



**CENTRO DE HUMANIDADE OSMAR DE AQUINO
CAMPUS III – GUARABIRA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

JOYCE DE LIMA SILVA

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO
DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA INCLUSÃO E APRENDIZAGEM DE
CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

**Guarabira/PB
2024**

JOYCE DE LIMA SILVA

**A RELEVÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO
DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA INCLUSÃO E APRENDIZAGEM DE
CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Artigo) apresentado no Curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia, como requisito avaliativo
da disciplina TCC II, na Universidade Estadual
da Paraíba – Campus III, orientado pelo
professor Dr. Vital Araújo Barbosa de
Oliveira.

**Guarabira/PB
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586r Silva, Joyce de Lima.

A relevância do lúdico como recurso didático pedagógico na inclusão e aprendizagem de crianças com deficiência intelectual [manuscrito] / Joyce de Lima Silva. - 2024.
20 f. : il. color.

Digitado.

Artigo Científico (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Departamento de Educação - CH".

1. Ludicidade. 2. Deficiência intelectual. 3. Educação inclusiva. 4. Didática pedagógica. I. Título

21. ed. CDD 371.9

JOYCE DE LIMA SILVA

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA
INCLUSÃO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA
INTELECTUAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Pedagogia da Universidade Estadual
da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia

Aprovada em: 13/11/2024.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vital Araújo Barbosa de Oliveira** (***.818.274-**), em **26/11/2024 08:43:41** com chave **aecf3bc2abeb11efb3fc06adb0a3afce**.
- **Sheila Gomes de Melo** (***.770.504-**), em **26/11/2024 13:14:28** com chave **8337e2aeac1111ef856a1a1c3150b54b**.
- **Monica de Fatima Guedes de Oliveira** (***.158.044-**), em **26/11/2024 08:55:22** com chave **50ee318cabed11ef92bb1a7cc27eb1f9**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.

Tipo de Documento: Termo de Aprovação de Projeto Final

Data da Emissão: 27/11/2024

Código de Autenticação: b94ec9



Com amor a minha família e amigos (as) que me apoiaram, incentivaram e por sempre estarem ao meu lado nos momentos mais difíceis dessa caminhada eu dedico.

“Entenda que nesse mundo, com todo tipo de gente, dá pra praticar o amor, de mil formas diferentes, talvez uma opção, seja amar com o coração e respeitar com a mente.”

(Bráulio Bessa, 2017)

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 2 REFERENCIAL TEÓRICO..... | 10 |
| 2.1 Deficiência intelectual e inclusão..... | 10 |
| 2.2 Metodologia Lúdica na Educação Inclusiva..... | 11 |
| 3 ASPECTOS METODOLÓGICOS..... | 12 |
| 3.1 Tipo de Pesquisa..... | 12 |
| 3.2 Público Alvo..... | 12 |
| 3.3 Instrumento da Pesquisa..... | 12 |
| 3.4 Análise dos dados..... | 13 |
| 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES..... | 13 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 15 |
| 6 REFERÊNCIAS..... | 16 |
| 7 APÊNDICE..... | 18 |

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA INCLUSÃO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

THE RELEVANCE OF PLAY AS A PEDAGOGICAL DIDACTIC RESOURCE IN THE INCLUSION AND LEARNING OF CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES

Joyce de Lima Silva¹
Vital Araújo Barbosa de Oliveira²

RESUMO

O presente estudo, objetivou investigar a importância do lúdico na inclusão e aprendizagem de crianças com deficiência intelectual no âmbito escolar, com a perspectiva de salientar a sua pertinência para o processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, percorre-se os caminhos de um estudo bibliográfico e quantitativo, tendo em vista que para a pesquisa bibliográfica, foram utilizados estudos literários através de artigos pertinentes e coerentes com o tema “A relevância do lúdico como recurso didático pedagógico na inclusão e aprendizagem de crianças com deficiência intelectual” e para o estudo quantitativo foi utilizada a pesquisa de campo, realizada em uma escola Municipal do brejo Paraibano. Este trabalho contou com contribuições bibliográficas de alguns autores tais como: Vieira, (2017); Antunes, (2006); Soares, (2010); entre outras fontes de pesquisa. Os resultados presente neste trabalho mostram que as atividades lúdicas trabalhadas pelas professoras da escola, transmite um vasto aprendizado para as crianças com deficiência intelectual.

Palavras-chave: Ludicidade. Deficiência Intelectual. Educação Inclusiva. Didática Pedagógica.

