

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CAMPUS LITORAL NORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA EAD**

FERNANDA DOMINGUES DA SILVA

INCLUSÃO ESCOLAR DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA ATRAVÉS DO LÚDICO

**Tramandaí
2022**

FERNANDA DOMINGUES DA SILVA

INCLUSÃO ESCOLAR DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA ATRAVÉS DO LÚDICO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão de Graduação do curso de Licenciatura em Pedagogia EaD da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Campus Litoral Norte, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Profa. Dra. Gabriela Brabo

Tramandaí

2022

CIP - Catalogação na Publicação

DA SILVA, FERNANDA DOMINGUES
INCLUSÃO ESCOLAR DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA ATRAVÉS
DO LÚDICO / FERNANDA DOMINGUES DA SILVA. -- 2022.
40 f.
Orientadora: GABRIELA BRABO.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus
Litoral Norte, Licenciatura em Pedagogia, Tramandaí,
BR-RS, 2022.

1. Lúdico. 2. Brincar. 3. Inclusão. 4. Jogo. 5.
Aprendizagem. I. BRABO, GABRIELA, orient. II. Título.

FERNANDA DOMINGUES DA SILVA

INCLUSÃO ESCOLAR DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA ATRAVÉS DO LÚDICO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão de Graduação do curso de Licenciatura em Pedagogia EaD da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Campus Litoral Norte, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Profa. Dra. Gabriela Brabo

Data de aprovação:

Banca examinadora

Profa. Dra. Gabriela Maria Barbosa Brabo (orientadora) - UFRGS

Profa. Dra. Dorcas Janice Weber - UFRGS

Profa. Dra. Silvana Corbellini - UFRGS

Dedico este trabalho a minha filha Valentina que é meu maior incentivo e minha grande inspiração.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, por me apoiar e incentivar sempre.

Agradeço a minha orientadora pelas conversas, ensinamentos e trocas sempre muito ricas e que contribuíram imensamente para a realização deste trabalho, assim como na minha vontade em estudar mais sobre o assunto tratado.

Agradeço ao meu aluno e seus pais, por me permitirem entrar em suas vidas, e pelo aprendizado diário em nossa convivência.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo identificar a importância do lúdico na inclusão escolar de pessoas com deficiência, considerando a ludicidade uma ferramenta pedagógica fundamental no processo de inclusão do público-alvo da Educação Especial. Através de uma pesquisa bibliográfica, identificaram-se autores que defendem o uso do lúdico como estratégia pedagógica eficiente no processo de ensino-aprendizagem. Buscou-se trazer a ludicidade para além de um recurso pedagógico, mas também na maneira de ser professor, e de quanto tal atitude aproxima os alunos tanto de seus pares quanto de seus professores. Discutiu-se também a falta de credibilidade que vários profissionais que trabalham com o lúdico enfrentam e as possíveis perdas sofridas, ao longo dos anos escolares, pela falta da ludicidade. A partir da própria experiência profissional desta pesquisadora com um aluno com deficiência, foi possível reconhecer a importância do lúdico no seu processo de aprendizagem, bem como observar grandes mudanças não só no seu aprendizado, mas principalmente no seu desenvolvimento cognitivo e social. No estudo, propõe-se a flexibilização do currículo como pilar importante no processo de inclusão do alunado público-alvo da Educação Especial, tendo em vista que essa metodologia propicia ao aluno ser protagonista da sua aprendizagem. Um currículo flexível unido ao uso da ludicidade possibilita ao aluno experiências educacionais focando em suas potencialidades, respeitando o seu tempo e seu espaço. Permite ainda, que o aluno se reconheça e se sinta parte integrante de um todo, viabilizando não apenas sua aprendizagem, mas também sua socialização e interação com seus pares.

Palavras-chave: Lúdico. Brincar. Inclusão. Jogo. Aprendizagem.

ABSTRACT

This study aimed to identify the importance of playfulness in the school inclusion of people with disabilities, considering playfulness as a fundamental pedagogical tool in the process of including the target audience of special education. Through a bibliographic research, authors were identified who defend the use of play as an efficient pedagogical strategy in the teaching-learning process. We sought to bring playfulness beyond pedagogy, but also in the way of being a teacher and how much such an attitude brings students both to their peers and their teachers. It was also discussed the lack of credibility that professionals who work with the playful face and possible losses suffered throughout the school years due to the lack of playfulness. In my experience with a student with a disability, I could be sure of the importance of play in their learning process, being able to observe great changes not only in their learning, but mainly in their cognitive and social development. I proposed the flexibilization of the curriculum as an important pillar in the process of inclusion of the target public of special education students, considering that this methodology brings the student as the protagonist of their learning. A flexible curriculum combined with the use of playfulness provides the student with possibilities to learn focusing on their potential, respecting their time and space. It also allows the student to recognize and feel part of a whole, enabling not only learning, but also socialization and interaction with others.

Keywords: Ludic. To play. Inclusion. Match. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 METODOLOGIA	17
3 ESTADO DA ARTE.....	19
4 REVISÃO TEÓRICA	24
4.1 SOBRE O PAPEL DO LÚDICO.....	24
4.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA.....	27
5 ENCONTRANDO POSSIBILIDADES NAS POTENCIALIDADES	32
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS.....	39

APRESENTAÇÃO

Me chamo Fernanda, tenho 33 anos e atualmente moro em Porto Alegre com minha filha de oito anos e minha mãe.

Desde criança, sempre disse que queria ser professora. No segundo semestre de 2017, fui contemplada em um sorteio para cursar o Magistério no Instituto de Educação General Flores da Cunha, mas por questões particulares, precisei parar de estudar após três meses de curso. Fiquei muito triste, mas não fazia ideia do presente maior que ganharia no ano seguinte.

Mudei-me para Porto Alegre no final de 2017 e em 2018, comecei a trabalhar como acompanhante de uma senhora que hoje tem 89 anos. Continuamos juntas. No final do mesmo ano, tive a oportunidade de ingressar no curso de Pedagogia da UFRGS.

No início de 2020, através da indicação de uma amiga que é psicopedagoga em uma escola da rede privada de Porto Alegre, comecei a trabalhar como auxiliar de aprendizagem de um aluno público-alvo da Educação Especial. Inicialmente, fui contratada pela família para um trabalho temporário, substituindo a professora que o acompanhava desde o 1º ano do Ensino Fundamental, enquanto ela se recuperava de uma cirurgia, mas a família acabou decidindo pela minha permanência. Aceitei a oportunidade com muito medo, pois não tinha experiência alguma com crianças com deficiência.

Quando iniciamos o atendimento, o aluno tinha 12 anos e estava cursando o 6º ano do Ensino Fundamental. Ele possui Síndrome de Down e apresenta um déficit cognitivo severo, além de ser quase não-verbal. É uma criança extremamente carinhosa e educada. Muito sensível também.

Com o início da pandemia, passei a acompanhá-lo nos estudos em casa. A escola enviava as atividades, todas em nível de alfabetização, para realizarmos. No ano de 2020, ele não participou de nenhuma aula remota. Tinha apenas um atendimento por semana de 40 minutos com a psicopedagoga da escola.

Em 2021, a família exigiu que ele participasse das aulas online. Cursando o 7º ano, confesso que foi um ano angustiante e frustrante para todos nós, inclusive para ele. Por várias vezes, presenciei o aluno chorando. Como não se expressa, não fala

o que está sentindo, a mãe sempre atribuía seu choro à saudade da avó falecida, mas eu acredito que ele estivesse esgotado e triste com aquela situação.

Os professores do aluno não estavam adaptando o currículo e ele passava as manhãs olhando para o computador, apenas como ouvinte. Nem seu nome na chamada era pronunciado por alguns deles, no único momento em que ele poderia interagir. Depois de muita insistência da família, a escola passou a enviar as atividades — que, diga-se de passagem, eram apenas baixadas da rede social Pinterest e encaminhadas para nós. A família, então, decidiu procurar profissionais especializados, e a primeira exigência foi a troca de escola.

Iniciamos 2022 com o pé direito! O aluno trocou de escola e está sendo acompanhado por uma terapeuta ocupacional, uma fisioterapeuta, fonoaudióloga, psicopedagoga e por mim. Agora estou com ele nas manhãs de segunda, quarta e sexta-feira, realizando atividades direcionadas para o desenvolvimento da memória, concentração, motricidade, atenção.

A psicopedagoga elaborou um plano individualizado e com base nele, eu e ela criamos atividades lúdicas para serem desenvolvidas com o aluno. Já é possível notar a evolução no aprendizado do aluno, mas para mim, a coisa mais gratificante é vê-lo sempre sorrindo e se divertindo. Eu não me imaginava trabalhando com crianças como ele, mas hoje não me vejo fazendo outra coisa, inclusive tenho planos de me especializar na área.

