



## **O lúdico como ferramenta pedagógica na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental**

Play as a pedagogical tool in inclusive education for 1st and 2nd grade students

**Maria Clélia Guedes de Almeida<sup>1</sup>**

### **RESUMO**

Este artigo discute as questões referentes à importância da ludicidade no processo de inclusão no ambiente escolar. O presente trabalho tem como objetivo mostrar que a inclusão é algo que pode acontecer verdadeiramente na escola de acordo com as necessidades educativas especiais. A metodologia para a construção deste artigo foi à pesquisa bibliográfica e documental mediante o método descritivo. Assim cabe à escola proporcionar um ambiente favorável ao aprendizado do aluno com necessidades especiais de forma lúdica. Aceitar a criança com necessidades especiais é aceitar também suas diferenças e limitações, sendo que para isso um dos recursos mais apropriados é a ludicidade e suas interfaces.

**Palavras-chaves:** ludicidade. Inclusão. Escola. Aluno.

### **ABSTRACT**

This article discusses the issues regarding the importance of playfulness in the inclusion process in the school environment. The present work aims to show that inclusion is something that can truly happen at school according to special educational needs. The methodology for the construction of this article was bibliographic and documentary research using the descriptive method. Thus it is up to the school to provide a favorable environment for the learning of students with special needs in a playful way. Accepting the child with special needs is also accepting their differences and limitations, and for this, one of the most appropriate resources is playfulness and its interfaces.

**Keywords:** playfulness. Inclusion. School. Student.

### **INFORMAÇÕES DO ARTIGO**

***Histórico do Artigo:***

Submetido: 28/01/2023

Aprovado: 03/02/2023

Publicação: 07/02/2023



<sup>1</sup> Mestranda da Facultad Interamericana De Ciencias Sociales – FICS. Professora da Escola Estadual Maria Mãe de Deus – AP. [almeida\\_clelia@hotmail.com](mailto:almeida_clelia@hotmail.com)

## 1. Introdução

O foco de interesse deste artigo científico é compreender o lúdico como ferramenta pedagógica na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental, tendo em vista que as práticas pedagógicas da educação infantil apresenta conteúdos programáticos devem favorecer o desenvolvimento físico e emocional, propiciando uma interativa pedagógica que favoreça o aluno interesse, em participar das atividades escolares, despertando a imaginação e a criatividade.

Diante do exposto, é importante ter em mente que a escola precisa gerar projetos pedagógicos voltados a incorporar o lúdico em suas atividades escolares, como ferramenta de apoio e suporte para realização do seu trabalho em sala de aula. Por isso, a importância da existência de uma proposta pedagógica que o lúdico como instrumento de aprendizagem na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental não só necessária, mas sim indispensável é a utilização do lúdico como parâmetro educativo.

Este trabalho justifica-se por apresentar subsídios para uma ação pedagógica no cotidiano escolar inclusivo, enfatizado as atividades lúdicas, visto que o jogo e o brinquedo são estímulos essenciais para o desenvolvimento físico e mental da criança.

Desse modo, a aprendizagem como centro das atividades escolares e o sucesso dos alunos, como meta da escola, independentemente do nível de desempenho a que cada um seja capaz de chegar, são condições de base para que se caminhe na direção de escolas mais acolhedoras. O sentido desse acolhimento não é o da aceitação passiva das possibilidades de cada um, mas o de serem receptivas a todas as crianças, pois as escolas existem para formar as novas gerações, e não apenas alguns de seus futuros membros, os mais privilegiados.

O objetivo geral do estudo consiste em despertar a importância do lúdico para o processo de ensino aprendizagem na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental de modo que vislumbrem este recurso metodológico afim de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e inteligências múltiplas dos educandos no ambiente escolar através da inserção da ludicidade nas práticas pedagógicas. O método utilizado para a construção deste artigo foi à pesquisa bibliográfica e documental mediante o método descritivo.

Para revisão da literatura serão utilizados teóricos como Piaget (1982), Vygotsky (2002), Cunha (2012) e outros, que tratam com muita evidência a temática em questão, pois utilizam pressupostos teóricos que embasam a temática, além da legislação educacional que oferece suporte legal a discussão sobre o assunto.

Com esse pressuposto, esse trabalho visa fazer uma definição do lúdico, sua história através dos tempos, um esclarecimento da importância da implementação da ludicidade na escola no desenvolvimento do educando como: memória, interação, socialização, detectando as dificuldades encontradas no ambiente escolar, envolvendo os mesmos na construção no processo de produção e busca de conhecimentos.

Como questão problema busca-se resposta a seguinte indagação: Como o lúdico favorece como ferramenta pedagógica na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental no processo de ensino e aprendizagem? A hipótese do estudo afirma que as escolas inclusivas devem reconhecer e responder às diversas dificuldades de seus alunos, acomodando os diferentes estilos e ritmos de aprendizagem e assegurando uma educação de qualidade para todos mediante currículos apropriados, modificações organizacionais, estratégias de ensino, recursos e parcerias com a comunidade.