ABSTRACT

The aim of this study was to investigate the importance of play in the inclusion and learning of children with intellectual disabilities in the school environment, with a view to highlighting its relevance to the teaching-learning process. In order to do this, we followed the path of a bibliographical and quantitative study, since for the bibliographical research, we used literary studies through articles that were relevant and coherent with the theme "The relevance of play as a pedagogical didactic resource in the inclusion and learning of children with intellectual disabilities" and for the quantitative study we used field research, carried out in a municipal school in the Paraíba. This work relied on bibliographic contributions from some authors such as: Vieira, (2017); Antunes, (2006); Soares, (2010); among other research sources. The results of this work show that the play activities worked on by the school's teachers provide a wealth of learning for children with intellectual disabilities.

Key words: Playfulness. Intellectual Disability. Inclusive Education. Pedagogical Didactics.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia, UEPB, Campus III.

² Doutor e professor no Curso de Pedagogia, UEPB, Campus III.

1 INTRODUÇÃO

Todas as crianças têm o direito de receber educação nas salas de aula regulares das escolas comunitárias, proporcionar um ambiente educacional rico, atender às necessidades especiais de ensino de cada aluno e, ao mesmo tempo, fornecer experiências de qualidade importantes, diante desse contexto, há muitas discussões sobre a inclusão de alunos com necessidades especiais.

O Lúdico é uma metodologia bastante utilizada por professores por trazer importantes contribuições no processo de aprendizagem de crianças com deficiência intelectual e na evolução do processo inclusivo e tem demonstrado muita eficácia em diversas áreas do desenvolvimento humano. (Dalabona e Mendes, 2004)

Para trabalhar com crianças portadoras de deficiências especiais, é preciso distanciar-se de rótulos, estigmas e discriminação. É necessário, reconhecer as diferenças de cada sujeito, contribuindo para o seu desenvolvimento educacional e atendendo às suas necessidades pessoais no processo de aprendizagem. Segundo Vieira (2017) a educação de alunos com deficiência intelectual deve ser pensada com princípios e valores da mesma forma como para os demais sujeitos, sem determinar limites em sua formação.

A Educação Especial é caracterizada como uma peculiaridade de Educação Comum, visto que, não se diferencia desta no fundamento, isto é, nas suas finalidades e objetivos, mas nos mecanismos metodológicos que precisam ser empregados na utilização de maneira que possa subsidiar o desenvolvimento das circunstâncias e capacidades reais dos indivíduos, objetivando a sua aprendizagem, inserção social, auto-realização e sobretudo a própria independência, sem no entanto, considera-los como desiguais.

De acordo com Antunes (2006), as práticas lúdicas utilizadas nos métodos de aprendizagem educacional permitem aos alunos, independentemente de suas limitações, ter uma experiência de aprendizagem significativa. Além disso, por ser necessário, o professor tem a responsabilidade de envolver seus alunos em atividades importantes para uma aprendizagem mais efetiva. Na verdade, como proposta metodológica, o lúdico se opõe às escolas padronizadas e exclusivas. Ao reverter o processo de aprendizagem e impor valores e conteúdos universais sem partir das práticas sociais e culturais das crianças, a escola ignora suas identidades e diferenças. Acredita-se que para estimular o tema e proporcionar condições para o seu desenvolvimento e tolerância, é necessário propor atividades interessantes, desafiadoras e significativas, que despertem o interesse e a socialização. Portanto, as atividades recreativas podem ser uma excelente ferramenta de ensino e desenvolvimento inclusivo.

Deficiência intelectual trata-se do estado de redução da função intelectual inferior à média, mediante a limitação de pelo menos dois aspectos funcionais adaptativo de comunicação, habilidades sociais, utilização de recursos comunitários, autonomia, problemas emocionais, lazer, aptidões escolares, fatores esses que contribuem para o déficit de aprendizagem da criança com deficiências. Sabe-se que o rebaixamento da função intelectual surge bem antes dos 18 anos, comprometendo o processo de aprendizagem.

Diante da problemática acima exposta, pode-se levantar o seguinte questionamento que norteia o presente trabalho: - As atividades lúdicas exercem papel importante, como recurso metodológico na aprendizagem de crianças com deficiência intelectual?

Diante das repercussões geradas pelas alterações cognitivas, afetivos e sociais geradas em crianças com deficiência intelectual, que pode impactar negativamente na aprendizagem escolar, faz-se necessária a avaliação da relação entre essas variáveis a fim de fornecer subsídios para um processo de aprendizagem mais amplo em que sejam inseridos ludicidade na escola, conseqüentemente, proporcionam maior rendimento e aprendizado inclusivo.

Nesta perspectiva o interesse pelo tema abordado, surgiu pela necessidade de compreender o lúdico como recurso metodológico na inclusão de crianças com deficiência intelectual no processo de desenvolvimento do aluno, bem como a inserção de metodologia lúdica como recurso de aprendizagem e inclusão.

