



MÉTODOS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS:

estudos, reflexões e perspectivas

Marcos Pereira dos Santos
(Organizador)

2

Direção Editorial

Prof.º Dr. Adriano Mesquita Soares

Organizador

Prof.º Dr. Marcos Pereira dos Santos

Capa

AYA Editora

Revisão

Os Autores

Executiva de Negócios

Ana Lucia Ribeiro Soares

Produção Editorial

AYA Editora

Imagens de Capa

br.freepik.com

Área do Conhecimento

Ciências Humanas

Conselho Editorial

Prof.º Dr. Aknaton Toczec Souza
Centro Universitário Santa Amélia
Prof.ª Dr.ª Andreia Antunes da Luz
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Dr. Carlos López Noriega
Universidade São Judas Tadeu e Lab.
Biomecatrônica - Poli - USP
Prof.º Me. Clécio Danilo Dias da Silva
Centro Universitário FACEX
Prof.ª Dr.ª Daiane Maria De Genaro Chiroli
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Déborah Aparecida Souza dos Reis
Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof.ª Dr.ª Eliana Leal Ferreira Hellvig
Universidade Federal do Paraná
Prof.º Dr. Gilberto Zammar
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Ingridi Vargas Bortolaso
Universidade de Santa Cruz do Sul
Prof.ª Ma. Jaqueline Fonseca Rodrigues
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Dr. João Luiz Kovaleski
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.º Me. Jorge Soistak
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Me. José Henrique de Goes
Centro Universitário Santa Amélia
Prof.ª Dr.ª Leozenir Mendes Betim
Faculdade Sagrada Família e Centro de
Ensino Superior dos Campos Gerais
Prof.ª Ma. Lucimara Glap
Faculdade Santana

Prof.º Dr. Luiz Flávio Arreguy Maia-Filho
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Prof.º Me. Luiz Henrique Domingues
Universidade Norte do Paraná
Prof.º Dr. Marcos Pereira dos Santos
Faculdade Rachel de Queiroz
Prof.º Me. Myller Augusto Santos Gomes
Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof.ª Dr.ª Pauline Balabuch
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Me. Pedro Fauth Manhães Miranda
Centro Universitário Santa Amélia
Prof.ª Dr.ª Regina Negri Pagani
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.º Dr. Ricardo dos Santos Pereira
Instituto Federal do Acre
Prof.ª Ma. Rosângela de França Bail
Centro de Ensino Superior dos Campos
Gerais
Prof.º Dr. Rudy de Barros Ahrens
Faculdade Sagrada Família
Prof.º Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares
Universidade Federal do Piauí
Prof.ª Ma. Sílvia Apª Medeiros Rodrigues
Faculdade Sagrada Família
Prof.ª Dr.ª Sílvia Gaia
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Sueli de Fátima de Oliveira Miranda
Santos
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Thaisa Rodrigues
Instituto Federal de Santa Catarina

© 2021 - **AYA Editora** - O conteúdo deste Livro foi enviado pelos autores para publicação de acesso aberto, sob os termos e condições da Licença de Atribuição Creative Commons 4.0 Internacional (**CC BY 4.0**). As ilustrações e demais informações contidas desta obra são integralmente de responsabilidade de seus autores.

M9399 Métodos e práticas pedagógicas: estudos, reflexões e perspectivas 2. / Marcos Pereira dos Santos (org.). -- Ponta Grossa: Aya, 2021. 300 p. – ISBN: 978-65-88580-67-7

Inclui biografia

Inclui índice

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

DOI 10.47573/aya.88580.2.42

1. Educação. 2. Educação especial - Legislação. 3. Educação física (Ensino fundamental). 4. Ensino médio. 5. Meritocracia. 6. Minorias - Educação – Brasil. 6. Educação de jovens e adultos. 7. Tecnologia educacional. 8. História da educação. 9. Inclusão escolar I. Santos, Marcos Pereira. II. Título

CDD: 370.7

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Bruna Cristina Bonini - CRB 9/1347

International Scientific Journals Publicações de
Periódicos e Editora EIRELI

AYA Editora©

CNPJ: 36.140.631/0001-53

Fone: +55 42 3086-3131

E-mail: contato@ayaeditora.com.br

Site: <https://ayaeditora.com.br>

Endereço: Rua João Rabello Coutinho, 557
Ponta Grossa - Paraná - Brasil
84.071-150

