



A LUDICIDADE COMO UMA FERRAMENTA FACILITADORA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

ARTIGO ORIGINAL

SARAIVA, Maria Cristina Campos¹

SARAIVA, Maria Cristina Campos. **A ludicidade como uma ferramenta facilitadora de aprendizagem na educação especial**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 06, Vol. 04, pp. 64-80. Junho de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-ludicidade>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-ludicidade

RESUMO

Em seu contexto social, as crianças portadoras de necessidades especiais necessitam de apoio e de um conjunto diversificado de atividades para estimular seu desenvolvimento, administrar o estresse e as frustrações decorrentes do dia a dia. Ademais, elas desenvolvem problemas emocionais, de baixa autoestima, dificuldades de interação e aprendizagem em maior proporção quando comparadas aos demais alunos. Isto decorre devido à falta de atividades que promovam a inclusão e a integração escolar. Nesse contexto, o presente artigo, tem como questão norteadora: como o lúdico favorece o processo de aprendizagem na educação especial? Portanto, tem-se como objetivo ressaltar que o lúdico é uma ferramenta facilitadora de aprendizagem na educação especial. Para isso, adotou-se como metodologia a revisão bibliográfica. Busca, ainda, fundamentar a adoção da ludicidade como possível solução para essa temática, salientando a importância das atividades recreativas para o desenvolvimento cognitivo, para a integração e para a inclusão dessas crianças na educação especial. Por fim, foi possível concluir que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando à criança com necessidade especial um rendimento maior na educação e a sua interação de forma espontânea. Ademais, verifica-se que os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto, por meio de recursos alternativos que estejam inseridos no contexto social do aluno especial, como forma de relacionar a sua realidade aos materiais, possibilitando, assim, uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Ludicidade, Crianças, Educação, Inclusão, Desenvolvimento.



1. INTRODUÇÃO

As crianças portadoras de necessidades especiais, em seu contexto social, necessitam de apoio e um conjunto diversificado de atividades para estimular seu desenvolvimento, administrar o estresse e as frustrações decorrentes do dia a dia. Nesse contexto, pesquisas recentes demonstram que brincar com familiares e amigos, de maneira apropriada para o desenvolvimento, é uma oportunidade única de fomentar as habilidades socioemocionais, cognitivas, linguísticas e de autorregulação dessas crianças, pois este ato possui papel importante para a evolução da função executiva e de um cérebro pró-social. Ademais, a brincadeira contribui para a formação de relacionamentos seguros, estáveis e nutritivos com todos os cuidadores de que as crianças precisam para se desenvolver (RECCHIA, 1997).

Quando não há brincadeiras e nem relações seguras, sólidas e estimulantes, na vida de uma criança portadoras de necessidades especiais, o estresse tóxico pode interromper o desenvolvimento da função executiva e o aprendizado do comportamento pró-social, pois verifica-se que são elas que regulam a resposta do corpo ao estresse e fazem com que a criança se sinta mais feliz, acolhida e socializada (CARNEIRO, 2012).

Em consonância, de acordo com o autor supracitado, diversas pesquisas têm sido realizadas de forma a demonstrar o ensino lúdico no cotidiano escolar das crianças portadoras de necessidades especiais.

Entretanto, verifica-se que, os planejamentos pedagógicos direcionados à primeira infância na educação especial são orientados a acrescentar mais conteúdos didáticos e menos atividades lúdicas. Nesse contexto, os docentes representam um papel importante ao fundamentar e salientar a função de um currículo baseado na inclusão do aprendizado lúdico para a realização de ações em prol do desenvolvimento infantil saudável (CARNEIRO, 2012).

Ante ao exposto, o presente artigo, tem como questão norteadora: como o lúdico favorece o processo de aprendizagem na educação especial?



Portanto, tem-se como objetivo ressaltar que o lúdico é uma ferramenta facilitadora de aprendizagem na educação especial.

Para isso, adotou-se como metodologia a revisão bibliográfica.

À vista disso, salienta-se como a promoção de estudos, abordagens e pesquisas podem fomentar o desenvolvimento de ações destinadas à inclusão do ensino lúdico no aprendizado das crianças especiais, como forma de estimular e preservar a saúde mental infantil, bem como a prevenção de problemas socioemocionais que podem evoluir em decorrência da falta de atividade escolar recreativa (FONSECA, 1980).

2. O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Conforme explica Carneiro (2012), na contemporaneidade, as temáticas que versam sobre a inclusão social, caracterizada, principalmente, pela inserção dos alunos portadores de necessidades especiais nas redes regulares de ensino, têm ganhado ênfase nos debates acerca das políticas sociais. Nesse contexto, há diversas implicações em tais problemáticas, entre as quais se pode mencionar a ausência de empenho estatal em proporcionar infraestrutura, planejamento de formação de professores e condições necessárias para assegurar aos alunos o pleno exercício de seus direitos inerentes à educação e à inclusão.