O Presente trabalho, está estruturado em introdução onde apresenta um breve relato sobre a temática, seguindo de um questionamento a ser respondido mediante a questão problematizadora, logo após esse percurso são elencados os referenciais teóricos que reforçam os aspectos metodológicos do trabalho, resultados e discussões da pesquisa de campo de amostragem probabilística através de gráficos e por fim as considerações finais.

Vale ressaltar que este trabalho contou com contribuições bibliográficas de alguns autores tais como: Vieira, (2017); Dalabona e Mendes, (2004); Antunes, (2006); Soares, (2010); Prestes, (2008); e dentre outras fontes de pesquisa, para fundamentar que todas as crianças têm o direito de receber educação nas salas de aula regulares das escolas comunitárias, proporcionando por um ambiente educacional rico, atendendo as necessidades especiais de ensino de cada aluno e, ao mesmo tempo, fornecendo experiências de qualidade importantes, diante desse contexto, há muitas discussões sobre a inclusão de alunos com necessidades especiais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Deficiência intelectual e inclusão

Define-se Deficiência Intelectual, mediante uma visão multidimensional como sendo uma incapacidade intelectual e no comportamento adaptativo expresso em habilidades conceituais e práticas (AMMR, 2006). Apesar que essas deficiências resultem em prejuízos cognitivos, evidencia-se que sofrem influências de fatores ambientais, como precocidade no diagnóstico, exclusão social, preconceitos, inclusão familiar e déficit de aprendizado no ambiente escolar.

Assim sendo, a portaria do Ministério da Educação e Cultura (MEC) em 1994, adverte: “A inclusão de conteúdos relativos a aspectos éticos, políticos e educacionais da normalização e integração da pessoa portadora de necessidades especiais nos currículos de formação de docentes” (Gil, 2017, p. 6).

Segundo dados do Censo Escolar da Educação Básica de 2008 houve um crescimento significativo nas matrículas de educação especial nas classes do ensino regular, o índice de matriculados passou de 46,8% de 2007 para 54% do total de alunos com algum tipo de deficiência em 2008.

Os alunos que possuem necessidades especiais têm seus direitos assegurados por Lei, após numerosas lutas no decorrer dos anos. Portanto, para suceder essas prerrogativas, foi preciso o acontecimento dos manifestos não apenas da sociedade, mas também do mundo, que não admitiam mais a exclusão das pessoas com deficiência no ambiente social, pelo simples fato de possuírem seus direitos impugnados pelo poder público.

De acordo com Soares (2010), foi através das manifestações ocorridas mundialmente, que surgiu o início da mudança, a qual principiou o enxergo dos deficientes como sujeito, igualitário a todos na sociedade, que possui delimitações suaves e ríspidas, porém independente das limitações, deveriam ter o respeito de todos e inclusive seus direitos assegurados perante as diretrizes.

O Decreto nº 7.611 de 2011, dispõe sobre o Atendimento Educacional Especializado - AEE, além de outras providências. “Em 2015 foi criada a Lei nº 146, Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência – LBI, e em 2016 a Lei nº 409, que trata da reserva de

vagas para pessoas com deficiência nos cursos técnico de nível médio e superior das instituições federais de ensino” (Gil, 2017, p. 8).

Conforme citado por Antunes (2006), a inclusão quer dizer que aluno se faça presente na escola, interagindo, aprendendo e desenvolvendo suas potencialidades, fazendo-se necessário identificar as barreiras que impedem o aluno de adquirir conhecimentos específicos da escola, ressalta ainda a importância de um trabalho pedagógico que sirva a todos indescritivelmente.

2.2 Metodologia Lúdica na Educação Inclusiva

O brincar para as crianças é uma atividade prazerosa, faz parte da fase infantil, e pode ser utilizada como um recurso que assegura não apenas aprendizado, mas também inclusão. Assim como, as crianças necessitam de uma moradia, de alimentação, de cuidado e de carinho, também necessitam do ato de brincar, uma vez que o brincar é algo essencial a este período da vida infantil. Através de atividades lúdicas é possível aprender e construir situações essenciais para uma vida mais independente, pois estimula a criação de conexões entre o mundo real e o imaginário, promovendo a tomada de decisões e o convívio harmônico com o outro (Dias, 2015).

É evidente, que educar através das brincadeiras lúdicas possibilita que a criança desenvolva diversas atribuições nos processos cognitivos e sociais. Por isso, a relevância da ludicidade no ensino infantil, pois, é por intermédio dos brinquedos e brincadeiras que a criança se desenvolve de maneira saudável, sobretudo com a condução pedagógica de um profissional hábil, como afirma Kishimoto (1998, p. 19):

É importante haver o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa: É evidente que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio.