O estudo está organizado da seguinte forma: inicialmente, aborda-se o histórico sobre a ludicidade e a inclusão educacional. Em seguida, destaca-se o conceito e características da ludicidade no processo de inclusão. Na sequência, evidencia-se a combinação entre ludicidade e inclusão no sentido de favorecer o processo pedagógico no 1º e 2º anos do ensino fundamental e, finalmente, discute-se a legislação que fundamenta o uso da ludicidade na educação inclusiva.

## **2. Breve contexto histórico da ludicidade e da inclusão educacional**

A ludicidade tem constituído uma estratégica dinâmica para aprimorar a aprendizagem do aluno, principalmente por estimular a criatividade e a imaginação da criança, especialmente quando envolvida com as atividades próprias do ensino e aprendizagem. Santos (2012, p.12), explica que, o lúdico é, predominantemente, considerado:

[...] uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa utilizando-se o jogo e a brincadeira. O indivíduo evolui com o lúdico e as atividades com essa conotação vão evoluindo de forma integrada para o desenvolvimento do homem.

Portanto, independente da época, cultura e classe social o lúdico faz parte da vida do ser humano, especialmente por trazerem a alegria e a satisfação onde realidade e imaginário se confundem. O lúdico está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Nesse contexto, pode-se compreender que o lúdico, no passado, era introduzido na escola com o intuito único de entreter os alunos para que fosse evitada qualquer desordem ou perturbação no decorrer das aulas.

Ao longo da história, deve-se salientar que a recreação sempre esteve associada ao lúdico, às brincadeiras e os momentos de lazer. Verifica-se na história da Roma e da Grécia antiga, nessa época Platão (428 a.C a 348 a.C) comenta a importância de se aprender brincando, em oposição à utilização da violência e da opressão.

Outro importante momento histórico consta nas obras de Aristóteles (384 a.C a 322 a.C), o qual, segundo Kishimoto (2009, p. 29) suas ações eram similares as de Platão, visto que, para este filósofo grego, o uso da recreação era limitado às atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura. Mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo. 'O jogo visto como recreação, desde a Antiguidade Greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação". (KISHIMOTO, 2009, p. 28).

Desde a Idade Antiga já se pensava no jogo como elemento importante na educação do homem. Nessa época, os gregos atribuíam um grande valor aos jogos que promovessem atividades físicas, visando assim auxiliar na formação física e moral de seus cidadãos. Ainda que a própria concepção de esporte tenha passado por enormes transformações durante todos esses séculos, as discussões sobre a sua relação com a educação continuam presentes.

Também merece referência, de acordo com Kishimoto (1993), a importante contribuição demarcada nas obras de Horácio (65 a. C a 8 a. C) e Quintiliano (35 d. C a 96 d. C), sobre a utilização de guloseimas (doces com formas de letras do abecedário), elaboradas pelas doceiras de Rolha, destinadas ao aprendizado das letras. Assim, é evidente que o ato de praticar o jogo, aliando-o aos conceitos de

aprender e ensinar, mesmo sem a intencionalidade para a educação, tornou as escolas mais importantes e mais dinâmicas para a sociedade.

Essas concepções receberam, à época, o nome de “ludus”, significando que corpo e a mente se fortaleciam de força e ânimo. O mesmo autor tem uma concepção sobre o jogo que engloba diferentes contextos na relação com a língua:

O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam (KISHIMOTO, 2009, p.16).

Na Idade média, a palavra de ordem para a educação era a disciplina. Tal fato se deve à característica forte e influente do Cristianismo em todos os ramos da sociedade. Por volta do século IX a XII, as escolas eram chamadas de episcopais e anexas (mosteiros), que tinham a função de repassar os dogmas criados pela Igreja, o que se distanciou do conhecimento científico do desenvolvimento da inteligência, visto que a chamada decoreba é uma palavra de ordem nesse momento histórico. Pouco se falava em jogos, pois não eram bem vistos pela igreja, pois indicavam semelhanças aos comportamentos de prostituição e de embriaguez (KISHIMOTO, 1998).

Ainda segundo Kishimoto (2009, p. 19), com o Renascimento (séc. XIII a XVII), a sociedade volta-se para os aspectos pagãos da cultura, que influenciam fortemente os ideais pedagógicos da época. O jogo é posto em prática na educação com o ideal de não deixar o corpo morrer, mas desenvolvê-lo.

Kishimoto (2009, p. 63) diz que com o Renascimento e durante o século XIX, as preocupações mundiais com a educação infantil passam a levar em conta os estudos de Rousseau (1690), Pestalozzi (1720) e Fröebel (1832). Nessa época, a recreação passa a ser associada a noção de jogos e brincadeiras, utilizado por varias linhas de pesquisas com os mais diversos objetivos pedagógicos, caracterizando assim a utilização do lúdico e do ato de brincar na escola e na vida.

