

## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NO ATUAL CONTEXTO EDUCACIONAL

Brenda Bassani  
Faculdade Estácio de Vila Velha (FESVV)  
[bbbassani@hotmail.com](mailto:bbbassani@hotmail.com)

Maria Nilceia de Andrade Vieira  
Faculdade Estácio de Vila Velha (FESVV)  
[nilceia\\_vilavelha@hotmail.com](mailto:nilceia_vilavelha@hotmail.com)

Claudenice Maria Veras Nascimento  
Faculdade Estácio de Vila Velha (FESVV)  
[cmvnascimento@yahoo.com.br](mailto:cmvnascimento@yahoo.com.br)

Eixo 2: Propostas Curriculares e Práticas Pedagógicas.

Pôster de Pesquisa

**Resumo:** Com o advento da educação inclusiva, a temática da inclusão do aluno com deficiência intelectual passou a ser discutida nas salas de aula regulares. Nesse processo surge a necessidade de planejamento das práticas pedagógicas para o atendimento específico desses alunos. Buscando conhecer essa realidade, este trabalho teve como objetivo identificar a importância das atividades lúdicas para o processo educativo e para a inclusão dos alunos com deficiência intelectual nas salas de aula regulares. Assim sendo, teve-se como foco principal responder à seguinte questão: qual a importância das atividades lúdicas para o processo de inclusão dos alunos com deficiência intelectual em uma escola pública do Município de Vila Velha? A orientação teórico-metodológica delineou-se pela abordagem qualitativa, tendo como instrumentos de coleta de dados a aplicação de questionários às professoras e observação das práticas educativas desenvolvidas nas turmas dos segundos e terceiros anos do ensino fundamental. Os resultados nos revelaram que apesar das professoras pouco utilizarem intencionalmente os jogos para trabalharem com os alunos deficientes, eles se tornam um importante instrumento de construção de conhecimento, aprendizagem e interação, já que ao ser inserido na sala de aula, o mesmo faz com que todos os demais alunos da sala, sejam alunos *com* ou *sem* deficiência, se unam para construir conhecimento juntos, alcançando o aprendizado e a inclusão do aluno com deficiência intelectual. O jogo se torna, portanto, um agente integrador do aluno deficiente nas salas regulares e um caminho para a construção de sua aprendizagem no cotidiano escolar.

**Palavras-chave:** Deficiência intelectual. Atividades lúdicas. Inclusão.

## **Introdução**

De acordo com o documento Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), historicamente, o atendimento dado às pessoas deficientes só começou a ser considerado recentemente, visto que essas pessoas até o século XVIII frequentavam poucas instituições sociais. Somente a partir de meados do século XIX, durante o Império é que surgem instituições para o atendimento às pessoas com algumas deficiências, como cegos e surdos mudos.

Já no século XX, é fundada a primeira Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais – APAE, criada para atender a pessoas com diversas deficiências, sendo um ambiente exclusivo para essa clientela, desta forma não oportunizando interação entre pessoas com e sem deficiência. É no século XX que começa a defesa da inclusão de pessoas deficientes no ensino regular, que beneficia a um grupo seletivo de deficientes. Na década de 90, debates na área da educação especial criam o termo educação inclusiva que defende o acesso de todas as pessoas com deficiência preferencialmente no ensino regular (BRASIL, 2008).

Nesse movimento, não podemos esquecer que apesar de toda mobilização política e social, ainda existem muitas pessoas deficientes que não frequentam o ensino regular por diversos fatores, configurando um caráter ilusório da inclusão, já que mesmo assegurada por lei, muitos deficientes ainda não possuem acesso à educação, e quando possuem, apenas recebem um atendimento assistencialista, sem preocupação com o desenvolvimento cognitivo dos alunos, e até mesmo não proporcionando interação no ambiente escolar, já que mesmo em um ambiente comum possuem seus espaços e atividades individualizados.

Para além da inclusão das crianças no ensino regular, hoje, um grande dilema da educação é o processo de aprendizagem desses alunos, já que o ensino padronizado ofertado nas classes regulares nem sempre atende às suas singularidades. Desta forma a utilização do lúdico para o ensino de alunos com deficiência intelectual, pode ajudar o professor a construir um ambiente prazeroso, pois o jogo é um recurso dinâmico que pode aproximar os alunos deficientes com outros alunos e estes com o professor, aperfeiçoando suas capacidades cognitivas e sociais.

Desse modo, buscou-se neste trabalho, responder à seguinte questão: qual a importância das atividades lúdicas para o processo de inclusão dos alunos com deficiência intelectual em uma escola pública do Município de Vila Velha?

### **Pressupostos teórico-metodológicos**

Essa pesquisa baseou-se nos estudos de Bereohff (1994), Vygostky (1989), Silva (2012), Zulian e Freitas (2001), entre outros. Além desses autores, trabalhamos com alguns documentos oficiais do Ministério da Educação que discorrem sobre a educação inclusiva no Brasil, bem como, autores que discutem a importância dos jogos e brincadeiras na construção de um ambiente integrador e favorável à construção do conhecimento coletivo.

