

A LUDICIDADE E A EDUCAÇÃO ESPECIAL E O PROCESSO DE INCLUSÃO EM ESCOLAS REGULARES NO ENSINO MÉDIO: DA OBRIGATORIEDADE AOS DESAFIOS

Gustavo Molina Figueiredo ¹
Sawana Araújo Lopes de Souza ²

RESUMO

A ludicidade é uma característica marcante no universo dos adolescentes, pois, é uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos jovens, ajudando-os a desenvolver habilidades como a resolução de problemas, a comunicação e a cooperação. Quando se fala, propriamente, em Educação Especial, há, ainda, amplas discussões no âmbito brasileiro sobre as possíveis metodologias e métodos inclusivos que concretizam prática do direito atribuído ao indivíduo. A pesquisa se baseia em um referencial teórico-metodológico que enfatiza o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos adolescentes por meio da ludicidade, destacando teóricos como Piaget (1972) e Kishimoto (2011). Para desenvolver a problemática o estudo tem como objetivo geral analisar como a ludicidade tem contribuído para a inclusão de alunos com necessidades especiais no ensino médio. E como objetivos específicos tem-se: Discutir sobre a ludicidade e a educação especial no ensino médio; caracterizar acerca dos aspectos que estão sendo abordados sobre ludicidade e a educação especial na literatura; avaliar acerca da inserção da ludicidade e da educação especial nas políticas educacionais. Os principais resultados indicam que a ludicidade desempenha um papel crucial na inclusão, permitindo o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas dos alunos, além de promover a integração e a sociabilização entre eles. No entanto, são identificados desafios como a falta de formação adequada dos professores, a escassez de recursos e materiais didáticos adaptados, bem como a resistência social. Conclui-se que é fundamental investir em políticas públicas e capacitação dos profissionais da educação para promover a ludicidade e a inclusão nas escolas regulares, criando ambientes acolhedores e inclusivos nos quais todos os alunos possam se desenvolver plenamente e alcançar seu máximo potencial.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação Especial, Inclusão, Ensino Médio.

INTRODUÇÃO

A educação é definida como o processo de dar ou receber instrução sistemática (FERREIRA, 2007) ao passo que educar alguém é fornecer uma instrução intelectual, moral e social. Logo, pode-se ver que a educação diz respeito não apenas ao progresso intelectual, mas também ao desenvolvimento social e pessoal. Além disso, a instrução é apenas uma forma de ensino, e outros aspectos da pedagogia incluem: modelagem, questionamento e estruturação de tarefas ao longo do ensino-aprendizagem.

¹ Doutorando do Curso de Ciências da Educação da Universidade Ivy Enber Christian University – UniEnber - USA, gustavo.molina17@yahoo.com.br;

² Professora Orientadora: Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFPB), Universidade Federal do Paraíba – PB, advisor@enberuniversity.com

Com base na Constituição Federal de 1988, a educação é um direito de todos, resguardadas as melhores e mais contributivas estruturas para sua formalização. Todavia, quando se fala, propriamente, em Educação Especial, há, ainda, amplas discussões no âmbito brasileiro sobre as possíveis metodologias e métodos inclusivos que concretizam prática do direito atribuído ao indivíduo. As práticas educativas são muito heterogêneas, no contexto da educação formal global, apresentando divergências em razão do contexto social, cultural e político e econômico de cada sociedade. No Brasil, existem diretrizes comuns a serem obedecidas na educação básica em todo território nacional, contudo essas não eliminam as diferenças e traços sociais, históricos e culturais de cada região, havendo inclusive o estímulo à preservação de cada cultura.

Como proposta inovadora para adaptação das práticas pedagógicas para atender as diferentes necessidades apresentadas em sala de aula, a ludicidade é potencial para despertar a motivação, interesse e abrir caminhos para o desenvolvimento social e a inclusão do indivíduo no contexto da Educação Especial inclusiva. Nesse sentido, a pesquisa tem o seguinte questionamento: qual a importância do lúdico para a integração de alunos do ensino médio com necessidades especiais em escolas regulares instauradas no Brasil?

