

# A LUDICIDADE PARA A INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECÍFICAS NO ENSINO MÉDIO

[Ciências Humanas, Volume 28 – Edição 138/SET 2024 / 24/09/2024](#)

LUDICITY FOR THE INCLUSION OF STUDENTS WITH SPECIFIC EDUCATIONAL NEEDS IN HIGH SCHOOL

REGISTRO DOI: 10.69849/revistaft/fa10202409242108

Gustavo Molina<sup>1</sup>,  
Sawana Araújo Lopes De Souza<sup>2</sup>.

## RESUMO

As ferramentas lúdicas, já evidenciadas como aliadas ao processo de aprendizagem nas primeiras etapas da educação básica, não são tão exploradas para o ensino médio. Para preencher tal lacuna do conhecimento, o objetivo da pesquisa é refletir sobre os benefícios da ludicidade para a inclusão no ensino médio. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica narrativa, com abordagem qualitativa. Foram selecionadas Dissertações e Teses das bases de dados da CAPES, SciELO e ANPED. Os resultados indicaram que com recursos e práticas lúdicas há a construção de um ambiente dialógico de aprendizagem, favorecendo a expressão de emoções e interesses. Considera-se que práticas lúdicas são ferramentas de construção da confiança entre o professor e o estudante, além de

despertar a curiosidade motivando para os processos de aprendizagem. Pelos jogos é possível favorecer a adaptação às regras sociais, estimular o convívio entre pares e aperfeiçoar aspectos comportamentais e emocionais que favorecem o desenvolvimento cognitivo.

**Palavras-chave:** Educação Inclusiva. Desenvolvimento do estudante. Recursos Lúdicos.

## **ABSTRACT**

Playful tools, which have already been shown to help the learning process in the early stages of basic education, have not been explored as much in the high school. To fill this knowledge gap, the aim of this research is to reflect on the benefits of playfulness for inclusion in high school. This is a narrative bibliographical study with a qualitative approach. Dissertations and thesis were selected from the CAPES, SciELO and ANPED databases. The results indicate that with playful resources and practices, a dialogic learning environment can be built, favoring the expression of emotions and interests. It is considered that playful practices are tools for building trust between teacher and student, as well as arousing curiosity and motivating learning processes. Through games it is possible to encourage adaptation to social rules, stimulate interaction between peers and improve behavioral and emotional aspects that favor cognitive development.

**Keywords:** Inclusive education. Student development. Playful Resources.

## **INTRODUÇÃO**

A presente pesquisa apresenta resultados parciais da tese intitulada “A ludicidade e a educação especial e o processo de inclusão em escolas regulares no ensino médio: da obrigatoriedade aos desafios”. O tema da investigação é a eficácia dos recursos e práticas lúdicas para efetivar a inclusão dos alunos com necessidades educacionais específicas – NEE’s, no ensino médio.

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.

Com base na Constituição 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. Nessa perspectiva, pretende-se responder ao seguinte questionamento: “Quais são os benefícios das práticas e recursos lúdicos para a inclusão do aluno com NEE’s no Ensino Médio?”.

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. Dialogando com Vygotsky (1984), as crianças e os adolescentes devem brincar, realizar atividades lúdicas, pois beneficiam o sistema cognitivo nos aspectos físicos, emocionais, afetivos, culturais e sociais transformando-os em adultos saudáveis.

Dessa forma, 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. Já que muitas vezes o que está estabelecido judicialmente não acontece, ou seja, as ações indutoras não corroboram para que o que foi assumido ocorra.

Segundo Wajshop (2012, p.31), no Ensino Médio, os estudantes estão em uma fase de transição para a vida adulta e enfrentam desafios como a escolha da profissão e a preparação para o mercado de trabalho. Nesse sentido, as atividades lúdicas podem ser uma forma de ajudá-los a desenvolver habilidades que serão úteis não apenas na escola, mas também na vida pessoal e profissional.

As brincadeiras, além de serem estudadas ao longo dos anos por alguns teóricos da educação, tais como Piaget, Vygotsky e Paulo Freire, tomaram formas de expressão, pois são direitos garantidos pelas leis, e que necessitam de cumprimento, em sua plenitude. O objetivo geral desta pesquisa é refletir sobre os benefícios da ludicidade para a inclusão no ensino médio.

