

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA A INCLUSÃO EDUCACIONAL NOS ANOS INICIAIS DE ESCOLARIZAÇÃO

Adriane Maria Sales Peixoto ¹

Julia Sofia Teixeira Leite ²

Fabio Colins³

RESUMO

A ludicidade precisa estar presente nas atividades pedagógicas com as crianças dos anos iniciais de escolarização, pois o trabalho pedagógico com jogos, brincadeiras, faz de conta, histórias cantadas, brinquedos etc. fazem parte do universo infantil. Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo compreender de que modo o lúdico pode auxiliar no processo de inclusão escolar nos anos iniciais do ensino fundamental. Os pressupostos teóricos deste trabalho defendem a ideia de que a escola precisa tornar-se um espaço de integração para todas as crianças, e que a ludicidade pode facilitar o sucesso do processo de ensino e aprendizagem. Em termos metodológicos, esta pesquisa assumiu uma abordagem de natureza qualitativa e do tipo bibliográfica, visto que foi realizada uma revisão da literatura na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), considerando o período de 2019-2023. A discussão dos resultados deu-se por meio de um processo interpretativo de metanálise. Os resultados preliminares apontaram que a ludicidade surgiu como uma estratégia pedagógica importante para a inclusão dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental nas atividades escolares, fomentando o acesso, a permanência e o sucesso de todos os alunos. Além disso, em atividades com jogos, o aspecto lúdico foi determinante na promoção da interação social das crianças, na criatividade delas e no desenvolvimento de suas habilidades. Portanto, introduzir o lúdico no processo educacional não apenas enriquece o ambiente de aprendizagem, mas também estimula o desenvolvimento integral dos alunos.

Palavras-chave: Lúdico, Ferramenta Pedagógica, Anos Iniciais, Inclusão.

INTRODUÇÃO

A inserção de atividades lúdicas no processo de inclusão educacional é uma possibilidade de quebrar barreiras que impedem a garantia de educação de qualidade para todos. Além disso, dentro de uma situação de jogo, em que os estudantes podem assumir uma atitude ativa em relação à aprendizagem, nota-se que sentimentos de acolhimento, de colaboração e de respeito podem imperar.

Kishimoto (2011) afirma que os jogos são ferramentas poderosas no processo de inclusão escolar, visto que estimulam a interação, a comunicação e o desenvolvimento de

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará - PA, adriane.peixoto@iemci.ufpa.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará - PA, juliasleite99@gmail.com

³ Doutor em Educação em Ciências e Matemáticas, Faculdade de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará - PA, fabicolins@ufpa.br

habilidades em um ambiente colaborativo e acolhedor. Contudo, surge o seguinte questionamento: *Em que termos as pesquisas acadêmicas têm abordado a utilização de atividades lúdicas no processo de inclusão escolar nos anos iniciais do ensino fundamental?* Desse modo, defendemos que atividades lúdicas permitem que estudantes com e sem deficiência aprendam juntos de forma lúdica e criativa, quebrando barreiras e promovendo a valorização das diferenças.

Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo compreender de que modo o lúdico pode auxiliar no processo de inclusão escolar nos anos iniciais do ensino fundamental. Para isso, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa e do tipo bibliográfica (Oliveira, 2014). A construção das informações teve como fonte de referência a BDTD (Biblioteca Digital de Teses e Dissertações), em que foram levantados estudos de mestrado e de doutorado no período de cinco anos (2019-2023). Os resultados foram analisados a partir do método interpretativo (Minayo, 2015).

Em relação aos resultados, as pesquisas apontaram que os jogos no processo de inclusão escolar possibilitam, entre outras, o desenvolvimento de habilidades sociais, incentivando a colaboração, o respeito e a empatia entre os estudantes, e a aprendizagem ativa e colaborativa, tornando a aprendizagem em uma experiência inclusiva. Portanto, infere-se que os jogos ajudam na formação de laços e na valorização da diversidade. Além disso, as atividades em grupo, por exemplo, criam uma sensação de pertencimento e apoio mútuo.