A importância de práticas lúdicas para a educação especial

The importance of playful practices for special education

Ana Paula da Silva Queiroz

Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia - MG

<http://lattes.cnpq.br/4516683210576943>

Thays Peres Brandão

Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia - MG

<http://lattes.cnpq.br/0857704143417847>

Elaine Gomes do Amaral

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia - MG

<http://lattes.cnpq.br/3472957886856952>

Bruna Domingos Peres

Prefeitura Municipal de Uberlândia, Uberlândia – MG

<http://lattes.cnpq.br/0784490456034141>

Cáritas Nogueira Rosa

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia - MG

<http://lattes.cnpq.br/0770365447560930>

Mariana Machado dos Santos Pereira

Proadi/ SUS Hospital Albert Einstein – Uberlândia - MG

<http://lattes.cnpq.br/2555822000588949>

Júlio César Caixeta

Universidade Federal de Uberlândia – Uberlândia - MG

<http://lattes.cnpq.br/8110167347043892>

Carina Vaz da Costa

Universidade federal de Uberlândia

<http://lattes.cnpq.br/5452645512981405>

Resumo

O lúdico trata-se de um recurso precioso para o ensino, pois proporciona o desenvolvimento social, cultural e cognitivo, gerando impactos muito positivos. Além disso, as atividades lúdicas facilitam e instigam a interação e participação durante as atividades, sem cobranças, mostrando o quanto essa prática favorece o processo de ensino e aprendizagem. Este trabalho objetiva divulgar os benefícios e exemplos dessa prática, de forma a orientar de maneira abrangente todos que fazem parte do processo de ensino e aprendizagem no contexto escolar da educação especial. Trata-se de uma revisão narrativa de literatura, qualitativa e descritiva. As bases de dados utilizadas para a seleção do material abarcaram o Portal de periódicos da Capes e o Google Acadêmico. A busca foi realizada em julho de 2021. Como resultados, por meio da metodologia utilizada buscou-se contextualizar as práticas pedagógicas lúdicas na educação especial. Assim emergiram as seguintes categorias - A importância do lúdico no desenvolvimento da criança com necessidade especial e Técnicas pedagógicas lúdicas voltadas a educação especial. Conclui-se que as atividades lúdicas aliadas à boa ação do educador, são trilhos que favorecem o bem-estar e interação entre as crianças. Paradoxalmente os estudos que abordam e descrevem práticas lúdicas para que os educadores possam atuar nas maiores dificuldades dos educandos ainda é escassa, o que dificulta o processo de lecionar utilizando tais metodologias.

Palavras-chave: lúdico. práticas lúdicas. educação especial. desenvolvimento social.

Abstract

Playfulness is a precious resource for teaching, as it provides social, cultural and cognitive development, generating very positive impacts. In addition, playful activities facilitate and instigate interaction and participation during activities, free of charge, showing how much this practice favors the teaching and learning process. This work aims to disseminate the benefits and examples of this practice, in order to comprehensively guide everyone who is part of the teaching and learning process in the school context of special education. It is a narrative review of literature, qualitative and descriptive. The databases used to select the material included the Capes Journal Portal and Google Scholar. The search was carried out in July 2021. As results, through the methodology used, we sought to contextualize the playful pedagogical practices in special education. Thus emerged the following categories - The importance of play in the development of children with special needs and playful pedagogical techniques aimed at special education. It is concluded that playful activities allied to the good action of the educator are paths that favor the well-being and interaction among children. Paradoxically, studies that address and describe playful practices so that educators can act in the greatest difficulties of students is still scarce, which makes the process of teaching using such methodologies difficult.

Keywords: ludic. playful practices. special education. social development.

INTRODUÇÃO

O Lúdico trata-se de um movimento que tem como objetivo produzir prazer enquanto é executado, ou seja, visa o divertimento. Esse termo se origina do latim “ludus” que na língua portuguesa quer dizer “brincar” e seu conceito geralmente é vinculado a jogos e brincadeiras, porém na prática não se restringe a estes, pode estar inserido em atividades, objetos ou relações (PIN, 2016). Dessa forma, trata-se de um recurso precioso para o ensino, pois proporciona o desenvolvimento social, cultural e cognitivo, gerando impactos muito positivos.

Como estratégia de ensino, desde os primórdios da educação greco romana Platão e Aristóteles utilizavam o brincar na educação, via a importância dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, principalmente na Matemática (BRANDÃO, 2010).

Diversos autores renomados da educação como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky sempre consideraram os processos lúdicos, capazes de oportunizar um aprendizado significativo de conceitos ensinados na escola. E, devido ao processo de miscigenação que gerou uma junção de diferentes jogos e brincadeiras resgatados de várias culturas, em nosso país a cultura lúdica é rica e diferenciada (BARBOSA, 2018).