Em consonância, Sassaki (1997), define a inclusão social como:

(...) um processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais gerais, pessoas com necessidades especiais e, simultaneamente, estas se preparam para assumir seus papéis na sociedade. A inclusão social constitui, então, um processo bilateral no qual as pessoas ainda excluídas e a sociedade buscam, em parceria, equacionar problemas, decidir sobre soluções e efetivar a equiparação de oportunidades para todos (SASSAKI, 1997, p. 41).

Sabemos, ainda, que a inclusão desses alunos está prevista em diversas legislações brasileiras, as quais trazem as diretrizes de regulamentação para a garantia da inclusão desses estudantes nas redes regulares de ensino (DUPIN; SILVA, 2020).



É fundamental destacar que não se trata somente do cumprimento das normas jurídicas acerca dos direitos dos estudantes portadores de necessidades especiais, mas também de assegurar que esse processo seja conduzido de acordo com as necessidades e as demandas presentes, a fim de que ocorra o preenchimento da lacuna educacional aberta pelas desigualdades sociais presentes no país (DUPIN; SILVA, 2020).

Nesse contexto, ressalta-se a importância da ludicidade no desenvolvimento da formação educacional dos estudantes especiais, pois as práticas de ensino lúdicas constituem elementos fundamentais para o desempenho da criança e, a escola, é o espaço no qual a inclusão ocorrerá de forma mais natural. Ainda, segundo Staimback (1999), “a escola é um lugar no qual todos ajudam e são ajudados por seus colegas”, por isso é importante perceber que não serão apenas as normas jurídicas que irão possibilitar a concretização da inclusão na esfera escolar, uma vez que a ludicidade seria um meio de contribuir para que o processo de inclusão aconteça.

Para Oliveira (1984), a atividade lúdica favorece o envolvimento do aluno nas atividades escolares facilitando, assim, avanços no seu processo de aprendizagem e em seu desenvolvimento intelectual e motor.

Dessa forma, ao brincar, a criança tem a oportunidade de interagir, pois esta prática se configura um meio de socialização. Além disso, elas podem ser consideradas atrativas e divertidas para as crianças, além de proporcionarem aos alunos especiais um ambiente inclusivo e saudável, onde estes podem se sentir confortáveis entre os colegas (CARNEIRO, 2012).

Nesse cenário, Carneiro (2012), salienta a importância da autonomia infantil no que se refere às descobertas acerca dos significados e da intenção dos jogos e das brincadeiras, pois, além de proporcionarem o devido acolhimento aos alunos e ferramentas necessárias à realização das atividades, eles promovem desafios, questionamentos e debates, a fim de impulsionar a criatividade e o reconhecimento dos talentos e das limitações. Desse modo, deve-se ressaltar a importância e as funcionalidades das brincadeiras, uma vez que elas estimulam o desenvolvimento



infantil e escolar, além de facilitarem a inclusão dos alunos especiais nas esferas de ensino regular.

Segundo Garvey (1992), desde os primeiros anos de vida, os jogos têm papel fundamental nas vivências das crianças, principalmente das que possuem necessidades especiais, haja vista que são considerados elementos que interferem positivamente na compreensão e na cognição da criança. Nos momentos em que brincam, as crianças se tornam protagonistas dos espaços que ocupam, explorando e aprendendo sobre o ambiente em que vivem, além de aumentarem a compreensão acerca da realidade e absorverem conhecimentos que se aprimoram à medida que ela avança nos processos de socialização e aprendizagem. Nesse contexto, os jogos são considerados como mecanismo de fornecimento dos estímulos à aprendizagem da criança, os quais ajudam a desenvolver inúmeros talentos e habilidades durante as brincadeiras. As vivências, nas perspectivas do lúdico, representam, portanto, maneiras de intervir nas funcionalidades do mundo.

3. TEORIAS E CONCEPÇÕES ACERCA DO ENSINO LÚDICO

Oliveira (2011), retrata que a existência de teorias que atribuíam às atividades desempenhadas pelo aluno o poder de ajudá-lo a se desenvolver intelectualmente, não é algo recente. Sócrates, Santo Agostinho, Montaigne, e outros, já faziam uso de algumas destas técnicas, asseverando que os benefícios das brincadeiras nos métodos de aprendizagem eram elementos que deveriam ser implementados. Entretanto, verifica-se que ideias inovadoras foram surgindo, a partir do século XVII, fortalecendo o formato desse modelo de ensino, que adota perspectivas contrapostas ao que era pensando ser o processo escolar básico.

Nesse cenário, serão apresentadas algumas visões e teorias que incentivam e orientam o processo de ensino e aprendizagem por meio da ludicidade.