Ao considerar o atual cenário sobre a Ludicidade no Ensino Médio após a implementação da BNCC, esse estudo tem por motivação compreender as mudanças de concepção em relação ao brincar, depois da Base Nacional Comum Curricular, pois muitas vezes o que está estabelecido em lei não acontece, ou seja, as ações indutoras não corroboram para que o que foi assumido ocorra. O lúdico é uma forma de se expressar e se integrar no ambiente que o cerca, por meio dessas atividades assimilamos valores, limites, conhecimentos em diversas áreas e desenvolvemos habilidades, também aprendemos a assumir responsabilidade. As brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida, tornando os momentos marcantes, pois a ludicidade transforma a vida dos seres humanos, faz florescer a criatividade.

O objetivo geral é analisar como a ludicidade tem contribuído para a inclusão de alunos com necessidades especiais no ensino médio. Para alcançar o objetivo geral, foram determinados os seguintes objetivos específicos: Discutir sobre a ludicidade e a educação especial no ensino médio; caracterizar acerca dos aspectos que estão sendo abordados sobre ludicidade e a educação especial na literatura; avaliar acerca da inserção da ludicidade e da educação especial nas políticas educacionais.

No que concerne ao tipo de estudo, pode-se dizer que se trata de descritiva, qualitativa, realizada pelo método da revisão da literatura. A pesquisa foi estruturada em 3 seções de desenvolvimento correspondendo a metodologia, referencial teórico e resultados e discussão. Na seção da metodologia, foi feita a exposição dos caminhos percorridos para a seleção e análise dos estudos elegíveis. Na seção do referencial teórico foram apresentados os principais conceitos abordados no estudo e, na seção dos Resultados e Discussão, foram apresentados os resultados e evidenciados as principais evidências da literatura.

METODOLOGIA

Trata-se de um levantamento bibliográfico, qualitativo de Dissertações e Teses disponíveis no catálogo da Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior (CAPES), na *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e nas reuniões nacionais da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED). Este levantamento tem o propósito de verificar os trabalhos que já foram publicados com a temática envolvendo a relação entre Ludicidade e Educação Especial.

Os parâmetros de busca indicam que todos os índices da SciELO foram considerados na pesquisa. Isso implica que os resultados abrangem todos os periódicos disponíveis na base de dados relacionados aos descritores de pesquisa utilizados. Os descritores de pesquisa são "Educação Especial" e "Ludicidade". Esses termos indicam o foco da pesquisa, que é a relação entre a educação especial e a ludicidade.

Esses parâmetros ajudaram a delimitar o escopo da pesquisa e a selecionar trabalhos acadêmicos relevantes para a análise. Para as reuniões nacionais da ANPED, consideraram-se as reuniões que ocorreram entre 2015 e 2021: 37ª Reunião Nacional da Anped (Florianópolis – 2015), 38ª Reunião Nacional da Anped (São Luís do Maranhão – 2017), 39ª Reunião Nacional da Anped (Niterói – 2019) e 40ª Reunião Nacional da Anped (Belém do Pará – 2021).

REFERENCIAL TEÓRICO

Educar é uma empreitada que demanda a colaboração de muitos, tornando-se, por essa razão, uma tarefa complexa. A principal meta da educação reside na capacidade de transformar tanto o mundo quanto as pessoas que habitam nele. Neste

contexto, reconhecemos o desafio considerável que a educação enfrenta na prática, já que é sabido que a mesma educação que instrui pode, por outro lado, prejudicar. Diante dessa dualidade, a educação se torna uma tarefa árdua e intrincada.

Portanto, é fundamental promover um sistema educacional que evolua ao longo do tempo, de modo a permitir a construção contínua do conhecimento. É importante lembrar que a escola desempenha um papel mediador nesse processo, e, como resultado, a mudança também deve ocorrer no educador. Como diz Marx (apud GADOTTI, 1992, p. 31): "o educador tem a necessidade de ser educado". A educação deve ser fundamentalmente inclusiva, pois, como afirmado por Gadotti (1992, p. 157), "a educação é, em sua essência, um processo de compreensão do mundo, pois, de fato, envolve a partilha do mundo".

É crucial considerar que aqueles que desempenham o papel de educadores estão educando todos, não apenas alguns. Portanto, é imperativo que reconheçamos, questionemos e superemos preconceitos, incentivando atitudes generosas, acolhedoras e respeitadas. Dessa forma, seremos capazes de abordar a diversidade em todas as suas dimensões e, assim, alterar o paradigma vigente. Nesse contexto, acreditamos que todas as pessoas merecem respeito, independentemente de seu gênero, idade, etnia, orientação sexual ou deficiências. Atualmente, estamos testemunhando uma mudança de paradigma que também se reflete no ambiente escolar.