O século XX chega com os jogos já inseridos na educação da criança, a ponto de surgir uma teoria que revolucionaria todo o sistema educacional até então posto em prática. Fala-se da área de estudo do desenvolvimento infantil em uma perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1896 a 1934), a qual salienta entre outros elementos, os fundamentos teóricos mais importantes para se descrever o

imaginário de uma criança enquanto faz uso de um brinquedo (KISHIMOTO, 2009, p. 64).

Dessa forma, segundo Almeida (2012), quando brincam, as crianças utilizam a imaginação colocando como suas principais representações o mundo em que estão inseridas. Elas querem ser mães e assim o fazem com o brinquedo, querem ser uma referência do seu cotidiano, com a brincadeira elas podem ser e assim, o seu aspecto socialização interfere diretamente no modo como enxerga o mundo.

Gostaria de considerar aqui o valor de aprendizagem espontânea que tem a brincadeira, ou seja, considerá-la como instrumento com poder suficiente para provocar a aquisição espontânea de novas habilidades e conhecimentos, [...], sem perder de vista o fato de que o tipo de jogo é limitado pelas possibilidades cognitivas, físicas e sociais do indivíduo (MURCIA et al., 2008, p. 43).

É importante salientar que esses estudos teóricos foram a base do surgimento dos jogos e brincadeiras na cultura da humanidade, e cada cultura apresenta suas características e peculiaridades para transmissões de geração a geração.

A existência do mundo adulto permeando o mundo infantil não é novidade. O que interessa, nesta abordagem, é a possibilidade de a criança (re) elaborar situações vividas através do brincar, muitas relacionadas com aspectos da vida adulta. A criança é essencialmente lúdica, utiliza o brincar como um aprendizado sociocultural, ao produzir seus próprios brinquedos, registra neles suas histórias e a história de suas famílias. Esse desejo de conhecer justifica seu grande interesse pelos restos da história (KISHIMOTO, 2009, p. 24).

As ideias e as ações que as crianças adquirem provem do mundo social em que vivem incluindo a família e o seu círculo de relacionamento, o currículo apresentado pela escola, as ideias discutidas em classe, os materiais e os pares. O conteúdo das representações simbólicas recebe, geralmente, grande influência do currículo e dos professores. Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras infantis bem como os temas de brincadeiras, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são todos fatores que dependem basicamente do currículo proposto pela escola. E esse é o fator é bastante negligenciado pela maioria das escolas que privilegiam atividades individuais orientadas (KISHIMOTO, 2011, p. 30).

No âmbito da vida cotidiana leva-se em consideração a interação da criança com os bens socioculturais do seu grupo e os conhecimentos das famílias sobre o processo de desenvolvimento e aprendizagem de seus filhos. Na Educação Infantil e no início do Ensino Fundamental estão contempladas as práticas cotidianas

relacionadas aos cuidados, à educação e às formas de interação família-comunidade, no que se refere à criança.

É o adulto que pode proporcionar oportunidade para a criança ver coisas interessantes, mas é indispensável que se respeite o momento de descoberta da criança para que ela possa desenvolver sua capacidade de concentração. Assim como a criatividade da pessoa que interage com a criança poderá torná-la criativa.

Durante muitos anos a sociedade em geral assistiu, sem incômodo, a total segregação das pessoas com necessidade especial: elas já viveram nas ruas, já foram prisioneiras em asilos e até mesmo em casa por não ser aceitas pela sua própria família, já frequentaram escolas especiais, onde fica bem distante de ter uma convivência social e uma sociedade igualitária (SASSAKI, 2012).

Porém, esse contexto vem mudando graças a grandes lutas das pessoas com deficiência, seus familiares e organizações visto que é um direito garantido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.934/96), que afirma a oferta da Educação Inclusiva que se inicia na Educação infantil até o fundamental.

Nesse sentido, as escolas precisam se reestruturar para que possam assegurar que todos os alunos possam ter acesso às oportunidades educacionais e sociais oferecida pela escola, impedindo à segregação e o isolamento dessas crianças no âmbito educacional, pois os indivíduos estão vivendo nas escolas momentos de transformação para que possam atender a todos sem distinção, com o objetivo de satisfazer as necessidade básica da aprendizagem de todos as crianças, jovens e adultos devem estar em condições de aproveitar sem limites e restrições as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básica de aprendizagem.

Essas necessidades compreendem tanto os instrumentos essenciais para a aprendizagem como leitura e escrita, a expressão oral, o cálculo, a solução de problemas, quanto os conteúdos básicos da aprendizagem (como conhecimentos, habilidades, valores e atitudes), é necessário para que os seres humanos possam sobreviver desenvolver com dignidade, participar plenamente do desenvolvimento político, econômico e tecnológico da atualidade.