De acordo com Oliveira (2011), Comênio, profissional da educação e bispo protestante checo, em sua obra “A Escola da Infância”, que foi divulgada no ano de 1628, discorria que o início do aprendizado acontece no colo materno e que deveria



ser promovido no interior de seus lares. Logo, no ano de 1637, construiu um planejamento escolar maternal, que orientava à utilização de ferramentas, como os livros e as figuras, a fim de educar as crianças em seus estágios iniciais. Segundo Oliveira (2011), Comênio afirmava que:

O cultivo dos estudos e da imaginação prescindia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos, seriam internalizados e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa “arte de ensinar”, e da ideia de que fosse dada às crianças, oportunidade de aprender coisas, dentro de um campo de conhecimento (OLIVEIRA, 2011, p. 37).

De acordo com Carneiro (2012), isso leva a crer que o uso de materiais e instrumentos de metodologias pedagógicas como as pinturas, as práticas diversas, os passeios e as demais atividades recreativas, devem fazer parte dos meios de ensino, sendo aplicados e ministrados conforme a idade e a aderência dos estudantes, fomentando o desenvolvimento das práticas de caráter abstrato, estimulando a interação e as formas de expressão orais.

Em consonância a este movimento, Pestalozziano, reagiu contra o intelectualismo excessivo na educação e defendeu que esta deveria estar pautada em princípios, como: bondade, amor e família. Sustentava, ainda, que a ação de educar representa a benevolência e o amor, devendo cuidar do desenvolvimento afetivo das crianças desde o nascimento. Portanto, esta deve ser realizada em um espaço que represente naturalidade, assim como a disciplina aplicada e ensinada por intermédio de métodos que não impliquem a ausência do amor. Ademais, deve-se permitir que a criança manifeste suas ações e se expresse, uma vez que ter a sua autonomia respeitada contribui para o desenvolvimento do caráter infantil. O autor salienta, também, que os benefícios advindos das atividades manuais são importantes na medida em que a criança se torna apta ao desempenho prático (TEIXEIRA, 1995).



Teixeira (1995), ainda afirma que Pestalozziano elaborou canções e jogos para educar sensações e emoções, destacou os valores decorrentes das práticas manuais, produziu brinquedos direcionados ao fomento da aprendizagem de disciplinas como a aritmética e a geometria, além de sugerir que as metodologias de ensino se dispusessem a disseminar os diálogos poéticos e preservação de plantio pelos alunos, pois a manipulação de objetivos e a participação em atividades variadas a partir da comunicação, por intermédio de recursos musicais, de atividade de produção e da criação em papéis, argilas e comunicações linguísticas, possibilitariam que o mundo infantil se tornasse mais amplo e abrangente, permitindo ver, modificar, observar, descobrir e solucionar (INCONTRI, 1997).

Os procedimentos lúdicos, nesse contexto, eram realizados a partir de instrumentos que se deterioravam em razão do uso, tais como: argila, areia e papel, usados em atividades de modelagem, recortes, dobraduras, alinhavo em cartões com diferentes figuras desenhadas, enfiar contas em colar e outras, que visavam à busca pelo estímulo e o incentivo para que a criança pudesse praticar atividades que fomentassem a sua formação individual. Assim, as demais aplicações de conteúdos devem ser ministradas pela equipe educadora, que deveria incentivar a comunicação e liberdade de expressão, o que o autor, dentro do seu quadro ideológico, chamou de atividade materna (TEIXEIRA, 1995).

Maria Montessori, considerada referência no campo dos planejamentos pedagógicos e sistemas educacionais do século XX, trabalhou na seção de estudantes portadores de necessidades especiais, quando criou um planejamento de aprendizagem que consiste na utilização de ferramentas adequadas para uso educacional. No ano de 1907, foi selecionada para instituir a organização de um espaço destinado a crianças não portadoras de deficiência, no interior de um alojamento coletivo direcionado à família dos setores populares. Essa experiência ficou conhecida como a “Casa das Crianças” (MONTESSORI, s.d.).

Suas teorias se desfocavam das brincadeiras e eram direcionadas às ferramentas usadas nas atividades propriamente infantis: os brinquedos. Ela, ainda, sistematizou mecanismos estratégicos e benéficos para a coordenação motora, associados,



principalmente, aos cuidados individuais e para as esferas intelectuais, como por exemplo: letras móveis, letras recortadas em cartões lixa para o aprendizado de leitura, e contadores, como o ábaco, para o aprendizado numérico. Também influenciou na minimização dos móveis dentro dos espaços escolares do ensino inicial e do tamanho das ferramentas para uso doméstico do dia a dia, a fim deixar mais confortáveis as brincadeiras das crianças (MONTESSORI, s.d.).

