizagem infantil.

1. **O LÚDICO NA APRENDIZAGEM INFANTIL**

A ludicidade precisa estar adequada à realidade na qual o aluno convive e relacionada aos conhecimentos que ele traz da vida familiar, social; pois uma criança aprende por meios das relações que estabelece com seu ambiente. Todas as atividades pedagógicas desenvolvidas devem preparar e motivar a criança para o diálogo, respeito às diferenças, o incentivo pela investigação e pesquisa, possibilitando o despertar “pela” e “para” a inovação.

 O papel da escola não e só fazer com que o aluno se torna um cidadão, e sim que produzem e consegue gerir o que aprendeu e são capazes sozinhas de produzi suas atividades da melhor forma possível. Encontrando ali o prazer se uma conquista pelo seu próprio mérito.

 A importância desta pesquisa se finda no conhecimento sobre a contribuição da ludicidade para a conquista da sociedade. Outra importância da realização desse projeto de pesquisa deve-se a identificação empírica de diferenças sociais decorrentes da falta da ludicidade e do não cumprimento dos direitos do cidadão pelo estado, porque isso frente à sociedade gera uma afronta à cidadania, já que a mesma está fundamentada nos princípios básicos de direitos e deveres dos indivíduos. No entanto, tomamos ciências dos direitos humanos e da cidadania somos obrigados a reconhecer que eles ainda são extremamente desrespeitados, quando não ignorados.

 Basta olhar à nossa volta para perceber que não se vive uma situação em que a igualdade, a liberdade, as oportunidades existam da mesma forma para todos, gerando uma série de crimes cometidos contra a cidadania e, os piores e os mais graves deles são as desigualdades sociais, a violência, a falta de acesso ao conhecimento e a informação, a indiferença, o preconceito, a discriminação, o racismo e a falta de ação perante a própria existência desses crimes.

 A escola fica com o papel de ensinar e educar os alunos tomando o papel da sociedade de educar seus filhos. Com tanta tecnologia a disposição para o mundo tudo fica difícil à escola manter um padrão de ensino e aprendizado, e cabe o educador usar estas tecnologias ao seu favor, estimulando assim a vontade do aluno em aprender novas conquistas e atravésdas brincadeiras, esse mundo magico sendo descoberto, um lugar de fantasias onde você pode ser o que quiser princesa, fada e o príncipe encantado**,** as brincadeiras desperta o que há de melhor dentro de cada um de nos, nos faz crescer e viver em uma sociedade.

Por tanto o professor precisa buscar novos métodos, aprimorando assim seus conhecimentos. Com essa nova geração de crianças que passa a maioria do seu tempo vendo televisão, no computado e videogames, sem uma rotina de estudo, com os pais atarefados com seus trabalhos sem ter tempo para seus filhos, de contar uma historia ler um bom livro, brincar, jongar e conversar como foi o dia dos filhos tudo isso acarretam crianças desinteressadas com suas responsabilidades.

 Este tema pretende fazer a conexão entre o lúdico, o imaginário com o conhecimento necessário para produzir novos conhecimentos, novas brincadeira e novos jogos. E de suma importância que este problema seja enfrentado, e solucionado no processo educacional especialmente nas séries inicias, visando contribuir na construção do aprendizado. Com esta visão cabe ao professor como mediador do conhecimento, uma das tarefas de refletir sobre novos métodos de aprendizagem que favoreça a compreensão da linguagem e da escrita para um bom funcionamento do conhecimento adquirido, é essencial que o mesmo continue a pesquisar e experimentar novos caminhos.

As crianças deveriam ser estimuladas nos primeiros anos de vida, antes mesmo de ingressarem na escola Em virtude do que foi mencionado, deveria haver uma maior preocupação por parte dos educadores, principalmente, nas escolas do ensino infantil, O ambiente de sala de aula é o lugar aonde os alunos vão para fazer descobertas e para que isso aconteça deve haver um planejamento voltado para esses fins, podendo utilizar o conhecimento para aplicar nas situações práticas sociais.

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (CARVALHO, 1992, p. 28).

As brincadeiras é uma importante forma de expressão, é através disto que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. Brincar facilita o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, visto que permite a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, constituindo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Assim responsabilidade do professor proporcionar o lúdico no momento das aulas, para que os alunos aprendam de uma maneira mais prazerosa e que os resultados sejam de melhor qualidade.

 A valorização da ludicidade natural do ser humano e a democratização das atividades lúdicas, as brincadeiras devem ser encaradas como um meio, um direito e um dever da criança. Toda brincadeira e jogos possuem um encanto e despertam o interesse da criança em participar e interagir entre os alunos e o conhecimento. Assim o lúdico vem com a intenção de promover um desenvolvimento integral da criança.

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20).

 Segundo Almeida (2003, p.19) Platão afirmava “que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos...” e ainda atribuía ao esporte valor educativo e moral, o que contribuía para a formação do caráter e personalidade da criança. Platão introduziu uma prática matemática lúdica, e afirmava que deveriam introduzir, desde o início da vida escolar atrativos em forma de jogo para aplicação do conteúdo, para que se tornasse prazeroso o aprender.

Esta atenção recebida pela Educação Infantil brasileira se deve à crescente demanda por uma educação institucionalizada para a criança de zero a seis anos decorrente da intensificação do processo de urbanização, da entrada da mulher no mercado de trabalho, de mudanças na organização e estrutura das famílias e pelo fato de a sociedade se mostrar mais consciente da importância das experiências na primeira infância (Brasil, 1998a).

 Esta visão da importância da ludicidade no dia a dia escolar vem sendo cada vez mais utilizada. As brincadeiras e os jogos não têm apenas o objetivo de recreação, o simples “brincar pelo brincar”, mas são associadas aos conteúdos propostos pelo currículo. As crianças aprendem brincando, não havendo uma distinção criteriosa entre o prazer de brincar e o momento sério de estudar.

