

CAPÍTULO 2

O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS INCLUSIVAS NO ENSINO FUNDAMENTAL PARA ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS



<https://doi.org/10.22533/at.ed.368172509062>

Data de aceite: 13/06/2025

Alessandra Helena Feres Fulas

Elisangela Polesel

Walderez Lourdes Dezotti Pitelli

Mayara Cristina Hernandez

Renata Cristina Dias Hernandez

RESUMO: Este artigo tem como objetivo investigar de que forma os jogos e as brincadeiras inclusivas podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais no Ensino Fundamental, promovendo, ao mesmo tempo, o respeito à diversidade e a efetiva inclusão escolar. Considera-se o Ensino Fundamental em seus nove anos de duração, conforme estabelecido pela atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). A ludicidade, quando utilizada intencionalmente no contexto pedagógico, favorece o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social dos educandos. Conforme Kishimoto (1994), os jogos e brincadeiras não apenas envolvem o aluno no processo de aprendizagem, mas contribuem para a construção de relações

sociais e para a expressão de sentimentos e ideias. A Declaração de Salamanca (1994) reforça que a escola deve se adaptar às necessidades dos educandos e não o contrário, promovendo a inclusão como princípio fundamental da educação. Assim, o estudo justifica-se pela necessidade de compreender o papel da ludicidade como ferramenta pedagógica eficaz na inclusão de alunos com deficiência, contribuindo para práticas mais humanizadas e transformadoras no ambiente escolar. A metodologia adotada é de natureza qualitativa, com enfoque bibliográfico, baseada em autores que discutem inclusão, ludicidade e desenvolvimento no contexto do Ensino Fundamental.

PALAVRAS-CHAVE: Inclusão Escolar; Jogos Educativos; Brincadeiras; Necessidades Especiais; Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

A prática pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental revela uma série de desafios no que diz respeito à construção de uma escola verdadeiramente inclusiva. A convivência com alunos que

apresentam necessidades educacionais especiais exige dos professores um olhar sensível, empático e, acima de tudo, fundamentado em estratégias que respeitem e acolham a diversidade. Como aponta Mantoan (2006), “inclusão não é colocar o aluno com deficiência na escola, mas garantir que ele aprenda, conviva, participe e se desenvolva como os demais colegas”. Isso significa romper com uma concepção de ensino padronizada e abrir espaço para práticas pedagógicas mais flexíveis e acessíveis.

Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras assumem um papel central como ferramentas de mediação no processo de ensino e aprendizagem. Para Vygotsky (1991), o lúdico cria uma zona de desenvolvimento proximal na qual a criança é capaz de realizar tarefas que, isoladamente, ainda não conseguiria. O autor afirma que “a brincadeira é a forma mais elevada do desenvolvimento na infância”, pois nela a criança internaliza papéis sociais, desenvolve a linguagem, o pensamento simbólico e a autorregulação. Ao considerar o brincar como instrumento pedagógico, é possível observar que ele contribui tanto para o desenvolvimento global da criança quanto para sua inclusão efetiva nas atividades escolares, principalmente quando adaptado às suas necessidades e potencialidades.

Ademais, a ludicidade contribui para a valorização da individualidade e da autonomia do aluno. Como reforça Oliveira (2000), “o jogo, além de ser prazeroso, é um meio pelo qual a criança experimenta, cria hipóteses, aprende a lidar com regras e coopera com os colegas”. No ambiente inclusivo, essa cooperação torna-se ainda mais relevante, pois promove o respeito mútuo e a empatia entre os estudantes, elementos essenciais para a construção de um ambiente escolar democrático. Dessa forma, a brincadeira ultrapassa o aspecto recreativo e assume uma função educativa e socializadora.

Segundo a Declaração de Salamanca (1994), as escolas devem adotar uma pedagogia centrada na criança, capaz de atender às suas necessidades diversas, reforçando que “os sistemas educacionais devem ser projetados e os programas implementados de forma a levar em conta a ampla diversidade de características e necessidades”. Diante disso, os jogos e brincadeiras inclusivas configuram-se como estratégias pedagógicas que não apenas favorecem o aprendizado, mas também contribuem para a formação de vínculos afetivos, o desenvolvimento da autoestima e a valorização da diferença.