A criança com necessidade especial geralmente precisa de atendimento especializado, seja para fins terapêuticos, como fisioterapia ou estimulação motora, seja para que possa aprender a lidar com sua dificuldade e a desenvolver suas potencialidades intelectuais e cognitivas. A educação inclusiva tem se organizado

para atender específica e exclusivamente alunos com necessidade especial tem sido uma das áreas que vem desenvolvendo estudos científicos e metodológicos para melhorar o atendimento a essas pessoas principalmente na rede regular de ensino.

Portanto, educação inclusiva segundo Sasaki (2017) é um processo no qual se amplia a participação de todas as pessoas com deficiência na educação. Trata de uma reestruturação da cultura, da prática e das políticas vivenciadas nas escolas de modo que estas respondam à diversidade de alunos como o direito de todos.

É necessário entender a diferença entre educação especial e educação inclusiva, o que não é fácil fora dos âmbitos especializados. Sasaki (2009) explica que desde 2001, o Conselho Nacional de Educação já definira que *educação especial*, modalidade de educação escolar, é.

O processo educacional definido por uma proposta pedagógica que assegure recursos e serviços educacionais especiais, organizados institucionalmente para apoiar, complementar, suplementar e, em alguns casos, substituir os serviços educacionais comuns (SANTOS, 2016, p. 47)

Essa educação abrange dificuldades acentuadas de aprendizagem, não vinculada a uma causa orgânica específica, ou então relacionada a condições, disfunções, limitações ou deficiências, e mesmo às altas habilidades, ou seja, grande facilidade de aprendizagem que leva a dominar rapidamente conceitos, procedimentos e atitudes.

Por este motivo, até mesmo alguns educadores têm tido o entendimento de que educação inclusiva é simplesmente a soma de ações e procedimentos para integrar alunos com deficiências em escolas regulares, sentido não coerente com a definição no campo educacional. Educação inclusiva é entendida como aquela que provê a todos o mesmo direito de acesso ao ensino, ou seja, à cultura e conhecimento científico, compreensão de cidadania, apreciação da arte e, principalmente, desenvolvimento da potencialidade cognitiva.

A todas as pessoas portadoras de necessidades especiais cabe o direito indiscutível de participarem da vida social, de terem acesso aos atendimentos médicos, psicológicos e quaisquer outros que os ajudem a viver de modo pleno, satisfatório e digno. Essas medidas são necessárias, talvez não suficientes em todos os casos, para que exerçam a prerrogativa que têm, de terem suas diferenças e limitações reconhecidas, e assegurada a real inserção em sua comunidade (MANTOAN, 2011).

No entanto, para alunos com deficiências cognitivas mais graves, a necessidade educacional deverá ser atendida por escolas especiais, com

professores e funcionários preparados e dedicados a suas especificidades, e que terão mais condições de aumentar suas oportunidades de vida melhor. “Incluir” estes jovens em turmas regulares que não acompanharão constituem-se na verdade em forma de exclusão maior ainda.

As escolas brasileiras não estão preparadas para inclusão, pois o que se observa é o despreparo para acolher e lidar com o diferente. A ideia de uma sociedade inclusiva fundamenta-se numa filosofia que reconhece e valoriza a diversidade como característica inerente à constituição de qualquer sociedade, portanto pensar nessa diversidade é pensar na diversidade de valores sociais sem distinção alguma.

Assim, o importante é resgatar todo valor histórico cultural de cada indivíduo indistintamente, buscando a integração e a socialização para que, não se sintam mais um número, mais uma cadeira ocupada em sala de aula, mas sintam-se pessoas capazes de integrar-se no ensino aprendizagem, no entanto, a prática pedagógica deve acontecer sucessivas mudanças, buscando novos métodos de ensino, novos currículos, novos valores e novas práticas educacionais.

Segundo Edler (2018), não se trata apenas de garantir a matrícula e conseguir um lugar numa turma para os alunos especiais. Embora o tema esteja ganhando espaços nos fóruns nacionais e internacionais, deve ser debatido. Os educadores devem examinar a questão, buscando seus pontos e contrapontos, sempre em busca de boa qualidade das respostas educativas das escolas, para tanto, de um lado, há que remover as barreiras arquitetônicas e de outro melhorar a qualidade da aprendizagem e das interações entre todos os alunos.

Quanto à modalidade de inserção, uma das opções de integração escolar denomina-se corrente principal e seu sentido é analógico a um canal educativo geral, que em seu fluxo vai levando todo tipo de aluno, com ou sem capacidade ou necessidade específica. O aluno com necessidades especiais ou com dificuldades de aprendizagem, pelo conceito referido, deve ter acesso à educação, sua formação sendo adaptado às suas necessidades específicas. Existe um leque de possibilidades e de serviços disponíveis aos alunos, que vai de inserção as classes regulares ao ensino em escolas especiais.