Como destaca Vygostky (1989, p. 3): “[...] a criança cujo desenvolvimento se há complicado por um defeito, não é simplesmente menos desenvolvido que seus coetâneos normais é uma criança desenvolvida de uma outra forma”.

No que se refere ao percurso metodológico de produção dos dados, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório, pois pretende identificar a importância das atividades lúdicas para o processo educativo e para a integração dos alunos com deficiência intelectual nas salas de aula regulares. Em relação aos procedimentos técnicos, a pesquisa é caracterizada

como estudo de caso, com levantamento de dados obtido através de informações de pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento dos alunos com deficiências intelectuais, por meio da aplicação de questionários e observação no ambiente escolar. De acordo com Gil (2008, p.1): “Pela observação o ser humano adquire grande quantidade de conhecimentos. [...] A observação constitui, sem dúvida, importante fonte de conhecimento”.

Nossa pesquisa foi realizada em uma escola pública do município de Vila Velha com duas professoras de educação especial e cinco professoras regentes, além de um aluno da turma de terceiro ano e dois alunos dos segundos anos, todos com laudos de deficiências intelectuais.

## **Desenvolvimento**

Entendemos que uma formação profissional de qualidade e o planejamento de atividades lúdicas e adaptadas são imprescindíveis para o desenvolvimento e inclusão dos alunos com deficiência intelectual. Como destaca Berehoff (1994), frequentar a escola para os alunos com deficiência intelectual significa a possibilidade de conviver com outras crianças e vivenciar uma “dimensão social”, desenvolvendo suas potencialidades.

De acordo com as falas das professoras, podemos perceber que todas reconhecem a importância das brincadeiras e jogos no desenvolvimento dos alunos com deficiência intelectual. Para (P4) as brincadeiras e jogos ajudam no interesse das crianças a desenvolver as atividades. A professora P5 afirma que: “Os jogos auxiliam na interação e no desenvolvimento cognitivo desses alunos” (P5).

Já as professoras (P6) e (P7), concordam que os jogos e as brincadeiras são um instrumento de aprendizagem ainda incentivam a interação. “Muito importante, pois considero que os jogos e as brincadeiras estimulam uma relação maior entre professores e alunos” (P6). Já (P7) afirma que: “Promove

mais interação entre os alunos, desenvolve a atenção e maior capacidade na aprendizagem” (P7). Nessa perspectiva, Zulian e Freitas (2001), assinalam que as relações e interações estabelecidas no ambiente escolar, especificamente nas salas regulares precisam estar próximas às necessidades dos alunos com deficiência intelectual, oportunizando desafios, assim construindo aprendizagem e possibilitando o pensar.

Ao perguntar sobre as brincadeiras e jogos preferidos pelos alunos com deficiência intelectual, duas professoras citam brincadeira de recorte e colagem de jornais e revistas. A professora (P7) diz que os alunos preferem brincar de história e músicas e a professora (P6) diz que: “Infelizmente não temos brincadeiras ou jogos na escola, a não ser nas aulas de educação física”. Percebemos que a fala da professora (P6) não é coerente com a realidade da escola, já que durante a observação foi constatado grande número de jogos disponíveis na mesma, sendo muito utilizado por um aluno com deficiência intelectual de forma autônoma.

Quando perguntadas com que frequência as professoras brincam e jogam com os alunos com deficiência intelectual, duas professoras disseram brincar sempre, uma poucas vezes, uma raramente e outra nunca. Ao questionar o motivo pelo qual brincam com os alunos com esta frequência as professoras (P1) e (P4) justificam dizendo que apenas possuem uma aula por semana com a duração de 50 minutos e que não há tempo para planejar as atividades. Já a professora (P5) diz que as aulas têm pouco tempo e têm muito desenvolvimento teórico. A professora (P6) reafirma a fala que já havia dito em outro momento do questionário dizendo que: “Como disse antes não realizo brincadeiras e jogos com as crianças, devido à grade curricular que tenho que cumprir” (P6).

Sobre a socialização/interação durante os momentos dos jogos e brincadeiras, a professora (P1) diz que só há interação quando a brincadeira é descomprometida com a alfabetização, discordando da ideia de Silva (2012),

que destaca que o jogo deve ser utilizado com caráter educativo e não apenas para diversão, pois o mesmo irá contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo, moral, linguístico e físico das crianças.

Já a professora (P4) diz que, por ser aula individualizada, só há interação entre o professor e o aluno. A professora (P7) por sua vez, diz que: “Vejo uma aproximação maior com o outro, criando assim um vínculo maior na relação humana”, o que vai ao encontro da ideia de Silva (2012), que caracteriza o jogo como um instrumento pedagógico que contribui para o aumento da aprendizagem, pois o aluno vivencia fisicamente as situações de aprendizagem, utilizando-se de sua criatividade e por meio da interação e cooperação construindo aprendizado em grupo.