Este artigo, portanto, propõe-se a investigar o papel das atividades lúdicas no processo de inclusão de alunos com necessidades especiais no ensino fundamental, com base em estudos teóricos e na experiência prática docente. O intuito é refletir sobre como essas práticas podem colaborar para uma escola mais justa, acolhedora e inclusiva, em consonância com os princípios de uma educação para todos.

METODOLOGIA

Este artigo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa e abordagem bibliográfica, voltada à compreensão da inclusão escolar de alunos com necessidades educacionais especiais por meio da utilização de jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas. A pesquisa qualitativa busca interpretar fenômenos sociais e educacionais em sua complexidade, permitindo uma análise mais profunda dos significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos ao contexto educacional inclusivo (Minayo, 2001).

A escolha da abordagem bibliográfica fundamenta-se na análise de obras de autores consagrados que tratam das temáticas da ludicidade, inclusão, desenvolvimento infantil e práticas pedagógicas inclusivas. Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é aquela desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente por livros, artigos científicos e documentos oficiais, sendo eficaz para o aprofundamento teórico de um tema.

Foram consultados documentos normativos como a Declaração de Salamanca (1994), bem como autores como Mantoan (2006), Vygotsky (1991), Kishimoto (1994) e Oliveira (2000), cujas contribuições são essenciais para refletir sobre práticas educativas inclusivas mediadas pelo lúdico. Além disso, o estudo dialoga com legislações e diretrizes nacionais que regulamentam a educação inclusiva no Brasil, como a Lei Brasileira de Inclusão (2015) e a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008).

A investigação não envolve coleta de dados empíricos, concentrando-se na análise e discussão teórica sobre as possibilidades de adaptação e uso de jogos e brincadeiras como instrumentos pedagógicos que favorecem a aprendizagem e a inclusão de alunos com deficiência no ensino fundamental. Assim, a metodologia adotada sustenta-se na análise crítica e interpretativa das produções acadêmicas e documentos oficiais, com o intuito de construir um olhar reflexivo e propositivo sobre o tema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de aprendizagem configura-se como um dos grandes desafios enfrentados pelos indivíduos ao longo da vida, especialmente quando estão presentes limitações de ordem física ou psicológica. Nesse sentido, o jogo apresenta-se como uma estratégia pedagógica eficaz, visto que a aprendizagem por meio do brincar ocorre de maneira simultaneamente natural e sistemática. Segundo Mantoan (2006, p. 32), “as dificuldades de alguns alunos não são apenas deles, mas resultam, em grande parte, do modo como o ensino é ministrado e de como a aprendizagem é concebida e avaliada”.

Assim, ao se tratar da inclusão no ambiente escolar, é necessário compreender que ela envolve garantir ao aluno oportunidades reais de participação, compreensão e integração aos processos oferecidos pelo sistema educacional. Considerando que crianças

com deficiência tendem a enfrentar maiores dificuldades na apropriação e assimilação dos conteúdos, o brincar assume um papel facilitador no processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma experiência lúdica e prazerosa. Nesse contexto, Coelho (2010) enfatiza que:

A sua utilização como instrumento para aprendizagem pode ser considerada como uma ação positiva, onde a percepção do lúdico passa a ser vista como uma aliada para os professores no que tange a orientar os alunos portadores de necessidades especiais em busca do desenvolvimento das suas habilidades dentro de uma perspectiva inclusiva. (COELHO, 2010, p. 8)

A ludicidade revela-se de fundamental importância para o desenvolvimento humano, uma vez que atua como catalisadora da socialização, além de favorecer o fortalecimento da autonomia, da criatividade e da capacidade imaginativa. Também contribui significativamente para o aprimoramento das funções cognitivas, ao estimular o raciocínio, a resolução de problemas, a memória, a aprendizagem e a atenção. No aspecto psicomotor, o brincar promove o desenvolvimento corporal por meio de atividades que envolvem movimentos e coordenação motora, refletindo positivamente em múltiplas dimensões do crescimento individual.