Na atualidade, a educação inclusiva é concebida como modalidade com especificidade ao educando com a procura e o desenvolvimento de novos meios de educar, de forma apropriada a diversidade dos educandos que seja conciliável aos

princípios democráticos da educação para todos (MANTOAN, 2011), o que dizer que educação inclusiva estar em harmonia como propósito da educação geral, incumbindo-se de arcar com sua responsabilidade com as crianças com necessidade especiais.

Conforme afirma Oliveira (2018, p.33):

O princípio orientador da educação Brasileira contemporânea é o da escolarização com qualidade social para todos, e as diretrizes nacionais instituídas pela resolução nº 02/2001 do CNE destacam necessidade de construção, no sistema regular de ensino de ensino, de condições de escolarização para todos os alunos, inclusive para aqueles alunos com deficiências, garantindo atendimento especializado sempre que necessário para aluno e o apoio educacional à escola no seu conjunta.

A Educação Inclusiva segue o mesmo propósito dos aspectos gerais da educação comum, oferecendo o atendimento de pessoas com necessidades especiais na educação, favorecendo a sua participação na sociedade, criando alternativas de atendimentos especializados, com metodologias de acordo com sua necessidade e fazendo uso de recursos e matérias especializados.

### **3. A ludicidade como contribuição no processo de inclusão: características e espécies**

Segundo Nhary (2006) as atividades lúdicas são importantes no desenvolvimento do sujeito que tenha ou não alguma limitação, durante as atividades lúdicas todos são vistos como capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas, intelectuais, sociais. Desta maneira, o educando especial é incluído através da ação lúdica. Isso porque o mais importante nestas atividades é o desejo de estar junto com o outro, mesmo que seja para competir, é poder usufruir do movimento de prazer.

Considera-se que o processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar utilizando a atividade lúdica torna-se elemento motivador e facilitador, fazendo com que os educandos com necessidades especiais possam assimilar os conteúdos, vivenciem valores e atitudes de maneira prazerosa e divertida. “Qualquer jogo que possa proporcionar ao aprendiz uma forte curiosidade e interesse, faz dessa prática algo significativo na busca por novos conhecimentos e saberes.” (DOS SANTOS SILVA et al, 2022, p.249).

A ludicidade constitui um instrumento pedagógico essencial, sendo utilizado como meio de interação ou como forma de despertar na criança o interesse pela

leitura e escrita, possibilitando a formação do autoconceito positivo, havendo assim um desenvolvimento integral do educando.

Portanto, brincar é uma necessidade básica. Reforçando esta afirmação, Santos (2010) destaca que:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permite a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolver efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente (p. 20).

Portanto, quando se valoriza as atividades lúdicas, percebe-se como a atividade natural, espontânea é necessária para o aluno, pois através dela, o educando pode exercer sua capacidade de criar e imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são ofertadas. Diante disso a atividade lúdica pode contribuir para melhorar o processo de aprendizagem do portador de necessidades especiais e sua inclusão no ambiente escolar.

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

Portanto, no processo de ensino aprendizagem dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental contribui para o desenvolvimento aprendizado da criança, pois ela por si, só já possui suas necessidades de brincar, jogar, então o professor deve aproveitar-se dessas necessidades e aplicar a atividades lúdicas educativas, que irá proporcionar as crianças o prazer funcional, ou seja, o brincar com uma função, uma finalidade, e obterá bons resultados em relação à aprendizagem.

Em relação às características das atividades lúdicas BRASIL (p. 43, 2006) afirma que: "É preciso que alguns pontos sejam enfatizados, para que uma atividade pedagógica seja lúdica, que permita à fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, pois do contrário será compreendido apenas como mais um exercício".

As atividades lúdicas tornam-se significativas a medida que a criança se desenvolve, pode-se dizer que o lúdico se torna um meio facilitador da alfabetização, pois a criança que tem uma infância bem estruturada, com certeza vai adquirir segurança de si própria.

Para Almeida (p.101, 2003) "O método lúdico de ensinar, consiste em alfabetizar a criança, de forma prazerosa, participativa, por meio de textos, frases e palavras significativas relacionadas ao seu mundo e sua vida". À medida que a criança cresce é por meio da brincadeira que ela se comunica com o outro e aprende a se relacionar, sendo assim é através da brincadeira e da relação com o brinquedo que ela expressa seus sentimentos, por isto pode-se dizer que eles são um elemento transmissor e dinamizador de costumes e de suas condutas.

Segundo Vygotsky (1994), para compreender a passagem de um estágio de desenvolvimento da criança para outro, somente é possível através das brincadeiras, que ela realiza, uma vez que o brincar já é de natureza da própria criança. Sendo assim, é possível afirmar que o lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento do aluno, por ser uma necessidade da criança e utilizar das brincadeiras para vivenciar situações de seu cotidiano seja de socialização ou conflituosas. Com os desafios lúdicos o professor estimula o pensamento, desenvolvem a inteligência, fazendo com que a criança alcance níveis de desenvolvimento que só seu interesse pela atividade pode provocar.