Sei que tenho muito o que aprender, estudar e praticar. Um dos motivos de eu ter escolhido o tema da inclusão para o meu TCC é justamente adquirir e aprofundar conhecimentos na área e poder contribuir, com todo o meu amor e dedicação, da melhor maneira possível.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa teve o propósito de identificar a contribuição do lúdico no processo de inclusão escolar da pessoa com deficiência, a fim de conhecer mais sobre esta ferramenta pedagógica e entender de que forma ela auxilia no processo de aprendizagem do aluno.

A escolha do tema ocorreu devido ao trabalho desta pesquisadora com um aluno com deficiência, em que tem vivenciado diversas situações pretensamente apontadas como sendo de inclusão, através de um currículo adaptado, ano após ano, com os mesmos conteúdos, culminando em uma criança triste e sem avanços, mas que após a implementação do lúdico em seu processo de aprendizagem, demonstrou avanços significativos, além da alegria ao realizar as atividades escolares.

Quando nos conhecemos, o referido aluno frequentava a mesma escola desde o 1º ano do Ensino Fundamental e não enfrentava maiores problemas, até passar para o 6º ano, quando passei a acompanhá-lo. A partir daí, foram dois anos difíceis, pois além da mudança brusca na didática, nos encontramos completamente excluídos com o ensino remoto proveniente da pandemia de Covid-19.

Passados dois anos, a família optou por trocá-lo de escola e procurar uma equipe de apoio. Com o auxílio de uma psicopedagoga, uma fisioterapeuta, uma fonoaudióloga e uma terapeuta ocupacional, passamos a trabalhar utilizando o lúdico como princípio norteador do nosso projeto com ele.

Meu trabalho, nessa nova configuração, é voltado para auxiliá-lo no desenvolvimento de sua coordenação motora, memória e concentração, através de atividades lúdicas. Até o momento, temos tido grandes avanços no seu desenvolvimento e aprendizagem, inclusive com respostas além do que era esperado. Hoje, ele desenvolve as atividades com gosto, inclusive solicitando que eu repita para que ele possa vibrar novamente com aquela conquista. Isso o deixa confiante para se desafiar e mostrar sua capacidade.

As atividades que desenvolvo com ele são elaboradas com a supervisão de uma psicopedagoga. Realizamos uma reunião mensal para tratar o planejamento e conforme as suas orientações, elaboro e desenvolvo as atividades com o referido aluno. Mantemos reuniões semanais para acompanhamento de sua evolução e resposta à metodologia utilizada.

Conforme vou acompanhando seus avanços, vamos inserindo novas possibilidades, sempre levando em consideração não somente a resposta em nível pedagógico, mas o quanto ele está feliz e empolgado em realizar aquela atividade. Também faço questão de repetir as atividades de que ele mais gosta, para que se sinta valorizado e para que vibre novamente com a sua conquista. É muito gratificante presenciar esses momentos.

A ludicidade está muito presente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, mas com o passar dos anos, ela vai sumindo da vida escolar na maioria das instituições. Aos poucos, a famosa frase “aprendemos brincando” vai perdendo força e os conteúdos são apresentados cada vez mais de uma forma estritamente didática, como se tivessem que acompanhar o amadurecimento dos alunos, ou até mesmo impô-lo. A diminuição gradativa da ludicidade tem efeitos nos vínculos afetivos no contexto escolar. Com isso, a própria relação de amor e admiração que havia dos alunos para com os professores também acaba mudando.

A proximidade entre alunos e professor, e que fazia da escola uma extensão da casa, acaba se transformando em uma relação hierárquica. Cria-se uma barreira em que o professor parece estar ali apenas para repassar o conteúdo, seguindo um planejamento que passa longe da ludicidade, como numa tentativa de estabelecer um limite de distância para não perder sua credibilidade e respeito. Assim, o professor abre mão do lúdico não só como ferramenta pedagógica, mas na sua própria maneira de ser e ver o mundo, no t(r)ato com os alunos.

Se essa distância e seriedade vão tornando o processo de escolarização desinteressante para a maioria dos alunos, para quem precisa de um olhar ainda mais atencioso e afetuoso, que é o caso dos alunos com deficiência, o processo se torna cada vez mais difícil, podendo tal distância, inclusive, inviabilizar a evolução desses alunos em todas as áreas de desenvolvimento.

No processo histórico de inclusão escolar, muito tem se falado em currículo adaptado, mas até que ponto tal adaptação contribui efetivamente na inclusão do aluno? Em sua grande maioria, o que deveria ser uma adaptação ou adequação curricular não passam de empobrecimento do conteúdo, restrição de atividades ou meros exercícios de alfabetização, repetidos incessantemente, apenas para justificar, em teoria, a suposta inclusão do aluno.

Segundo dados do Censo 2021, são quase 950 mil alunos com deficiência matriculados em classes comuns de escolas regulares, sendo um pouco mais de 840

mil só no Ensino Fundamental (BRASIL, 2021). São dados que surpreendem e que nos devem fazer refletir sobre quão inclusivo está sendo, na prática, o processo de ensino-aprendizagem dos alunos público-alvo da Educação Especial.

O aluno precisa, sim, ser incluído com o restante da turma, mas também é importante que se sinta valorizado, entendido dentro das suas possibilidades. Ele precisa se reconhecer e reconhecer os seus avanços, sua aprendizagem, para que se sinta sujeito de si e parte integrante do todo.

Durante o percurso da vida acadêmica, ouvi muitas vezes que devemos, enquanto futuros docentes, nos desviar de um ensino ultrapassado e engessado. Também ouvimos, com frequência, que para a criança, brincar é coisa séria. Então, por que desmerecer o lúdico nas propostas de ensino?

Através deste estudo, propus-me coletar e apresentar dados e informações que investiguem sobre a importância da ludicidade na inclusão escolar do aluno com deficiência, buscando respostas para questionamentos que possam surgir durante a pesquisa e contribuindo para a incessante busca por um ensino-aprendizagem de qualidade para o alunado público-alvo da Educação Especial.

Esta pesquisa justifica-se, portanto, pela necessidade de aprofundar conhecimentos a respeito da inclusão escolar da pessoa com deficiência através do lúdico. Além disso, intenta investigar práticas inclusivas que utilizem essa ferramenta pedagógica, bem como apresentar possibilidades para uma inclusão mais efetiva e um aprendizado mais proveitoso para os alunos.

A pesquisa é relevante no sentido de poder contribuir para o planejamento pedagógico e a utilização de metodologias que proporcionem uma vivência inclusiva no contexto escolar, assim como incentivar a parceria família/escola. Muitos alunos com deficiência acabam sendo alvo de uma metodologia cristalizada dentro dos currículos adaptados que se tornam repetitivos e cansativos, na maioria das vezes sem apresentar resultados de aprendizagem efetiva. Uma abordagem lúdica, além de se tornar interessante para quem realiza, trabalha de maneira leve, mas ao mesmo tempo, incisiva em aspectos importantíssimos que vão além da alfabetização.

O lúdico é uma ferramenta de apoio pedagógico versátil, podendo ser utilizado em todo o processo de escolarização, desde a Educação Infantil até os níveis mais altos de ensino. Proporciona um jeito diferente de olhar o mundo e até ajuda a compreendê-lo melhor.

Com o passar dos anos, os alunos vão perdendo o interesse pela escola que vai se tornando quase que apenas uma obrigação. O momento mais aguardado é o do intervalo, quando podem se expressar e interagir com os colegas mais livremente. Alguns começam uma contagem regressiva para concluir os estudos e se verem livres das aulas monótonas e do depósito de conteúdos. Se perguntados, esses mesmos alunos lembrarão com alegria dos anos iniciais, de brincadeiras que aprenderam e de momentos de leveza vividos em sala de aula, além de toda a aprendizagem adquirida que serve de base para tudo que viveram até aqui. Isso mostra quanto significativo e importante foi a presença do lúdico nesses primeiros anos.

Então, por que deixar de trabalhar com a ludicidade? Ludicidade esta que não se aplica apenas a jogos e brincadeiras, mas também na maneira do professor se portar, de tratar seus alunos.

O lúdico também aproxima as pessoas, traz uma sensação de acolhimento, de grupo, que se perde à medida que o professor passa a criar uma barreira apoiada em sua hierarquia. Acrescido a isso, há uma cultura acadêmica baseada na falsa crença de que práticas lúdicas não conferem respeito ao educador, ou diminuem a sua autoridade. Pelo contrário, acredito que tais práticas fazem com que os alunos se sintam mais próximos do seu professor, que se identifiquem com ele. E para os alunos com deficiência, essas mudanças sofridas no tratamento ao avançarem nos anos escolares tornam mais difícil seu processo de escolarização.