Diante desse contexto, esses estudiosos contribuíram com suas teorias inerentes ao ensino lúdico nos anos iniciais, oportunizaram espécies mais adequadas de ensino e modernização das técnicas de aprendizagem nas escolas, uma esfera propulsora da aprendizagem por intermédio dos brinquedos, roupas, discos, espetáculos, espaços públicos, ou seja, novos modelos pedagógicos, que trouxeram questionamentos acerca das técnicas tradicionais de ensino na educação especial (INCONTRI, 1997).

A ludicidade representa, portanto, uma forma de transformar a realidade infantil, a partir da priorização exclusiva das necessidades dos alunos, devido aos interesses afetivos e cognitivos. Nesse cenário, o jogo, devido à sua amplitude de significações, configura um meio de expressão efetivo e representa uma estrutura simbólica acerca das visões da criança.

Piaget (1998), também, descreve as ações lúdicas como uma forma de interiorização dos sujeitos em relação ao seu ambiente social. Ele define as brincadeiras como mecanismos de comunicação verbal. Esta razão o levou a atribuir ao jogo um papel de elemento indispensável ao senso analítico da criança. O jogo representa, ainda, o equivalente ao lúdico, à fantasia, aos sonhos, às experiências, à sexualidade e aos pensamentos.

No que se refere ao aprendizado, as brincadeiras evidenciam aspectos importantes em relação às emoções que se manifestam durante os processos de conhecimento de aprendizagem.

Do ponto de vista teórico possibilita-nos compreender os processos e estrutura psicológicas graças as quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais



favoráveis para isso, jogo regras e de construção são diálogo, dentro dos limites da criança sobre o processo de pensar e construir conhecimento (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 121).

Conforme disserta Piaget (1998), atividades que incluem normas foram baseadas nas teorias construtivas, a fim da compreensão das funcionalidades de cognição infantil, assim como fomentar as funções de formação dos raciocínios de maneira generalizada.

Assim, por intermédio do ensino lúdico, conforme, leciona Piaget (1998), a criança sistematiza e conhece as regras, constrói formas e meios de contornar os empecilhos colocados em seu caminho em forma de desafios, que representam contextos afetivo-sociais e simulam a existência das relações de respeito e de reciprocidade.

Para Vygotsky (2001), nos momentos de brincadeiras, as crianças desenvolvem novos comportamentos e descobrem ações. O autor afirma, ainda, que, apesar do brinquedo não ser aspecto dominante para a criança, ele representa elemento importante na evolução infantil. Nesse cenário, é importante que se saiba o quanto é relevante a utilização das brincadeiras na educação especial, haja vista que fomentam a motivação, além de ser uma nova técnica de ensino, que favorece a metodologia educacional, a interação social do aluno com o professor, e do aluno com os outros alunos.

Para Vygotsky (2001), o ensino lúdico deve ser aplicado com maior recorrência, uma vez que as atividades recreativas são saudáveis e não discriminatórias, fomentam o desenvolvimento e incentivam as atividades realizadas em conjunto.

Contudo, ao planejar atividades lúdicas, é importante que o professor tenha em mente que quando a criança brinca, ela experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além disso, elas desenvolvem competências, estimulam a autoconfiança e autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção, que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida (CARNEIRO, 2012).



4. A LUDICIDADE E A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

A ludicidade configura um mecanismo indispensável à organização e sistematização do aprendizado individual e ao aprimoramento das capacidades procedimentais. Ademais, representa uma ferramenta que favorece o processo pessoal e de alcance de objetivos institucionais. As implicações da prática do ensino lúdico são mais efetivas do que as atividades de lazer, possibilitando a sua associação aos prazeres, uma vez que não é restringida a um período determinado (CARNEIRO, 2012).

Ludicidade é envolver-se numa atividade, utilizando objetivos em geral, brinquedos, que trazem prazer à criança. Neste contexto, o papel do professor seria ajudar o aluno a aprender novos conteúdos com o uso de estratégias e atividades prazerosas. O brincar é uma ação que está presente em todos os períodos do desenvolvimento. Os objetos que despertam o interesse lúdico mudam dependendo da fase em que o ser humano se encontra (VALLE, 2008, p. 10).

Diante de tais declarações, fica evidente que o “brincar” pode estimular e possibilitar o “despertar” nos discentes especiais, seja por meio de exercícios físicos, mentais, cognitivos e racionais, sempre associados às práticas lúdicas.

As atividades lúdicas integram-se ao cotidiano das crianças em diferentes formatos, de maneira individual ou em conjunto, obedecendo ao aspecto e à necessidade de aprendizado do educando. Por isso, no brincar, junta-se à espontaneidade e à criatividade, além de ser fundamental para impulsionar os instintos curiosos da criança sobre a atividade a ser desenvolvida (NUNES, 2001).