INCLUSÃO EDUCACIONAL A PARTIR DE JOGOS E BRINCADEIRAS

A história da educação brasileira aponta que muitas escolas foram marcadas pelo fracasso e pela evasão. Esse quadro, que ainda está presente em muitas instituições de ensino, existe por conta das condições sociais, culturais e políticas que permeiam os diversos âmbitos da sociedade. Por outro lado, a escola não assume o seu próprio fracasso diante da exclusão e direciona esta problemática para as dificuldades e limitações apresentadas pelos alunos, e até mesmo, por sua condição familiar.

Segundo Mantoan (2003), esse quadro apresentado pela maioria das escolas brasileiras pode ser revertido. Conforme Santos (1995) *apud* Mantoan (2003, p. 21), “é preciso que tenhamos o direito de sermos diferentes quando a igualdade nos descaracteriza e o direito de sermos iguais quando a diferença nos inferioriza”. Além disso, parte-se do pressuposto de que a inclusão total é a oportunidade que os alunos precisam para que não sofram mais com a discriminação, exclusão e outros fatores que

afetam a educação.

Contudo, o sentido da inclusão escolar é distorcido por conta das diversas falhas pela qual passa, principalmente a falha de inclusão de alunos com deficiência, pois esses estudantes não são devidamente inseridos no ensino regular. Para Mantoan (2003), é necessário expulsar a exclusão das escolas para que ela possa avançar, progredir e evoluir.

Desse modo, torna-se indispensável que as instituições de ensino tenham em seu Projeto Político Pedagógico (PPP) ações que eliminem as barreiras para a inclusão e adquiram as práticas de ensino necessárias para atender as diferenças de cada aluno. De modo geral, muitas escolas ainda resistem, por motivos políticos, sociais, econômicos e culturais, à inclusão. Com isso, deveria haver uma transformação nas escolas para que as tornem única e para todos, combatendo as indiferenças, dando lugar à inclusão para todos os alunos. Isso inclui melhoria nas escolas, pois é no âmbito escolar que novas gerações serão preparadas para viver de forma melhor sem preconceito e sem exclusão.

Para mudar a escola alguns fatores devem ser levados em conta, entre eles, conforme Mantoan (2003), recriar o modelo educativo, superando o sistema tradicional de ensino, reorganizar pedagogicamente as escolas, garantir aos alunos tempo e liberdade de aprender, respeitando os limites de cada um e formar os professores para que possam ensinar toda a turma sem exclusão.

A inclusão escolar é um processo que possibilita que todos os alunos sem exclusão participem da aprendizagem que necessitam, de forma que todos possam conviver em um mesmo ambiente. Para que isso aconteça (Mantoan, 2003), faz-se necessário que as práticas pedagógicas de muitas escolas passem por uma reorganização, sempre visando o desenvolvimento de aprendizagem de todos os alunos fazendo com que as diferenças sejam deixadas de lado. Desse modo, considerando o professor o principal responsável por tais mudanças. Qualquer mudança na escola e, sobretudo, na sala de aula só poderá ocorrer com o envolvimento do professor, verdadeiro agente da mudança.

Além disso, a inclusão educacional é marcada pelo acolhimento de estudantes que foram marginalizados pelo insucesso escolar, que vivem em condições de pobreza, que foram privados de uma educação de qualidade. A escola inclusiva busca muito mais que oferecer um processo de escolarização a todos, mas o acesso, a permanência e o sucesso de todos os estudantes. Segundo Mantoan (2003), as escolas brasileiras são marcadas

pelo fracasso e pela evasão de uma parte significativa dos seus alunos, que são marginalizados pelo insucesso, por privações constantes e pela baixa auto-estima resultante da exclusão escolar e da social. Esses alunos são sobejamente conhecidos das escolas, pois repetem as suas séries várias vezes, são expulsos,

evadem e ainda são rotulados como mal nascidos e com hábitos que fogem ao protótipo da educação formal (Mantoan, 2003, p. 18).

Percebe-se que a discussão sobre a marginalização e o insucesso da escola em relação à sua função educativa e social não é algo atual. Diante dessa realidade, a inclusão total, defendida por Mantoan (2003), surge como uma possibilidade de a comunidade escolar reverter essa situação crônica. Não podemos continuar aceitando o discurso que atribui o insucesso do estudante à sua deficiência, ou seja, se um estudante com necessidades educacionais especiais (NEE) não aprende, o motivo disso é sua deficiência. Na verdade, o sistema de ensino que é deficiente.