## **4. Ludicidade e inclusão: uma combinação que favorece o processo pedagógico no 1º e 2º anos do ensino fundamental**

### **4.1.O lúdico como ferramenta de estímulo a inclusão escolar**

A inclusão não é uma prática educativa a ser feita de qualquer forma, exigem conhecimento de pais, professores e demais profissionais e sociedade. Ela reforça a prática de que as diferenças podem ser aceitas e respeitadas. Atualmente, na sociedade percebe-se a fase de mudanças nos setores: educacional, político e social e econômico.

Com isso, é importante evitar os erros do passado e criar para os alunos com necessidades especiais estratégia em sala de aula e recursos adequados para desenvolver melhor o conhecimento de modo agradável nos espaços educacionais, favorecendo com isso uma verdadeira inclusão no espaço escolar.

Diante disso os autores estudados mostraram em suas pesquisas que é possível incluir pessoas com necessidades especiais no ambiente escolar utilizando a ludicidade com instrumento importante para essa conquista. Mais também poder público tem um papel fundamental para alcançar esses anseios, investindo mais em estrutura física das escolas e formação dos profissionais para atender a demanda.

Diante disso, ainda é necessária a quebra de paradigmas para mostrar a todos que cada indivíduo que possui ou não alguma deficiência deve ter seus direitos respeitados. A inclusão "passa por uma mudança no modo de vermos o outro, de agirmos para que todos tenham seus direitos respeitados." (MANTOAN, 2001).

Enfatiza-se ainda que a ludicidade possa ajudar tanto no processo de ensino-aprendizagem do aluno portador de necessidades especiais quanto os outros alunos considerados "normais". Portanto o lúdico deva ser valorizado e divulgado em todas as escolas como instrumento facilitador e construtor de conhecimentos dentro do processo inclusão para todos alunos com ou sem deficiência. "O jogo é considerado uma atividade necessária para que se desenvolva a aprendizagem do aluno. " (DA SILVA, 2022, p.200).

O professor é a peça fundamental deste processo, devendo ser considerado um elemento essencial. Pode-se dizer que quanto maior e mais ricos forem seus conhecimentos maiores serão as possibilidades de desempenhar uma prática educacional consistente e significativa, conforme afirma Nóvoa (1991, p. 34)

Não é possível construir um instrumento pedagógico para além dos professores, isto, é que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer com isto, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo.

O professor em sua jornada diária em sala de aula é preciso que busque novas formas de tornar o ensino estimulante e eficaz conforme nos afirma o caderno pró-letramento (2008, p. 6) "o ensino estimulante junta o prazer e o divertimento a aprendizagem", sendo assim diante disso é necessário criar situações de ensino aprendizagem possibilitando um trabalho com dimensões lúdica dentro e fora da aula. Sendo necessário que o professor esteja atento as perguntas e soluções que os alunos propõem e o momento da atividade lúdica é um espaço de grande aproveitamento para isso.

Desta forma, o professor visualiza melhor as estratégias e os progressos que cada aluno está fazendo, sendo necessário, portanto interagir com os alunos, e direcioná-los a aprendizagem. Para que o professor introduza jogos no dia-a-dia de sua classe ou planeje atividades lúdicas, é preciso que ele acredite que brincar é essencial na aquisição de conhecimentos, do desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade.

Portanto, para que a aprendizagem seja significativa se necessário que haja um relacionamento entre o conhecimento a ser aprendido e aquilo que o aprendiz já

sabe, juntamente com coerência e sequência, para uma melhor absorção dos conhecimentos descobertos.

#### **4.2.A importância da ludicidade no processo de inclusão**

A inclusão de pessoas com deficiência na escola expressa a conflagração educacional, que abriu caminhos importantes até que se atinja a inclusão social, se enraizando aos poucos nos diversos sistemas revelando assim uma escola democrática, solidária e aberta a diversidade, para alcançar os objetivos de igualdade a todos.

De acordo com Fumegalli (2012, p.18)

De fato, todos devem fazer parte, do Sistema Educacional inclusivo onde deve ser proibido a utilização de práticas discriminatórias para que se garanta igualdade de oportunidades. Discriminação que, muitas vezes, acontece em condutas veladas que frustram e que negam ou restringem o direito de acesso a um direito que é de todos.

A integração de pessoas com necessidade especiais dentro de uma escola presume reflexões da inovação no sistema educacional que resultara no reconhecimento de que as diferenças do outro é inabalavelmente diferente, apesar de se perceber que escolas e professores não estão compreendendo a inclusão como as diferenças que a mesma pressupõe, mesmo que exagere-se a quantidade de alunos em uma sala de aula, porém é sempre importante tentar compreender cada um em sua individualidade oferecendo um ensino adequado, pois é possível perceber que todos apesar de sua deficiência possui capacidade inerentes a suas limitações.