O “brincar” designa possibilidades ao educando com necessidades especiais, tais como: expressar suas fantasias, desejos e experiências, além de eliminar os desconfortos e estabelecer os seus objetivos, a fim de favorecer toda a expressão de sua personalidade (NUNES, 2001).



Assim, os conceitos de ludicidade podem ser caracterizados como:

Uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde a habitação e a educação, 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 habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (FERREIRA, 2007)

Assim, pode-se dizer que as brincadeiras levam à reflexão sobre a atuação do aluno, na medida em que ele ressignifica os conhecimentos anteriores de forma autônoma, a partir da comunicação, da representação e da interação social, fenômeno que oportuniza o aprimoramento e o exercício da criatividade. A presença dos jogos e brincadeiras nas esferas escolares desperta o prazer em frequentar a escola e auxilia para que os educandos com necessidades especiais possam enfrentar as dificuldades do dia a dia escolar. A ludicidade, portanto, está diretamente associada ao desempenho da aprendizagem e das habilidades dos estudantes (CARNEIRO, 2012).

Nesse sentido, a Constituição de 1988 estabeleceu que a educação configura direito social, líquido e certo, sendo ônus do Estado, da família e da sociedade proporcionar às crianças e adolescentes o acesso aos locais e recursos educacionais de forma universal, reconhecendo tal prerrogativa como essencial ao desenvolvimento individual, escolar, profissional e social, além de estabelecer, na esfera educacional, a igualdade, a equidade e a isonomia. Ainda, no inciso III do artigo 208 garante atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência (preferencialmente na rede regular de ensino) (BRASIL, 1988).

A legislação brasileira garante indistintamente a todos o direito à escola, em qualquer nível de ensino, e prevê, além disso, o atendimento especializado a crianças com necessidades educacionais especiais. Esse atendimento deve ser oferecido, preferencialmente, no ensino regular e tem nome de Educação Especial.

Entretanto, segundo Cavalcante (2016), essa denominação é confundida com escolarização especial, que ocorre quando a criança frequenta apenas a classe ou escola que recebe os alunos que possuem deficiência. Contudo, esta prática vai



contra o que se prevê na legislação, pois, segundo a lei supracitada, as crianças portadoras de necessidades especiais, devem ser matriculadas em escola comum, convivendo com quem não tem deficiência e, caso seja necessário, têm o direito de serem atendidas no contraturno de uma dessas instituições, cujo papel é buscar recursos, terapias e materiais para ajudar o estudante a ir bem na escola comum. Esse acompanhamento – a Educação Especial - nada mais é do que um complemento do ensino regular.

Sabe-se, também, da importância de oferecer um ensino de qualidade para todos os alunos com necessidades especiais. Assim sendo, partindo do conceito de construção de conhecimento pelos educandos, entende-se que há uma necessidade no que diz respeito à promoção de momentos recreativos, de atividades que dinamizem o processo ensino e aprendizagem, pensando sempre na utilização de recursos e conceitos para uma efetivação no desenvolvimento de inclusão e de inserção de alunos com deficiência intelectual no ensino regular. Neste contexto, a ludicidade está diretamente relacionada com a atitude do professor e seu envolvimento com a construção do conhecimento dos educandos. Desse modo, é preciso que seja superado o conceito de ludicidade como apenas atividades de jogos e brincadeiras e, à medida em que os professores proporcione aos alunos ambientes atrativos por meio das recreações, haja a promoção de interatividade social, do comportamento colaborativo e da construção de um ambiente inclusivo e incentivador das produções e interações. Pode-se, portanto, considerar tais atividades como ensino lúdico (CARNEIRO, 2012).

As interatividades oportunizam espaços em que os alunos portadores de necessidades especiais desenvolvem a vontade de aprender e adotam uma postura participativa dentro das salas de aula. Por conseguinte, nas questões referentes à ludicidade, deve-se enfatizar o conjunto de benefícios e aprendizados que serão acrescidos à educação do estudante. Ao elaborar as atividades recreativas por meio do ensino lúdico, o professor deve pensar em seus objetivos, mas também valorizar o momento vivido pelos educandos, a movimentação de cada criança, a compreensão e a interpretação das situações apresentadas pelo educador (ROJAS, 2005).



Sendo assim, os processos de ensino-aprendizagem na Educação Especial devem ser concebidos mediante o pensar do aluno, dando oportunidade a ele de expressar suas emoções, pensamentos, vontades e interpretações (ROJAS, 2005).

A Educação Especial precisa ser mais do que um lugar agradável, onde se brinca. Deve ser um espaço estimulante, educativo, seguro, afetivo, com professores preparados para acompanhar o aluno em seu cotidiano de descobertas e de crescimento. Deve propiciar, também, a possibilidade de uma base sólida que influenciará o desenvolvimento futuro desse educando com necessidade especial (ROJAS, 2005).