### **A educação especial e a ludicidade**

Educar é uma empreitada que demanda a colaboração de muitos profissionais, familiares e inclusive o próprio aluno, 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. Reconhecemos que a educação enfrenta um desafio significativo na prática, pois, embora a educação tenha o objetivo de instruir e capacitar os indivíduos, ela também pode, paradoxalmente, causar danos. Ou seja, o processo educacional, que deveria ser benéfico, possui um potencial de gerar resultados negativos em certas circunstâncias. 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 respeitosas. 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 (BUENO,2004).

De acordo com Bueno (1997), a Educação Especial envolve a simultânea consideração de dois interesses conflitantes: por um lado, o propósito de proporcionar educação formal à crianças com necessidades especiais e, por outro lado, o potencial risco de contribuir para a segregação desses indivíduos com deficiência.

A Lei 9394 (BRASIL, 1996) define “educação especial” como uma modalidade de ensino, preferencialmente oferecida nas escolas regulares, destinada a educandos com necessidades especiais (Artigo 58). De acordo com a lei, fica estabelecido que é permitido e encorajado que pessoas com necessidades especiais frequentem escolas regulares.

Portanto, para que esse novo ambiente educacional continue a se estabelecer, é fundamental que as pessoas estejam cientes de que a sociedade é compartilhada por todos, construída para todos e,

consequentemente, deve ser igualitária para todos. A escola e a sociedade devem compreender que a educação é um fenômeno que envolve aspectos sociais, políticos e culturais (CAMARGO, 2016).

A educação com foco na inclusão tem como objetivo reforçar os valores sociais que promovem a igualdade de direitos e oportunidades para todas as pessoas. Nesse sentido, a escola deve criar as condições necessárias para que a inclusão seja uma realidade acessível a todos, sendo uma das abordagens a promoção da aprendizagem por meio de atividades lúdicas (CAMARGO, 2016).

Existem diversas interpretações do termo lúdico. A abordagem etimológica, por exemplo, o relaciona à palavra latina ludus, que significa jogo. Segundo os dicionários, quando examinamos os verbetes, o conceito de lúdico está ligado ao ato de brincar, aos jogos e às brincadeiras. Inicialmente, o termo lúdico se restringia à sua raiz, referindo-se somente ao ato de jogar, brincar e ao movimento espontâneo (CORREIA, 1999).

No entanto, a evolução semântica do termo lúdico não se limitou à sua origem; ela acompanhou as pesquisas sobre psicomotricidade, desenvolvimento humano e pedagogias que enfatizam a participação e a construção do conhecimento. O lúdico passou a ser reconhecido como um traço essencial do comportamento psicofisiológico humano, indo além da mera ideia de jogo, e passou a envolver a necessidade intrínseca de transcender os limites do brincar espontâneo. Tornou-se uma necessidade fundamental da personalidade, do corpo e da mente, integrando-se às atividades essenciais da dinâmica humana e caracterizando-se por sua espontaneidade, funcionalidade e capacidade de proporcionar satisfação (STAKE, 2013).

Em relação às visões pedagógicas, o lúdico, segundo Feijó (1992, p.3), torna-se uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória. Luckesi (2000, p.



3) relata que “são atividades que propiciam a experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Santin (1994, p.4) diz que “são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Para Santos (1999, p.12), “o lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”.

Machado et al. (1990, p. 27) relatam que “o lúdico são atividades motivadoras, impulsionam naturalmente o gosto e o prazer pelo estudo, propiciam mais alegria aos alunos, conduzem à investigação de novas técnicas de soluções de problemas”. Alves (2005, p. 50) diz que “o lúdico motiva para uma nova aprendizagem e fixa uma noção já conhecida e não simplesmente promove uma recreação”.

Portanto, para promover a aprendizagem entre adolescentes, é fundamental que os professores estejam atentos ao processo de desenvolvimento cognitivo desse grupo e aos fatores que o influenciam. Com base nessa compreensão, é necessário criar situações de aprendizado adequadas aos diferentes estágios desse desenvolvimento, auxiliando os adolescentes a refletirem sobre suas capacidades mentais e a reconhecer as variações individuais de inteligência.