O dispositivo atual de aprovação progressiva faz com que os alunos com deficiência não reprovem. Não repetem o ano, mas repetem o currículo, repetem as atividades, com um afastamento ainda maior do professor e do restante da turma. Se, para alguns desses alunos, o percurso de aprendizagem já foi um pouco mais lento durante a trajetória escolar, com essa mudança no tratamento e de estratégia pedagógica, correm o risco de estagnar. Isso reforça ainda mais a importância da ludicidade no processo de escolarização como um todo.

A consolidação da inclusão escolar ainda é um grande desafio para professores e gestores, mas principalmente para os alunos com deficiência que esbarram na dificuldade de seus mestres em trabalhar suas potencialidades e necessidades de maneira eficaz. Alie-se a isso a descrença, por parte de muitos desses mestres, na capacidade de aprender desses alunos. Nesse sentido, uma proposta educativa fundamentada na ludicidade pode tornar esse processo funcional e eficaz para ambas as partes.

O estudo sobre a inclusão escolar da pessoa com deficiência através do lúdico se justifica por procurar trazer as contribuições de autores que já escreveram sobre o tema, além de instigar outros alunos em formação, assim como eu, a estudar e pesquisar mais sobre o assunto, descobrindo possibilidades e incentivando cada vez mais a busca por uma inclusão plena.

Nesse sentido, a questão de pesquisa é: quais as contribuições do lúdico para o processo de inclusão escolar da pessoa com deficiência? Essa pergunta consubstancia o objetivo geral que consiste em identificar as contribuições do lúdico para o processo de inclusão escolar da pessoa com deficiência. Os objetivos específicos são: identificar referências bibliográficas em que autores dialoguem sobre o tema da pesquisa; levantar dados de pesquisas anteriores sobre o tema; propor possibilidades metodológicas baseiem no lúdico como forma de auxiliar a inclusão da pessoa com deficiência; e contribuir para a pesquisa sobre inclusão escolar.

O trabalho se divide nos seguintes capítulos: apresentação da metodologia que permeia meu caminho investigativo, no segundo capítulo. No terceiro, um estado da arte contemplando pesquisas já realizadas que se relacionem a este estudo. No capítulo 4, realizo a revisão teórica que embasa a pesquisa. A partir dela, construí o capítulo 6, trazendo possibilidades de práticas pedagógicas que tragam o lúdico como ferramenta. Por fim, encerro o estudo com o capítulo das considerações finais, com um olhar de porvir para a inclusão fundamentada no lúdico.

2 METODOLOGIA

O objeto desta pesquisa consiste na utilização da ludicidade para a inclusão de alunos com deficiência. A questão de pesquisa que desencadeou todo o processo investigativo foi: **quais as contribuições do lúdico para o processo de inclusão escolar da pessoa com deficiência?**

A seguir, apresento os objetivos de pesquisa.

— Objetivo geral: identificar as contribuições do lúdico para o processo de inclusão escolar da pessoa com deficiência.

— Objetivos específicos:

- Identificar referências bibliográficas em que autores dialoguem sobre o tema da pesquisa;
- Levantar dados de pesquisas anteriores sobre o tema;
- Propor possibilidades metodológicas baseiem no lúdico como forma de auxiliar a inclusão da pessoa com deficiência; e
- Contribuir para a pesquisa sobre inclusão escolar.

Quanto à abordagem, esta pesquisa se caracteriza como Pesquisa Qualitativa que, segundo Gerhardt e Silveira (2009), não se preocupa com representatividade numérica, e sim, com o aprofundamento e absorção de conhecimento. Quanto a sua natureza, a pesquisa classifica-se como Pesquisa Básica que, também de acordo com as autoras supracitadas, tem como objetivo gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da ciência, envolvendo verdades e interesses universais.

De acordo com os objetivos de pesquisa, trata-se de um estudo exploratório, conforme Gerhardt e Silveira (2009), pois através dela se pretende aprofundar o conhecimento sobre o tema, assim como apresentar opiniões de diferentes autores que têm no lúdico um instrumento funcional para a inclusão dos alunos com deficiência. Por fim, quanto aos procedimentos, caracteriza-se como uma Pesquisa Bibliográfica e está focada nos alunos público-alvo da Educação Especial e na consolidação da inclusão escolar através do lúdico.

Para Gil (1991), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. No caso desta pesquisa, os materiais coletados dividiram-se em pesquisas desenvolvidas que se relacionaram com o tema e textos científicos de autores que são referência no assunto

e que trazem diferentes opiniões referentes à importância do lúdico e do seu uso para colaborar na inclusão do aluno com deficiência, e quais avanços puderam ser percebidos através desse uso.

Para a realização deste estudo, foram utilizados alguns instrumentos, tais como: levantamento bibliográfico consultando materiais já publicados a respeito do tema, por meio de artigos, revistas científicas, livros etc.; pesquisa eletrônica realizada em sites oficiais e páginas da internet; relatos de experiência envolvendo o atendimento da pesquisadora a um aluno com deficiência; e o uso de diário de campo, para anotações e organização dos materiais.

3 ESTADO DA ARTE

Neste capítulo apresento os resultados de uma busca por pesquisas que tivessem afinidade com a minha. Procurei por trabalhos selecionando como base de dados o Repositório da UFRGS – LUME, utilizando as seguintes palavras-chave: lúdico, brincar, educação, jogo e brincadeira. O recorte temporal foi de 15 anos. Dentre os textos que apresentavam alguma afinidade com o tema, foram selecionados aqueles que possuíam uma relação mais direta com este estudo.

Os resultados encontram-se no quadro a seguir.

Quadro 1: Pesquisas sobre o lúdico na Educação

Ano	Título do Trabalho	Nome do Autor	Tipo de Trabalho
2015	Ética do Brincar	Daniele Noal Gai	Tese de doutorado
2010	O Lúdico no Desenvolvimento dos Saberes e na Construção do Conhecimento	Marlene Lucia Jantsch Roloff	Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Pedagogia
2010	A Ludicidade como Facilitadora no Processo de Ensino Aprendizagem	Maria Angélica Hofmann	Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Pedagogia
2009	O jogo e o brincar na promoção da inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais na escola	Carla Rejane Santos Ribeiro	Trabalho de conclusão do curso de especialização em Educação Especial e Processos Inclusivos
2009	O brincar como objeto transicional para humanização do outro	Aline Barros Silveira	Trabalho de conclusão do curso de especialização em Educação Especial e Processos Inclusivos

Fonte: a própria autora.

Em sua tese de doutorado intitulada *Ética do brincar*, Daniele Noal Gai (2015) diz que o brincar perpassa todas as aprendizagens, desde o ensino superior a crianças com deficiência ou sem deficiência, à pedagogia realizada em sala de aula ou na área da saúde. O brincar se transforma em uma política de educação para o coletivo e também individualmente.

Sobre o lúdico, a autora diz:

Passemos a pensar o lúdico como um espírito que pode ser instituído por simples gestos, pelos modos do professor inventar suas aulas, pelo tom de voz, pela didática, por convite, pelo ar, pelo pátio, por

cartas, pelos cartazes. Olhemos para quanto formalismo se instaura ao logo dos anos escolares. Assim que aprendemos a brincar de sentar no lugar certo, logo passamos a brincar de ficar calmos e silenciosos para aprender. E, afinal, a aprendizagem não é mesmo uma aventura? (GAI, 2015, p. 114).

E se a aprendizagem é uma aventura, ela deve ser prazerosa, tanto para professores quanto para os alunos, e para os alunos com deficiência, esse tipo de aprendizagem traz ainda mais resultados, porque eles se sentem abraçados e acolhidos através de uma abordagem mais lúdica.

Marlene Lucia Jantsch Roloff (2010) fala sobre *O Lúdico no Desenvolvimento dos Saberes e na Construção do Conhecimento* em seu trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia. Para a autora, a ludicidade é de extrema importância para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças, exaltando os jogos e as brincadeiras como ferramentas indispensáveis no processo de aprendizagem dos alunos. Nesse trabalho, Roloff fala também sobre a dificuldade encontrada pelos professores em utilizar o lúdico em suas aulas e da necessidade de mudança no processo de ensino-aprendizagem, citando ser fundamental trabalhar o lúdico na educação.

A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades, e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas como momentos de desenvolver a criatividade, a socialização. O lúdico é tão importante para a saúde mental do ser humano que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos (ROLOFF, 2010, p. 10-11).

Ressalto, no trabalho de Roloff, o importante papel do lúdico não só como uma ferramenta para ser utilizada em sala de aula, mas como uma filosofia, um estado de espírito, que não está apenas associado a jogos e brincadeiras. A ludicidade ocorre desde o acolhimento dos alunos, perpassa pelo processo de ensino-aprendizagem e deve acompanhar os sujeitos em todas as suas relações interpessoais e com o mundo à sua volta.

