



CAPÍTULO 7

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA EM SALA DE RECURSO MULTIFUNCIONAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

<https://doi.org/10.22533/at.ed.8701102505087>

Jaqueleine Pinafo

Doutora em Educação, Universidade de São Paulo (USP)

ORCID: 0009-0003-6097-3736

Carla Beatriz Mucci

Pesquisadora, Grifo Consultoria.

ORCID: 0000-0003-0050-6020

Resumo: Este relato busca refletir sobre a elaboração do Plano Educacional Individualizado com a inclusão de estratégias lúdicas na Sala de Recurso Multifuncional de duas escolas públicas (Municipal e Estadual). Dessa forma, é pautado em experiências práticas que busca colaborar com a problematização de que uma escola inclusiva não é aquela que apenas coloca o aluno com necessidades educacionais especiais em sala regular, mas que, para além da sala de aula, busque estratégias que promovam o acesso destes ao currículo do ensino regular. Para o aporte teórico utilizamos estudos de Ujiie (2012), Kishimoto (2006), Luckesi (2005), Feltrin e Oliveira (2021). Os resultados obtidos demonstraram que as atividades lúdicas, quando dirigidas, objetivadas e mediadas, são capazes de instigar a vontade de aprender. Segundo relatos de professores da sala regular de ensino, após o trabalho desenvolvido foi possível perceber que o rendimento escolar destes, alcançou avanços significativos: tornaram-se mais participativos, motivados e tiveram maior frequência.

Palavras-chave: Plano Educacional Individualizado. Processo de Ensino Aprendizagem. Atendimento Educacional Especializado. Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Uma escola que se coloca como inclusiva, precisa estar sempre buscando concepções e paradigmas que possam renovar o seu processo educativo, caso contrário, passa a excluir cada vez mais. Assim, a Sala de Recurso Multifuncional (SRM) tem papel fundamental nesse processo não somente no sentido de romper essas barreiras do preconceito e pré-conceito, mas de incluir e socializar os alunos com necessidades educativas especiais.

Nesse contexto, como aponta a BNCC (Brasil, Ministério da Educação, 2017, p. 63), "é necessário considerar as especificidades dos estudantes da Educação Especial e garantir a flexibilização e a adaptação curricular como recurso para o atendimento de suas necessidades educacionais especiais". Assim, conforme (Feltrin, Oliveira, pg. 9), "individualizar o ensino é atender as diferenças individuais em decorrência das especificidades de seu desenvolvimento".

Considera-se que a partir da perspectiva de inclusão, mudanças nas práticas pedagógicas educativas são fundamentais e, portanto o PEI (Plano Educacional Individualizado) se configura como um instrumento contextualizado com o currículo, com o Projeto Político da escola e de construção coletiva/collaborativa de modo a contemplar, em todas as áreas do conhecimento atividades lúdicas como jogos e brincadeiras.

Destarte, o PEI é um documento fundamental para garantir o direito à educação de alunos com necessidades educacionais especiais. Ele detalha as metas, recursos e estratégias que serão utilizados para promover o desenvolvimento integral do estudante. É elaborado por uma equipe multiprofissional, em um trabalho colaborativo com a participação da família e do aluno.

De acordo com Ujiié (2012), o PEI deve ser um documento dinâmico, constantemente revisado e adaptado às necessidades do aluno. Deve ser elaborado com base em uma avaliação criteriosa das habilidades e dificuldades do estudante, e deve considerar suas potencialidades e interesses. A sala de recursos multifuncionais, por sua vez, é um espaço que oferece atendimento educacional especializado, no qual o lúdico pode ser um poderoso aliado no processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade para Luckesi (2005) é um estado de consciência, em que uma experiência é vivenciada em sua plenitude, o ser humano ao agir ludicamente vivencia momentos plenos sentindo-se inteiros, e isso ocorre por meio de atividades lúdicas, pois enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis.

Com base na assertiva de que a ludicidade é fundamental para que ocorra a aprendizagem de forma significativa permitindo a revisão de conceitos, a capacidade de organização, reflexão, argumentação, respeito às regras, trabalho em equipe dentre outras, bem como a promoção de uma série de atitudes positivas é que concerne os fundamentos do objetivo deste trabalho, ou seja, não somente interagir, mas que ocorra de maneira saudável e principalmente inclusiva, de modo a promover desenvolvimento nos aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor e social de forma concreta e prazerosa, respeitando os limites individuais de aprendizagem.