Dessa forma, Vygotsky (1984) acredita que a brincadeira possui um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo da criança. O que vai muito além de auxiliar o cognitivo, tem o poder de influenciar e desenvolver nos âmbitos físicos, emocionais, afetivos, culturais e sociais.

Nesse sentido, o lúdico pode ser utilizado também como forma de interação social, de tal maneira que o aprendizado de conceitos se interaja com o cotidiano facilitando o processo. O lúdico não é meramente recurso metodológico, ele analisa o brincar como aspecto sociocultural, pois permite a reflexão das possibilidades, estratégias e reflexões das possibilidades entre o elo, a estrutura lúdica e o conhecimento (SANTOS, 2016). Piaget (1971) retrata isso com a seguinte afirmação:

Fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo. O conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente. O processo de acomodação e assimilação é meio pelo qual a realidade é transformada em conhecimento. No brincar, a assimilação predomina e a criança incorpora o mundo à sua maneira sem nenhum compromisso com a realidade. Neste sentido, brincar é parte ativa, agradável e interativa do desenvolvimento intelectual (PIAGET, 1971, p. 17).

Assim, a ludicidade se apresenta como uma ferramenta de grande valia para a elaboração e desenvolvimento das práticas pedagógicas, inclusive para o processo educativo de crianças e adolescentes com alguma dificuldade de aprendizado. Ela tem o cunho de facilitar o cognitivo destes indivíduos e conseqüentemente o trabalho do educando. Este, com o uso de atividades que envolvam desenhos, material dourado, alfabeto móvel, jogo de dama, entre outros, consegue desenvolver e despertar o imaginário, raciocínio e memorização, coligando a vivência do aluno com a matéria que ele precisa aprender (SOUZA; SANTANA; SILVA, 2020).

Nessa esteira, Piaget (2017) relata que a aprendizagem da criança acontece através da repetição, dos jogos, das figuras e representações, já que em seu meio de convivência os símbolos estão presentes. Por isso, o lúdico proporciona o aprendizado desde os anos iniciais da criança, contribuindo para a sua formação cognitiva e social.

Outrossim, o convívio com outros alunos para os educandos que apresentam dificulda-

des no aprendizado é enriquecedor. E, as atividades lúdicas, em mais um dos seus benefícios, facilitam e instigam a interação e participação durante as atividades, mostrando o quanto essa prática favorece o processo de ensino e aprendizagem.

Diante do desafio de ensinar, busca-se com esse trabalho divulgar os benefícios e exemplos dessa prática, de forma a orientar de maneira abrangente a todos que fazem parte do processo de ensino e aprendizagem no contexto escolar da educação especial.

METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão narrativa de literatura, qualitativa e descritiva. Esse tipo de pesquisa, utiliza busca bibliográfica com atualizações acerca da temática, com métodos mais livre (CORDEIRO *et al.*, 2007).

Para seu desenvolvimento foram utilizados leis, portarias, decretos, embasamentos de renomados teóricos do assunto e artigos publicados nos últimos dez anos que abordassem o lúdico como prática pedagógica.

As bases de dados utilizadas para a seleção do material abarcaram o Portal de periódicos da Capes e o Google Acadêmico. A busca foi realizada em julho de 2021.

Para a busca bibliográfica utilizou-se as seguintes palavras-chave: “lúdico”; “práticas lúdicas”; “educação especial”; “desenvolvimento social”.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante da metodologia utilizada buscou-se contextualizar as práticas pedagógicas lúdicas na educação especial. Assim emergiram as seguintes categorias - A importância do lúdico no desenvolvimento da criança com necessidade especial e Técnicas pedagógicas lúdicas voltadas a educação especial

A importância do lúdico no desenvolvimento da criança com necessidades especiais

Alunos com deficiência cognitiva têm uma predisposição a improvisações, em virtude das restrições que os acometem. Pode-se ver neles um grande potencial criativo, que deve ser explorado em sala de aula, principalmente pelo fato de que limitações genéticas podem ser superadas se recebidas os devidos estímulos (SOUZA, 2021).

Por isso, o ensino realizado de forma lúdica é uma ferramenta que contribui para que o processo aconteça com sucesso, uma vez que, é um caminho agradável no qual a criança com necessidade especial se desenvolve. Essas atividades quando despertam a curiosidade, promovem também o interesse e a busca pelo prazer, criando assim, estratégias para uma mudança de consciência e para formas de relacionamento com o seu meio social (BALBINOT *et al*, 2020).