Outra pesquisadora sobre o lúdico é Maria Angélica Hofmann (2010) que discorre sobre o assunto em seu trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Pedagogia, intitulado *A Ludicidade como Facilitadora no Processo de Ensino Aprendizagem*. Nele, a autora relata sua experiência de prática em sala de aula em

uma escola municipal e o resultado de entrevistas feitas com educadoras de uma escola regular e uma educadora de escola especial. Seu intuito foi reforçar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças e, principalmente, contribuindo no processo de inclusão do aluno com deficiência, com o objetivo de evidenciar as suas habilidades e tornar o processo mais prazeroso.

Analisando as respostas da entrevista com a educadora da escola especial, Hofmann (2010) conclui que:

[...] o lúdico também envolve alunos PNEE¹, servindo como estímulo, já que muitas vezes as brincadeiras partem de seu interesse, envolvendo temas de seu cotidiano, tendo o acompanhamento da professora como orientador e facilitador, fazendo adaptações necessárias e incentivando a cada sucesso, por menor que seja tornando a aprendizagem agradável e prazerosa. Outro fato importante é a socialização, o entrosamento entre todos os envolvidos, contribuindo para o desenvolvimento destes alunos como um todo [...] aumentando assim sua autoestima (HOFMANN, 2010, p. 42).

A pesquisa de Maria Angélica Hofmann reforça minha ideia inicial de que o lúdico é uma ferramenta pedagógica essencial para a inclusão escolar dos alunos com deficiência, fazendo com que eles se sintam valorizados, tenham as suas habilidades evidenciadas de maneira que eles próprios consigam notar sua evolução e seu potencial. Hofmann (2010) diz que em algumas situações, os alunos acabam descobrindo e desenvolvendo capacidades além do esperado, em virtude de o uso da ludicidade os deixar à vontade para se expressar.

Em seu trabalho de conclusão do curso de especialização em Educação Especial e Processos Inclusivos, intitulado *O jogo e o brincar na promoção da inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais na escola*, a autora Carla Rejane Santos Ribeiro (2009) analisou o papel do jogo e do brincar através de uma abordagem lúdica, com destaque para inclusão de alunos com deficiência. Realizou também uma pesquisa sobre os espaços escolares, a intencionalidade das atividades lúdicas e o envolvimento dos professores com essa prática de ensino. Para obtenção de dados em tal pesquisa, a autora investigou duas escolas da rede pública da região metropolitana de Porto Alegre. Através da investigação, Carla Ribeiro constatou a importância do ato de brincar para a inclusão dos alunos com deficiência e do quanto

¹ PNEE: sigla atribuída a Pessoa com Necessidades Educacionais Especiais, terminologia anterior à terminologia atual, Pessoa com Deficiência (PCD).

o uso da ludicidade contribui tanto no relacionamento desses alunos com os demais colegas quanto no seu processo de aprendizagem. Para a referida autora:

A escola, seja ela pública ou particular, independente dos níveis de educação (infantil ou de ensino fundamental) tem que oportunizar a todos os alunos a interação através do brincar de do jogo, que tornem em sua rotina um espaço que seja construído. O jogo tem o seu valor para aluno e professores [...] (RIBEIRO, 2009, p. 36).

Ribeiro (2009) fala também sobre a importância de o professor proporcionar a vivência lúdica para a criança, estimulando a sua criatividade, podendo e devendo inclusive participar dessas atividades, o que acaba por estreitar essa relação e contribui não só na aprendizagem como também no processo de socialização da criança com deficiência.

Através de um estudo de caso realizado por Aline Barros Silveira (2009) como trabalho de conclusão de especialização em Educação Especial e Processos Inclusivos, intitulado *O brincar como objeto transicional para humanização do outro*, a autora afirma o papel fundamental do uso da ludicidade no processo de aprendizagem e inclusão de alunos com deficiência. Silveira (2009) evidencia que o brincar — que antes era condicionado apenas às crianças — hoje é compartilhado inclusive pelos adultos, que descobrem no lúdico uma forma de trabalhar suas angústias.

Para essa pesquisa, a autora acompanhou um aluno com deficiência que se colocava em isolamento e não aceitava nenhum tipo de intervenção pedagógica, até que uma abordagem lúdica por parte da professora fez com que ele começasse a se relacionar e criar um vínculo com a ela.

Todos nós temos que brincar independentemente da idade, ou dificuldade cognitiva, motora ou intelectual, o importante é que brinquemos para que tenhamos a possibilidade de nos libertar daquilo que está preso dentro de nós e possamos falar brincando daquilo que realmente gostamos.

Se brincar é viver, se brincar é sorrir, brincar é realmente colocar para fora tudo aquilo que queremos dizer (SILVEIRA, 2009, p. 19).

Em seu estudo, a autora — que trabalhava com alunos adultos em uma instituição de Educação Especial — conclui que independentemente da idade, o uso da ludicidade traz avanços não só na aprendizagem dos alunos, mas principalmente na questão do relacionamento interpessoal. Muitas crianças e adultos com deficiência

apresentam dificuldade para se expressar e, com isso, dificuldade para serem entendidos. O lúdico, em tais casos, tem o papel de auxiliar nesse processo, que vai além do aprendizado pedagógico. Dentro de suas possibilidades, o aluno pode ser estimulado com a troca que acontece durante uma atividade ou abordagem lúdica.

Para minha escrita, trago não somente o lúdico como ferramenta pedagógica, mas como maneira de ser, expressar, viver. E como consequência desse tipo de ação, temos a evolução de alunos como este que a autora mencionada relata. Sabemos que a inclusão não caminha a passos largos e que o processo é lento, mas o progresso de um aluno com necessidades especiais deve ser exaltado, por menor que ele seja. E se é visto que a ludicidade é um caminho, então que deixemos de vê-la apenas como coisa de criança. Como disse Silveira (2009), “[...] o brincar é uma ferramenta positiva no desenvolvimento das pessoas e que ele humaniza, mais até do que se imagina ou se espera, fazendo com que as relações interpessoais se fortaleçam ainda mais”.

4 REVISÃO TEÓRICA

Para que fosse possível estudar sobre a inclusão escolar da pessoa com deficiência através do lúdico, tornou-se necessário pesquisar em diferentes materiais através dos quais se fundamentou esta pesquisa, em caráter bibliográfico.

A bibliografia já existente sobre a inclusão escolar da pessoa com deficiência através do lúdico traz embasamento e opiniões diversas sobre esse tema que ainda é descredibilizado por muitos profissionais da área da educação. No presente capítulo, serão apresentadas as opiniões que reforçam a importância do lúdico no processo de inclusão escolar.

4.1 SOBRE O PAPEL DO LÚDICO

O lúdico exerce um papel importantíssimo no processo de ensino e aprendizagem das crianças de diversas faixas etárias, além de colaborar para o desenvolvimento social e cognitivo, trazendo ainda momentos de troca e leveza.

Segundo Eleana Roloff (2010):

Durante todas as fases a vida, a brincadeira está presente. O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive, e na relação de causas e efeitos, desenvolve não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser (ROLOFF, E., 2010, p. 1).

Pode-se dizer que a brincadeira auxilia na formação do ser humano, contribuindo para a construção do seu conhecimento e desenvolvimento dos aspectos cognitivos e emocionais. No contexto escolar, o brincar tem toda uma intencionalidade, bem como uma fundamentação teórica que lhe dá suporte. Como ferramenta pedagógica, é necessária a presença de um adulto ou de um colega mais experiente para que a mediação entre crianças, objetos e atividades obtenham melhores resultados, o que acaba gerando um aprendizado mútuo.

Em nossa cultura, conforme vamos amadurecendo, o lúdico vai perdendo força nas atividades diárias e passa a ser visto apenas como um passatempo, com lugar e horário “adequados” para acontecer, perdendo assim seu potencial como forma de

aprendizagem. Mas se nos primeiros anos de vida o brincar faz tanta diferença, por que desmerecer sua função formativa com o passar dos anos?

Paradoxalmente, a ludicidade hoje está mais forte do que nunca, presente nos jogos tecnológicos ao alcance das crianças desde muito cedo. Até brincadeiras antigas foram revitalizadas para acompanhar o avanço da tecnologia, mostrando que o lúdico resiste e segue conquistando a atenção das crianças que, na maioria das vezes, estão aprendendo sem saber, dada a leveza desse aprendizado.

Já na escola, à medida que os alunos avançam os anos, vai se perdendo essa atenção ao lúdico e o aprendizado começa a se tornar mecânico, quase que uma obrigação de absorção de conteúdos através de uma didática quase nula, em se tratando de ludicidade.