Para alcançar esse objetivo, é necessário que as escolas passem por mudanças em seu método de ensino, currículo, processos de avaliação e na implementação de abordagens de ensino mais eficazes e dinâmicas. Um certo grau de audácia, flexibilidade, imaginação e integração de tecnologia é necessário para oferecer uma educação em quantidade e qualidade satisfatórias, atendendo aos legítimos requisitos dos adolescentes.

**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, 2008). Este capítulo se dedica a explorar as 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 das brincadeiras no processo educacional e enfatiza os benefícios que ela pode proporcionar a esses alunos. Para integrar adequadamente as atividades lúdicas ao ambiente escolar, é necessário estabelecer práticas pedagógicas apropriadas (BUENO, 2004).

É crucial que os educadores tenham plena consciência da importância da brincadeira e da ludicidade e sejam encorajados a incorporá-la em suas abordagens educacionais. No Quadro 1 são apresentadas as estratégias para a promoção das brincadeiras na escola, fundamentadas em Kishimoto (2014):

**Quadro 1** – Estratégias para promover a brincadeira na escola

Designar um tempo específico para a brincadeira	É fundamental reservar momentos definidos no planejamento diário ou semanal para a realização de atividades lúdicas. Isso garante que a brincadeira seja valorizada e não seja deixada de lado em favor de outras atividades curriculares.
Disponibilizar espaços adequados	É essencial proporcionar ambientes físicos apropriados para a realização das brincadeiras. Pátios, áreas de recreação, salas de jogos e espaços ao ar livre são locais propícios para que os alunos possam se envolver em atividades lúdicas de forma segura e estimulante.



Oferecer diversidade de materiais	<p>Dispor de uma variedade de materiais e recursos para a brincadeira é importante para estimular a criatividade e a imaginação dos alunos.</p> <p>Brinquedos, jogos, livros, fantoches, materiais artísticos e esportivos são exemplos de recursos que podem enriquecer as atividades lúdicas.</p>
Integrar a brincadeira ao currículo	<p>A brincadeira não deve ser encarada como algo separado do currículo escolar, mas sim integrada a ele. Os educadores podem buscar maneiras de conectar a brincadeira aos conteúdos curriculares, promovendo aprendizados significativos e estimulando o desenvolvimento de habilidades específicas.</p>
Desempenhar o papel de mediador	<p>O educador desempenha um papel fundamental na promoção da brincadeira na escola. Ele pode atuar como mediador, incentivando a participação dos alunos, promovendo a interação entre eles, apresentando desafios e estimulando a reflexão sobre as experiências vivenciadas durante a brincadeira.</p>
Adaptação de jogos e atividades	<p>É importante adaptar jogos e atividades para que sejam acessíveis e adequados às necessidades dos alunos com deficiência. Além disso, é fundamental oferecer suporte e recursos auxiliares, como materiais táteis, visuais ou auditivos, para garantir que todos os alunos possam participar ativamente da brincadeira.</p>
Jogos cooperativos e inclusivos	<p>Enfatizam a colaboração, o trabalho em equipe e a valorização das habilidades individuais de cada aluno. Esses jogos não têm um vencedor ou</p>

	perdedor, mas sim o objetivo de alcançar um objetivo comum.
Uso de recursos tecnológicos e jogos digitais	A tecnologia é uma aliada poderosa na promoção da brincadeira na Educação Especial. Existem diversos recursos tecnológicos, aplicativos e jogos digitais que podem ser utilizados para estimular o aprendizado de forma lúdica e inclusiva.

**Fonte:** Elaboração própria (2024).

A promoção da brincadeira na escola, especialmente para os alunos do Ensino Médio envolvidos Educação Especial, desempenha um papel fundamental na criação de um ambiente escolar inclusivo, inspirador e enriquecedor (Bueno, 2004). Os educadores devem estar atentos às características específicas de cada estudante e procurar estratégias que sejam apropriadas e inclusivas (Bueno, 2004). Além disso, é de extrema importância criar um ambiente de respeito, empatia e celebração da diversidade, de modo a garantir que todos os alunos se sintam acolhidos e possam se beneficiar das atividades propostas como uma ferramenta pedagógica.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa é qualitativa, descritiva, sendo realizada pelo procedimento técnico metodológico da revisão bibliográfica. A busca foi realizada a partir de artigos, 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.

