UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI - UNIVATES

CURSO DE PEDAGOGIA

ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NO CONTEXTO DA INCLUSÃO ESCOLAR

Luana Sucolotti

Lajeado/RS, novembro de 2023

Luana Sucolotti

ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NO CONTEXTO DA INCLUSÃO ESCOLAR

Projeto de pesquisa apresentado no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Pedagogia da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Dra. Danise Vivian

Lajeado/RS, novembro de 2023

Luana Sucolotti

ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NO CONTEXTO DA INCLUSÃO ESCOLAR

A Banca examinadora abaixo aprova a Monografia apresentada no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Direito, da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia:

Prof. Dr. Danise Vivian - orientador
Universidade do Vale do Taquari - Univates

Profa. Morgana Domênica Hattge
Universidade do Vale do Taquari - Univates

Lajeado/RS, novembro de 2023

RESUMO

O brincar faz parte da vida de toda criança, o que é de suma importância para sua infância. Situações de aprendizagem que são bem planejadas, podem trazer resultados grandiosos na vida de alunos com necessidades específicas, no espaço escolar e na sociedade. O processo de inclusão de alunos cria situações complexas e desafiadoras para a escola e professores. As conexões existentes na criança com os jogos, brinquedos e brincadeiras, pode vir a apoiar a fase de adaptação e inclusão escolar. A vontade de brincar pode ter um impacto positivo no comportamento da criança durante sua caminhada no ambiente escolar. A inclusão dos alunos produz muitos desafios para professores na sala de aula em relação aos recursos, para aprimorar suas aulas e assim torná-las mais dinâmicas, prazerosas e facilitadoras do conhecimento. Objetiva-se com este estudo analisar de que forma a ludicidade contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação inclusiva dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O estudo se justifica por apresentar subsídios para uma ação pedagógica no cotidiano escolar inclusivo, enfatizando as atividades lúdicas, visto que o jogo e o brinquedo são estímulos essenciais para o desenvolvimento físico e mental da criança, além do lúdico ser visto como um simples momento de brincar, sendo dividido do momento de aprender, o que pode vir causando um desaparecimento do contexto escolar. Adotou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica e qualitativa, utilizando uma pesquisa semiestruturada com professores de anos iniciais do Ensino Fundamental para gerar resultados, e compreendê-los através de uma análise de conteúdo.

Palavras-chaves: Ludicidade; Inclusão; Aprendizagem; Atividades.

ABSTRACT

Playing is part of every child's life, which is extremely important for their childhood. Learning situations that are well planned can bring great results in the lives of students with specific needs, in the school space and in society. The process of including students creates complex and challenging situations for schools and teachers. The child's existing connections with games, toys and activities can support the adaptation and school inclusion phase. The desire to play can have a positive impact on a child's behavior while they are at school. The inclusion of students produces many challenges for teachers in the classroom in relation to resources, to improve their classes and thus make them more dynamic, enjoyable and facilitating knowledge. The aim of this study is to analyze how playfulness contributes to the teaching and learning processes of children in inclusive education in the early years of Elementary School. The study is justified by presenting support for a pedagogical action in the inclusive school routine, emphasizing playful activities, since games and toys are essential stimuli for the child's physical and mental development, in addition to the playful being seen as a simple moment of playing, being divided from the moment of learning, which can cause a disappearance of the school context. Bibliographic and qualitative research was adopted as a methodology, using a semi-structured survey with teachers from the initial years of Elementary School to generate results and understand them through content analysis.

Keywords: Playfulness; Inclusion; Learning; Activities.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Atividade lúdica e situação imaginária 8

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Objetivos específicos 24

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....8

2 CONTEXTO ATUAL DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E A LUDICIDADE NA ESCOLA 11

2.1 Educação escolar e diversidade 11

2.2.1 Conceito de ludicidade e a escolarização nos anos iniciais do ensino fundamental.....14

2.1.3 O fazer pedagógico e a ludicidade enquanto condição fundamental para o processo de ensino aprendizagem e inclusão escolar 16

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....21

4 TECENDO E COSTURANDO REFLEXÕES 25

4.1 A ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental: *"Ela vem para agregar ainda mais"*.....25

4.1.2 a atividade lúdica como estratégia de inclusão: *"Não é fácil incluir a todos"* 29

5 A BELEZA DE CONCLUIR SEM UM PONTO FINAL 34

REFERÊNCIAS 37

APÊNDICE B - CARTA DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL.....44

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)45

Figura 1 - Atividade lúdica e situação imaginária

Fonte: Bacco Jr. (2015)

> [...], a estrutura da atividade lúdica é tal que ocasiona o surgimento de uma situação imaginária (Leontiev; Luria; Vigotskii, 2010, p. 127).

1 INTRODUÇÃO

A inclusão escolar é um tema de suma importância dentro e fora das nossas escolas regulares, e que deve ser tratada no âmbito da educação contemporânea. Por lei, as nossas escolas deveriam acolher todas as diferenças sendo que estes espaços educativos e os seus professores precisam atender as necessidades de cada sujeito, fazendo com que o aluno se sinta integrado ao ambiente escolar. Contudo, é importante pensarmos em formas de inclusão, para que esses alunos que se sentem excluídos, consigam interagir.

Em meio à complexidade que permeia o cenário escolar, considero que estudar, por meio de atividades lúdicas desenvolvidas em salas de aula, ajuda a estabelecer a relação entre a prática dessas atividades e o desenvolvimento de habilidades mentais superiores para alunos com necessidades específicas. Assim, o lúdico é uma das maneiras que podemos envolver o aluno nas atividades escolares e diante disso é importante ter em mente que a escola poderia gerar projetos pedagógicos voltados a incorporar o lúdico em suas atividades escolares, como ferramenta de apoio e suporte para realização do seu trabalho em sala de aula. No brincar a criança tem a oportunidade de relacionar-se com o outro, dessa forma socializando com o mesmo e com o ambiente escolar.