Assim, Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) notam que:

As dificuldades enfrentadas por alunos e professores possivelmente são pistas de que a escola perdeu o elemento prazer e tornou-se uma obrigação enfadonha. A definição de um espaço de "divertimento, recreio" ou, em sua versão grega, de descanso, repouso, tempo livre, hora de estudo, ocupação de um homem com ócio, livre do trabalho servil foi substituída por cobrança, resultados e processos mecânicos e solitários. Dessa forma, aprendizagem e desenvolvimento se perdem em processos mecânicos e cada vez mais nossos alunos sentem-se confusos com relação a seu papel na educação e na escola. A estranheza com que nossas crianças lidam com a própria educação supõe que estas, as crianças, estão sendo ignoradas quando são construídas as propostas para sua formação (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019, n.p).

O lúdico traz consigo o prazer em realizar algo, traz alegria e divertimento. Ao mesmo tempo, é capaz de proporcionar uma aprendizagem rica e focada nas particularidades de cada aluno. Na atualidade, já se dispõe de muitos estudos que falam sobre o papel do lúdico e sua importância na formação do ser humano, mas ainda é necessário se reafirmar e incentivar a proposta da ludicidade nos ambientes escolares, não apenas nos anos iniciais, mas durante toda a vida escolar. Por que não tornar essa vivência proveitosa? Podemos aprender brincando, e quando a alegria está presente, tudo fica mais prazeroso.

O livro intitulado *A Criança e o Brincar nos Tempos e Espaços da Escola* (SCHLINDWEIN; LATERMAN; PETERS, 2017) reúne artigos sobre a importância do lúdico e do brincar que se entrelaçam e reforçam a ideia de que a ludicidade, além de uma importante ferramenta pedagógica, é também considerada fundamental na

formação da criança. No artigo *O Brincar, a Criança e o Espaço Escolar*, que corresponde ao segundo capítulo do livro, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida (2017) fala do quanto as crianças estão amadurecendo mais cedo, pulando etapas, e de que desde cedo, precisamos aprender a nos “comportar”, como se o brincar livre fosse visto como falta de educação.

Nesse artigo, o autor nos convida a refletir sobre o brincar na escola e seus espaços lúdicos e sobre a influência da mediação do educador para uma abordagem lúdica de qualidade e para todos.

O brincar não é apenas necessidade, é direito das crianças. A escola precisa organizar seus ambientes de acordo com as características das crianças e valorizar o brincar em seus espaços e tempos. O valor do lúdico para as crianças na escola dependerá muito de como elas serão encaradas, nesse contexto, pelos adultos que a frequentam. As diferentes mediações educativas realizadas pelo educador, a organização dos espaços e tempos da escola e dos jogos, brincadeiras, brinquedos e materiais lúdicos que se encontram ao alcance das crianças durante o ato lúdico, são atitudes que podem fazer a diferença no brincar da escola e na ampliação do repertório lúdico delas (ALMEIDA, 2017, p. 40).

Nas palavras do referido autor, podemos reconhecer o lúdico além da brincadeira e do jogo, mas também como atitudes, o que reforça a escrita deste trabalho, que traz o lúdico não apenas no âmbito pedagógico, mas na maneira de ser como pessoa e do quanto isso favorece e estreita as relações.

No livro *Brincar Com o Outro – Caminho de saúde e bem-estar*, as autoras Vera Barros de Oliveira, María Borja i Solé e Tânia Ramos Fortuna (2010) falam sobre a importância do brincar para a saúde, para a convivência com o outro, no respeito ao diferente e também no processo de ensino aprendizagem.

Com o subtítulo *O Lúdico no Processo de Humanização*, Vera Barros de Oliveira (2010) fala sobre o papel do lúdico na formação dos indivíduos e de como a falta dele afeta o desenvolvimento de crianças e adolescentes. A autora critica a exagerada preocupação com a imagem passada e a constante avaliação das pessoas que nos cercam. Em estarmos sempre preocupados com resultados e cobrar isso de nossas crianças, que acabam desenvolvendo transtornos e problemas de saúde na busca incessante por serem os melhores em tudo, e seguir padrões.

[...] Por meio do lúdico, as crianças e jovens não apenas se desenvolvem, mas também refletem a seu modo sobre a sociedade onde vivem e levantam seus questionamentos, exprimem suas opiniões sobre o que presenciam e, muitas vezes, chegam até a propor novas formas de lidar com situações mal resolvidas, brincando [...] (OLIVEIRA, 2010, p. 24).

Da mesma forma, a criança e o jovem de hoje, destituídos em grande parte de seu espaço de criar e brincar livremente e pressionados por uma cultura de rápidas e grandes transformações, correm o risco de vivenciar um estresse prematuro de não conseguir desenvolver a contento suas habilidades sociais (OLIVEIRA, 2010, p. 25).

Para essa autora, o lúdico é considerado uma ferramenta importantíssima no processo de construção do indivíduo, contribuindo inclusive para prepará-lo para lidar com situações do dia a dia e para viver em sociedade.

Ainda sobre o lúdico, a mesma autora fala sobre *As atividades lúdicas e o prazer de descobrir e inventar*. Nesse subcapítulo, Vera Oliveira (2010) fala sobre a contribuição das brincadeiras para a adaptação das pessoas ao mundo a sua volta. Através da brincadeira, a criança constrói e reconstrói a sua realidade e através dela também, aprende a lidar com as emoções e vivências.

Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora. Constrói, brincando, a sociedade em que irá viver quando adulta. Daí a grande relevância do lúdico para o ambiente de ensino-aprendizagem, principalmente para a própria sala de aula, nos mais diversos níveis de escolaridade, permitindo à criança ressignificar seu contexto vivido (OLIVEIRA, 2010, p. 27)

A autora reforça a ideia desta pesquisadora de que o lúdico não deve ser visto como algo sem credibilidade ou seriedade. A ludicidade está imbricada em todo o processo de formação do ser humano. É claro que se torna mais visível em uma brincadeira, o que não quer dizer que por ser brincadeira, não esteja contribuindo de forma efetiva na evolução do ser humano, seja na sua aprendizagem, no seu crescimento ou para sua vida em sociedade.

4.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA

O lúdico pode ser considerado um aliado no que diz respeito à inclusão escolar. Através desta ferramenta, pode-se atravessar todo o processo de escolarização, com

a possibilidade de proporcionar atividades que façam sentido para os alunos com deficiência, levando em consideração que para eles, uma situação concreta viabiliza uma melhor aprendizagem. A ludicidade não se trata apenas de brincar, e sim, de estimular as potencialidades específicas de cada aluno. Para Silva (2022):

As práticas lúdicas usadas no método de aprendizagem educacional possibilitam a qualquer aluno, independente de suas limitações, uma aprendizagem significativa. E, sendo essa uma necessidade, cabe ao professor permitir que seus alunos participem de atividades importantes, condizentes com uma aprendizagem mais significativa. Na verdade, o lúdico como proposta metodológica é uma oposição à escola que é tão uniformizadora quanto excludente. Ao inverter o processo de aprendizagem, impondo valores e conteúdos universais sem partir da prática social e cultural da criança, a escola desconsidera sua identidade e suas diferenças. Acredita-se que para instigar o sujeito e proporcionar seu desenvolvimento e inclusão é preciso propor atividades prazerosas, desafiadoras, significativas, que despertem o interesse e a sociabilização. Desse modo, as atividades lúdicas podem ser uma excelente ferramenta pedagógica de desenvolvimento e inclusiva (SILVA, 2022, n.p).

Tanto professores quanto alunos com deficiência encontram dificuldades na compreensão e execução dos ditos “currículos adaptados”, esbarrando em atividades repetitivas e voltadas apenas para a alfabetização. Em contrapartida, muitos profissionais apostam na ludicidade para desenvolver o trabalho com alunos público-alvo da Educação Especial, segundo pesquisa de Silva (2022). Nesse sentido, o lúdico é reconhecido como instrumento educativo que possibilita criar outras atividades de brincadeira utilizadas não apenas sob o conceito de distração ou apenas para “socializar”, mas como forma de educar e ensinar.

A ludicidade tem a capacidade de propiciar a inclusão do aluno com deficiência, tornando sua aprendizagem mais efetiva e prazerosa. Para nos tornarmos confiantes e nos sentirmos capazes, precisamos enxergar o nosso sucesso, e assim também é para o aluno com deficiência. Se ele precisa realizar repetidamente atividades de um mesmo conteúdo e, mesmo após concluí-las, lhe é apresentada novamente aquela atividade, ano após ano, o aluno acaba desacreditado de si, de suas potencialidades, porque ele não está sendo estimulado para aprender, está apenas fazendo exercícios de repetição que, em muitos casos, não fazem sentido para ele.