A inclusão não deve ser uma imposição, ela visa uma simples evolução educacional, onde por meio da alteridade e empatia reconhecemos o outro com suas possibilidades e evoluções. A inclusão deve ser sinônimo de entendimento das diferenças. Devido a um percurso histórico e sociocultural sabemos que alunos/professores ainda não estão preparados para lidar com as limitações individuais, e que essa exclusão, falta de conhecimento e convivência pode acarretar a violência em sala de aula, somada a uma perseguição. (LADEIRA et.al, 2017, p.58).

A inclusão dentro do ambiente educacional é vista de lados diferentes, aonde de um lado estar a socialização de maneira positiva onde as crianças interagem normalmente uma com as outras sem apontar diferenças, já de um ângulo negativo é vista pelo tratamento e falta de apoio aos professores pelo governo.

#### **4.3. Professor e seu papel na educação inclusiva**

A Educação Inclusiva é ainda uma nova área de estudo dentro da pedagogia, pois ainda existem muitos professores despreparados quanto à compreensão da estrutura social das pessoas “diferentes”, que desde o início do interesse pela inclusão, a mesma foca no ensino com qualidade dada por professores comprometidos com tal ensino, pois conforme afirma Freire (2005, p.58), “O ideal é que na experiência educativa, educandos, educadoras e educadores, juntos ‘convivam’ de tal maneira com os saberes que eles vão virando sabedoria. Algo que não é estranho a educadores e educadoras.”

Muitos professores com ingresso de aluno com necessidade especiais na escola percebem a necessidade de rever sua metodologia e didática de ensino, já que muitos não possuem formação adequada para um atendimento especializado.

A articulação entre os educadores é urgente, pois existe a necessidade de uma redefinição do papel do professor e de sua forma de atuar, no pensamento sistêmico. É necessário pensar na aprendizagem como um processo cooperativo e de transformação que proporcione a formação de alunos inseridos no mundo, e não mais em apenas uma comunidade local. (FARFUS, 2008, p. 30).

É necessário que o professor pense na educação como um todo, sendo possível ensinar todos de forma geral sem prejudicar outros, pois é preciso buscar uma ação educativa que atenda a diversidade dos alunos, excluindo qualquer tipo de situações discriminatórias para que possa ser formador de cidadãos que saibam respeitar as diferenças.

O professor deve proporcionar oportunidades para que o jogo, o brinquedo e o brincar aconteçam de um modo educativo, em espaço físico agradável e materiais pedagógicos apropriados que possibilitem convívios enriquecedores e prazerosos. As atividades lúdicas devem ser intervindas pelo educador sempre que necessário de maneira seja esclarecido às dúvidas e que estimule a busca de soluções, onde a cooperação prevaleça.

A ludicidade deve estar presente nas aulas do professor sempre que indicarem que serão eficientes, contribuindo com isso, para a assimilação dos conteúdos e no desenvolvimento integral do educando. Muitas atividades lúdicas auxiliam a criança a abstrair e formar conceitos que não conseguiria por outros métodos de aprendizagem. Ensinar o educando a partir do lúdico permite que ele experimente inúmeras possibilidades e caminhos, pois quando se gosta do que se realiza, aprende-se muito melhor.

Portanto, a ludicidade deve estar presente constantemente nas práticas pedagógicas dos educadores, pois a mesma é muito importante e essencial para

desenvolvimento do educando com necessidades educativas especiais, como também das demais crianças. Diante dessa realidade é preciso buscar novos caminhos para enfrentar os desafios desse milênio e nesse cenário que será inevitável a busca do prazer para educação inclusiva, através da ludicidade.

Santos (2000) salienta isto quando explica que: o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão, construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p. 110).

## **5. Considerações Finais**

No decorrer da elaboração desse artigo, foi possível observar através das leituras realizadas na pesquisa bibliográfica como as atividades lúdicas podem ajudar a escola no processo de inclusão de alunos com necessidades especiais. Pois existe hoje uma grande preocupação em desenvolver essa inclusão destes educandos no ambiente escolar. Mais as escolas ainda precisam modificações de uma estrutura melhor, de profissionais capacitados e mais comprometimentos do poder público.

Compreendeu-se, por exemplo, que a escola é um espaço fundamental para a transformação dessa realidade na inclusão de alunos com necessidades especiais e a ludicidade é um instrumento de estimulação prático utilizada em qualquer etapa do desenvolvimento da criança no 1º e 2º ano do ensino fundamental. É uma forma global de expressão que envolve todos os domínios da natureza, apresentando ainda grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual, social e didático para a criança. As brincadeiras lúdicas desenvolvem a criatividade e a espontaneidade da criança.