Se tratando do ingresso do aluno com necessidades especiais no ensino fundamental representa uma nova etapa em sua trajetória educacional, marcada por desafios mais complexos. Isso porque, nesse nível de ensino, os conteúdos se tornam mais densos e abstratos, e as exigências cognitivas, comportamentais e sociais aumentam significativamente. Diante desse cenário, é fundamental repensar as práticas pedagógicas para garantir que esses alunos tenham acesso real ao conhecimento e consigam se desenvolver plenamente. Segundo Oliveira (2011), a inclusão só se concretiza quando há o compromisso em adaptar o ensino às necessidades de cada estudante, respeitando suas particularidades e formas de aprender. Nesse contexto, é importante considerar os objetivos do ensino fundamental definidos pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que, em seu Art. 32, destaca que esse nível de ensino deve assegurar o desenvolvimento da capacidade de aprender, o domínio da leitura, escrita e cálculo, a compreensão do ambiente natural e social, da tecnologia, das artes e dos valores sociais, bem como o fortalecimento dos vínculos de solidariedade e tolerância. Tais objetivos reforçam a importância de práticas inclusivas que considerem a diversidade presente na sala de aula. Nesse sentido, o uso do lúdico – por meio de jogos e brincadeiras – se apresenta como uma ferramenta pedagógica potente, capaz de promover aprendizagens significativas de maneira prazerosa e acessível. Vygotsky (1998) já defendia que o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, pois é nesse espaço simbólico que a criança elabora conceitos, interage com o outro e ressignifica o mundo. Assim, ao integrar o lúdico ao cotidiano escolar, o professor potencializa o processo de ensino-aprendizagem,

favorecendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e o social do aluno com deficiência.

A inclusão escolar no ensino fundamental deve estar pautada na valorização das diferenças e na eliminação de barreiras que impedem o pleno acesso e participação de todos os alunos no ambiente educacional. De acordo com Mantoan (2003), “a escola inclusiva é aquela que não exclui ninguém do processo de aprendizagem e que busca estratégias para que todos possam aprender, ainda que de formas diferentes”. Isso implica uma mudança de postura por parte da escola, dos professores e demais profissionais da educação, reconhecendo que a presença de alunos com deficiência exige a adoção de práticas pedagógicas diferenciadas e recursos acessíveis.

Além disso, é necessário compreender que a aprendizagem de alunos com necessidades especiais não depende apenas da transmissão de conteúdos, mas da construção de um ambiente afetivo, acolhedor e estimulante. O uso de jogos e brincadeiras, nesse contexto, possibilita que esses alunos aprendam de maneira prazerosa, explorando suas potencialidades e desenvolvendo suas habilidades. Como destaca Kishimoto (1996), o jogo é uma atividade que, ao mesmo tempo em que diverte, ensina, pois coloca a criança em contato com regras, limites, cooperação e resolução de problemas. Para alunos com deficiência, esses aspectos são fundamentais, pois contribuem tanto para o desenvolvimento cognitivo quanto para a socialização.

Portanto, é imprescindível que o ensino fundamental, em sua proposta curricular e prática pedagógica, incorpore o lúdico como uma estratégia de ensino inclusivo. Segundo Silva e Santos (2017), “os jogos e brincadeiras são recursos que favorecem a mediação do conhecimento, respeitando o ritmo e as especificidades de cada criança, o que os torna essenciais no contexto da educação inclusiva”. Dessa forma, ao promover um ambiente escolar mais acessível e estimulante, a escola cumpre seu papel social de formar cidadãos críticos, participativos e conscientes de sua diversidade.

Jogos e Brincadeiras na Educação inclusiva

Desde os tempos das civilizações mais antigas, os jogos já faziam parte do cotidiano de crianças e adultos, sendo utilizados como meio de integração e inserção social. Nesse cenário, as crianças desempenhavam um papel ativo, participando de atividades que funcionavam como uma espécie de rito de passagem para a fase adulta, por meio de diferentes tipos de jogos. De acordo com Ferreira (1997):

Uma outra atividade, de caráter ritualístico, na qual estava presente o lúdico de forma muito significativa para o homem antigo, foi a dança, onde ele exibia suas qualidades físicas, seus sentimentos pela caça e pela pesca feliz ou a dramatização de qualquer evento que merecesse destaque, como os nascimentos e os funerais. A dança representava, pelo que se pode perceber, papel fundamental no processo de educação, por se fazer presente em todos os ritos que preparavam para a vida social. (FERREIRA, 1997, p. 16).