E importante que o professor seja capaz de acolher as produções lúdicas das crianças, compartilhando jogos e acolhendo as fantasias despertando a criatividade e desejo do saber Ao compartilhar as brincadeiras, o professor compartilha também as fantasias colocadas em cena pelas crianças, sem contar suas próprias fantasias infantis.

O lúdico tem tido um lugar cada vez maior no dia-a-dia das crianças os jogo e as brincadeiras. Esta é uma das razões que justifica a realização deste artigo, Assim a concepção de modernidade tem realizado apelos, constantes aos recursos gráficos e/ou midiáticos de entretenimento, deixando de lado a tecnologia o que evidencia situações de conflitos sociais em razão de uma interpretação subjetiva da realidade sócio econômica, significam, portanto, que a escola não cumpre o seu papel para grande parte daqueles que passam pela educação formal, impedindo a cada indivíduo assumir a sua realização cidadã.

 Desde a época de Platão (1999, p.296) as brincadeiras e jogos já tinham uma função determinada: a aprendizagem. Naquele tempo os jogos eram utilizados para capacitar os indivíduos a vencerem as guerras e os inimigos. Já no Renascimento, as brincadeiras se assemelhavam mais às concepções de ludicidade dos tempos atuais, uma vez que estas facilitavam os estudos e eram voltadas para o desenvolvimento da inteligência.

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL**

A educação especial é uma modalidade de ensino transversal a todas as etapas e outras modalidades, como parte complementar da educação regular, devendo ser prevista no projeto politico-pedagógico da unidade escolar.

Os sistemas de ensino devem matricular todos os estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades superdotação, cabendo às escolas preparar-se para seu atendimento, garantindo as condições para uma educação de qualidade para todos, devendo analisar suas necessidades educacionais especificas, pautando-se em princípios éticos, políticos e estéticos, para assegurar: a dignidade humana e a observância do direito de cada estudante de realizar seus projetos e estudo, de trabalho e de inserção na vida social, com autonomia e independência; a busca da identidade própria de cada estudante, o reconhecimento e a valorização das diferenças e potencialidades, o atendimento às necessidades educacionais no processo de ensino e aprendizagem, como base para a constituição e ampliação de valores, atitudes, conhecimentos, habilidades e competências; o desenvolvimento para o exercício da cidadania, da capacidade de participação social, política e econômica e sua ampliação, mediante o cumprimento de seus deveres e o usufruto de seus direitos.

Hoje muito se fala na questão da inclusão dos alunos com necessidades especiais em uma classe regular de ensino, porém o que se sabe é que poder público não oferece condições para as escolas, e nem para os professores para fazer o processo de inclusão, de maneira que o educando sinta-se realmente integrado ao ambiente escolar.

(...) o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (SOARES, p. 3).

Cabe assim, ao professor, observar o nível de desenvolvimento dos seus alunos para propor atividades que contemplem as necessidades e aptidões de cada criança. Através dos tipos de jogos classificados por Piaget (1978) já se pode iniciar um planejamento com objetivos específicos para cada aluno. Observar e mediar as relações lúdicas entre as crianças é a forma mais simples e eficiente de identificar que tipo de jogo será eficiente para a situação de aprendizado.

Preparar o educando para o domínio dos conhecimentos, sejam eles: tecnológicos e científico permitindo utilizar as possibilidades de vencer as dificuldades. Despertar o interesse em apreciar, ouvir, compartilhar e produzir explorando as possibilidades de gestos, movimentos e ritmos corporais para expressar-se; promovendo o desenvolvimento do vocabulário, favorecendo a estabilização de formas ortográficas; possibilitando o acesso aos diversos tipos de brincadeiras e jogos na escola, buscando efetivar o compartilhamento; possibilitando a vivência de emoções, o exercício da fantasia e da imaginação. Despertando um alargamento dos horizontes pessoais e culturais, garantindo a sua formação crítica e emancipadora.

1. **CONCLUSÃO**

 Concluímos que precisamos rever os métodos de ensino para que possamos atingir os resultados que foram estabelecidos, enriquecendo a aula com atividades lúdicas que leva os alunos a criar um mundo de magia, uma viagem a lugares que só para ele pode proporcionar momentos prazerosos.

Neste contexto o lúdico e uma base solidam para que o aluno se identifique com o professor e colegas de sala de aula, e tenha uma boa conivência.

1. **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes. ***Dinâmica lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos****.* São Paulo: Edições Loyola,1974.ALMEIDA, 1974.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. ***Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.***Brasília: MEC/SEF, 1998a. v.1.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). ***Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca****.* São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DIAS, Elaine. **A importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem na Educação Infantil.** Revista Educação e Linguagem – Artigos – ISSN 1984 – 3437. Vol. 7, n º 1 (2013) Disponível: <http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>. Acessado em 25-09-2019.

GATTI, Bernadete Angelina. **A construção da Pesquisa em Educação no Brasil. Ed.:** Liber livro.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro**: Zahar, 1978.

SALOMÃO, Herica Aparecida. MARTINI, Marilaine. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando Brincadeira e as Situações de Ensino não Direcionado.** 2007**.** Disponível em: [www.psicologia.com.pt](http://www.psicologia.com.pt) . Acessado em 26-09-2019.

SANTOS, S. M. P. dos (organizadora). **O Lúdico na Formação do Educador.** Petrópolis: Ed.: Vozes, 1997.

SOARES, Jiane Martins. **A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil**. Disponívelem:<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1869>. Acesso em: 01.10.2019.

BARUFFI, Mônica Maria. **Politicas Educac**ionais. Ed copyright Uniasselvi 2017.