Foram Inseridas nesta pesquisa: critérios de inclusão: Artigos, Dissertações e Teses publicadas entre os anos de 2014 a 2024, completas, em língua portuguesa que abordem a ludicidade como prática pedagógica para a inclusão. Foram descartados: capítulos de livros, dissertações e teses com acesso restrito ou incompletos ou que não se adequem ao tema da pesquisa.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos são apresentados na Tabela 1, que traz informações sobre o número de trabalhos disponíveis, retomados por ferramentas de busca e manualmente, selecionados e excluídos em cada uma das categorias.

**Tabela 1** – Distribuição quantitativa dos trabalhos segundo as fontes com as respectivas porcentagens de trabalhos selecionados em relação ao total disponível e trabalhos excluídos em relação aos analisados

<b>Categoria</b>	<b>CAPE</b>	<b>SciELO</b>	<b>ANPED</b>
<b>Trabalhos disponíveis</b>	334	1	73
<b>Trabalhos retomados por ferramentas de busca ou manualmente</b>	34 (10,17%)	1 (100%)	73 (100%)
<b>Selecionados</b>	13 (38,2%)	1 (100%)	9 (12,3%)
<b>Excluídos</b>	21 (61,8%)	0 (0%)	64(87,7%)

**Fonte:** Elaboração própria(2023)

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.

A seleção de trabalhos sobre ludicidade e educação especial a partir de critérios de amostragem e descritores de pesquisa se mostrou uma tarefa complexa, dada à grande quantidade de trabalhos disponíveis nas diferentes bases de dados. No entanto, a aplicação de critérios rigorosos de amostragem e a escolha criteriosa dos descritores de pesquisa permitiram a seleção de trabalhos relevantes para a pesquisa em questão.

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. Os resultados foram organizados nos Quadros 2 a 4.

**Quadro 2** – Levantamento comparativo dos trabalhos da base da CAPES

Fonte	Ano	Título	Autores	IES
-------	-----	--------	---------	-----

<b>CAPES</b>	2016	Conceitos Lógicos Matemática e Sistema Tutorial Inteligente: Uma Experiência com pessoas com Síndrome de Down	Elisete Adriana José Luiz	Universidade Luterana do Brasil
<b>CAPES</b>	2016	Contextualizando a Matemática por Meio de Projetos de Trabalho em um Perspectiva Interdisciplinar: foco na Deficiência Intelectual	Amanda Drzewinski Miranda	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
<b>CAPES</b>	2016	Formação Continuada de Professores para o Atendimento Educativo Especializado: Desafios e Perspectivas	Edison de Queiroz Junior	Universidade de São Paulo
<b>CAPES</b>	2017	Uma Reflexão Acerca da Inclusão de Alunos Autistas no Ensino Regular	Elida Tamara Prata de Oliveira	Universidade Federal de Juiz de Fora
<b>CAPES</b>	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)

<b>CAPES</b>	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
<b>CAPES</b>	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
<b>CAPES</b>	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
<b>CAPES</b>	2019	Jogo para o Auxílio ao Aprendizado de Matemática na Educação Especial	Murilo Rodrigues da Rocha	Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
<b>CAPES</b>	2020	“Sistema Educacional Inclusivo”: Um Olhar	Ana Paula dos Santos	Universidade Federal de



		para a Formação de Conceitos em Estudantes com Deficiência Intelectual.	Ferraz	Santa Maria
<b>CAPES</b>	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
<b>CAPES</b>	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

**Fonte:** Elaboração própria(2022).

O Quadro 2 apresenta um levantamento comparativo de trabalhos da base da CAPES que abordam temas relacionados à educação especial e inclusão escolar de pessoas com deficiência intelectual. Os trabalhos são distribuídos ao longo dos anos de 2016 a 2021, sendo que a maioria foi realizada em universidades brasileiras.

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.

Observa-se que há uma diversidade de temas abordados, como a formação continuada de professores para o atendimento educacional especializado, o uso de tecnologia assistiva, o desenvolvimento de habilidades fonológicas em crianças com síndrome de Williams e Down, entre outros. Isso mostra a importância de se investigar diferentes abordagens para a inclusão escolar desses alunos, buscando atender às suas especificidades e necessidades educacionais. Além disso, o quadro evidencia que há uma preocupação crescente com a inclusão de pessoas com deficiência intelectual no ensino regular, como é o caso dos trabalhos que tratam da reflexão acerca da inclusão de alunos autistas no ensino regular e das representações sociais de professores que ensinam matemática sobre o fenômeno da deficiência.