Faz-se necessário aqui reafirmar que entendemos que as atividades lúdicas podem despertar interesse em conteúdos diversos, em espaços comuns e/ou especiais. Para Ujiie (2012),

a ludicidade é importante ingrediente para o desenvolvimento e a formação humana, sua ação retroalimenta os sujeitos envolvidos de prazer e alegria, possibilita a conquista de uma práxis mais criativa, envolvente e flexível, favorecendo também a constituição do vínculo afetivo entre educando e educador (Ujiie, 2012, p. 61).

Assim, o lúdico e o contato com jogos e com as brincadeiras, fazem com que a criança descubra a si e seu corpo de modo a formar um todo harmônico em que o educador/mediador vá oportunizando ao aluno a descoberta de seu potencial e de suas habilidades por meio da aprendizagem. Nesse cenário, não só o educador tem papel de destaque, mas também a escola e a família, pois é no todo que o ser humano se constitui e comprehende a transformação da sociedade podendo assim intervir quando necessário em seu meio.

Luckesi (2005) ainda ressalta a importância de uma avaliação mediadora, que tenha como objetivo promover a aprendizagem do aluno, apontando a ludicidade como um recurso valioso nesse processo, pois torna a avaliação mais prazerosa e significativa para o estudante.

DESENVOLVIMENTO

Este relato tem como objetivo apresentar a importância da elaboração do PEI com a inclusão de estratégias lúdicas na sala de recursos multifuncionais e na sala de aula regular em duas escolas públicas do Município de Curvelândia, sendo 26 alunos atendidos na Sala de Recurso Multifuncional da escola estadual e 15 estudantes na escola municipal, com laudo médico ou relatório psicopedagógico. Para tanto, serão abordados os conceitos de PEI e de ludicidade, bem como a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, com base nas contribuições de autores como Ujiie (2012), Kishimoto (2006), Luckesi (2005) e Feltrin e Oliveira (2021).

A ludicidade, ou seja, a capacidade de brincar, é uma característica inerente ao ser humano e desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil. Kishimoto (2006) destaca que o brincar é uma atividade fundamental para a construção do conhecimento, pois permite que a criança explore o mundo ao seu redor, desenvolva sua criatividade e interaja com outras pessoas.

Para Kishimoto (2006), os jogos e o lúdico possibilitam que os conteúdos sejam mais atrativos, facilitando a aprendizagem, devido às suas características divertidas, propiciando a descoberta de novos caminhos sendo esta uma função educativa em que o lúdico auxilia o aluno a completar seus saberes, sua apreensão de mundo.

Alguns estudiosos arriscam dizer que a aprendizagem adquirida através do lúdico e dos jogos não é esquecida pelo aluno, enquanto em uma aula tradicional muitas vezes ocorre o esquecimento do que foi ensinado. Assim, o estímulo é fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem, visto que, todos são capazes de desenvolver inteligências, ou seja, desde que trabalhado dentro de um ambiente estimulador.

Nesse sentido, em suas diversas formas, o jogo pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem bem como no desenvolvimento de habilidades cognitivas e operatórias e também de interpretação, tomada de decisão, criatividade, levantamento de hipóteses, obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

É certo que o uso dos jogos e do lúdico não é uma prática nova, porém a mesma possibilita, quando aplicada sob um novo olhar, priorizar a aprendizagem daqueles que apresentam dificuldades na aquisição do conhecimento, oportunizando aos alunos o desenvolvimento e a aprendizagem em prol de uma educação de qualidade.

No início do ano, os pais ou responsáveis foram chamados à escola para apresentação do plano de atendimento educacional especializado (PAEE) e o plano educacional individual (PEI) elaborados de forma multiprofissional, e solicitado a opinião e posicionamento dos mesmos de modo que possam não só conhecer, mas também participar do processo, demonstrando o compromisso com o desenvolvimento escolar de seus filhos. Este trabalho foi demorado, pois os pais e/ou responsáveis a princípio não sabiam como poderiam contribuir, porém com as orientações perceberam que o acompanhamento nas atividades, o incentivo, a participação já eram maneiras de contribuir como desenvolvimento de seus filhos.

De maneira individual e coletiva, foram desenvolvidas atividades lúdicas por meio de diversos jogos educativos, pintura em tecido e tela, formas de contação de histórias por meio de fantoches, painel, jogos de tabuleiro para a matemática, bingo com rima, dominó com sílabas, enfim, cada um pensado e elaborado para a individualidade ou que pudesse ser aproveitado em conjunto durante os dois primeiros bimestres do ano de 2024. As Figuras 1 e 2 apresentam o registro dessas atividades.