Em relação à importância dos jogos e brincadeiras, voltado para o desenvolvimento da criança com deficiência intelectual, Ide (2008, p.97) afirma que “o jogo possibilita ao deficiente mental aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração com o mundo por meio de relações e vivências.”

Sendo assim, o lúdico teoricamente compreendido é algo fomentador para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança com deficiência intelectual. A brincadeira é um excelente recurso pedagógico para o aprendizado na formação da personalidade do ser humano. “Do ponto de vista criativo, a prática de brincar está focalizado na busca do ‘eu’, manifestando a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento das habilidades do indivíduo” (Fonseca, Julião, Silva & Santos, 2020, p. 3).

Diante disso, é importante enfatizar que:

Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (Ferreira, 2007, p. 124).

Entretanto, ao brincar a criança tem a possibilidade de desenvolver suas funções psicossociais, experienciar novos desafios, observar e conhecer o mundo de forma natural com espontaneidade. Vygotsky (1998), afirma que a arte de brincar é fundamental no desenvolvimento da criança, visto que contribui na aprendizagem de normas e comportamentos, possibilitando uma construção de relação social com outros sujeitos, que a cercam e consigo mesma.

Desse modo, ensinar através do lúdico é propiciar um brincar diversificado, é buscar novos meios de edificar o conhecimento, é um recurso a mais que o (a) professor(a) poderá utilizar para desenvolver a aprendizagem dos alunos. “Segundo a perspectiva inclusiva, aceitar as diferenças implica respeitar características, interesses, motivações e os projetos de vida de cada criança, o que só é possível criando estratégias e recursos” (Silva, 2020, p.1).

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

3.1 Tipo de Pesquisa

A construção deste trabalho foi realizada por meio da análise de 19 artigos de estudos literários que são pertinentes e coerentes com o tema. De acordo com Vergara (2007), sendo a pesquisa bibliográfica é o estudo organizado e desenvolvido com base em artigos publicados em livros, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral.

Trata-se de uma abordagem quantitativa que será utilizada para identificar por meio do uso de qualificações em todos os tipos de informações, as quais serão extraídas das informações e processadas por meio de técnicas estatísticas (Richardson, 1999).

3.2 Público Alvo

Foram observadas as práticas pedagógicas utilizadas pelos professores para aprendizagem de 17 alunos com deficiência intelectual, que estejam entre a faixa etária de 6 a 11 anos de idade, matriculados no Ensino Fundamental I. Onde foram realizadas análises de dados colhidas mediante entrevista e as observações realizadas no cotidiano dos professores que participaram voluntariamente da pesquisa, além de anotações realizadas pela pesquisadora com duração de dois meses.

Trata-se de uma pesquisa descritiva aplicada, envolvendo a etapa de seleção de tópicos de pesquisa por meio de investigação, identificação de problemas, delineamento de objetivos, construção de referências conceituais e ferramentas de coleta de dados e exploração de campo (Minayo, 2004).

A amostragem foi do tipo não probabilístico por apropriação ou acidental, onde ocorreu através de uma seleção a partir de um questionário que foi aplicado a 5 docentes de diferentes turmas do ensino fundamental I, abordando os recursos metodológico lúdicos aplicados em crianças com diagnóstico de deficiência intelectual, matriculados em uma Escola Municipal localizada no Brejo Paraibano.

3.3 Instrumento da Pesquisa

Os dados foram coletados mediante um questionário aplicado a 5 professores, de uma escola Municipal de Ensino Fundamental do Brejo Paraibano, abordando a contribuição dos recursos lúdicos para aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual.

O questionário foi semi-estruturado no word, contendo informações dos professores entrevistados e 8 quesitos, sendo eles: 1. Em sua sala tem alunos com deficiência intelectual?; 2. Quantos alunos aproximadamente há em sala com deficiência intelectual?; 3. A escola

dispõe de materiais adequados para realização de atividades lúdicas?; 4. Quais as atividades lúdicas mais trabalhadas?; 5. As crianças se mostram satisfeitas com as atividades lúdicas aplicadas?; 6. Percebe-se se existe alguma preferência nas aulas de ludicidade entre meninas e meninos?; 7. No decorrer do processo- ensino aprendizagem é notado alguma melhora no desempenho das crianças?; 8. Em quais habilidades foram observados melhor desenvolvimento?