Talvez o aluno com deficiência não aprenda todo o conteúdo que lhe é repassado, ou não aprenda da forma que está sendo ensinado. A bem da verdade,

essa é uma possibilidade que pode ocorrer com qualquer aluno, com ou sem deficiência, pois nenhum processo de ensino pode garantir que um aluno aprenda, uma vez que múltiplos fatores conjugam para que isso ocorra. Então, é aí que o lúdico exerce um papel fundamental, principalmente para os alunos com deficiência em situação de inclusão, porque além de trabalhar a aprendizagem, através da ludicidade podemos trabalhar a autonomia, concentração, memória, atenção, entre outros, que são aspectos relativos às funções cognitivas, de extrema importância para alunos com deficiência.

Sobre o lúdico, Marques (2012) diz que:

O lúdico, enquanto função educativa, propicia a aprendizagem do educando, o seu saber, a sua compreensão de mundo e o seu conhecimento. Além disso, o lúdico é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos que promovam efetivamente a inclusão dos alunos com necessidades educacionais específicas. No entanto, a inserção da metodologia do lúdico na prática docente é um desafio no processo educacional, pois a falta de educadores preparados para usá-la em seus projetos cria a resistência para inseri-la no cotidiano escolar (MARQUES, 2012, p. 90).

Essa reflexão discorre também sobre a dificuldade enfrentada pelos educadores em inserir a ludicidade em seu planejamento, seja por falta de preparação, seja pela resistência encontrada nas instituições escolares — e também nas famílias dos educandos —, que em alguns casos, mantêm a visão de que o lúdico não favorece a aprendizagem, e sim, a metodologia tradicional e engessada imposta historicamente pela cultura individualista e competitiva que permeia nossa sociedade. Mas para aqueles que presenciam a evolução de um aluno com deficiência através da ludicidade, é a certeza de que todos são capazes de aprender, e de que o lúdico é uma ferramenta que viabiliza de forma efetiva esta aprendizagem, contribuindo para inclusão escolar.

Em uma iniciativa da Fundação Vila Sésamo e do Fundo das Nações Unidas para a Infância – UNICEF, foi elaborado o *Guia do Brincar Inclusivo*, que faz parte o Projeto Incluir Brincando. Nesse guia, encontramos sugestões de brincadeiras, brinquedos e jogos que visam à participação de todas as crianças, respeitando suas potencialidades e individualidades. O guia traz como lema que “incluir é bem mais simples do que parece e torna a brincadeira mais divertida!”

As pessoas não são iguais – e é isso que torna o mundo tão rico. Iguais, na verdade, devem ser as oportunidades de sobreviver e de se desenvolver, aprender, crescer sem violência, brincar! A idade, o gênero, a origem étnico-racial, o credo, as condições pessoais ou qualquer outra característica jamais podem justificar deixar alguém de fora na hora de brincar (CAVALCANTE, 2012, p. 5).

A autora traz para este guia inúmeras sugestões de brincadeiras que podem e devem ser brincadas por todos, sempre sugerindo algumas adequações de material ou de alguma regra, possibilitando que todos brinquem juntos e desfrutem de um momento prazeroso. A ideia do uso da ludicidade no processo de inclusão escolar da pessoa com deficiência é exatamente esta — proporcionar a aprendizagem através de momentos de socialização, de interação e, principalmente, que seja agradável e prazeroso.

Ainda sobre a importância do lúdico no processo de inclusão, no texto *Educação Inclusiva – oito atitudes essenciais para professores e gestores que priorizam a qualidade da inclusão na escola*, fala entre outros assuntos sobre oferecer variedade de materiais e atividades.

Na inclusão, o modelo tradicional de ensino é ineficaz. Transmissão de conhecimento, aulas em 50 minutos, a mesma configuração para diferentes turmas e a busca por resultados...nada disso se encaixa. [...]
É importante ter clareza de que não existem receitas por perfil de aluno ou tipo de deficiência. Há diferentes formas de aprender e de ensinar (NOVA ESCOLA, 2019, p. 8).

A autora reforça a ideia de que é necessário diversificar o currículo de um aluno com deficiência. O currículo dito adaptado, mas que traz um ensino engessado, visando apenas grandes resultados e sem evidenciar as pequenas evoluções, fazem da inclusão escolar apenas uma teoria. Como a autora mesmo diz, existem diferentes formas de aprender e de ensinar. As individualidades precisam ser respeitadas e as potencialidades evidenciadas. Assim como os pequenos avanços devem ser comemorados. O uso da ludicidade torna tudo isso possível, com o benefício de promover a socialização do aluno com deficiência.

No livro *Brincar Para Todos*, a autora Mara O. Campos Siaulyš compartilha suas experiências relacionadas a brincadeiras, assim como a criação de brinquedos e o uso dos mesmos por famílias e profissionais que utilizam uma abordagem lúdica com as crianças, com deficiência ou sem. O livro ensina a confeccionar 109

brinquedos, além demonstrar a forma como a autora utilizou estes brinquedos e a relação que faz com as competências que favorecem nas crianças.

A autora fala também sobre a importância da participação da criança com deficiência no meio familiar, escolar e na comunidade, processo que se torna mais prazeroso através das brincadeiras e do brinquedo.

As crianças precisam brincar, independentemente de suas de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial a sua vida. O brincar alegria e motiva as crianças, juntando-as e dando-lhes oportunidade de ficar felizes, trocar experiências, ajudarem-se mutuamente; as que enxergam e as que não enxergam, as que escutam muito bem e aquelas que não escutam, as que correm muito depressa e as que não podem correr (SIAULYS, 2005, p.15).

Mara Siaulys liga motivação e alegria ao uso da ludicidade e da brincadeira. O ser humano, para exercer qualquer atividade, precisa de motivação. E quando se percebem avanços em suas possibilidades, em sua aprendizagem, a motivação e a alegria se tornam maiores ainda, fazendo com que este ciclo se repita: motivação, avanço, alegria.

Quando estamos motivados, realizamos qualquer tarefa com gosto, e com o aluno com deficiência não é diferente. Uma atividade com uma abordagem mais lúdica traz esse frescor, essa motivação. O aluno sente que está sendo importante o seu sentir, não somente resultados. Ele importa. Como ele se sente importa. E essa sensação trará motivação para ele desempenhar o seu melhor, podendo até trazer respostas além do esperado.

5 ENCONTRANDO POSSIBILIDADES NAS POTENCIALIDADES

Neste capítulo, embasada em opiniões de diferentes autores sobre a importância do lúdico e da flexibilização do currículo para alunos com deficiência que possuem necessidades educacionais específicas, proponho metodologias e estratégias pedagógicas baseadas no lúdico e, principalmente, visando colocar o aluno como protagonista de sua aprendizagem.

Por mais que hoje em dia já tenhamos avançado em relação à inclusão escolar, com alunos público-alvo da Educação Especial frequentando as salas de aula comuns do ensino regular, uma questão ainda precisa ser muito discutida e compreendida: o processo de aprendizagem. E com ele, chegamos a um elemento que é a causa de muitos equívocos na inclusão desses alunos: o currículo adaptado. O próprio nome utilizado já nos traz a sensação de algo quase improvisado.

Para Moreira e Candau (2007), currículo se refere:

[...] as experiências escolares que se desdobram em torno do conhecimento, em meio a relações sociais, e que contribuem para a construção das identidades de nossos/as estudantes. Currículo associa-se, assim, ao conjunto de esforços pedagógicos desenvolvidos com intenções educativas. Por esse motivo, a palavra tem sido usada para todo e qualquer espaço organizado para afetar e educar pessoas [...] (MOREIRA; CANDAU, 2007, p. 18).

Ainda sobre o currículo, Silva (2015) diz que:

Nas discussões cotidianas, quando pensamos em currículo, pensamos apenas em conhecimento, esquecendo-nos de que o conhecimento que constitui o currículo está, inextricavelmente, centralmente, vitalmente, envolvido naquilo que somos, naquilo que nos tornamos: na nossa identidade, na nossa subjetividade. Talvez possamos dizer que, além de uma questão de conhecimento, o currículo é também uma questão de identidade (SILVA, 2015, p. 15).

Trouxe para esta escrita estes autores que fazem uma ligação direta do currículo com a questão da identidade, justamente por querer enfatizar aqui que não devemos comparar alunos com deficiência com o restante da turma, com a ilusão de que eles são os únicos que não conseguem acompanhar o conteúdo programático. É notório que dos alunos que ingressam no Ensino Fundamental, apenas 10% concluem

o Ensino Superior, e isto não está relacionado a ter alguma deficiência ou não. Portanto, o fracasso escolar não é “privilégio” de alunos com deficiência.

Ratificando Silva (2015), além de uma questão de conhecimento, o currículo é também uma questão de identidade. Isso implica que dentro de uma sala de aula, temos várias identidades, e cada uma delas tendo a sua formação, dentro do seu tempo, de das suas possibilidades. Cabe a nós identificar e contribuir da melhor forma para essa formação, respeitando o tempo e o modo de aprender de cada um.