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social, possui um sistema de regras e se constitui de um objetivo, símbolo que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade (PIAGET, 1998, p. 44).

As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos e combiná-los para que o aluno perceba que não está apenas brincando em aula, mas sim armazenando conhecimento. No entanto, todas as experiências lúdicas como: brincadeiras, gesticulações, sons, contações, favorecem a comunicação do aluno na Educação Especial. Dessa maneira, na ludicidade, a criança especial representa o mundo em que está inserida. Porém, a prática lúdica deve ser algo planejado com objetivos claros, possuindo um caráter divertido que se torne fonte de aprendizagem (PIAGET, 1998).

Planejar é uma atividade que está dentro da educação, visto que esta tem como características básicas: evitar a improvisação, prever o futuro, estabelecer caminhos que possam nortear, mais apropriadamente a execução da ação educativa, prever o acompanhamento e a avaliação da própria ação (PADILHA, 2001, p. 68).

O planejamento é essencial para a consecução dos objetivos almejados em sala de aula, uma vez que permite aperfeiçoar o alcance das metas. Planejar está ligado à preparação, à organização e à estruturação de um determinado caminho. Para isso, decisões são tomadas e tarefas executadas (PADILHA, 2001).



Nesse contexto, desenvolver o lúdico no ambiente escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada aluno, bem como o entendimento de que o repertório de atividades deve estar adequado às situações. É visível que o jogo lúdico, planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para o educando com necessidades especiais, visa fornecer subsídios para a Educação Especial no sentido de aprimorar as técnicas de manejo. A ludicidade, portanto, transforma a prática pedagógica em grandes descobertas, constatando que o “aprender” é algo mágico, significativo, interessante, e que não pode ser visto somente como diversão e passatempo, mas como uma ferramenta que leva ao conhecimento (CARNEIRO, 2012).

Segundo Nhary (2006)

as atividades lúdicas são importantes no desenvolvimento do sujeito que tenha ou não alguma limitação, uma vez que, durante as atividades lúdicas, todos são vistos como capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas, intelectuais e sociais. Dessa maneira, o educando especial é incluído por meio da ação lúdica nos ambientes interacionais e sociais, considerando que o mais importante nestas atividades é o desejo de estar junto ao outro, mesmo que seja para competir e poder usufruir do movimento de prazer.

A ludicidade apresenta grandes benefícios na educação e nas atividades pedagógicas, pautadas em brincadeiras que incentivam a aprendizagem e possibilitam o desenvolvimento da espontaneidade, aliviam a tensão, ensinam a lidar com situações diversas, sendo estas imprescindíveis para a aprendizagem das crianças com necessidades especiais (CARNEIRO, 2012).

5. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA COMO MECANISMO QUE FAVORECE A INTEGRAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES ESPECIAIS

Para Aranha (2010), a educação inclusiva não é limitada à observação do que as leis determinam, mas, a princípio, requer modificações nas práticas e percepções das



instituições de educação. Desta forma, todas as mudanças devem contemplar atitudes, visibilidade, corporação e, principalmente, medidas de instrumentalização das atividades educativas. Sendo assim, a educação inclusiva deve ser representada a partir de práticas que abordem as perspectivas de que a inserção dos alunos portadores de necessidades especiais, nas redes regulares de ensino, não é suficiente para a promoção da integração e da socialização dos alunos especiais de forma saudável e educativa. Nesse sentido, a inclusão deve acontecer de maneira que todos os estudantes, especiais ou não, possam realizar as mesmas atividades no mesmo espaço e conjunto, dentro das especificidades de cada um, de maneira que nenhum aluno seja segregado em razão de característica física ou mental, causando diversos danos ao seu processo de aprendizagem. Assim, o corpo docente deve ser capacitado para a elaboração de atividades e planejamentos pedagógicos que possam aplicar metodologias estrategicamente elaboradas que incorporem as práticas de atividades lúdicas e educativas de forma dinâmica e diversificada.

Para que os processos de ensino e de aprendizagem não sejam negligenciados, em razão da ausência de recursos e da preparação das técnicas adequadas e inerentes ao tema, é necessário que haja um esforço conjunto no corpo docente para que seja construído, de forma concreta, um ambiente escolar inclusivo, capaz de adaptar as atividades às necessidades dos alunos, e não o contrário. Nesse sentido, deve-se fazer com que todos os alunos possam ser igualmente tratados, incluídos e ensinados, respeitando-se as diferenças e peculiaridades de cada aluno, as quais são desenvolvidas pelos alunos especiais de maneira mais intensa e recorrente, em razão das dificuldades enfrentadas ao longo dos processos escolares não adequados ao atendimento desses alunos (CARNEIRO, 2012).