3.4 Análise dos dados

Os critérios de inclusão para seleção da amostra foram selecionados 5 professores que atuam com crianças com diagnóstico de deficiência intelectual leve, moderado, grave e profundo. Onde foram excluídos os professores que não atuam com crianças diagnosticadas com deficiência intelectual leve, moderada, grave e profunda.

Os dados foram analisados e tabulados em planilhas Microsoft for Excel 2016, onde foram observados por meio de descrições das práticas pedagógicas utilizadas na aprendizagem de 17 alunos com deficiência intelectual, os quais tem seus nomes preservados na pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Tendo como propósito em observar as contribuições mediante atividades lúdicas no processo de aprendizagem em crianças com deficiência intelectual, dentro de uma abordagem quantitativa, foram realizadas como instrumento de coleta de dados um questionário de oito questões semi-estruturados e observações no ambiente escolar.

O presente estudo contou com a participação de 5 professores, que trabalham com crianças com diagnóstico de deficiência intelectual em uma escola Municipal do Brejo Paraibano.

Tabela 1 apresenta dados sobre o tempo de experiência, idade e quantidade de alunos com deficiência intelectual.

| Nº | IDADE | TEMPO DE EXPERIÊNCIA | QUANTITATIVO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL EM SALA DE AULA. |
|----|-------|----------------------|---|
| P1 | 49 | 34 | 3 |
| P2 | 47 | 20 | 3 |
| P3 | 56 | 30 | 5 |
| P4 | 31 | 12 | 4 |
| P5 | 39 | 10 | 2 |

Fonte: Silva (2022). Entrevista com Professores.

De acordo com a Tabela 1, referente aos participantes da pesquisa, os dados mostram que os participantes estavam entre a faixa etária de 31 a 56 anos, 40% da amostra apresentaram tempo de experiência superior a 30 anos, e os outros 60% com tempo de experiência inferior a 21 anos.

Dos Professores entrevistados 100% ensinam a crianças com deficiência Intelectual, sendo distribuídos da seguintes forma: P1 (3 alunos); P2 (3 alunos); P3 (5 alunos); P4 (4 alunos); P5 (2 alunos), totalizando 17 alunos com deficiência intelectual.

No quesito a seguir foi levantado a questão sobre quais métodos lúdicos mais utilizados na prática pedagógica.

TABELA 2. Utilização de recursos lúdicos em sala de aula.

| PROFESSORES | JOGO DA MEMÓRIA | QUEBRA CABEÇAS ADAPTADO | RÉGUAS DE MOTRICIDADE FINA | CONTAR PALITOS PARA ENSINAR NÚMEROS | IMITAÇÕES DE SONS E MOVIMENTOS | OUTROS (CRIATIVIDADE) |
|-------------|-----------------|-------------------------|----------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| P1 | X | X | | X | | |
| P2 | X | | | | X | X |
| P3 | X | X | | X | | |
| P4 | X | | | | X | X |
| P5 | X | | | | X | X |

Fonte: Silva (2022). Dados da pesquisa.

As metodologias lúdicas é um recurso muito utilizado por professores, por suas importantes contribuições na aprendizagem de crianças com deficiência intelectual e no avanço da inclusão. Tabela 2 mostram alguns instrumentos lúdicos utilizados pelos docentes na sua vivência pedagógica onde foram pontuados da seguinte forma: (P1) opta por utilizar mais os jogo da memória, quebra cabeça adaptado, contar palitos para ensinar números; (P2): utiliza jogo da memória, imitações de sons e movimentos e outros recursos lúdicos de acordo com sua criatividade; (P3): estimula aprendizagem lúdica através de jogo da memória, quebra cabeça adaptado, contar palitos para ensinar números; (P4): prática o jogo da memória; imitações de sons movimentos e outros recursos e (P5): fomenta a aprendizagem através de jogo da memória, imitações de sons e movimentos, porém, não se limita apenas a essas atividades, utilizando outros recursos de acordo com sua criatividade.

Diante deste contexto observa-se que 100% dos professores utilizam atividades lúdicas para estimular e incluir o aluno com deficiência no processo de ensino- aprendizagem, sendo que 40% utilizam apenas os recursos disponíveis na escola e 60% não se limitam apenas às atividades disponíveis no ambiente escolar, usando da criatividade para inserir ainda mais o aluno e facilitar o processo de aprendizagem. No questionário no quesito cinco foi questionado se todos os alunos encontravam-se satisfeitos com os recursos lúdicos utilizados e 100% dos professores responderam que os todos os alunos encontra-se satisfeitos com as metodologias lúdicas aplicadas.