Portanto para que a inclusão acontece verdadeiramente às mudanças são fundamentais, mas exige esforço de todos possibilitando que a escola possa ser vista como um ambiente de construção de conhecimento, deixando de existir a discriminação de idade e capacidade. Para isso, a educação deverá ter um caráter amplo e complexo, favorecendo a construção ao longo da vida, e todo aluno, independente das dificuldades, poderá beneficiar-se dos programas educacionais, desde que sejam dadas as oportunidades adequadas para o desenvolvimento de suas potencialidades.

A hipótese do estudo se confirmou, pois, as escolas inclusivas devem reconhecer e responder às diversas dificuldades de seus alunos, acomodando os diferentes estilos e ritmos de aprendizagem e assegurando uma educação de qualidade para todos mediante currículos apropriados, modificações organizacionais, estratégias de ensino, recursos e parcerias com a comunidade.

Assim, infere-se que, segundo as literaturas pesquisadas, a inclusão de alunos com necessidades especiais pode acontecer no ambiente escolar através de atividades lúdicas, tornando esse processo não só uma obrigação legal como foi descrito na pesquisa documental, mas uma interação com todos os envolvidos que apresentam ou não de algum tipo de deficiência.

## Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, Senado, 1988.

BRASIL, **Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 2/2011**. Disponível em < <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>. > Acesso em: 12 de maio de 2020.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Para a educação Infantil**. 2ª Ed. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo na aprendizagem**. São Paulo: USP, 2001. Paulo: Cortez, 2000.

CHARLOT, Bernard. . **História da educação e da pedagogia**. São Paulo: Nacional, 2009.

DA SILVA, Luciano Martins. Jogos nas Aulas de Matemática: Novas Metodologias da Aprendizagem. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 3, p. 194-205, 2022.

DHOME, Vânia. **Jogos para a formação de competências**. 2 Ed. São Paulo: Cortez, 2009.

DOS SANTOS SILVA, Bruno Henrique Macêdo et al. Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática na Educação Básica. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 4, p. 246-254, 2022.

- FERREIRA, Maria Elisa Caputo e GUIMARÃES, Marly. **Educação inclusiva**. Editora: DP &A, 2008.
- FIGUEIREDO, Luiz A. **A infância como construção social**. Centro de Estudos da Criança. São Paulo: Universidade Federal de São Paulo, 2011.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. 3 Ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- KULMAMN Jr., Moyses. **Infância e educação infantil: Uma abordagem histórica**. 7 Ed. Porto Alegre: mediação, 2010.
- LAPIERRE, C. A. **Métodos para a educação na infância**. 2 Ed. São Paulo: Cortez, 1986.
- LIBÂNEO. J. C. **Organização e gestão da escola: Teoria e prática**. 4ed.Goiânia: Alternativa, 1994.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: Criar, fazer e jogar**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- MACHADO, Ana Clara M. **A cultura do brincar no ensino fundamental**. 2 Ed. São Paulo: Cortez, 1994.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MAUCO, Frederico P. **O lúdico na visão de Froebel**. 2 Ed. São Paulo: EDUSP, 1986.
- MEKSENAS, Paulo. **Sociologia da educação**. Editora Loyola, 2002.
- MORAIS, Lucio A. **Lúdico, aprendizagem e assimilação**. 2 Ed. São Paulo: Cutrix, 2005.
- NÓVOA, A. Para uma análise das instituições. In: NÓVOA, A. (org). **As organizações escolares em análise**. Lisboa, Dom Quixote/inst. Inovação Educacional, 1995, p.35-36.
- PIAGET. Jean. **Aprendizagem e interatividade**. 2 Ed. São Paulo: Moderna, 1999.
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2011.
- ROSA, Ana Lúcia Santa. **Lúdico: Ensinando conceitos, aprendendo com as experiências**. São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: O aluno, o adulto e o lúdico.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS. **Brincar e jogar:** Interfaces da ludicidade. 2 Ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

PINTO, Marly Rondan, **Formação e aprendizagem no espaço lúdico** – São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

MARCELINO, S.A. **Jogos, recreação e brincadeiras.** 2 Ed. São Paulo: EDUSP, 1994.

MACHADO, Mario de Almeida. **A ludicidade no contexto de sala de aula.** 2 Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1994.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

MAUCO, Fernando O. **Jogos e a infância:** relações culturais. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

MORAIS, Hilton A. **Lúdico na escola: perspectivas e desdobramentos.** Rio de Janeiro: Vozes.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **Construtivismo e aprendizagem: Aspectos metodológicos.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

PICONEZ, E. C. **Ludicidade e atividade cognitiva.** Rio de Janeiro: EDURJ, 1991.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil e fundamental: princípios e práticas.** São Paulo: Cortez, 1994

ROSA, Ana Maria de C. **Lúdico e aprendizagem: Aspectos metodológicos.** São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2009.

OLIVEIRA. Zilma Ramos de. **Educação Infantil: Princípios e métodos.** São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Educação Infantil.** 2 Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

XAVIER, Ana Lima. **História da infância na educação.** 2 Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes