

# Atividades lúdicas como ferramentas no desenvolvimento e aprendizagem escolar do atendimento educacional especializado

Jaqueline Pinafo<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho pretende refletir sobre as contribuições de uma metodologia pautada no lúdico e no uso de jogos para o desenvolvimento cognitivo em Ciências e Biologia dos alunos que frequentam a Sala de Recursos Multifuncional, objetivando contribuir para que de maneira mais significativa haja uma aprendizagem de qualidade e prazerosa nos aspectos cognitivos, afetivos, psicomotores e sociais. De natureza qualitativa, foram utilizadas atividades lúdicas direcionadas. Para UJIE (2012) quando utilizamos o lúdico na educação fazemos despertar nos alunos competências e novas formas de encarar os desafios da vida e da sociedade. Os resultados obtidos demonstraram que as atividades lúdicas, quando dirigidas, objetivadas e mediadas, são capazes de instigara vontade de aprender de forma significativa. 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 e interessados pela aprendizagem e tiveram maior frequência.

**Palavras chave:** Aprendizagem escolar; atendimento educacional especializado; ludicidade, inclusão.

---

1 Doutora pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP) – SP e professora da Educação Básica, jaquelinepinafo@bol.com.br.

## Considerações preliminares

O contexto histórico atual tem suscitado diversos estudos sobre temáticas que buscam investigar o desenvolvimento cognitivo, tanto do sujeito com desenvolvimento intelectual dentro da média, quanto de outros sujeitos que apresentam necessidades educacionais especiais almejando uma educação inclusiva em que a escola possa buscar garantir sua função que é de transmissão do conhecimento.

Nesse contexto, há toda uma discussão com relação à política de inclusão principalmente das crianças com necessidades educacionais especiais no ensino comum de modo a efetivar as possibilidades de educação desses sujeitos, sem exclusão. Destarte, uma escola inclusiva precisa estar sempre buscando concepções e paradigmas que possam renovar o seu processo educativo, caso contrário, passa a excluir cada vez mais.

A política de inclusão de alunos que apresentam necessidades educacionais especiais na rede regular de ensino não consiste apenas na permanência física desses alunos junto aos demais educandos, mas representa a ousadia de rever concepções e paradigmas, bem como desenvolver o potencial dessas pessoas, respeitando suas diferenças e atendendo suas necessidades. (BRASIL/MEC/SEESP, 2001, p. 28).

Desse modo, a educação deve preceder o desenvolvimento e acontecer na interação social de modo que os espaços escolares busquem promover o respeito às diferenças tornando-se realmente inclusivos. Esses espaços escolares inclusivos possuem seus fundamentos regulados pela concepção de identidade e diferenças em que uma complementa a outra sem excluir nenhum aluno ou mesmo rotulando ou qualificando como “grupo de especiais” ou outras designações pejorativas.

Assim, a Sala de Recursos Multifuncional 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 educacionais especiais. Nesse sentido é que surgiu a ideia desse projeto com intuito de oportunizar por meio de estratégias e recursos lúdicos a interação social bem como a aprendizagem.

Para Luckesi (2005) a ludicidade 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 séries 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.

O projeto foi desenvolvido com alunos que frequentam a Sala de Recursos Multifuncional tendo como objetivo oportunizar participação de alunos com necessidades educacionais especiais em diversos tipos de atividades lúdicas, visando a sua aprendizagem e 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.

Com o propósito de que tais atividades despertassem a curiosidade e o interesse pelos conteúdos trabalhados, jogos adaptados, histórias, poemas e a dramatização tornaram-se atividades constantes em todos os atendimentos na Sala de Recursos Multifuncional, propiciando aos alunos o desenvolvimento de diferentes habilidades entre outras, atenção, memorização, coordenação e regras. Para Ujiie,

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 (2012, p. 61).

Assim, o lúdico e o contato com jogos, 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 compreende a transformação da sociedade podendo assim intervir quando necessário em seu meio.

## Metodologia

Uma das funções da Sala de Recursos Multifuncional é de estimular a aprendizagem do aluno por meio de intervenções cognitivas adequadas, oportunizando a interação e, por meio da mediação, propiciar experiências positivas, aumentando a autoconfiança e autoestima e, conseqüentemente, aprimorando e socializando o conhecimento, gerando crescimento sociocultural, moral, afetivo e cognitivo, como pré-requisitos a sua autonomia, sendo um cidadão pleno.

Desse modo, foram desenvolvidas atividades lúdicas de maneira individual e coletiva utilizando diversos jogos educativos, e formas de contação de histórias por meio de fantoches, painel, tecnologia assistiva e materiais concretos durante os dois primeiros bimestres do ano de 2018. Como resultado desse trabalho, os alunos confeccionaram cartazes sobre as histórias que ouviram, produziram variados tipos de jogos educativos para que 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, e, ainda, estabelecendo sempre a 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.

Portanto, 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.

## **Ferramentas para a apropriação de conteúdos de crianças com necessidades educacionais especiais: jogos e brincadeiras**

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.

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 auxilie o aluno a completar seus saberes, sua apreensão de mundo.

**Figura 1:** atividade sobre os animais com alunos do 6º ano regular e no contra turno alunos da Sala de Recursos Multifuncionais com material lúdico adaptado.



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, os jogos e o lúdico podem compor esse ambiente.

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.

Almeida (2009), vai além e diz que a ludicidade tem que ser vista como instrumento pedagógico, porém cabe ressaltar que o lúdico necessita da mediação do professor, pois sem a intervenção deste, essas propostas de atividade, ao invés de recurso facilitador da aprendizagem, poderão cair

em descrédito, sendo apenas recreação banal sem nenhum objetivo de aprendizagem.

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.

## Considerações finais

Podemos dizer que no decorrer na pesquisa os dados foram nos levando a refletir sobre o fato de que a aprendizagem no contexto da educação especial inclusiva requer ainda muitos estudos, sendo preciso compreender que o processo inclusivo deve ter como objetivo respeitar a diversidade e as necessidades educativas da pessoa humana.

Nesse contexto, 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. Nesse sentido, há a necessidade de que educadores/mediadores trabalhem a inclusão, com a visão de que os jogos podem contribuir com o desenvolvimento das habilidades cognitivas e operatórias na aprendizagem.

Portanto, pôde-se concluir com esse trabalho que a realização de atividades lúdicas na educação especial contribui de forma significativa para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos de forma inclusiva.

Cabe ressaltar contudo, que o sucesso desse trabalho com atividades lúdicas deve-se ao fato de que estas foram consideradas 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. Desse modo, pode-se dizer que com o trabalho realizado por meio de atividades lúdicas, alcançou avanços no desenvolvimento dos alunos no que tange ao cognitivo e ao desenvolvimentos de habilidade como memória, concentração, atenção e criatividade.

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.

## **Agradecimentos e Apoios**

Agradecimentos à gestão da Escola Estadual Boa Esperança por apoiar e autorizar a experiência.

Agradecimento aos pais dos alunos que autorizaram a divulgação da imagem.

Apoio dos professores da sala regular dos alunos que participaram da pesquisa.

## **Referências**

ALMEIDA.M.T.P: **Brincando com palitos e adivinhações**. Petrópolis: Vozes, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Brasília: MEC/SEESP, 2001.

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 set. 2018.

UJIE, Nájela Tavares 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.