A citação evidencia que, nas antigas civilizações, práticas ritualísticas incorporavam uma variedade de elementos lúdicos, destacando-se, entre eles, a dança. Esta era utilizada não apenas como forma de entretenimento, mas também como representação simbólica de atividades fundamentais à sobrevivência, como a caça e a pesca. Suas coreografias transmitiam valores e saberes essenciais à formação dos indivíduos no contexto tribal. Nesse sentido, a dança assumia uma função pedagógica e social, configurando-se como um verdadeiro rito de passagem. Tal prática marcava a transição da adolescência para a vida adulta, contribuindo significativamente para a construção do caráter e para a preparação dos jovens à integração plena na sociedade do clã.

O ato de brincar constitui uma necessidade inata do ser humano, manifestando-se como uma forma primordial de expressão e comunicação presente desde os primeiros estágios do desenvolvimento. Trata-se de uma atividade social intrinsecamente ligada ao contexto cultural, na qual os indivíduos recorrem à imaginação e à fantasia como meios de interação com a realidade circundante, ressignificando a por meio de novas ações simbólicas. Para além de seu caráter lúdico, o brincar também assumia, em determinadas culturas, uma função ritualística, atuando como instrumento de introdução e inserção do indivíduo na vida social.

No contexto da educação inclusiva, os jogos e as brincadeiras desempenham um papel essencial como instrumentos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem, especialmente para alunos com necessidades especiais. Essas práticas lúdicas criam oportunidades para que a criança aprenda de maneira prazerosa, interativa e significativa, respeitando seus limites e potencialidades. Vygotsky (1998) ressalta que o brincar é um espaço simbólico no qual a criança experimenta papéis sociais, estrutura o pensamento e elabora conhecimentos, o que reforça sua importância no desenvolvimento integral.

De acordo com Kishimoto (2007), o jogo deve ser entendido como uma atividade voluntária, que envolve regras e prazer, e que se constitui como uma linguagem da infância. “O jogo é uma atividade de representação que possibilita à criança expressar suas emoções, elaborar conflitos e construir conhecimentos” (KISHIMOTO, 2007, p. 25). Esse aspecto é ainda mais relevante quando pensamos em alunos com deficiência, pois o lúdico proporciona múltiplas formas de expressão e comunicação, muitas vezes mais acessíveis do que a linguagem verbal ou escrita. Assim, o jogo vai além do simples entretenimento, funcionando como uma ferramenta pedagógica fundamental no processo de inclusão.

No ambiente escolar, os jogos e as brincadeiras podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de cada aluno, garantindo sua participação ativa nas atividades propostas. Segundo Santos e Silva (2019), “a ludicidade é uma ponte entre o mundo interno da criança e o universo do conhecimento formal, sendo ainda mais importante quando se trata de crianças com deficiências, pois contribui para sua autonomia e autoestima”. Essas atividades proporcionam não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também habilidades

sociais, como cooperação, empatia, respeito e trabalho em equipe, sendo cruciais para a formação integral dos alunos, em especial para aqueles com necessidades especiais.

A mediação do professor é fundamental nesse processo. Ele deve atuar como facilitador, criando situações de aprendizagem que envolvam todos os alunos, valorizando a diversidade e promovendo a interação entre os colegas. Como afirmam Oliveira e Rodrigues (2016), o uso do lúdico permite a construção de um ambiente educativo inclusivo, em que “as diferenças são reconhecidas e respeitadas, e não vistas como obstáculos à aprendizagem”. O papel do educador, portanto, é reconhecer as necessidades individuais e proporcionar um espaço em que todos possam se desenvolver sem barreiras.

Complementando essa ideia, Padilha (2000) destaca que o professor tem

...seu papel de conhecer, reconhecer e programar a sua tarefa de criação positiva de formas de trabalho, que respondam às particularidades de seus educandos; tanto as particularidades pessoais de gênese biológica quanto as que são construídas na vida social, nas relações concretas de vida de cada um. (PADILHA, 2000, p.4).