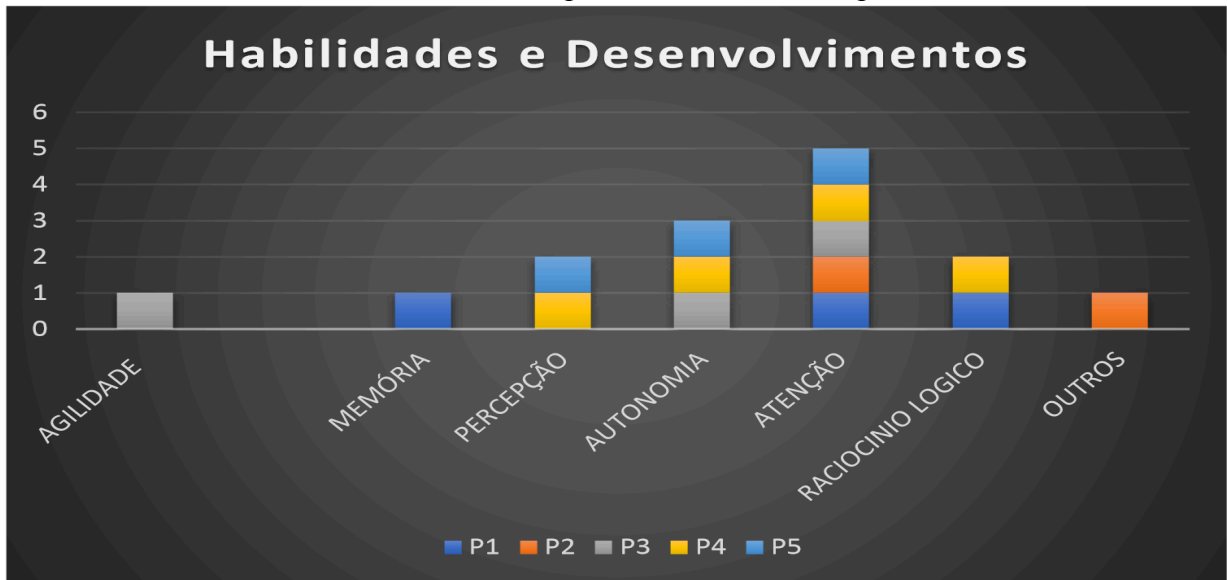
Corroborando com Kishimoto (1998, p.19): onde relata que é importante ter um equilíbrio entre a função educativa e a prática lúdica. Evidenciando que o brincar é um direito de todas as crianças, e todas elas devem estar inseridas e ter condições de aproveitar todas as oportunidades educativas satisfazendo assim suas atividades básicas de aprendizagem. O ambiente escolar deve ofertar condições para edificação do conhecimento através da descoberta, jogos lúdicos como também da criatividade do docente na sua prática pedagógica, elementos indispensáveis para inserção ativa da criança em seu meio.

No questionário proposto nesta pesquisa também foi indagado sobre a eficácia da ludicidade em crianças com deficiência intelectual; todos os docentes enfatizaram a eficiência

dos recursos neste processo ensino e aprendizagem, e pontuaram algumas habilidades estimuladas mediante estas práticas; conforme mostra o gráfico 1.

A pesquisa mostra também que não existe preferência entre os gêneros quando se refere a jogos e atividades lúdicas aplicadas, onde todos conseguem ser inseridos, independentes dos gêneros.

Gráfico 1. Habilidades mais desenvolvidas pelos alunos mediante prática Lúdica.



Fonte: Silva (2022). Dados da pesquisa.

O Gráfico 1 apresenta as habilidades mais desenvolvidas mediante práticas lúdicas utilizadas pelos docentes, sendo pontuadas as habilidades: Agilidade, memória, percepção, autonomia, atenção, raciocínio lógico e outros. Os professores pontuaram as habilidades observadas após atividades lúdicas sendo distribuídas da seguinte forma conforme Gráfico 1: (P1) percebeu melhora na memória, atenção e raciocínio lógico; (P2) notou melhora na atenção e em outros domínios; (P3); observou que houve melhor desenvolvimento na habilidade, agilidade e atenção; (P4): melhor desenvolvimento na percepção, autonomia, atenção e raciocínio lógico: (P5): melhor desenvolvimento da percepção, autonomia e atenção.

Mediante estes dados observa-se que as práticas lúdicas inseridas pelos professores estimulam diversos domínios e habilidades sendo as mais prevalentes: a atenção, autonomia, percepção e raciocínio lógico. É importante salientar que vários os domínios foram estimulados neste processo de ensino através da ludicidade. Mediante observações realizadas durante a pesquisa percebeu-se que a interação entre alunos e professor foi fator preponderante para melhor assimilação do conteúdo proposto através dessas atividades lúdicas, propiciando assim melhor aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir esta pesquisa, percebe-se que os objetivos planejados foram de certa forma alcançados, que o lúdico contribui no processo de inclusão e aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual. Entretanto, observa-se que os benefícios que essas atividades lúdicas trazem a esses alunos, não se limitam apenas ao que é apresentado nesta pesquisa.