O cenário educacional está se tornando cada vez mais diversificado, e o novo paradigma que emerge está diretamente relacionado à inclusão educacional, especialmente no que diz respeito à Educação Especial. De acordo com Bueno (1997, p. 38), a Educação Especial envolve a simultânea consideração de dois interesses conflitantes: por um lado, o propósito de proporcionar educação formal a crianças com necessidades especiais e, por outro lado, o potencial risco de contribuir para a segregação desses indivíduos com deficiência.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN-Lei nº 9394/1996), segundo o Artigo 58, define "educação especial" como uma modalidade de ensino, preferencialmente oferecida nas escolas regulares, destinada a educandos com necessidades especiais. De acordo com a lei, fica estabelecido que é permitido e encorajado que pessoas com necessidades especiais frequentem escolas regulares.

ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA PROMOVER A BRINCADEIRA NA ESCOLA PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

As brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de crianças e adolescentes, incluindo aqueles que integram a Educação Especial. No contexto escolar, a adoção de estratégias pedagógicas que fomentam a brincadeira pode ser particularmente vantajosa para os alunos do Ensino Médio, criando um ambiente inclusivo, motivador e enriquecedor (KISHIMOTO, 2009).

Esta seção se dedica a explorar abordagens específicas que podem ser empregadas para promover a brincadeira na escola, direcionadas aos estudantes do Ensino Médio que fazem parte da Educação Especial. Isso ressalta a relevância da brincadeira no processo educacional e enfatiza os benefícios que ela pode proporcionar a esses alunos. Para integrar adequadamente a brincadeira ao ambiente escolar, é necessário estabelecer práticas pedagógicas apropriadas (BUENO, 2004). É crucial que os educadores tenham plena consciência da importância da brincadeira e sejam encorajados a incorporá-la em suas abordagens educacionais.

São muitos os estudos e pesquisas que destacam o jogo como um dos aspectos da ludicidade mais necessários e importantes no processo de aprendizagem das crianças das series iniciais (FORTUNA, 2000; KISHIMOTO, 2011). Quanto mais se lê a respeito, mais essa verdade se sedimenta e parece que essa prática é utilizada por todos os professores; entretanto não é isso que se observa na maioria das salas de aulas, embora, hoje em dia, a escola seja para muitos o único espaço de sociabilidade e interação lúdica que possuem.

Fortuna (2000) observa que a ausência de ludicidade nas salas de aulas, ainda se origina nos professores que, apesar de muitas vezes acreditarem no contrário, pautam sua prática em aulas sem nenhum encanto, sem desafios possíveis de serem superados, em rotinas criadas para fazerem os alunos ficarem os mais quietos possíveis. A inclusão de alunos com necessidades especiais no ensino regular tem se mostrado um desafio complexo e relevante na área da Educação.

Nesse contexto, a ludicidade surge como uma estratégia pedagógica fundamental para promover o desenvolvimento integral desses estudantes. Este capítulo aborda a importância da ludicidade para alunos do Ensino Médio com necessidades especiais, destacando os benefícios cognitivos, socioemocionais e inclusivos que podem ser

alcançados. Além disso, serão apresentadas algumas práticas pedagógicas que evidenciam a relevância da ludicidade nesse contexto.

De acordo com Piaget (1972), a ludicidade é um processo de assimilação e acomodação, permitindo que os alunos assimilem novas informações e as incorporem ao seu repertório cognitivo, pois, desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo de estudantes, do Ensino Médio, com necessidades especiais visto que por meio de atividades lúdicas, esses alunos têm a oportunidade de participar ativamente na exploração, experimentação e construção de conhecimentos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram consideradas três fontes de pesquisa: CAPES, SciELO e ANPED. Na categoria CAPES, dos 334 trabalhos disponíveis, 34 (10,17%) foram retomados por ferramentas de busca ou manualmente. Dos trabalhos retomados, apenas 13 (38,2%) foram selecionados, enquanto 21 (61,8%) foram excluídos. Na base da SciELO, apenas um trabalho estava disponível, sendo que este foi retomado e selecionado. Já nas reuniões da ANPED, dos 73 trabalhos disponíveis, todos foram retomados por ferramentas de busca ou manualmente. Dos trabalhos retomados, apenas 9 (12,3%) foram selecionados, enquanto 64 (87,7%) foram excluídos.