Isso reforça a importância do planejamento pedagógico sensível, que considere as especificidades de cada aluno, buscando formas de inclusão que promovam o protagonismo de todos os estudantes, especialmente os com deficiência.

Além disso, jogos e brincadeiras contribuem para reduzir barreiras atitudinais, já que estimulam a convivência entre crianças com e sem deficiência, promovendo uma cultura de respeito e inclusão. Brincando, as crianças se percebem como parte de um grupo, aprendem a lidar com frustrações, a resolver conflitos e a valorizar o outro. “No brincar, todos são iguais: o que importa não é a limitação, mas o envolvimento, o entusiasmo e a criatividade de cada um” (LACERDA et al., 2017, p. 111). Essa vivência coletiva fortalece laços afetivos e sociais, preparando as crianças para conviverem em um mundo plural, onde as diferenças são celebradas.

Nesse sentido, é importante destacar a reflexão de Fleuri (2003), ao afirmar que:

Não se trata de reduzir o outro ao que nós pensamos ou queremos dele. Não se trata de assimilá-lo a nós mesmos, excluindo sua diferença. Trata-se de abrir o olhar ao estranhamento, ao deslocamento do conhecido para o desconhecido, que não é só o outro sujeito com quem interagimos socialmente, mas também o outro que habita em nós mesmos (FLEURI, 2003, p. 9).

Essa citação nos convida a compreender a inclusão como um movimento de escuta e reconhecimento do outro em sua singularidade, rompendo com lógicas homogeneizantes e promovendo um espaço educativo mais humano e plural.

Por fim Oliveira (2003),

“o aprendizado deve acontecer dentro de um ambiente que seja agradável e atrativo aos aprendizes, além de respeitar os diferentes níveis de raciocínio e as habilidades que são próprias de cada etapa do desenvolvimento humano. Com a utilização dos jogos o professor pode propiciar aos alunos

a vivência em equipe, desenvolver a criatividade e a imaginação, além de proporcionar oportunidades de autoconhecimento, de descobertas de potencialidades, promover a formação da autoestima e a prática de exercícios de relacionamento social. Mas, para isso ocorrer, deve estar convencido de que o jogo é um instrumento cognitivo e afetivamente significativo e que pode trazer enriquecimento das atividades pedagógicas." (OLIVEIRA, 2003, p. 123-124).

Esse aspecto da prática pedagógica enfatiza a necessidade de um ambiente escolar que seja acolhedor, inclusivo e estimulante, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem que respeite suas individualidades e potencialidades.

Portanto, é evidente que o uso de jogos e brincadeiras na educação inclusiva não é apenas uma estratégia pedagógica, mas uma prática humanizadora, que reconhece o potencial de cada aluno e contribui para a construção de uma escola mais justa e democrática. Investir no lúdico como ferramenta de inclusão é garantir que todos tenham o direito de aprender, de se expressar e de conviver em um ambiente que respeite e celebre as diferenças.

Adaptações pedagógicas de jogos e brincadeiras para alunos com necessidades especiais

Os jogos e as brincadeiras de caráter lúdico, quando devidamente adaptados, têm ganhado destaque como ferramentas pedagógicas que contribuem significativamente para a promoção de uma educação inclusiva. Tais recursos oferecem suporte metodológico aos educadores, sendo, portanto, de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é essencial que esses instrumentos não sejam compreendidos unicamente como formas de entretenimento para crianças com deficiência. Nesse sentido, Teixeira (1995) adverte:

O jogo é um fator didático altamente importante; mas do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado. (TEIXEIRA, 1995, p.49).

Em outras palavras os jogos e brincadeiras desempenham um papel crucial no desenvolvimento e aprendizagem do aluno, sendo por meio dessas atividades que a criança consegue se desenvolver de maneira eficaz.