Corroborando com o exposto, as atividades lúdicas auxiliam no reconhecimento do potencial de cada criança, contribuindo com o desenvolvimento do raciocínio, da expressão de ideias, pensamentos e emoções. O que permite que a criança desenvolva sua consciência corporal e se auto conheça, pois está sempre em contato com seu corpo e em movimento. Sendo

que, um dos benefícios mais importante está no aumento da autoestima, pois a criança não se sente constrangida e nem ameaçada, já que a interação está acontecendo em forma de uma brincadeira (CUNHA, 2019)

Dessa forma, entende-se que o lúdico contribui para aumentar a afinidade entre ensinar e aprender, pois as crianças têm limitações e interesses diversificados, para isso todo processo deve ser planejado, considerando etapas de desenvolvimento e as características individuais da criança a ser ensinada dessa forma, algumas brincadeiras inseridas em grupo, atua como um simplificador da interação. Por isso, o brincar é considerado um excelente instrumento pedagógico de ensino, dada a sua capacidade de influenciar na produção da linguagem, da imaginação e da criatividade da criança (SOUZA; SANTANA; SILVA, 2020).

Complementando, atualmente os docentes ainda dispõe de recursos tecnológicos direcionados para a inclusão, o que favorece o processo de aprender daquelas crianças que possuem algum déficit intelectual (CUNHA, 2019)

Portanto, cabe ao docente desenhar e planejar as atividades de forma que o possa ser utilizado além dos limites da escola, muitas vezes, diversificando e saindo da rotina sem perder o foco dos objetivos que se pretendem alcançar (SOUZA; SANTANA; SILVA, 2020). Com isso, através do lúdico a inclusão da criança com necessidades especiais é ativa e ainda há maior estimulação, pois estes indivíduos se sentem parte da brincadeira.

Técnicas pedagógicas lúdicas voltadas à educação especial

No processo de ensino em geral, mas em especial no ensino aos alunos com necessidades especiais, a brincadeira em grupo é um estimulador de interação, de forma que, ao mesmo tempo em que fortalece o elo entre o aprender brincando facilita e estimula o convívio com os colegas. O brincar se mostra como um ótimo instrumento pedagógico, uma vez que, intensifica a necessidade da linguagem, da imaginação e da criatividade da criança, estimulando todos os sentidos (SOUZA; SANTANA; SILVA, 2020).

Sendo que, neste tópico serão abordados alguns exemplos de jogos que trabalham a cognição, coordenação motora fina, habilidades manuais, raciocínio lógico-matemático, linguagem, memória, atenção, dentre outras habilidades básicas que proporcionarão o pleno desenvolvimento infantil.

O Alfabeto Móvel, pode ser utilizado com crianças a partir de 5 anos, cujo objetivo é reconhecer as letras, diferenciar letra cursiva de letra bastão ao mesmo tempo em que desenvolve a coordenação motora. O professor pode desenvolver outras atividades com o jogo (CUNHA, 2019).

Outra atividade que estimula a coordenação motora fina, a memória e atenção, é a utilização de prendedores de roupas. Nesta atividade o educador desenha nos prendedores a quantidade de bolinhas correspondente ao número que se quer representar, e após os coloca em um local fixo vinculados com desenhos de soma ou subtração para que o aluno consiga chegar ao resultado (CUNHA, 2019).

O já conhecido jogo de pega varetas também pode ser um excelente amigo da educação. Tendo em vista que tem o poder de desenvolver habilidades manuais, estratégias e traba-

lhar a matemática (SOUZA; SANTANA; SILVA, 2020).

Outro também muito utilizado é o Material Dourado, cujo nome tem origem Material de Contas Douradas, em analogia aos cálculos. Este material apresenta sulcos em forma de quadrados e tem o objetivo de trabalhar o agrupamento, construção livre e relações, podendo ser explorado de diversas formas (MONTESSORI, 1965).

O jogo Roleta de Cores, pode ser realizado com grupos pequenos de crianças a partir de três anos ele facilita o reconhecimento de números, combinação e de cores, trabalhando o raciocínio lógico e a memória (CUNHA, 2019).

Um outro recurso bastante eficiente é o alfabeto-Móvel com massinha. No qual pode-se explorar a criatividade, coordenação motora, oralidade, sensações e movimentos e estimular a alfabetização (CUNHA, 2019).

O brincar de faz de conta também é uma prática que pode ser utilizada. Neste tipo de brincadeira a criança traduz o mundo dos adultos, e permite que elas desenvolvam sua autonomia, inteirado socialmente e utilizando objetos que fazem parte do seu meio (ALBUQUERQUE, 2020).