A escola precisa, primeiramente, reconhecer que não está conseguindo ensinar os estudantes com deficiência, pois seu projeto pedagógico é excludente. Segundo Mantoan (2003, p. 18), “sempre se avalia o que o aluno aprendeu, o que ele não sabe, mas raramente se analisa o que e como a escola ensina, de modo que os alunos não sejam penalizados pela repetência, evasão, discriminação, exclusão”. Nesse sentido, a escola inclusiva precisa assumir que se um estudante não aprendeu, foi o professor que não conseguiu ensinar, ao invés de responsabilizar o estudante pela não aprendizagem.

Os professores têm a consciência de que a inclusão escolar é necessária, ao mesmo que sabem que ela é um processo complexo e que traz desafios. Contudo, precisamos progredir na direção da mudança de paradigma, visto que é desejado acolher os estudantes que aprendem com facilidade, sendo mais fácil ainda encaminhar os estudantes com deficiência ou com dificuldade de aprendizagem aos atendimentos especializados. Para Mantoan (2003, p. 19), por meio dessas ações “continuamos a discriminar os alunos que não damos conta de ensinar”. Assim, quando não conseguimos ensinar, repassamos esse compromisso aos nossos colegas profissionais da Educação Especial, na expectativa de que eles, solitariamente, assumam a responsabilidade de incluir. Mas essa é uma missão de todos que fazem a escola, por isso o professor da sala de aula comum pode, por meio de jogos, fomentar a inclusão educacional dos estudantes com deficiência.

Nesse contexto, Kishimoto (2011, p. 15) afirma que “tentar definir jogo não é tarefa fácil”. No entanto, o jogo pode ser utilizado para incluir as crianças, de modo geral, no processo de ensino e aprendizagem. Assim, os jogos também podem ser vistos como um jogo de palavras no processo de comunicação da língua materna dentro de um contexto de ensino-aprendizagem. Por outro lado, também pode ser visto como um sistema de regras determinadas *a priori* ou um objeto manipulável, por exemplo, um bingo numérico.

No entanto, a utilização de jogo e brincadeiras na educação escolar não é uma novidade, pois desde as teorias psicogenéticas, que discutiam a aprendizagem ativa, os jogos são considerados como instrumentos didático-pedagógicos. Essas teorias construtivistas apontavam seu potencial para tornar as aulas de quaisquer áreas do conhecimento mais significativas. Não obstante, o trabalho com a ludicidade no processo de inclusão escolar, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicomotoras, sociais e linguísticas, possibilitando a real inserção da criança com deficiência.

Ao jogar, por exemplo, os alunos desenvolvem e/ou consolidam habilidades de investigação e de resolução de problemas, pois precisam pensar com atenção para descobrir uma nova estratégia de jogada. É nesse processo de interação entre a aprendizagem e a ludicidade que pode ocorrer a inclusão escolar dos alunos da Educação Especial.

METODOLOGIA DA PESQUISA

Esta pesquisa assumiu uma abordagem de natureza qualitativa e do tipo bibliográfico (Oliveira, 2014). Para isso, foi realizado um processo de busca de dissertações e teses que tratavam do uso de jogos e brincadeiras no processo de inclusão escolar de estudantes com deficiência matriculados nos anos iniciais do ensino fundamental. Desse modo, foi utilizada como base de pesquisa a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).

Essa plataforma, a BDTD, foi desenvolvida para servir como repositório de teses e dissertações desenvolvidas pelos programas de mestrado e doutorado das instituições de ensino e pesquisa brasileiras, dando maior visibilidade e acesso às nossas pesquisas. De posse dessa ferramenta, foram utilizadas no processo de busca as seguintes palavras: *inclusão, ludicidade, jogos e brincadeiras*. Além disso, foi feito um filtro de pesquisas desenvolvidas nos últimos cinco anos.

Essa busca possibilitou encontrar 18 trabalhos que tratavam da inclusão escolar por meio da ludicidade, sendo 15 dissertações e 3 teses. A partir da leitura do título e do resumo, foi possível constatar que alguns trabalhos seriam excluídos do escopo da pesquisa. Assim, foram excluídos 3 trabalhos que tratavam do processo de inclusão nos anos finais do ensino fundamental e 2 trabalhos que tratavam da inclusão de alunos autistas no ensino médio, restando somente 13 trabalhos.