Considerando a presença de alunos com necessidades especiais no ensino fundamental exige não apenas um olhar mais atento por parte dos educadores, mas também a implementação de estratégias pedagógicas inclusivas que promovam o desenvolvimento integral desses estudantes. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras surgem como importantes instrumentos de mediação da aprendizagem. No entanto, para que essas práticas lúdicas realmente favoreçam a inclusão, é necessário que sejam adaptadas de acordo com as especificidades de cada aluno.

Segundo Mantoan (2003), a inclusão escolar implica reconhecer e respeitar as diferenças, o que demanda a reformulação das práticas pedagógicas tradicionais. “A inclusão é um processo que não admite padrões rígidos de ensino e aprendizagem, mas propõe um currículo flexível e aberto às singularidades” (MANTOAN, 2003, p. 38). A partir dessa perspectiva, as atividades lúdicas devem ser adaptadas para atender às diferentes necessidades, proporcionando condições equitativas de participação.

Kishimoto (2011) destaca que o jogo, além de promover o prazer e o engajamento, pode ser um importante recurso para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. No entanto, sua eficácia no contexto da educação inclusiva depende de uma proposta pedagógica que compreenda a ludicidade como linguagem universal, mas que respeite as formas individuais de expressão e aprendizagem. “Ao adaptar um jogo, o professor não retira seu caráter lúdico, mas amplia sua acessibilidade” (KISHIMOTO, 2011, p. 89).

Para tanto, é fundamental que o educador conheça as limitações e potencialidades de seus alunos, para propor jogos que estimulem a participação ativa de todos. Lucena e Passos (2017) reforçam que as adaptações devem considerar não apenas o conteúdo, mas também os materiais, o espaço e a forma de condução da atividade. Por exemplo, jogos que exigem habilidades motoras finas podem ser adaptados com peças maiores e mais fáceis de manusear; atividades que envolvem leitura podem ser complementadas com imagens, áudios ou apoio de colegas.

Além disso, é importante que as adaptações não gerem segregação, mas sim favoreçam a convivência entre todos os estudantes. “As estratégias inclusivas não devem isolar os alunos

com deficiência, mas inseri-los em uma prática coletiva que respeite e valorize suas diferenças” (LACERDA, 2017, p. 112).

Nesse sentido, o papel do professor é essencial. Cabe a ele planejar, mediar e avaliar as atividades com intencionalidade pedagógica, promovendo o engajamento de todos os alunos. Segundo Vygotsky (1991), “o aprendizado humano pressupõe uma natureza social, sendo mediado pela interação com o outro”, o que reforça a importância de práticas colaborativas, como os jogos em grupo, no contexto da educação inclusiva.

Portanto, adaptar jogos e brincadeiras para alunos com necessidades especiais é uma prática pedagógica que vai além da modificação de regras: trata-se de garantir a todos o direito à aprendizagem e à convivência. A ludicidade, quando pensada de forma acessível e intencional, torna-se um poderoso instrumento de transformação no ambiente escolar.

O papel do professor mediador na Educação Inclusiva

A presença de alunos com necessidades especiais no ensino fundamental exige não apenas um olhar mais atento por parte dos educadores, mas também a implementação

de estratégias pedagógicas inclusivas que promovam o desenvolvimento integral desses estudantes. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras surgem como importantes instrumentos de mediação da aprendizagem. No entanto, para que essas práticas lúdicas realmente favoreçam a inclusão, é necessário que sejam adaptadas de acordo com as especificidades de cada aluno.

Segundo Mantoan (2003), a inclusão escolar implica reconhecer e respeitar as diferenças, o que demanda a reformulação das práticas pedagógicas tradicionais. “A inclusão é um processo que não admite padrões rígidos de ensino e aprendizagem, mas propõe um currículo flexível e aberto às singularidades” (MANTOAN, 2003, p. 38). A partir dessa perspectiva, as atividades lúdicas devem ser adaptadas para atender às diferentes necessidades, proporcionando condições equitativas de participação.

Kishimoto (2011) destaca que o jogo, além de promover o prazer e o engajamento, pode ser um importante recurso para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. No entanto, sua eficácia no contexto da educação inclusiva depende de uma proposta pedagógica que compreenda a ludicidade como linguagem universal, mas que respeite as formas individuais de expressão e aprendizagem. “Ao adaptar um jogo, o professor não retira seu caráter lúdico, mas amplia sua acessibilidade” (KISHIMOTO, 2011, p. 89).