Nesse contexto, o ensino lúdico se apresenta como um possível mecanismo de minimização dessas dificuldades, haja vista que, segundo assevera Carneiro (2012), os alunos especiais apresentam com mais recorrência os problemas psicomotores, dificuldades referentes à orientação, desequilíbrio e confusão de pensamentos, problemas de memória e de raciocínio, conflitos psicológicos, emotivos, insegurança e dificuldades de aprendizado.



Há diversas categorias cuja melhora se associa às atividades lúdicas, entre as quais podem ser mencionadas a parte cognitiva, motora, expressiva, interativa, social, física, entre outras, haja vista que a atividade lúdica traz atividades que promovem a exploração e o manuseio dos objetos, práticas colaborativas com os demais alunos, fomento à autonomia, ao ato de se expressar e relacionar as suas ações e reações aos contextos sociais e aos outros indivíduos. Entretanto, a presença de problemas em alunos especiais ou não tendem a impactar no desenvolvimento das brincadeiras, razão pela qual estas devem ser conduzidas e acompanhadas pelo professor, que deve fazer menção a intensidade, a duração e a frequência da execução de tais atividades (FONSECA, 1999).

Garvey (1992) e Fonseca (1999), lecionam que a maior parte das competências e habilidades da criança especial nas atividades lúdicas são naturalmente desenvolvidas, se a inserção dessas práticas for iniciada desde os primeiros anos de vida da criança. Nesse contexto, nos casos em que ela não tenha contato com uma certa dinamização de atividades e de brincadeiras infantis, podem ser causados danos à sua capacidade, no que se refere à exploração, ao domínio e à interação.

Neto (2001), disserta que a opressão da ludicidade nas crianças portadoras de necessidades especiais implica a privação de algo mais significativo do que apenas as brincadeiras. Portanto, deve-se estimular na criança o ato de criar, brincar, interagir e socializar, não apenas como padrões de comportamento ou como formas de ocupação, mas como um dos principais mecanismos de desenvolvimento e aprendizagem.

6. CONCLUSÃO

Ante ao exposto, percebeu-se a necessidade de se trabalharem novas metodologias, por meio dos jogos didáticos e das brincadeiras de ensino, que despertem o interesse do educando com necessidades especiais, contribuindo para a formação dele.

Sendo assim, retomando a questão norteadora, que visou responder: como o lúdico favorece o processo de aprendizagem na educação especial? Compreende-se que as



práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino e aprendizagem, pois proporcionam à criança com necessidade especial um rendimento maior na educação, promovendo a interação de forma espontânea. Nesse contexto, verifica-se, ainda, que os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto, utilizando-se recursos alternativos que estejam inseridos no contexto social do aluno especial, como forma de relacionar a sua realidade aos materiais que possibilitem uma aprendizagem significativa em relação ao seu conhecimento de mundo.

Diante do contexto da aprendizagem, a ludicidade torna-se um mecanismo fundamental para promover o desempenho e o aprendizado, haja vista que o ato de brincar é algo espontâneo da criança. Por esse motivo, a prática educativa lúdica surge como uma peça fundamental de mediação no processo ensino e aprendizagem, no qual o seu desenvolvimento torna-se importante para a construção e interação social do aluno como o meio de fortalecer as relações interpessoais.

O estudo apontou, também, que a utilização da ludicidade como metodologia de ensino na educação especial, por meio das práticas pedagógicas que possibilitem ao educador uma observação dos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando manifesta, traz diversos benefícios associados aos mecanismos de aprendizagem. Logo, no processo de desenvolvimento, faz-se necessário que diferentes habilidades sejam despertadas para desenvolver ações afetivas, cognitivas e corporais, fortalecer as relações entre educadores e educandos por meio de atividades práticas, uma vez que é através de brincadeiras que as crianças se desenvolvem, desde o seu nascimento, até a fase adulta. Assim, as relações afetivas são constituídas, pois possibilitam noções de limites e espaços que poderão ser aprimoradas de acordo com seu desenvolvimento.

Diante do contexto exposto acima, responde-se o questionamento feito anteriormente e compreende-se que a ludicidade como ferramenta facilitadora da aprendizagem na educação especial, por meio de práticas pedagógicas motivadoras e inovadoras, possibilitando o desenvolvimento dos trabalhos de forma significativa e prazerosa.



REFERÊNCIAS

ARANHA, M. **A inclusão social da criança com deficiência**: criança especial. São Paulo: Rocca, 2010.

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Presidência da República. [S. l.: s. n.], 1988.