Trago aqui um relato da experiência que tive com o aluno que atendo. O referido aluno frequentava o 6º ano do Ensino Fundamental, mas suas atividades pedagógicas eram limitadas a colorir, reconhecer vogais e numerais de 1 a 10. Em uma aula de Filosofia, enquanto a turma conversava sobre mitologia grega e manipulava pequenas estátuas representando os Deuses Gregos trazidos pelo professor, somente ele recebeu uma folha com a imagem de um Deus Grego para colorir. Isso aconteceu na minha primeira semana em que o acompanhava. Lembro que me questionei do porquê de ele não estar participando com o restante da turma. Enquanto ele coloria o desenho, ficava observando, desolado, os colegas interagindo.

Sobre esse tipo de adaptação curricular, Paganelli (2017) diz:

Mas o que são, afinal, as adaptações curriculares? Na maioria das escolas, essa expressão diz respeito à redução do conteúdo para alguns estudantes sob a alegação de que estes não têm condições de acessar o currículo comum como os demais. Mas essa não é a lógica da integração? A perspectiva inclusiva indica o direito de acessar o mesmo currículo (PAGANELLI, 2017, n.p).

A alegação de que os alunos público-alvo da Educação Especial não têm condições de acompanhar o restante da turma e que, por este motivo, seus currículos são diferentes, é extremamente contraditória para uma escola que se diz inclusiva. A inclusão não diz respeito apenas a ter alunos com deficiência matriculados em salas de aula regulares e contar com acessibilidade em sua estrutura física.

No artigo *Flexibilizações VS. Adaptações Curriculares: como incluir alunos com deficiência intelectual*, Raquel Paganelli (2017) aponta a exclusão dos alunos com deficiência como resultado de uma adaptação curricular equivocada e pontua as diferenças entre essa metodologia e a flexibilização curricular. Nas palavras da autora, flexibilização curricular

[...] significa garantir o direito à diferença no currículo. Implica a busca pela coesão da base curricular comum com a realidade dos estudantes, suas características sociais, culturais e individuais — incorporando assim também os diferentes modos de aprender e as múltiplas inteligências presentes em sala de aula. De modo que todos se reconheçam no currículo e sejam protagonistas no próprio processo educacional (PAGANELLI, 2017, n.p).

A flexibilização curricular traz inúmeros benefícios para os alunos público-alvo da Educação Especial. Principalmente por focar nas suas possibilidades e não no que ele “não consegue fazer”. Todos temos dificuldades com alguma situação de aprendizagem, assim como todos aprendemos de maneiras diferentes, e isso não está relacionado a ter alguma deficiência ou não. A flexibilização curricular também beneficia os alunos sem deficiência. A diversificação de atividades, a multiplicidade de recursos e materiais e o incentivo ao fazer coletivo contemplam a todos os alunos e proporciona a oportunidade da troca de ideias e saberes. E quanto todos podem aprender com todos!

Assim, trago a flexibilização curricular como um pilar importante no processo de inclusão do aluno com deficiência, assim como o uso do lúdico. Um currículo flexível permite que se trabalhe a ludicidade, sem precisar seguir uma metodologia engessada focada apenas em resultados.

No livro *Brincar com o Outro – Caminho de saúde e bem-estar*, Tânia Ramos Fortuna (2010) fala sobre o potencial da brincadeira para a promoção da inclusão e transformação social, citando a sua colaboração com nada mais nada menos do que transformar o mundo. Dessa forma, todos poderão viver nele dignamente.

O lúdico proporciona ao aluno com deficiência sentir-se protagonista da sua aprendizagem. Presencio isto no dia a dia com o meu aluno. Segundo seus pais, enquanto ele frequentava a Educação Infantil e as séries iniciais, não existiam barreiras em seu aprendizado. Ele realizava as atividades junto com a turma, com muita empolgação. Já quando ingressou nas séries finais do Ensino Fundamental, momento em que o uso da ludicidade é quase nulo, ele passou a se tornar mero espectador nas aulas.

Infelizmente, a grande maioria dos professores não está preparada para trabalhar com o lúdico, principalmente por achar que essa ferramenta pedagógica diminui sua credibilidade. Se repararmos, existe tacitamente uma divisão entre a classe de professores. Quando o professor é mais carinhoso, amigável e divertido, dizem que tem perfil para trabalhar com crianças, ligando esse perfil à infância. Mas

isso não deveria ser assim. Brincar deveria ser um componente inerente à profissão de professor.

Na brincadeira, somos exatamente quem somos e, ao mesmo tempo, todas as possibilidades de ser estão nela contidas. Ao brincar, exercemos o direito à diferença e a sermos aceitos mesmo diferentes, ou melhor, a sermos aceitos por isso mesmo. Como brincar associa pensamento e ação, é comunicação e expressão, transforma e se transforma continuamente, é um meio de aprender a viver e proclamar a vida. Um direito que deve ser assegurado a todos os cidadãos ao longo da vida, enquanto restar, dentro do homem, a criança que ele foi um dia, e enquanto a vida nele pulsar. Quem vive, brinca (FORTUNA, 2010, p. 109).

Fortuna traz o lúdico como promotor da inclusão, contribuindo para o estreitamento dos laços entre os alunos e permitindo que as pessoas com deficiência se reconheçam em um ambiente que contempla e respeita as diferenças.

Para a referida autora,

[...] a diversidade é apanágio da brincadeira. O mundo dos brinquedos e da brincadeira é mágico, nele cabendo todas as idades, estados de espírito, tendências, necessidades, habilidades e competências físicas, socioafetivas e cognitivas, não porque exista um brinquedo sob medida para cada um, mas porque a brincadeira tem o condão de transformar cada brinquedo em brinquedo de todos (FORTUNA, 2010, p. 115).

Através desta escrita, proponho o lúdico como uma importante ferramenta pedagógica na promoção da inclusão escolar de alunos com deficiência e considero a ludicidade não apenas no pedagógico, mas também e principalmente, na maneira de ser professor. Neste ponto, não basta apenas ser professor — em primeiro lugar, deve-se ser inclusivo. A qualidade da aprendizagem parte daí. E não estou falando sobre cursos de formação e de aperfeiçoamento. Sim, são de extrema importância para a atualização do fazer pedagógico, mas de nada adianta o conhecimento sem o amor pela docência e a intrínseca vontade de fazer parte da inclusão.

Aprendo sobre inclusão diariamente com meu aluno. Quando fui apresentada à família dele, estava cursando o terceiro semestre da presente graduação e não tinha experiência alguma com crianças com deficiência. Fui contratada para substituir temporariamente a professora que o acompanhava. Tivemos uma conexão que me motivou a querer aprender sobre a inclusão e fez com que a família optasse por tornar

o nosso contato, previamente temporário, em efetivo. Nestes quase três anos em que estamos juntos, conheci profissionais com formação na área da inclusão, mas alguns deles não eram inclusivos. Parece contraditório, mas infelizmente é mais frequente do que se imagina. Ser inclusivo é escolha. É tomada de decisão. Não apenas saber.

No livro *Educação Inclusiva - Oito atitudes essenciais para professores e gestores que priorizam a qualidade da inclusão na escola*, da Nova Escola (2019), encontra-se a atitude que fala sobre “unir forças para incluir com mais qualidade” (p. 6). Sugere, então, que os educadores dividam suas experiências e busquem em conjunto maneiras de contribuir para uma inclusão eficaz e de qualidade. Outra atitude importante é “acreditar que todos podem aprender” (p. 7). Além disso, ressalto mais uma vez a importância de saber e compreender que cada aluno tem seu jeito e tempo de aprender.

O texto fala ainda sobre “dar autonomia e valorizar os interesses dos alunos”. “Se o docente quer ampliar as experiências das crianças, deve observar os interesses e necessidades delas e ter a ousadia de mudar suas propostas de acordo com essas descobertas” (NOVA ESCOLA, 2019, p. 13).

Ousar para mudar! Ousemos ser lúdicos para ver a mudança significativa que acontecerá com nossos alunos. Deixemos o lúdico ser e fazer parte do nosso dia a dia e das nossas salas de aula, dando a ele toda a credibilidade que merece. Não deixaremos de ser respeitados — pelo contrário, apostemos no lúdico como caminho, porque uma aprendizagem de qualidade merece todo o respeito e admiração. Passemos a ser mediadores e norteadores dessas descobertas, contribuindo para uma inclusão cada vez mais efetiva.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para este trabalho, procurei, através de pesquisa bibliográfica, autores que dialogassem sobre a importância do lúdico e da sua contribuição na inclusão escolar de pessoas com deficiência. Para tanto, apoiei-me também em meu próprio relato de experiência, demonstrando que a escolha pelo tema não se deu por acaso.