As práticas de ensino tradicionais não contribuem para a aprendizagem de todos os alunos, e “desta forma ao se pensar em formação continuada de professores, sobretudo de

maneira colaborativa, a que se considerar que o lúdico deve permear o processo ensino aprendizagem.” (CAPELLINI; LANGONA; FONSECA, 2010, p. 1). A ludicidade, nesse sentido, ultrapassa o mero entretenimento e se torna uma ferramenta essencial na promoção da aprendizagem significativa e da autonomia do aluno. Através do ato de brincar, a criança desenvolve a capacidade de criar, imaginar, cooperar e confiar em si mesma. Vigotsky apud Mrech (2008, p. 3) pondera que “a arte de brincar pode ajudar a criança portadora de necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesmo.”

Para tanto, é fundamental que o educador conheça as limitações e potencialidades de seus alunos, para propor jogos que estimulem a participação ativa de todos. Lucena e Passos (2017) reforçam que as adaptações devem considerar não apenas o conteúdo, mas também os materiais, o espaço e a forma de condução da atividade. Por exemplo, jogos que exigem habilidades motoras finas podem ser adaptados com peças maiores e mais fáceis de manusear; atividades que envolvem leitura podem ser complementadas com imagens, áudios ou apoio de colegas. Além disso, é importante que as adaptações não gerem segregação, mas sim favoreçam a convivência entre todos os estudantes. “As estratégias inclusivas não devem isolar os alunos com deficiência, mas inseri-los em uma prática coletiva que respeite e valorize suas diferenças” (LACERDA, 2017, p. 112).

As atividades lúdicas e exploratórias ajudam a reconhecer as potencialidades de cada um, a desenvolver o raciocínio, a usar os gestos para exprimir ideias, pensamentos e emoções, além de permitirem que a criança entre em contato com seu próprio corpo e com suas possibilidades de movimentação, desenvolvendo sua consciência corporal e autoconhecimento. Os jogos educativos também são capazes de despertar na criança “a curiosidade e principalmente, o interesse em aprender, além de melhorar a auto-confiança. Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado” (MARTUCCI; FRÈRE; OLIVEIRA, 2010, p. 1). De fato, “é possível mediante o brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.” (CAPELLINI; LANGONA; FONSECA, 2010, p. 2).

Além dos jogos tradicionais, recursos didáticos digitais e softwares educativos têm sido elaborados para atender transtornos específicos, como o Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH). Esses recursos utilizam técnicas eficientes para cativar a atenção e melhorar a concentração, bem como desenvolver habilidades cognitivas como memória e visão espacial. Um exemplo disso é um jogo interativo que narra as aventuras de um garoto chamado Ted, cujo enredo envolve a resolução de desafios baseados na leitura e associação de palavras com objetos concretos do cenário. Segundo Martucci, Frère e Oliveira (2010, p. 2): Durante o jogo, palavras contidas nas frases são destacadas e a história é temporariamente travada, até que as crianças associem à um objeto disponível no cenário. Este tipo de atividade está diretamente relacionada ao desenvolvimento de algumas das capacidades de leitura.”

Esse tipo de proposta mostra como o lúdico pode ser adaptado para favorecer habilidades específicas, promovendo ao mesmo tempo o engajamento e a aprendizagem. Cabe destacar que o processo de ensino-aprendizagem pautado nessa perspectiva lúdica tem a criatividade como a mola propulsora, além de ser uma alternativa ao enfrentamento das dificuldades escolares.

Nesse sentido, o papel do professor é essencial. Cabe a ele planejar, mediar e avaliar as atividades com intencionalidade pedagógica, promovendo o engajamento de todos os alunos. Segundo Vygotsky (1991), “o aprendizado humano pressupõe uma natureza social, sendo mediado pela interação com o outro”, o que reforça a importância de práticas colaborativas, como os jogos em grupo, no contexto da educação inclusiva.