A pesquisa de campo mostra que as atividades lúdicas trabalhadas pelas professoras das escolas, transmitem um vasto aprendizado para as crianças com deficiência intelectual. Pontua-se que cada professora tem em sua sala de aula, um ou mais alunos com deficiência intelectual e que a escola dispõe de diversos recursos para o ensino-aprendizagem dessas crianças, os quais são utilizados para estimular os domínios e melhorar as habilidades das crianças individualmente.

Cada professor do ensino fundamental I, possui sua respectiva experiência nas atividades didáticas, acerca de planejar como irá trabalhar com cada educando com deficiência intelectual, a fim de que o mesmo se desenvolva e potencialize-se. Cada um desses professores deve se reconhecer como facilitador desse processo progressivo que o aluno vivencia. Embora as crianças com deficiência intelectual apresentem alguns déficits cognitivos, até mesmo motores, elas necessitam de atividades lúdicas, às vezes mais do que outras crianças, pelo fato de necessitarem na maioria das vezes, exclusivamente destas atividades para seu desenvolvimento relativo às habilidades e relações sociais, conforme foi descrito na pesquisa através dos resultados apresentados.

No decurso da pesquisa, foram utilizados autores que afirmam a importância do lúdico na fase infantil. As atividades lúdicas por meio de brincadeiras contribuem para ampliar as possibilidades das crianças com deficiência intelectual, não apenas na aprendizagem, como também na inclusão escolar, possibilitando ao aluno uma maior motivação.

No entanto, concluo este estudo com a percepção revigorada que é necessário valorizar o lúdico no processo educativo de crianças com deficiência intelectual, levando em consideração que é dever do âmbito educacional, assegurar discussões e práticas que consolidam a compreensão de que não é lícito dispensar a responsabilidade de assegurar o que é direito de toda criança, em termos de educação, para certificar seu processo de desenvolvimento integral. Ademais, negar às crianças o acesso de atividades lúdicas que auxiliem seu processo de desenvolvimento, principalmente crianças com deficiência intelectual, representa a negação de seus direitos básicos como cidadãos, uma vez que, a negação atenta contra a dignidade da criança, além disso é contra suas possibilidades futuras de concernir com a sociedade de maneira afetiva, interagindo socialmente e revigorando os princípios de uma sociedade não apenas diversificada, mas também inclusiva e solidária.

6 REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Educação inclusiva: disfunções cerebrais e a inclusão**. Florianópolis: Ceitec, 2006.

AMERICAN ASSOCIATION ON MENTAL RETARDATION – AAMR. **Retardo mental: definição, classificação e sistemas de apoio**. 10. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DALABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. *Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG*, Blumenau, v. 1, nº 4, p. 107-112, jan./mar. 2004.

DIAS, M. M. **A brincadeira como recurso auxiliar ao desenvolvimento, aprendizagem e inclusão da criança com necessidades educacionais especiais**. Brasília: Universidade Aberta do Brasil. 2015.

FERREIRA, L. **Educação, inclusão e ludicidade: uma análise histórica e filosófica.** Enciclopédia Biosfera. 2017.

FONSECA, S. M., JULIÃO, M. A. S., SILVA, A. G. F., & SANTOS, M. A. S. **Educação Especial: A Ludicidade no processo ensino-aprendizado.** Anais Educação e Formação Continuada na Contemporaneidade. Natal, RN, Brasil. 2020.

Gil, M. **A Legislação Federal Brasileira e a Educação de Alunos com Deficiências.** São Paulo. Instituto Rodrigo Mendes e DIVERSA, 2017. Disponível em: <https://diversa.org.br/artigos/a-legislacao-federal-brasileira-e-a-educacao-de-alunos-com-deficiencia/>. Acesso em: 12 out. 2024.

IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar.** In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008. p. 89-107.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde.** 8. ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

MUCCHIELLI, R. (1991). **Les Méthodes Qualitatives.** Paris: Presses Universitaires de France. (ORGS). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** 2010.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: Métodos e Técnicas.** 3. ed. Porto Alegre: Atlas, 1999.

SILVA, V. S. D. **O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental.** Revista Educação Pública, 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectualno-ensino-fundamental>. Acesso em: 12 out. 2024.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 9. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

VIEIRA, S. de C. A. **Deficiência Intelectual: construção do conhecimento e o Atendimento Educacional Especializado.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

7 APÊNDICE

Para não identificar os Professores que participarem deste questionário, será utilizado para mencioná-los os seguintes códigos: P1; P2;P3;P4;P5.