Figuras 1 - Aluna da escola Municipal

Fonte: Arquivo pessoal (2024).



Figuras 2 - Alunos da escola Estadual

Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Após o desenvolvimento do trabalho, foram confeccionados cartazes sobre as histórias, bem como produção de variados tipos de jogos educativos para que os alunos pudessem juntamente com os colegas da sala regular de ensino socializar, contaram histórias para as crianças menores que eles, e as dramatizaram, recitaram poemas no Sarau da Feira do Livro da escola, sempre estabelecendo interlocução entre alunos com necessidades educacionais especiais e os alunos da sala regular de ensino.

Essa situação de interação entre os estudantes, pôde promover o desenvolvimento de suas capacidades, potencialidades e habilidades no tempo de cada um por meio de diferentes situações de aprendizagens em que a criança inicia seu desenvolvimento simbólico e social.

Com efeito, percebeu-se que o trabalho com atividades lúdicas com crianças que frequentam a sala de recursos multifuncional contribuiu para a formação de conceitos abstratos, desenvolvendo assim, estruturas que lhes permitem construir significados ao seu comportamento e até mesmo mudança de postura de algumas crianças frente ao conhecimento.

Na educação de modo geral, quando utilizamos o lúdico fazemos despertar nos alunos competências novas, novas formas de encarar os desafios da vida, da sociedade e conviver com perdas e acertos. O lúdico ajuda não somente na aprendizagem, mas no desenvolvimento social, cultural, pessoal, da comunicação, expressão e formulação e construção do pensamento.

Desse modo, a elaboração do PEI com a inclusão de estratégias lúdicas é fundamental para garantir o sucesso da aprendizagem da maioria dos alunos com necessidades educacionais especiais das duas escolas. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem prazeroso e significativo, a SRM contribui para o desenvolvimento integral desses estudantes, promovendo a inclusão e a equidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da experiência, cabe salientar que a inclusão não significa igualar apenas o diferente, mas sim, compreender as suas necessidades, não é apenas inserir o aluno(a) numa sala de aula e dizer que está sendo incluído, é importante que todos (escola e família) trabalhem a inclusão, com a visão de que os jogos podem contribuir com o desenvolvimento das habilidades cognitivas e operatórias na aprendizagem.

Outro fato a se considerar é que o lúdico foi trabalhado como elemento educativo com propósitos e objetivos claros, pois só assim houve a possibilidade de relacionar a imaginação com a realidade do contexto cultural do qual a criança faz parte, favorecendo a compreensão de mundo. As atividades foram realizadas utilizando recursos materiais diversificados e adaptados a cada tipo de deficiência para que pudesse estimular os estudantes.

Outro fator positivo foi a socialização dos alunos da Sala de Recursos Multifuncional com a escola num todo, trazendo a este maior independência e troca de experiências. Cabe aqui ressaltar que todo esse processo necessita também de um olhar especial por parte da comunidade escolar, das políticas públicas e da própria família para que em cada etapa da aprendizagem do aluno ele possa sentir que está incluído, que faz parte e não somente uma falácia.

Ficou evidente para os professores de sala regular que, há que se considerar que no momento do planejamento e organização das propostas PEI e PAEE, é importante potencializar a capacidade que todas as crianças têm de aprenderem a seu modo, ao brincarem e interagirem com o espaço, com outras crianças e com os adultos. Assim, a adaptação curricular, do conteúdo e das atividades, bem como algumas estratégias auxiliam no desenvolvimento das crianças, visando uma comunicação mais assertiva e intervenções efetivas, e também cada vez mais construir uma parceria sólida entre esse importante tripé: escola, família e sociedade, pois como diz Paulo Freire (1996) “a alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca”. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.
- FELTRIN, M. G. P.; OLIVEIRA, O. V. de. Plano educacional individualizado no ensino aprendizagem de alunos com autismo. In: IX Congresso Brasileiro de Educação Especial, 9. **Anais** [...]. UFSCAR, 2021.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. website de Cipriano Carlos Luckesi. 21 nov. 2005. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 30 de agosto 2024.
- UJIE, N. T. et al. (Org.). A ação lúdica no espaço educacional: o desenvolvimento das inteligências múltiplas a partir de jogos e brincadeiras. In: ANSAI, Rosana Beatriz. **Formação inicial no curso de pedagogia**: a práxis educativa lúdica no contexto de dificuldade de aprendizagem. União da Vitória - Paraná: Gráfica Storbem, 2012. Cap. 3, p. 61.