Portanto, adaptar jogos e brincadeiras para alunos com necessidades especiais é uma prática pedagógica que vai além da modificação de regras: trata-se de garantir a todos o direito à aprendizagem e à convivência. A ludicidade, quando pensada de forma acessível e intencional, torna-se um poderoso instrumento de transformação no ambiente escolar, revelando-se como uma das mais eficazes estratégias de inclusão e desenvolvimento integral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa permitiu refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas eficazes para promover a inclusão de alunos com necessidades especiais no ensino fundamental. O uso de atividades lúdicas, além de tornar o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso, fortalece o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional dos estudantes, conforme apontam Vygotsky (1991) e Kishimoto (2007). A ludicidade se revela, assim, uma aliada poderosa na construção de uma escola verdadeiramente inclusiva, capaz de acolher e respeitar a diversidade.

Observou-se que, no ensino fundamental, os desafios enfrentados pelos alunos com deficiência se intensificam devido ao aumento da complexidade dos conteúdos e das exigências pedagógicas. Nesse contexto, a atuação do professor como mediador se torna essencial. Ele deve planejar e implementar estratégias adaptadas que possibilitem a todos os alunos o acesso

ao currículo, conforme defendem Mantoan (2006) e Oliveira (2014). A mediação pedagógica deve promover o engajamento, a autonomia e a interação social entre os estudantes, contribuindo para a construção de um ambiente escolar mais democrático e participativo.

Conclui-se, portanto, que a inclusão escolar vai além da simples inserção física do aluno com deficiência na sala de aula: ela exige práticas pedagógicas intencionais, fundamentadas e sensíveis às necessidades de cada estudante. Os jogos e as brincadeiras, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, tornam-se recursos acessíveis e potentes para favorecer o aprendizado, o pertencimento e a valorização das diferenças. Dessa forma, reafirma-se a importância de repensar a formação docente, o currículo e a organização escolar sob uma perspectiva inclusiva, que reconheça a ludicidade como direito de todos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **A pedagogia dos afetos**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: MEC/UNESCO, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Resolução SE Nº 95, de 21 de novembro de 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducespecial.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência** (Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015). Diário Oficial da União, Brasília, 6 jul. 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 12 nov. 2024.

CAPELLINI, Vera Lúcia; LANGONA, Fernando Augusto Ramos; FONSECA, Lílian Cristina Lopes da. **Jogos cooperativos e o processo de inclusão escolar: repensando o papel do professor.** São Carlos: UFSCar, 2010.

CARVALHO, R. E. **Inclusão: a educação do aluno com necessidades educacionais especiais.** São Paulo: Loyola, 2008.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 10. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

LACERDA, C. B. F. et al. **Brincar é para todos: o lúdico como ferramenta de inclusão escolar.** Revista Educação Especial, v. 30, n. 60, p. 105-115, 2017.

LACERDA, C.; KISHIMOTO, T. M.; LUCENA, S. A.; PASSOS, V. M. **Educação infantil: fundamentos, políticas e práticas.** São Paulo: Cortez, 2017.

LACERDA, Cíntia Regina. **Educação Inclusiva e Currículo Escolar: desafios e possibilidades.** Curitiba: CRV, 2017.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

MANTAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MARTUCCI, Elaine Cristina; FRÈRE, Sílvia Maria; OLIVEIRA, Priscila Rossignoli de. **Jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento.** Curitiba: Intersaberes, 2010.

MRECH, Maria Aparecida. **A arte de brincar no processo ensino-aprendizagem de crianças portadoras de necessidades especiais.** Londrina: UEL, 2008. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/semanadeeducacao/pages/arquivos/15.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2024.

NÓVOA, A. **Os professores e sua formação.** Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1992.

OLIVEIRA, M. A.; RODRIGUES, C. F. **Educação lúdica e inclusão: práticas pedagógicas em contextos escolares diversos.** Cadernos de Educação, v. 10, n. 3, p. 67-79, 2016.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizagem e desenvolvimento – um processo sócio- histórico.** São Paulo: Scipione, 2014.

SANTOS, J. M.; SILVA, R. A. **Ludicidade e inclusão: estratégias pedagógicas para crianças com deficiência.** Revista Brasileira de Educação Inclusiva, v. 7, n. 2, p. 45-58, 2019.

YGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995.