As formas geométricas despertam noções básicas para a alfabetização. Sugere-se que se faça a associação das formas com objetos do nosso cotidiano. O objetivo pode ser além conhecer as formas geométricas, associar as cores das formas, trabalhar a coordenação motora, identificar formatos diferentes, fazer comparações, explorar noções matemáticas (CUNHA, 2019).

Pode-se perceber nos exemplos acima que os jogos podem beneficiar a aprendizagem do aluno pois processa os mecanismos de atenção que lhes propiciam executar tarefas de forma satisfatória e adequada ao ensino. As atividades proporcionam prazer e motivação e ainda ajudam a desenvolver a concentração, permitindo assimilar e criar possibilidades de transformação (CUNHA, 2019)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme os estudos e autores citados neste trabalho, o ensino lúdico na educação especial transcende o processo de ensinar, pois o brincar é algo que aproxima, enriquece e fortalece o cognitivo das crianças, no qual o aprender para conviver é implantado através dos jogos e brincadeiras direcionadas a esse processo sem a cobrança do processo tradicional de ensino, aprende-se de maneira leve.


As atividades lúdicas aliadas à boa ação do educador, são trilhos que favorecem o bem-estar e interação entre as crianças, levando-as a imaginar, criar e estabelecer conclusões a respeito do seu dia a dia. Garantindo assim experiências e vinculação entre eles.

Por isso, criar condições para realização de atividades lúdicas é promover uma aprendizagem de inclusão. E, os educadores em conjunto com as instituições de ensino devem proporcionar condições que possibilitem o acesso ao universo infantil de forma a atender suas necessidades.

Paradoxalmente os estudos que abordam e descrevem práticas lúdicas para que os educadores possam atuar nas maiores dificuldades dos educandos ainda é escassa, o que dificulta o processo de lecionar utilizando tais metodologias.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, A. B. S. Práticas lúdicas e brincadeiras na pré escola. 2020. 68f. Monografia (Graduação) – Fundação Universidade Federal do Tocantins, Universidade Federal do Tocantins, Miracema do Tocantins, 2020. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2344/1/Alcina%20Bezerra%20Sales%20de%20Albuquerque%20-%20Monografia.pdf>. Acesso em 15 jul. 2021.
- BALBINOT, C. *et al.* A importância do uso de atividades lúdicas no processo de ensino e de aprendizagem. Jornada Nacional de educação matemática, 8, 2020 e Jornada Nacional de educação matemática, 21, 2020. Anais [...], Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, Rio Grande do Sul, 2020. Disponível em: https://www.upf.br/_uploads/Conteudo/jem/2020/Anais%202020%20-%20eixo%204/JEM2020_paper_39.pdf. Acesso em 10 jul. 2021.
- BARBOSA, A. R. Atividades lúdicas no ensino de física: desafios e possibilidades para a EJA. 2018. 129 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34902>. Acesso em: 12 jul. 2021.
- BRANDÃO, T. G. O lúdico como intervenção psicopedagógica. 2010. 32f. Monografia (Pós Graduação) - Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 2010.
- CUNHA, K. M. M. B. O lúdico na educação inclusiva. Revista Gestão & Tecnologia, [s.; l.], v. 1, n. 28, p. 125-137, 2019.
- CORDEIRO, A. M. *et al.* Revisão sistemática: uma revisão narrativa. Revista do Colégio Brasileiro de Cirurgiões, São Paulo, v.34, n. 6, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0100-69912007000600012>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rcbc/a/CC6NRNtP3dKLgLPwcmV6Gf/?lang=pt>. Acesso em: 15 abr. 2021.
- MONTESSORI, M. Pedagogia Científica: a descoberta da criança. São Paulo. Flanboyant.1965.309p.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 4. ed. Rio de Janeiro: LCT, 2017.
- PIN, V. P. G. Jogos de reflexão pura como ferramenta lúdica para a aprendizagem matemática. 2016. 134F. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- SANTOS, G. B. A ludicidade na aprendizagem matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. 2016. 128f. Dissertação (Pós-Graduação) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2016.
- SOUZA, F.; SANTANA, R. T.; SILVA, C. S. R. A aprendizagem lúdica na educação especial e inclusiva. Caderno Intersaberes, [s.; l.], v. 9, n. 18, 2020
- SOUZA, L. S. O desenvolvimento sócio cognitivo na Educação Infantil: a importância da atividade



lúdica na perspectiva de Wallon. 2018. 48 f. Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia, Campus Universitário de Miracema, UFT, 2018.

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