Ao continuar a leitura dos textos, percebeu-se que 7 trabalhos estavam relacionados diretamente ao processo de formação de professores, por isso foram excluídos. Por fim, ocorreu uma duplicação de trabalho e outro que não disponibilizava o acesso ao texto, mesmo após buscas em outras plataformas, como o Google Acadêmico. Portanto, restaram somente 4 trabalhos, conforme o quadro a seguir.

Quadro 1 – Trabalhos que Investigam o Processo de Inclusão Escolar a partir da Ludicidade

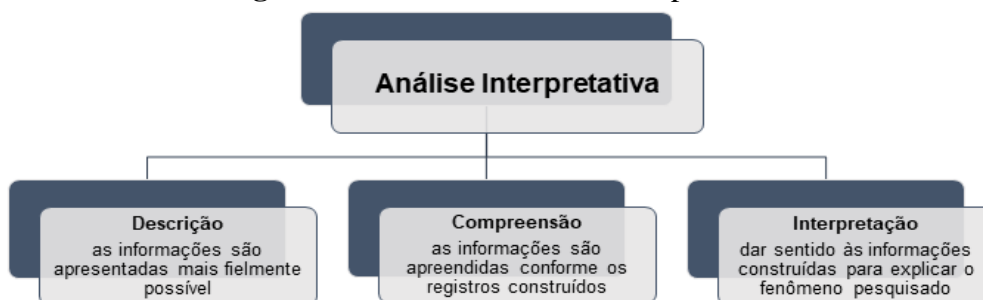
Título	Tipo de Pesquisa	Instituição	Autor	Ano
Brincadeiras de Rua como Estratégia para o Atendimento Educacional Especializado.	Mestrado Profissional	Universidade Federal Fluminense	Valéria Menezes Rodrigues da Costa	2020
A Ludomatemática na Educação de Estudantes Surdos(as) na Perspectiva Inclusiva.	Mestrado Acadêmico	Universidade Federal de Sergipe	José Affonso Tavares Silva	2019
Equoterapia e Psicomotricidade: o brincar no processo educativo da criança com transtorno do espectro autista.	Mestrado Acadêmico	Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro	Bruna Nogueira Pereira	2019
Desenho Universal para Aprendizagem no Ensino das Ciências Ambientais: um olhar a partir de alunos com deficiência e sem deficiência.	Mestrado Profissional	Universidade Federal de Sergipe	Dyego Anderson Silva Pereira	2019

Fonte: Elaborado pelos Autores, 2024.

De acordo com o quadro 1, percebe-se que foram identificados somente estudos em nível de mestrado, sendo 2 mestrados acadêmicos e 2 mestrados profissionais. Além disso, 2 deles foram realizados na Universidade Federal de Sergipe e os outros 2 em universidades do Rio de Janeiro, o que mostra um número incipiente de pesquisas sobre a temática inclusão educacional e atividades lúdicas.

De posse desses textos, pensou-se em um método de análise que estivesse articulada com a técnica de construção das informações e o material produzido durante a pesquisa. Assim, foi utilizado o método de análise interpretativa de Minayo (2015). Conforme a autora, esse método consiste em articular as seguintes ações: descrição, compreensão e interpretação, conforme figura 1.

Figura 1: Método de Análise Interpretativa



Fonte: adaptado de Minayo, 2015.

Esse método de análise buscou dar sentido ao que foi descrito e analisado, pois trata-se de um processo analítico que facilita interpretar falas, textos, desenhos, documentos e livros por meio de um processo sistêmico (Minayo, 2015). Nesse sentido, foi a partir desse método que as informações construídas no/do processo de metanálise foram interpretadas, conforme são apresentadas na próxima seção.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos no processo de inclusão escolar podem trazer vários benefícios, além do desenvolvimento de habilidades sociais e aprendizagem ativa na perspectiva colaborativa, como a autonomia e a confiança, visto que participarem de jogos, os estudantes têm oportunidades de tomar decisões, resolver situações problema e enfrentar desafios, aumentando a autoconfiança e ajudando a desenvolver uma maior autonomia. Portanto, as pesquisas analisadas possibilitaram reflexões sobre a importância da ludicidade no processo de inclusão educacional.