CARNEIRO, C. R. T. **A Percepção dos professores sobre a importância da atividade lúdica na Educação Especial**. 2012. 7,57,62 p. Setembro (Mestrado em Ciências da Educação na Especialidade em Domínio Cognitivo-Motor) - Escola Superior de Educação João de Deus, [S. l.], 2012.

CAVALCANTE, M. As leis sobre diversidade. **Nova Escola**, 2016. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/formação/leis-diversidade-424523.shtml>. Acesso em: 27 de mai. de 2022.

DUPIN, A. A. da S. Q.; SILVA, M. O. da. Educação especial e a legislação brasileira: revisão de literatura. **Scientia Vitae**, volume 10, número 29, jul/set. 2020. Disponível em: <https://revistaifpsr.com/v10n297690.pdf>. Acesso em: 27 out. 2021.

FERREIRA, L. Educação, Inclusão E Ludicidade: Uma Análise Histórica E Filosófica. **Enciclopédia Biosfera**, v. 3 n. 04, 2007. Disponível em: <https://conhecer.org.br/ojs/index.php/biosfera/article/view/5247>. Acesso em: 27 de mai. de 2022.

FONSECA, V. **Algumas Reflexões sobre a Educação Especial em Portugal**. Moraes Editora. Lisboa, 1980.

FONSECA, M. J. Brincar... Não é diferente! In: PARIS, N.; SANTOS, L.; VIEGAS, F. (org.). **Contextos lúdicos e crianças com necessidades especiais**. Instituto de Apoio à criança. Fundação Caloust Gulbenkian. Lisboa, 1999.

GARVEY, C. **Brincar**. Edições Salamandra, Estarreja, 1992.

INCONTRI, D. **Pestalozzi: Educação e ética**. São Paulo: Scipione, 1997.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 2 ed. Porto Alegre, Artmed, 2005.

MONTESSORI, M. **A Criança**. Rio de Janeiro: Nórdica, s/d.

NETO, C. A criança e o jogo – perspectivas de investigação. In: PEREIRA, B.; PINTO, A. (Coord.). **A escola e a criança em risco- intervir para prevenir**. Edições: Asa. Lisboa, 2001.

NUNES, C. **Aprendizagem Ativa na Criança com Multideficiência**. Ministério da Educação: Lisboa, 2001.



NHARY, T. M. da C. **O que está em jogo. Cultura, Imagens e Simbolismos na Formação de Professores.** Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: Rio de Janeiro, 2006.

OLIVEIRA, P. S. **O Que é Brinquedo?** São Paulo, Brasiliense, 1984.

OLIVEIRA, Z. de M. R. **Educação Infantil: Fundamentos e métodos.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PADILHA, R. P. **Planejamento dialógico: como construir o projeto político-pedagógico da escola.** São Paulo: Cortez; Instituto Paulo Freire, 2001.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.

RECCHIA, S. L. **Play and Concept Development in Infants and Young Children with Severe Visual Impairments: A Constructivist View.** Journal of Visual Impairment & Blindness. July-August. p. 401-406, 1997. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ552128> Acesso em: 27 de mai. de 2022.

ROJAS, Juciara. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola.** Disponível em: <http://25reuniao.anped.org.br/excedentes25/jucimararojast07.rtf> Acesso em: 27 de mai. de 2022.

SASSAKI, R. K. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos.** Rio de Janeiro, ed. WVA, p. 174, 1997.

STAIMBACK, S. W. **Inclusão: um guia para educadores.** Porto Alegre, Artes Médicas, p. 451, 1999.

TEIXEIRA, C. E. J. **Histórico da ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995.

VALLE, T. G. M. Práticas Educativas: criatividade, ludicidade e jogos. *In*: CAPELLINI, V. L. M. F. (org). **Práticas em educação especial e inclusiva na área de deficiência mental.** Bauru: MEC/FC/SEE, 2008.

VYGOTSKY, Lev. S. **Psicologia Pedagógica.** São Paulo: Artes Médicas, 2001.

Enviado: Junho, 2021.

Aprovado: Junho, 2022.



¹ Pós-graduação em: Docência do Ensino Superior – Faculdade Kurius – FAK. Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica – Faculdade de Juazeiro do Norte – FJN. Neuropsicopedagogia e Educação Inclusiva – Faculdade Objetivo – IESRIVER. Atendimento Educacional especializado – Faculdade Venda Nova do Imigrante – FAVENI. Psicomotricidade - Faculdade Venda Nova do Imigrante – FAVENI. Educação de Jovens e Adultos – EJA - Faculdade Venda Nova do Imigrante – FAVENI. Psicopedagogia Institucional e Clínica – Faculdade SENSU. Graduada em Licenciatura em Pedagogia – Instituto de Formação e Educação Teológica – IFETE e Licenciatura em Filosofia - Centro Universitário – FAVENI.