### **Quadro 3** – Levantamento comparativo dos trabalhos da base da SciELO

<b>Fonte</b>	<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Autores</b>	<b>IES</b>
SciELO	2020	Diversidade de discursos sobre jogo e educação:	Leonardo Dias Avanço	Universidade Estadual

		delineamento de um quadro contemporâneo de tendências	José Milton de Lima	Paulista Júlio de Mesquita Filho
--	--	---	---------------------	----------------------------------

**Fonte:** Elaboração própria (2023).

O artigo publicado na revista SciELO em 2020 apresenta uma reflexão sobre as diferentes perspectivas e tendências em relação ao uso de jogos na educação. O trabalho destaca a importância do jogo como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir para a formação crítica e reflexiva dos estudantes, ao mesmo tempo em que promove a diversão e a interação social. Através de uma revisão bibliográfica, os autores identificam diferentes abordagens teóricas e metodológicas que têm sido utilizadas no estudo do tema, incluindo a ludificação do ensino, a gamificação e o uso de jogos digitais. Eles argumentam que o diálogo entre essas diferentes perspectivas pode contribuir para o desenvolvimento de uma abordagem mais integrada e coerente em relação ao uso de jogos na educação.

**Quadro 4** – Levantamento comparativo dos trabalhos da base da ANPED

Fonte	Ano	Título	Autores	IES
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	UFSM
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	Clarissa Haas	UFRGS

		Presença de Estudantes com Deficiência Intelectual		
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:** Elaboração própria (2023).

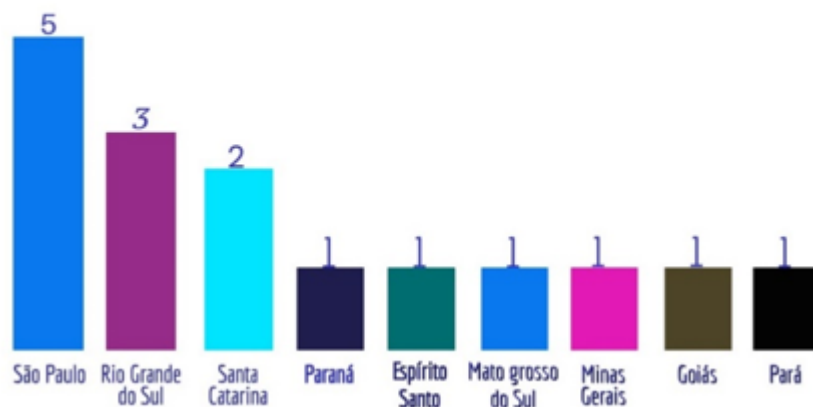
O Quadro 4 mostra uma diversidade de temas abordados pelos pesquisadores da área, como a formação de professores em educação especial, a ludicidade como ferramenta de pesquisa, a inclusão de estudantes com deficiência intelectual e surdez, entre outros.

Nas três fontes pesquisadas, encontramos um total de 23 autores distintos sobre as IES, aparecem 16 distintas. Desse total, a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) é indicada em 3 trabalhos (4,29%). Por fim, a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UT-FPR), a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), a Universidade Federal de Goiás (UFG), a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), a Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) e a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) aparecem em 2 trabalhos (2,86%). As demais IES são apontadas uma vez.

Ao analisar os estados em que as IES estão localizadas, encontramos um total de 9 estados distintos, ilustrados na Figura 1 a seguir.

**Figura 1** – Distribuição das IES por Estados

## Distribuição das IES por Estados



**Fonte:** Elaboração própria (2022)

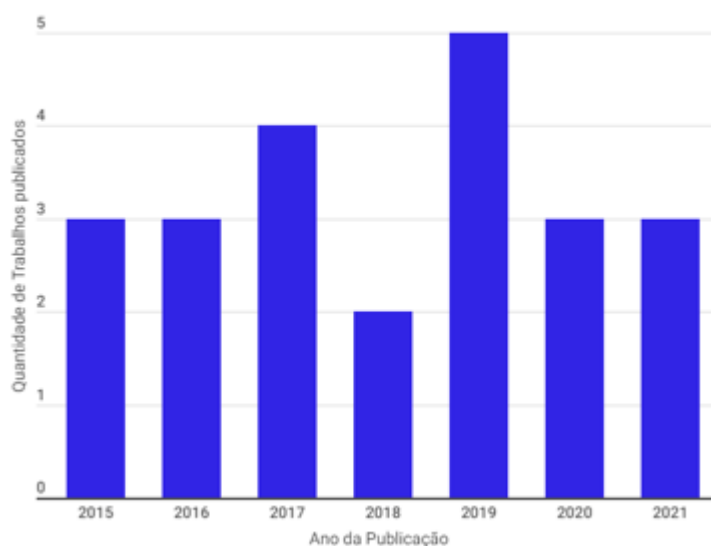
Pode-se afirmar que o estado de São Paulo, juntamente com o estado do Rio Grande do Sul e o estado de Santa Catarina, têm sido um dos grandes centros de investigações sobre Ludicidade e Educação Especial. Com relação à distribuição temporal, pode-se observar no Gráfico 1 que, no ano de 2015, foram publicados três trabalhos, seguido de nove trabalhos publicados entre os anos de 2016 e 2018. Em 2019, foram cinco trabalhos, enquanto, em 2020 e 2021, foram publicados três trabalhos nas fontes pesquisadas.

De acordo com o Gráfico 1, é possível perceber que as publicações referentes à Educação Especial e Ludicidade no Ensino Médio tiveram início em 2015 nas fontes pesquisadas. Apesar do artigo 58<sup>3</sup> da LDB definir a Educação Especial como uma modalidade de ensino em escolas regulares desde 1996, as publicações referentes à temática estudada são recentes, tendo maior representatividade nos anos de 2017 e 2019.

**Gráfico 1** – Quantidade de trabalhos publicados ao longo dos anos



**Quantidade de publicações ao longo dos anos**



**Fonte:** Elaboração própria(2023).

Os dados encontrados corroboram a afirmação de Lippe e Camargo (2009), já que, segundo os autores, até a década de 1990, a área do Ensino não abordava as temáticas de Ludicidade e Educação Especial.

### **Palavras-chave e temáticas envolvidas nos trabalhos**

Ao analisar os 23 trabalhos referentes à Ludicidade e Educação Especial, notam-se 17 palavras-chave diferentes, mostradas na Tabela 2. O termo mais frequente, citado 13 vezes, foi “deficiência visual”, seguido de “inclusão”, que aparece 10 vezes. Os termos “ludicidade”, “ensino de matemática” e “educação inclusiva” foram indicados 9, 8 e 7 vezes, respectivamente. “Formação de professores” aparece 5 vezes e, por fim, “inclusão escolar” e “educação especial” 4 vezes. Os demais termos são indicados apenas uma ou duas vezes.

**Tabela 2** – Palavras-chave e frequência (frq) contidas nos trabalhos selecionados

<b>Palavras - Chave</b>	<b>Frq</b>
Ludicidade	9
Educação Especial	4
Ensino de Matemática	8
Deficiência Visual	13
Inclusão Escolar	4
Deficiência Auditiva	1
Surdez	1
Libras	1
Inclusão	10
Formação de Professores	5
Educação Inclusiva	7
Necessidades Educacionais Especiais	1
Educação Matemática	2
Inclusão Educacional	2
Professor Tutor	2
Educação	1
Meios de Ensino	1

**Fonte:** Elaboração própria (2023).

A maior frequência do termo “deficiência visual” pode indicar que essa temática é mais abordada nos estudos analisados, ou que os pesquisadores que utilizaram essa palavra-chave foram mais eficientes em divulgar seus trabalhos. Isso vale para o termo “inclusão”, que aparece em segundo lugar em frequência.

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. Além disso, fica evidente a importância do planejamento, que deve acontecer em conjunto com o professor da sala de recurso, e aplicação de atividades em sala de aula que estimulem o aprendizado dos alunos por meio da diversificação de estratégias didáticas e da ludicidade.

### **Relação com o ensino médio**

O Ensino Médio é uma etapa crucial na formação educacional dos estudantes, sendo responsável por prepará-los para os desafios acadêmicos e profissionais que encontrarão em suas vidas (LUZURIAGA, 1990). Nesse contexto, a discussão sobre a relação entre o Ensino Médio e documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) tem ganhado relevância, especialmente no que diz respeito à inclusão de práticas lúdicas na Educação Especial.

A BNCC é um documento que estabelece os conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver ao longo de sua trajetória escolar. Ela busca garantir a equidade e a qualidade na educação, orientando as escolas na elaboração de seus currículos.

No contexto do Ensino Médio, a BNCC propõe uma formação integral e a articulação entre os conhecimentos gerais e os específicos de cada área de conhecimento. Além disso, a BNCC enfatiza a importância de práticas pedagógicas inovadoras, que estimulem a criatividade, o protagonismo e a autonomia dos estudantes.

O Censo Escolar realizado pelo MEC/INEP – 2021, mostra que 65% dos alunos do Ensino Médio que necessitam de atendimento educacional especializado estão matriculados em escolas e classes comuns do ensino regular, atendendo a leis, planos e normas de uma proposta de educação

inclusiva. O uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas favorece o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social dos estudantes, contribuindo para a construção do conhecimento e para a promoção da inclusão.

A lei da reforma do Ensino Médio (BRASIL, 2017)<sup>4</sup>, representa uma ocasião especial para reavaliar as abordagens pedagógicas e fomentar uma educação que tenha mais relevância e inclusão. A incorporação de elementos lúdicos nesse cenário se configura como uma tática eficaz para envolver os alunos, cultivar sua criatividade e facilitar a aprendizagem de maneira agradável (FERREIRA, 2019).

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.

Contudo, é fundamental destacar que há casos bem-sucedidos de aplicação de abordagens lúdicas na Educação Especial<sup>5</sup>, os quais podem ser tomados como modelos e fontes de inspiração para a implementação de métodos lúdicos no Ensino Médio.

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 refletir sobre os benefícios da ludicidade para a inclusão no ensino médio. Para tanto, foi realizada revisão do conceito do lúdico e sua relação com a educação especial na perspectiva da inclusão. Foi visto que pela perspectiva pedagógica as práticas e recursos lúdicos são capazes de promover um ambiente mais prazeroso de aprendizagem, auxiliando para que o sujeito expresse suas emoções. O lúdico inserido nos processos educacionais deve partir da premissa da fase do desenvolvimento do estudante, levando maior sentido ao processo educacional e favorecendo a aprendizagem.

Ainda, foram apresentadas estratégias pedagógicas para a inserção das brincadeiras no ambiente escolar. Dos aspectos principais, nota-se que o planejamento docente deve abranger o tempo, espaço, a inserção do conteúdo curricular na brincadeira, exercer o papel de mediador, estimulando o protagonismo do estudante, adaptar os recursos para que todos participem, promover a colaboração entre pares e usar recursos físicos e tecnológicos.

Com a revisão da literatura, foi evidenciado que a prática lúdica no ensino médio, no contexto da inclusão, favorece a personalização do ensino considerando as particularidades e necessidades de cada estudante. Ainda, auxilia no desenvolvimento integral do estudante, promove maior interação social, cooperação, criatividade e significado no ensino, facilitando a aprendizagem.

---

<sup>3</sup>O artigo 58 estabelece que a Educação Especial é uma modalidade de educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, visando atender os educandos portadores de necessidades especiais. Além disso, prevê a disponibilização de serviços de apoio especializado, quando necessário, na própria escola regular, para atender às peculiaridades dos alunos com deficiência. Caso não seja viável a integração desses alunos nas classes comuns, o atendimento educacional pode ser realizado em classes, escolas ou serviços especializados. Essas disposições visam garantir a inclusão e a igualdade de oportunidades para os alunos com deficiência, assegurando o seu direito à educação de qualidade.

<sup>4</sup>A lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, altera a Lei de Diretrizes e Bases, implementando reformas no Ensino Médio brasileiro. Traz alterações em sua carga horária e currículo, que deverá ser composto pela Base Nacional Comum Curricular e por itinerários formativos, organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino.

<sup>5</sup>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) utilizou 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.

## Referências

AVANÇO, Leonardo Dias; LIMA, José Milton de. Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 46, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em:  
<[https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE\\_RES\\_CNEC\\_EBN32018.pdf](https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNEC_EBN32018.pdf)>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as Leis n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Brasília: **Diário Oficial da União**, 2017.

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

BUENO, J. G. S. **Educação especial brasileira**. Integração/segregação do aluno diferente. São Paulo: EDUC, 2004.

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

CAMARGO, E. P. **Inclusão e necessidade especial:** compreendendo identidade e diferença por meio do ensino de física e da deficiência visual. São Paulo: Livraria da Física, 2016.

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

CORREIA, L. M. **Alunos com necessidades educativas especiais nas classes regulares.** Porto, Portugal: Porto, 1999.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte.** Rio de Janeiro: Shape, 1992.

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

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.** 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2014.

LUCKESI, C. C. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: LUCKESI, C. C. (Org.). **Ensaios de ludo pedagogia.** Salvador: UFBA/FACED, 2000. p. 23-46

LUZURIAGA, L. **História da Educação e da Pedagogia.** 18 ed. São Paulo: Nacional, 1990.

MIRANDA, A. D. **Contextualizando a Matemática por Meio de Projetos de Trabalho em uma Perspectiva Interdisciplinar: foco na Deficiência**

**Intelectual.** Dissertação 150f. (mestrado) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), 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:  
<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/34/joseph-autismo-e-inclusao-escolar-os-desafios-da-inclusao-do-aluno-autista>> Acesso em 03. set. 2023

ROCHA, Murilo rodrigues da. **Jogo digital para o auxílio ao ensino da disciplina de matemática na educação especial.** 2016. 133 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica e Informática Industrial) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

SANTIN, S. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: EST/ESEF – UFRGS, 1994

STAKE, R. E. **Pesquisa qualitativa:** estudando como as coisas funcionam. Porto Alegre: Penso, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1995

---

<sup>1</sup>Bacharelado em Sistemas de Informação – Universidade Presbiteriana Mackenzie. Licenciatura em Matemática – Universidade Paulista. Pós-Graduação em Plataforma de Desenvolvimento Web – Centro Universitário Claretiano. Pós-Graduação em Gestão e Governança de Tecnologia da Informação – Universidade Paulista. Pós-Graduação em Inteligência Artificial – Faculdade Serra Geral. Mestrado em Engenharia Elétrica/FEI. Doutorando em Ciências da Educação da Ivy Enber Christian University – email:gustavo.molina17@yahoo.com.br.

<sup>2</sup>Professora Substituta da Universidade Federal da Paraíba (UFPB-Campus IV). Professora da Ivy Enber Christian University. Doutora em educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFPB). Graduada em Pedagogia da UFPB. E-mail: [advisor@enberuniversity.com](mailto:advisor@enberuniversity.com).

[← Post anterior](#)

[Post seguinte →](#)

## RevistaFT

**A RevistaFT** têm 28 anos. É uma **Revista Científica Eletrônica Multidisciplinar Indexada de Alto Impacto e Qualis “B2”**.

Periodicidade mensal e de acesso livre. Leia gratuitamente todos os artigos e publique o seu também [clikando aqui](#).



## Contato

**Queremos te ouvir.**

**WhatsApp RJ:**

(21) 98275-4439

**WhatsApp RJ:**

(21) 98159-7352

**WhatsApp SP:**

(11) 98597-3405

**e-Mail:**

[contato@revistaf.com.br](mailto:contato@revistaf.com.br)

**ISSN:** 1678-0817

**CNPJ:**

48.728.404/0001-22

**FI= 5.397 (muito alto)**

Fator de impacto é um método bibliométrico para avaliar a

## Conselho Editorial

**Editores**

**Fundadores:**

Dr. Oston de Lacerda Mendes.  
Dr. João Marcelo Gigliotti.

**Editor**

**Científico:**

Dr. Oston de Lacerda Mendes

**Orientadoras:**

Dra. Hevellyn Andrade Monteiro  
Dra. Chimene Kuhn Nobre

**Revisores:**

Lista atualizada periodicamente

importância de em  
periódicos [revistaft.com.br/expresspediente](http://revistaft.com.br/expresspediente) Venha  
científicos em  
suas respectivas fazer parte de  
áreas. Uma nosso time de  
medida que revisores  
reflete o número também!  
médio de  
citações de  
artigos  
científicos  
publicados em  
determinado  
periódico, criado  
por Eugene  
Garfield, em que  
os de maior FI  
são considerados  
mais  
importantes.