Costa (2020) pesquisou sobre as brincadeiras de rua como estratégia para o atendimento educacional especializado (AEE) e teve como objetivo buscar o aprofundamento sobre o brincar e a sua relevância no processo de aprendizagem na educação inclusiva com o Atendimento Educacional Especializado e o envolvimento das famílias, alunos e mediadores. Para isso, Costa (2020) realizou rodas de conversa com os familiares das crianças que estudavam no local onde a pesquisa foi desenvolvida. Nessa ocasião, eles debateram sobre as brincadeiras antigas de rua. A partir disso, foram selecionadas as brincadeiras que poderiam ser adaptadas para crianças com deficiência, além de pontuar também os jogos que envolvessem interação social e que também trabalhassem funções motoras e intelectuais.

Entre as brincadeiras, Costa (2020) utilizou o "esconde-esconde", a "queimada", a "amarelinha", o "pular-corda" e a "estátua". Essas foram as principais brincadeiras citadas pelos familiares dos estudantes, que posteriormente foram realizadas com as crianças nas áreas livres da escola. A pesquisa apontou que essas brincadeiras foram importantes para o desenvolvimento social dos estudantes com deficiência; a criação de um ambiente colaborativo por meio do trabalho em equipe; o desenvolvimento motor devido às atividades que exigem habilidades físicas; e principalmente a cognição, pois as brincadeiras muitas vezes exigiam raciocínio lógico, estipulação de regras, tomadas de decisões, atenção e o uso da criatividade para criar alternativas de solução de problemas.

Sendo assim, a leitura do trabalho de Costa (2020) possibilitou compreender que as brincadeiras de rua, assim como jogos, são ferramentas importantes no processo de aprendizagem e podem servir como estratégia para o AEE, pois promove a inclusão a partir da adaptação das brincadeiras. Desse modo, as crianças puderam adquirir ou aprimorar habilidades sociais e cognitivas, além de promover confiança para os estudantes que participaram das dinâmicas devido à autonomia adquirida nas brincadeiras, em que eles puderam criar estratégias, opinar, errar e tentar novamente.

Kishimoto (2011), destaca que os jogos que utilizam diferentes sentidos e habilidades (como memória, lógica, coordenação motora) ajudam a engajar alunos com diversos estilos de aprendizagem e necessidades específicas, potencializando o aprendizado por meio de múltiplas vias. Portanto, a pesquisa de Costa (2020) mostrou que os jogos são uma estratégia valiosa para promover a inclusão escolar, pois engajam os estudantes em atividades significativas, respeitam suas individualidades e fortalecem a comunidade escolar como um todo.

Silva (2019) pesquisou sobre a ludicidade do processo de ensino de matemática para estudantes surdos na perspectiva da inclusão educacional, abordando a temática relacionada à prática de professores que ensinam matemática nos anos iniciais do ensino fundamental, dando ênfase na inclusão de estudantes surdos por meio do lúdico. Essa pesquisa de mestrado teve como objetivo analisar possíveis implicações do uso de atividades lúdicas no ensino de Matemática para estudantes surdos(as) inclusos(as) em turmas dos anos iniciais do ensino fundamental em uma Escola Estadual de Aracaju-SE. Para isso, Silva (2019) realizou uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso que surgiu a partir de três contextos importantes relacionados ao autor: o pessoal, o acadêmico e o profissional. Desse modo, ele relatou sua trajetória acadêmica, conhecimentos, oportunidades e dificuldades que ele teve ao decorrer de sua formação.

Silva (2019) destacou a importância de ele ter estudado Libras (Língua Brasileira de Sinais) desde a sua graduação, ocasião em que conheceu uma professora surda. A partir dessa experiência, ele foi convidado a lecionar em uma sala de recursos multifuncionais para duas crianças surdas, aceitando a proposta mesmo com muito receio de não saber ensinar crianças surdas, pois só tinha experiência de professor com crianças ouvintes. Relata também que ao ter contato com salas comuns, teve a oportunidade de observar que em uma mesma sala de aula tinham crianças ouvintes e crianças surdas, e que os professores não possuíam o cuidado de preparar aulas inclusivas, em que os estudantes surdos pudessem ter uma participação ativa e um aprendizado integrado. Destacou

também os instrumentos que a professora de matemática utilizava em sala com estudantes ouvintes e estudantes surdos, sendo eles: “o quadro negro e os exercícios de fixação se tornavam os seus principais instrumentos de ensino” (Silva, 2019, p. 22).