Tal escolha se deu principalmente pelo fato de esta pesquisadora realizar um atendimento individualizado com um aluno com Síndrome de Down, sendo orientada por uma psicopedagoga, como já foi mencionado anteriormente. O grande diferencial nesse atendimento consiste nas atividades realizadas com ele. Todas elas são de caráter lúdico e têm como objetivo auxiliá-lo em sua evolução motora, cognitiva e pedagógica, além de contribuir nas atividades desenvolvidas durante sua rotina do dia a dia, trabalhando suas habilidades adaptativas, sua autonomia e socialização.

As experiências vividas com o aluno aumentaram minha vontade de estudar e me aprofundar no tema da inclusão escolar. Poder acompanhar a sua evolução, após o início do uso da ludicidade em nossa rotina, foi e está sendo fantástico. Hoje vejo fundamento e sentido no trabalho que desenvolvo com ele, principalmente porque agora tem sentido **para ele**. Ele se reconhece como protagonista de sua aprendizagem, e mais importante do que sua evolução, é vê-lo feliz, demonstrando empolgação e alegria. Essa é, sem dúvida, a melhor resposta.

Logo que começamos a trabalhar juntos, vivenciei situações que em alguns momentos mostraram o quanto as pessoas ainda estão despreparadas e/ou não estão dispostas a lidar com as diferentes formas de aprendizagem dentro de uma mesma sala de aula. Mas hoje não se pode mais usar a falta de formação ou o despreparo como desculpa para “não saber como trabalhar a inclusão”. Infelizmente, falta disponibilidade interna.

As maiores dificuldades encontradas pelos alunos público-alvo da Educação Especial não estão relacionadas às estruturas dos prédios e às salas de aula estarem adaptadas ou não. As maiores barreiras são as atitudinais, e são mais comuns de serem encontradas do que se imagina. Mesmo profissionais formados para atuar na inclusão não estão exercendo o seu papel por completo, porque falta o que considero mais importante: ser inclusivo. E isto não se aprende em cursos, livros e palestras — com certeza, enriquecem e agregam, mas é preciso antes de tudo, querer ser.

Neste trabalho, portanto, trouxe o lúdico como potencialidade em termos de ferramenta pedagógica importante na inclusão escolar para o público-alvo da Educação Especial. Através de leituras de artigos, trabalhos e livros que falam sobre o tema, procurei trazer um embasamento sólido para esta pesquisa.

Além de propor a ludicidade como metodologia, volto a atenção também para os olhares críticos e desmerecedores do lúdico, que fazem com que quanto mais avançam nos anos do Ensino Fundamental, os professores vão deixando de brincar e de propor atividades lúdicas, por acreditarem que com isso perdem sua credibilidade. Então, acionam uma “armadura” de seriedade que passe a “impor respeito”, acreditando que com isso seus alunos levarão mais a sério sua postura.

Enquanto falo sobre a importância do lúdico na inclusão escolar da pessoa com deficiência, aproveito para dissertar sobre a flexibilização do currículo — que, diferentemente de uma adaptação curricular que mascara um conteúdo programático empobrecido, voltado para o público-alvo da educação especial —, propõe colocar o aluno com deficiência como protagonista de sua aprendizagem, respeitando seu tempo e evidenciando suas potencialidades.

Esta pesquisa proporcionou-me conhecimento além do que eu esperava e me instigou a continuar investigando sobre o assunto. Ao término desta graduação, vislumbro a realização de uma especialização voltada para a área da inclusão, alimentada pelo interesse e convicção em continuar trabalhando na área. Quando iniciei no curso de Pedagogia, iniciei também a realização de um sonho de criança, de ser professora. Durante minha caminhada no curso, conheci o aluno que me mostrou que ensinar e aprender estão continuamente presentes na nossa vida, e não falo apenas de aprendizagem pedagógica, mas de vida, de aprender a ser humano.

Dessa forma, desejo que este trabalho possa contribuir na formação de outros docentes, tanto quanto está contribuindo na minha. Que possa despertar em outros colegas a vontade de tornar real e efetiva a inclusão escolar dos alunos com deficiência, não apenas cumprindo protocolos, obedecendo números e leis, mas acima de tudo, pensando no quão gratificante e lindo é ver uma pessoa se realizando, sendo feliz e aprendendo de verdade, dentro do seu tempo, dentro das suas possibilidades e sentindo o quanto é capaz, porque sim! Todos somos!

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Censo Escolar 2021**. INEP. Ministério da Educação. Disponível em: <https://download.inep.gov.br/censo_escolar/resultados/2021/apresentacao_coletiva.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2022.
- CAVALCANTE, Meire. **Guia do Brincar Inclusivo** - Projeto Incluir Brincando. Sesame Workshop / UNICEF. Coordenação: Ilaria Favero e Priscila Ramalho. 2012. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/media/8141/file>>.
- COTONHOTO, Larissy; ROSSETTI, Claudia; MISSAWA, Daniela. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Pepsic. Periódicos Eletrônicos em Psicologia**. Vol. 27, n. 28, São Paulo, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005>. Acesso em: 23 abr. de 2022.
- GERHARDT, Tatiana Engel e SILVEIRA, Denise Tolfo (orgs.). **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GAI, Daniele Noal. **Ética do brincar**. 2015. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2015. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/131034>>.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 2. ed. SP: Atlas, 1991. Disponível em: <<https://home.ufam.edu.br/salomao/Tecnicas%20de%20Pesquisa%20em%20Economia/Textos%20de%20apoio/GIL,%20Antonio%20Carlos%20-%20Como%20elaborar%20projetos%20de%20pesquisa.pdf>>. Acesso em: 29 abr. 2022.
- HOFMANN, Maria Angélica. **A ludicidade como facilitadora no processo de ensino aprendizagem**. Orientadora: Rosimeri Aquino da Silva. 2010. 49 f. TCC (Graduação) – Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/35821>>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- MARQUES, CLÁUDIA. A metodologia do lúdico na prática docente para melhoria da aprendizagem na educação inclusiva. **Revista Eixo**, v. 1, n. 2, 2012. Disponível em: <<http://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/RevistaEixo/article/view/56/42>>. Acesso em: 23 abr. 2022.
- MOREIRA, Antônio Flávio Barbosa. **Indagações sobre currículo: currículo, conhecimento e cultura** / [Antônio Flávio Barbosa Moreira, Vera Maria Candau]; organização do documento: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação

Básica, 2007. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag3.pdf>>. Acesso em: 23 ago. 2022

NOVA ESCOLA. **Educação Inclusiva:** Oito atitudes essenciais para professores e gestores que priorizam a qualidade da inclusão na escola. Nova Escola / Fundação Volkswagen. Disponível em: <<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/n4y5xUjFzt2X3Y5ADEJCMKP6Sgq4CmZbGCqafcPUxqQDHQ7eWCXwb7J7JWYg/e-book-cadernobrincar2-novo-v16.pdf>>.

OLIVEIRA, Vera B.; BORJA I SOLÉ, Maria; FORTUNA, Tânia R. **Brincar com o outro:** caminho de saúde e bem-estar. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2010.

PAGANELLI, Raquel. **Flexibilizações Vs. Adaptações Curriculares:** como incluir alunos com eficiência intelectual. DIVERSA - educação inclusiva na prática. 2017. Disponível em: <<https://diversa.org.br/artigos/flexibilizacoes-adaptacoes-curriculares-como-incluir-alunos-deficiencia-intelectual/>>. Acesso em: 2 ago. 2022.

RIBEIRO, Carla Rejane Santos. **O jogo e o brincar na promoção da inclusão de crianças com necessidades educativas especiais na escola.** Orientadora: Mauren Lúcia Tezzari. 2009. 54 f. TCC (Especialização) – Curso de Especialização em Educação Especial e Processos Inclusivos, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/33289>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

ROLOFF, Eleana. A importância do lúdico em sala de aula. X Semana de Letras, 2010. **Anais...** Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2022.

ROLOFF, Marlene Lúcia Jantsch. **O lúdico no desenvolvimento dos saberes e na construção do conhecimento.** Orientadora: Gláucia Regina Raposo de Souza. 2010. 39 f. TCC (Graduação) – Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/71887>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

SILVA, Tomaz Tadeu. **Documentos de Identidade:** uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2015. Disponível em: <https://moodle.ufrgs.br/pluginfile.php/3075610/mod_resource/content/1/Documentos%20de%20Identidade%20p.%2011%20a%2017.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2022.

SILVA, Vanussa. O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública.** 2022. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental>>. Acesso em: 23 abr. 2022.

SILVEIRA, Aline Barros. **O brincar como objeto transicional na humanização do outro**. Orientadora: Simone Zanon Mochen. 2009. 30 f. TCC (Especialização) - Curso de Especialização em Educação Especial e Processos Inclusivos, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/17902>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017. 236 p. Disponível em: <<https://nupedoc.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf>>.