Questionário Professores(as)/Educadores(as)

1.Em sua sala tem alunos com deficiência intelectual?

As respostas foram das seguintes forma:

P1: Sim

P2: Sim

P3: Sim

P4: Sim

P5: Sim

Consta-se portanto que todas as professoras da escola têm alunos com deficiência intelectual em sua sala de aula.

2. Quantos alunos aproximadamente há em sala com deficiência intelectual?

As respostas foram as seguintes:

P1: (3 alunos)

P2: (3 alunos)

P3: (5 alunos)

P4: (4 alunos)

P5: (2 alunos)

Mediante às respostas é possível destacar que a escola possui um total de 17 alunos com Deficiência Intelectual.

3. A escola dispõe de materiais adequados para realização de atividades lúdicas?

As respostas foram:

P1: Sim

P2: Sim

P3: Sim

P4: Sim

P5: Sim

Todas as professoras que participaram da pesquisa, responderam que a escola dispõe de diversas matérias adequadas para realização de atividades lúdicas com as crianças.

4. Quais as atividades lúdicas mais trabalhadas?

As respostas foram as seguintes

- P1: Jogo da memória; Quebra cabeça adaptados e Contar Palitos para ensinar números.
 P2: Jogo da memória; Imitações de sons e movimentos; Outros (Criatividade)
 P3: Jogo da memória; Quebra cabeça adaptados e Contar Palitos para ensinar números.
 P4: Jogo da memória; Imitações de sons e movimentos; Outros (Criatividade)
 P5: Jogo da memória; Imitações de sons e movimentos; Outros (Criatividade)

Nota-se que todas as professoras costumam trabalhar com diversas atividades lúdicas e que a maioria das professoras utilizam as mesmas brincadeiras, jogo da memória, imitações de sons e momentos e outros meios criativos.

5. As crianças se mostram satisfeitas com as atividades lúdicas aplicadas?

Respostas das Professoras:

- P1: Sim
 P2: Sim
 P3: Sim
 P4: Sim
 P5: Sim

De acordo com as respostas, pode-se afirmar que todas as crianças gostam das atividades lúdicas aplicadas pelas professoras da escola.

6. Percebe-se se existe alguma preferência nas aulas de ludicidade entre meninas e meninos?

As respostas foram:

- P1: Não
 P2: Não
 P3: Não
 P4: Não
 P5: Não

As professoras relatam que não existe preferência entre os gêneros quando se refere a jogos e atividades lúdicas aplicadas, pois todos conseguem ser inseridos, independentes dos gêneros.

7. No decorrer do processo- ensino aprendizagem é notado alguma melhora no desempenho das crianças?

As respostas foram as seguintes

- P1: Sim
 P2: Sim
 P3: Sim
 P4: Sim
 P5: Sim

Todas as professoras responderam que sim, isso significa que o lúdico possui um papel crucial para o ensino-aprendizagem de crianças com deficiência intelectual.

8. Em quais habilidades foram observados melhor desenvolvimento?

P1: Melhora na memória, atenção e raciocínio lógico

P2: Melhora na atenção e em outros domínios

P3: Melhor desenvolvimento na habilidade, agilidade e atenção

P4: Melhora no desenvolvimento na percepção, autonomia, atenção e raciocínio lógico.

P5: Melhora no desenvolvimento da percepção, autonomia e atenção.

Mediante esta análise observa-se que as práticas lúdicas inseridas pelos professores estimulam diversos domínios e habilidades sendo as mais prevalentes: a atenção, autonomia, percepção e raciocínio lógico.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados durante toda a minha trajetória e na realização deste trabalho.

Aos meus familiares, em especial aos meus avós e a minha mãe, Antônio Francisco, Maria da Paz e Maria Aparecida, por terem acreditado em mim e me apoiado a chegar até aqui. Agradeço também a minha tia Maiscela Bezerra que sempre me incentivou, apoiou e me auxiliou inúmeras vezes quando diante das minhas dificuldades acadêmicas, precisei de ajuda. Aos meus amigos Damião Cavalcante, Edileuza Carvalho e Juciele Maria, que sempre estiveram ao meu lado, agradeço pela amizade incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período acadêmico.

Aos professores, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso.

Ao professor Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com muita dedicação, conduzindo o trabalho com profissionalismo, compromisso e paciência, sempre disponível a compartilhar todo o seu vasto conhecimento.

Minha eterna gratidão a todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho.

A todos que participaram, direta ou indiretamente para o desenvolvimento do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), enriquecendo o meu processo de aprendizado.