Além disso, Silva (2019) destaca que na Educação Matemática Inclusiva é crucial entender o conceito de inclusão que a escola adota, esclarecendo que incluir um estudante com deficiência não é apenas inseri-lo em uma turma com outros estudantes sem deficiência, e que também não é correto criar turmas somente para alunos deficientes. O ideal seria incluir todos os estudantes de forma justa e igualitária, fornecendo assim ferramentas e adaptações necessárias para garantir que essa inclusão propicie oportunidades iguais para todos, mas respeitando a necessidade de cada um, propiciando a participação de todos os estudantes na realização das atividades de matemática e nas demais atividades escolares.

A pesquisa de Silva (2019) permite inferir que a partir do momento em que uma sala de aula possui estudantes surdos, o docente precisa ter (no mínimo) conhecimentos sobre a Libras, para que ele possa oferecer um ensino na perspectiva inclusiva. O autor finaliza sua pesquisa defendendo a tese de que a busca pela inclusão é um processo contínuo que requer a colaboração de todos os envolvidos no desenvolvimento educacional e social dos estudantes, mesmo que o caminho seja desafiador e repleto de obstáculos.

Diante disso, a pesquisa de Silva (2019) possibilitou compreender que a inclusão educacional e a ludicidade caminham lado a lado para criar um ambiente escolar mais acolhedor, onde todos os estudantes, independentemente de suas habilidades, podem participar de forma plena e significativa. A ludicidade (o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas) favorece a aprendizagem porque envolve os estudantes de maneira mais natural e prazerosa. Para estudantes com necessidades especiais, essas práticas criam oportunidades para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais em um contexto mais acessível.

Pereira (2019) desenvolveu uma pesquisa com o uso de brincadeiras no processo de aprendizagem de um estudante com transtorno do espectro autista (TEA), tendo como objetivos analisar, entender e relatar o processo de escolarização de um estudante com TEA no ensino regular, utilizando a psicomotricidade por meio da equoterapia educacional. Nesse contexto, a pesquisadora defendeu que “a escola pode desenvolver práticas específicas para incluir um estudante autista, sejam elas coletivas e/ou individualizadas de acordo com as necessidades educacionais do mesmo” (Pereira, 2019,

p. 62). Desse modo, a ludicidade, como um recurso pedagógico, pode contribuir para a inclusão de estudantes com TEA.

Além disso, a pesquisa de Pereira (2019) mostrou a relevância de promover a inclusão escolar a partir de intervenções educacionais com o apoio de atividades lúdicas, contribuindo para a alfabetização e a escolarização de pessoas com deficiência. Contudo, entende-se que a verdadeira inclusão vai além da simples inserção do estudante com TEA no ambiente escolar, deve-se buscar também a garantia do sucesso acadêmico desses estudantes. Assim, a pesquisa implementou estratégias que assegurassem não apenas a presença, mas também a participação ativa e a aprendizagem significativa, proporcionando o suporte necessário para que os estudantes com deficiência alcancem seu pleno potencial.

Em outro trabalho analisado, Pereira (2019) investigou o Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) no ensino das ciências ambientais, tendo como participantes estudantes com deficiência e sem deficiência. Essa pesquisa teve como objetivo criar estratégias pedagógicas para que as crianças com deficiência e sem deficiência pudessem acessar e se beneficiar do ensino das ciências ambientais de forma igualitária. Nesse contexto, os resultados apontaram que o DUA pode facilitar a participação ativa dos estudantes, principalmente, os com deficiência, promovendo um ambiente inclusivo e colaborativo.