Observa-se que houve uma maior seletividade na escolha dos trabalhos da base da CAPES, com menos da metade dos trabalhos retomados sendo selecionados. Nas reuniões da ANPED, apesar de um número maior de trabalhos selecionados, a maior parte dos trabalhos disponíveis foi excluída. Já na categoria SciELO, por ter apenas um trabalho disponível, não há como fazer uma análise comparativa com as outras categorias. A seletividade na seleção dos trabalhos pode ser explicada pela aplicação de critérios de amostragem rigorosos e pela escolha criteriosa dos descritores de pesquisa utilizados.

Além do levantamento quantitativo acerca da frequência com que o tema de Ludicidade e Educação Especial aparece na ANPED, na SciELO e na base da CAPES, buscamos identificar: os principais autores e a frequência com que aparecem nos 23 trabalhos selecionados; as Instituições de Ensino Superior (IES) em que essas pesquisas foram realizadas; as palavras-chave, a metodologia das pesquisas e as principais conclusões. As principais características dos estudos selecionados foram apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1: Principais características dos estudos selecionados

Fonte	Ano	Título	Autores	IES
CAPES	2016	Conceitos Lógicos Matemática e Sistema Tutorial Inteligente: Uma Experiência com pessoas com Síndrome de Down	Elisete, Adriana, José Luiz	Universidade Luterana do Brasil
CAPES	2016	Contextualizando a Matemática por Meio de Projetos de Trabalho em uma Perspectiva Interdisciplinar: foco na Deficiência Intelectual	Amanda Drzewinski Miranda	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
CAPES	2016	Formação Continuada de Professores para o Atendimento Educacional Especializado: Desafios e Perspectivas	Edison de Queiroz Junior	Universidade de São Paulo
CAPES	2017	Uma Reflexão Acerca da Inclusão de Alunos Autistas no Ensino Regular	Elida Tamara Prata de Oliveira	Universidade Federal de Juiz de Fora
CAPES	2017	Representações Sociais de Professores e Professoras que Ensinam Matemática sobre o Fenômeno da Deficiência	Geraldo Eustáquio Moreira	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC – SP)
CAPES	2018	Alfabetização e Deficiência Intelectual: Estudo sobre o Desenvolvimento de Habilidade Fonológicas em Crianças com Síndrome de Williams e Síndrome de Down	Miriam Segin	Universidade Presbiteriana Mackenzie
CAPES	2018	O Uso de Calculadora como Recurso de Tecnologia Assistiva no Ensino de Aritmética para os Alunos com Deficiência Intelectual Matriculados na Educação de Jovens e Adultos (EJA)	Lis Borges Rodrigues	Universidade Federal de Goiás
CAPES	2019	Educação Matemática e Educação Especial: Reflexões sobre Relatos de Experiências Docentes de Professores de Matemática	Karem Keyth de Oliveira Marinho	Universidade Estadual do Pará
CAPES	2019	Jogo para o Auxílio ao Aprendizado de Matemática na Educação Especial	Murilo Rodrigues da Rocha	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
CAPES	2019	O Letramento Matemático: Um Olhar sobre Atividades Propostas para Alunos com Deficiência Intelectual de uma Escola Pública	Andreia Barbosa Mateus	Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
CAPES	2020	“Sistema Educacional Inclusivo”: Um Olhar para a Formação de Conceitos em Estudantes com Deficiência Intelectual	Ana Paula dos Santos Ferraz	Universidade Federal de Santa Maria
CAPES	2020	Educação Matemática e Deficiência Intelectual, para Inclusão Escolar Além da Deficiência: uma Metanálise das Dissertações e Teses 2010 a 2020	Mara Cristina Vieira de Moraes	Universidade Federal de Goiás
CAPES	2021	Avaliação da Aprendizagem em Processo para Nortear as Aulas de Matemática para Alunos com Deficiência Intelectual	Amanda Garcia Bachiega Paiva	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
SciELO	2020	Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências	Leonardo Dias Avanço, José Milton de Lima	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
ANPED	2015	A História de vida na pesquisa com jovens com deficiência e transtorno global do desenvolvimento por meio da ludicidade	Renata Teixeira	Universidade Federal do Espírito Santo