Partindo dessas afirmativas, é possível demarcar que a regularidade do trabalho pedagógico para com os alunos deficientes intelectuais através de jogos e brincadeiras é muito importante para seu desenvolvimento. Assim, ao perguntar sobre a frequência do atendimento para com os alunos, podemos notar que o mesmo ainda não é regular. Entretanto, quando questionadas sobre envolver os alunos com deficiência intelectual nas atividades coletivas juntos com a turma onde estão inseridos, cinco das sete professoras dizem incluir os alunos, utilizando-se de atividades de papel, lápis de cor, giz de cera e contação de histórias. A professora (P6) diz que utiliza “Muito diálogo sobre as diferenças entre um e outro e o comportamento de cada um”.

Para Silva (2012), a utilização de jogos como instrumento pedagógico favorece o aprendizado da criança com deficiência intelectual, pois o mesmo oferece um ambiente que oportuniza o desenvolvimento da criatividade dos alunos, ainda permitindo que o professor, ao mediar os momentos de jogos desenvolva suas capacidades profissionais, incentivando a comunicação e expressão dos alunos que atende, além de provocar o interesse aos conteúdos aplicados de acordo com as suas capacidades, desenvolvendo assim o pensar, analisar e refletir. Destacamos que, para o desenvolvimento das atividades de jogos e

brincadeiras com os alunos com deficiência intelectual, as professoras pesquisadas afirmaram que recebem auxílio pedagógico para o planejamento dessas atividades, mas durante a observação o fato não pôde ser presenciado.

Para além de todas as respostas dadas pelas professoras sobre a importância da utilização de atividades de jogos e brincadeiras para com os alunos com deficiência intelectual e os resultados que elas implicam no desenvolvimento desses alunos, com a observação, pudemos constatar muitos desafios que afetam as práticas docentes, já que a escola possui grande número de deficientes intelectuais. Essa situação pode ser um fator que contribui como uma barreira na ação docente do profissional, já que, seja o professor regente ou o professor de educação especial, precisam se planejar para ofertar o mínimo de tempo que possuem na escola com esses alunos.

Nesse aspecto, cabe analisar uma situação observada durante a pesquisa. Um dos alunos com deficiência busca pela própria iniciativa o material de interesse, os jogos que ficam dispostos na sala da pedagoga. Ao levar esses jogos para a sala de aula, esse aluno estabelece um ambiente de interação com os demais alunos por meio da brincadeira. É importante destacarmos que esse aluno não é acompanhado por um(a) cuidador/cuidadora, o que o possibilitou maior liberdade para ir e vir no espaço escolar. Destacamos essa iniciativa do aluno que, ao se deparar com a ausência ou incompletude de um trabalho sistematizado por parte da(s) professora(s), vai à busca de alternativas para se constituir como sujeito participante da escola e assim se desenvolver autonomamente.

### **Considerações finais**

Este estudo teve como objetivo identificar a importância das atividades lúdicas para o processo educativo e para a inclusão dos alunos com deficiência intelectual nas salas de aula regulares. Diante dos dados produzidos, percebemos que apesar das professoras destacarem a importância da

utilização de jogos e brincadeiras no processo educativo, pouco fazem uso desses materiais no processo de ensino-aprendizagem, e esclarecem que os motivos estão ligados à necessidade de trabalhar o conteúdo ou ao pouco tempo disponível para esse fim.

Entretanto, mesmo sem o jogo ser utilizado intencionalmente pelas professoras para trabalharem com os alunos deficientes, constatamos que pela iniciativa dos próprios alunos, ele se torna um importante instrumento de construção de conhecimento, aprendizagem e interação, já que ao ser inserido na sala de aula, o mesmo faz com que todos os demais alunos da sala, sejam alunos com ou sem deficiência se unam para construir conhecimento juntos, alcançando o aprendizado e a inclusão do aluno com deficiência intelectual. O jogo se torna, portanto, um agente integrador do aluno deficiente nas salas regulares e um caminho para a construção da aprendizagem destes alunos no cotidiano escolar.

## Referências

BEREOHFF, A. M. P. Autismo: uma história de conquistas. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial (Org.). **Tendências e desafios da educação especial**. Brasília: MEC; SEESP, 1994. p. 15-34.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC; SECADI, 2008. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alali=16690-politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva-05122014&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alali=16690-politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva-05122014&Itemid=30192)>. Acesso em: 05 jul. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008. THIOLENT, Michel. Metodologia da pesquisa - ação. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SILVA, João da Mata Alves da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. 46f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade

Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012. Disponível em:  
<<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/4736?mode=full>>. Acesso em: 05 maio 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ZULIAN, Margaret Simone; FREITAS, Soraia Napoleão. Formação de professores na educação inclusiva: aprendendo a viver, criar, pensar e ensinar de outro modo. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, n. 18, jan./abr. 2001. Disponível em:  
<<HTTP://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/5183/3178>>. Acesso em: 05 mar 2017.