A ludicidade foi inserida no planejamento e desenvolvimento do DUA, sendo adaptado ao ensino de ciências ambientais. Além disso, Pereira (2019) criou recursos didáticos que explorassem o aspecto lúdico, tornando as aulas inclusivas. Na conclusão da pesquisa, foram indicadas contribuições do DUA e das atividades lúdicas para o processo de ensino e aprendizagem de estudantes com deficiência e sem deficiência. Entre os benefícios está a socialização e melhoria da participação ativa dos estudantes nas atividades propostas para serem realizadas em grupo, fortalecendo as relações sociais entre os estudantes. Além disso, os resultados no desempenho acadêmico dos alunos indicaram também melhoria na compreensão de conceitos sobre ciências ambientais.

Portanto, as pesquisas analisadas mostraram que o trabalho pedagógico com jogos e brincadeiras podem desempenhar um papel central no processo de inclusão educacional, visto que facilitam a interação entre crianças com diferentes habilidades, culturas e necessidades, promovendo um ambiente mais acessível e acolhedor para todos. Conforme Mantoan (2003, p. 20), “o direito à diferença nas escolas descontrói, portanto, o sistema atual de significação excludente, normativo, elitista, com suas medidas e seus

mecanismos de produção da identidade e da diferença”. Desse modo, pode-se inferir que ao incorporar atividades lúdicas, a escola cria oportunidades para desenvolver habilidades sociais, emocionais e cognitivas, ao mesmo tempo em que respeita e valoriza a diversidade. Assim, as atividades lúdicas, quando adaptadas e selecionadas com sensibilidade pelo professor, contribuem na eliminação de barreiras e para construção de uma comunidade escolar onde todos se sentem valorizados e aceitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas analisadas mostraram que a inclusão educacional é um direito que visa garantir que todas as crianças e jovens, independentemente de limitações físicas, cognitivas ou sensoriais, tenham acesso à educação de qualidade. Nesse sentido, infere-se que a inclusão é resultado de um processo educacional plural e democrático, provocando uma ruptura na identidade da escola como um todo.

Além disso, provocou a reflexão de que o estudante PcD é um sujeito que não possui uma identidade fixada em modelos educacionais engessados. Para isso, as atividades lúdicas surgem como instrumento importante no processo de inclusão escolar, permitindo que a aprendizagem aconteça de forma espontânea e significativa. Entende-se, portanto, que a ludicidade contribui para o desenvolvimento do respeito mútuo à diversidade, criando vínculos sociais e promovendo interações e a construção de um senso de pertencimento entre todos os estudantes.

Outro aspecto que merece destaque, segundo as pesquisas analisadas, refere-se aos benefícios que a ludicidade oferece à inclusão educacional, tais como a estimulação sensorial e cognitiva. Os estudos mostraram que jogos e brincadeiras, como as brincadeiras de rua, podem ser adaptáveis e contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, promovendo aspectos como a concentração e o raciocínio lógico. Ademais, o desenvolvimento emocional também merece destaque, visto que nas atividades lúdicas em grupo estimularam a expressão de emoções e o controle emocional, importantes para a autoestima e autoconfiança.

Por fim, a socialização e a cooperação foram aspectos discutidos nas pesquisas analisadas. Desse modo, pode-se compreender que as atividades lúdicas incentivaram a interação entre os estudantes, melhorando a comunicação e o trabalho em equipe, importantes para o convívio inclusivo. Contudo, esta pesquisa apontou um número incipiente de estudos de mestrado e doutorado com foco na ludicidade no processo de inclusão escolar.

REFERÊNCIAS

COSTA, Valéria Menezes Rodrigues da. **Brincadeiras de Rua como Estratégia para o Atendimento Educacional Especializado**. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão). Instituto de Biologia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão Escolar: O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 34. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

PEREIRA, Bruna Nogueira. **Equoterapia e Psicomotricidade: o brincar no processo educativo da criança com transtorno do espectro autista**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação Agrícola). Instituto de Agronomia, da Universidade Federal Rural Rio de Janeiro, Seropédica-RJ, 2019.

PEREIRA, Dyego Anderson Silva. **Desenho Universal para Aprendizagem no Ensino das Ciências Ambientais: um olhar a partir de alunos com deficiência e sem deficiência**. 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino das Ciências Ambientais). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão-SE, 2019.

SILVA, José Affonso Tavares. **A Ludomatemática na Educação de Estudantes Surdos(as) na Perspectiva Inclusiva**. 2019. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão-SE, 2019.