ANPED	2015	A função social da escola em tempos de educação inclusiva: Uma discussão necessária	Débora Dainez	Unicamp
ANPED	2015	Formação Continuada de Professores em Educação Especial	Márcia Lehmkuhl	PUC - SP
ANPED	2017	Os Conceitos de Educação Especial e Perspectiva Educacional Inclusiva Forjados Durante a Formação Inicial nos Cursos de Licenciatura	Juliano Agapito, Sonia Ribeiro	Univille
ANPED	2017	Estado do Conhecimento, Ludicidade e Educação Especial: Um Olhar para as Produções da ANPED (2010 a 2015)	Mariana Thesing, Fabiane Costas	UFSC
ANPED	2019	Educação Especial no Brasil, consolidação, desafios e perspectivas	Claudio Baptista, Rosalba Garcia	UFRGS / UFSC
ANPED	2019	A Docência e a Ação Pedagógica nos Processos Escolares Inclusivos: Uma Aula de Matemática nos Anos Finais do Ensino Fundamental com a Presença de Estudantes com Deficiência Intelectual	Clarissa Haas	UFRGS
ANPED	2021	Formação do Professor de Educação Especial no Brasil	Maria Helena Michels	UFSC
ANPED	2021	Acessibilidade e Inclusão de estudantes surdos: um olhar a partir de processos de gestão nos institutos federais	Josiane Krebs	UFRGS

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A presença frequente dos termos "ludicidade", "ensino de matemática" e "educação inclusiva" sugere que esses temas estão em alta na área de Educação Especial. É interessante destacar que a ludicidade é uma abordagem pedagógica que tem sido cada vez mais valorizada no ensino de crianças com deficiência, e que o ensino de matemática pode ser um desafio para os professores que trabalham com esses alunos. Já a educação inclusiva é uma abordagem que busca garantir a inclusão de todos os alunos, independentemente de suas diferenças, e que tem sido amplamente discutida nos últimos anos.

Quanto às temáticas, 14 trabalhos (60,86%) abordavam Ludicidade e Educação Especial no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio, representando mais da metade dos trabalhos analisados. Esses trabalhos ressaltam fundamentalmente que a comunicação age como a principal barreira para que haja a inclusão desses alunos nas salas de aula regulares.

O trabalho intitulado “Contextualizando a Matemática por Meio de Projetos de Trabalho em um Perspectiva Interdisciplinar: foco na Deficiência Intelectual” (MIRANDA, 2016), enfatiza a necessidade de uma abordagem educacional dinâmica e motivadora que veja o aluno como um participante ativo no processo de aprendizagem.

Ele também destaca a importância de abordar as necessidades específicas de alunos com deficiência intelectual e promover o desenvolvimento cognitivo.

Já o trabalho intitulado “Uma Reflexão Acerca da Inclusão de Alunos Autistas no Ensino Regular” (OLIVEIRA, 2020), aborda o desafio da inclusão escolar de crianças com autismo e o papel do professor nesse processo. Destaca-se a importância de uma educação para todos, sem distinções, e de um trabalho educativo organizado e adaptado para atender às Necessidades Educacionais Especiais dos alunos. São apresentadas estratégias para a preparação da escola e do professor, bem como para a promoção da inclusão, como a estimulação precoce e o manejo do currículo.

O foco do trabalho intitulado “Jogo para o Auxílio ao Aprendizado de Matemática na Educação Especial” (ROCHA, 2019), foi desenvolver um software de jogo para auxiliar o aprendizado de Matemática dos alunos do Ensino Médio da Educação Especial. De acordo com Ferreira (2019), ao adotar abordagens lúdicas na Educação Especial, é viável proporcionar aos alunos com deficiência e talentos excepcionais um ambiente educacional que leve em consideração suas particularidades individuais. Isso resulta em uma maior participação, o aprimoramento de habilidades socioemocionais e um aumento da autoestima desses alunos.

Podemos citar como exemplo o trabalho intitulado: “Jogo para o Auxílio ao Aprendizado de Matemática na Educação Especial”, do autor Murilo Rodrigues da Rocha (2019), que desenvolveu um jogo educativo composto por 43 questões com conteúdo da disciplina de Matemática, compatível com tablets e smartphones e que possui como foco o auxílio ao aprendizado de Matemática no Ensino Médio.

Já o trabalho intitulado: “Conceitos Lógicos Matemática e Sistema Tutorial Inteligente: Uma Experiência com estudantes do Ensino Médio com Síndrome de Down”, dos autores Elisete Adriana e José Luís (2016) utilizaram conceitos básicos da Lógica Matemática para desenvolver um sistema de tutoria inteligente cujo intuito é ajudar os estudantes do Ensino Médio com Síndrome de Down a aprender Física e Matemática. Por fim o trabalho intitulado “A Ludicidade no Ensino da Biologia para Alunos do Ensino Médio da Educação Especial”, dos autores Arlete Alves e Caique Barbosa (2019) utilizou jogos didáticos e brincadeiras que envolviam os conteúdos de Biologia para melhorar o desempenho dos alunos no Ensino Médio, servindo também como suporte aos docentes na realização de seu trabalho e obtenção de resultados significativos.

A conexão entre o Ensino Médio, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a incorporação de abordagens lúdicas na Educação Especial é uma questão importante e complexa (CARVALHO, 2020). A integração de elementos lúdicos nesse cenário tem o potencial de enriquecer a formação dos alunos, tornando-a mais abrangente e inclusiva, ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento de suas capacidades e talentos.

Entretanto, é imprescindível que haja uma colaboração conjunta entre os professores, administradores escolares, pesquisadores e demais agentes do setor educacional para enfrentar os obstáculos e assegurar uma educação de excelência para todos os alunos, independentemente de suas particularidades individuais. A introdução de elementos lúdicos na Educação Especial representa uma via promissora para alcançar esse objetivo, permitindo a criação de um ambiente educativo que seja acolhedor, envolvente e dotado de significado para todos os envolvidos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da pesquisa foi analisar como a ludicidade tem contribuído para a inclusão de alunos com necessidades especiais no ensino médio. Para tanto, foi visto que educar exige colaboração e enfrenta o desafio de transformar tanto o mundo quanto as pessoas, reconhecendo a dualidade de que a mesma educação que emancipa pode também atuar para a manutenção das injustiças e desigualdades.

A educação deve ser inclusiva, respeitando a diversidade em todas as suas formas e superando preconceitos para acolher todos os indivíduos, independentemente de suas características pessoais. Nesse sentido, a educação especial, conforme destaca a LDBEN (Lei nº 9394/1996), deve ser oferecida preferencialmente nas escolas regulares, garantindo o direito das pessoas com necessidades especiais à inclusão educacional, sem contribuir para a segregação.

Ainda, foi visto que as inovações pedagógicas que incentivam a ludicidade é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e inclusivo dos alunos, permitindo a assimilação e acomodação de novos conhecimentos. Embora reconhecida por diversos estudos como uma prática benéfica e necessária, a ludicidade ainda é pouco explorada nas salas de aula, muitas vezes devido a resistência e manutenção do ensino tradicional. Com a revisão na literatura, pode-se compreender que a ludicidade, ao transformar a aprendizagem em um processo dinâmico e motivador, favorece a

participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

REFERÊNCIAS

BUENO, J. G. S. Práticas Institucionais e Exclusão Social da Pessoa Deficiente. In: Conselho de Psicologia. Educação Especial em Debate. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997. (p.37-45)

BRASIL. LDB nº 9394, de 20/12/96. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018.

CARVALHO, Rosita E. Removendo barreiras à aprendizagem. Porto Alegre: 2020

FERREIRA, M. S. Educação Regular, Educação Especial. Uma história de separação. Porto: Edições Afrontamento, 2007.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (Org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. p. 147-164. (Cadernos de Educação Básica, 6).

GADOTTI, M. A Educação contra a Educação. 5 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2011.

MIRANDA, A. D. de, & PINHEIRO, N. A. M. O ensino da matemática ao deficiente intelectual: projetos de trabalho em uma perspectiva contextualizada e interdisciplinar. Revista Educação Especial, v. 29, n. 56, p. 695–708, 2016.

OLIVEIRA, Francisco Lindoval. Autismo e inclusão escolar: os desafios da inclusão do aluno autista. Revista Educação Pública, v. 20, nº 34, 8 de setembro de 2020. Disponível em: Acesso em 03. set. 2023

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.