Daí a importância da intervenção do educador de proporcionar momentos desafiadores e, de acordo com a necessidade de cada criança, fazer com que estimulem a criatividade e a descoberta, fazendo destas atividades lúdicas um dos elementos essenciais na socialização e aprendizagem destes alunos.

Neste trabalho de conclusão de curso (TCC), o **tema** estudado foi “Atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental como contexto de inclusão escolar”. Como tal teve como pergunta inspiradora: **de que forma a ludicidade contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação inclusiva dos anos iniciais do Ensino Fundamental?**

Ao responder esta indagação foi possível compreender de que maneira as estratégias lúdicas de ensino contribuem com o processo de inclusão. Sabemos que a aprendizagem vista como centro das atividades escolares é um caminho para uma escola mais acolhedora, ou seja, o sentido desse acolhimento não é o da aceitação passiva das possibilidades de cada um, mas o de serem receptivas a todas as crianças. A ludicidade, nesse sentido, é um viés positivo para o processo de aprendizagem dos estudantes.

Desta forma, este estudo teve como **objetivo** geral analisar de que forma a ludicidade contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação inclusiva dos anos iniciais do Ensino Fundamental. De forma mais específica, pode-se destacar os seguintes objetivos: **a) Analisar a importância da ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental; b) Compreender como acontece a Educação Inclusiva na escolarização; c) Avaliar como a ludicidade pode auxiliar no processo de inclusão nos anos iniciais do Ensino Fundamental;**

Este trabalho **justifica-se** por apresentar subsídios para uma ação pedagógica no cotidiano escolar inclusivo, enfatizando as atividades lúdicas, visto que o jogo e o brinquedo são estímulos essenciais para o desenvolvimento físico e mental da criança. A presente pesquisa justifica-se também em razão de vivermos em uma realidade na qual o lúdico, gradativamente, vai desaparecendo do contexto escolar ou, dependendo da escola, ele é visto com concepções diferentes. Uma delas é a divisão do momento de aprender e do momento lúdico. Neste caso, enraíza-se a ideia de que o brincar serve apenas para a criança se divertir (Zapparoli, 2014 apud Lopes, 2017).

Para dar conta deste estudo, a pesquisa encontra-se assim estruturada neste texto. Primeiramente, apresenta-se o resgate conceitual, no qual se busca construir os conceitos de ludicidade e de educação inclusiva. Na sequência, dissertou-se sobre o percurso metodológico do estudo que tem como característica uma abordagem qualitativa.

No capítulo seguinte, explora-se a análise proporcionada pela pesquisa apresentando as contribuições do grupo de professores entrevistados, relacionando suas falas com autores que trazem sobre o assunto. E, por fim, as considerações finais, capítulo no qual concluo a pesquisa de estudo, revelando os principais pontos alcançados pela busca de um melhor conhecimento e respostas sobre a ludicidade e a inclusão nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2 CONTEXTO ATUAL DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E A LUDICIDADE NA ESCOLA

Nesta seção, passamos a apresentar as bases teóricas conceituais que nortearam as análises dos dados. O estudo está organizado da seguinte forma: inicialmente aborda-se o conceito de inclusão escolar e ludicidade. Na sequência evidencia-se a combinação entre a ludicidade e os anos iniciais do Ensino Fundamental. E, por final, se apresenta a ludicidade como processo de inclusão nos anos iniciais.

2.1 Educação escolar e diversidade

A temática da diversidade na educação começou a ganhar mais destaque a partir de 1990, no século XX. Isso ocorreu devido à intensificação dos debates ao redor do mundo, que trouxeram a ideia central de que as escolas devem promover as condições necessárias para receber e atender todas as crianças, visando o desenvolvimento da educação escolar (Santos, 2008).

No ano de 1994, a publicação da Declaração de Salamanca marcou o estabelecimento do primeiro conjunto de medidas para implementar os Princípios, Políticas e Práticas da educação inclusiva, que passaram a ser reconhecidos como políticas internacionais. Essas políticas apoiam a ideia fundamental de uma "escola para todos" (Unesco, 1994). Através dessa declaração, recomendou-se a inclusão de todas as pessoas, respeitando suas diferenças, promovendo a aprendizagem e atendendo às necessidades individuais. Isso abriu espaço para a inclusão escolar de

pessoas com deficiência e/ou necessidades educacionais especiais (NEEs) (Chinalia, 2016, p. 22).

Desde sua adoção na Declaração de Salamanca e em leis e documentos nacionais brasileiros, o termo "necessidades educacionais especiais" - NEEs tem sido objeto de amplas discussões, lutas, organizações e leis favoráveis a identificação do público alvo da educação especial e, paralelamente, a criação de serviços de apoios especializados na perspectiva inclusiva (Chinalia, 2016).

Com base nesta diretriz global - a inclusão escolar -, a escola brasileira começou o século XXI com o desafio de implementar a educação para a diversidade, embasada nos direitos de todos os seres humanos, e sustentada no princípio de que é necessário proporcionar a todas as pessoas os mesmos direitos e oportunidades. Diante disso, o termo inclusão escolar é entendido por Veiga Neto e Lopes (2011) como:

> [...] um conjunto de práticas que subjetivam os indivíduos a olharem para si e para o outro, fundadas em uma divisão platônica das relações; também pode ser entendida como uma condição de vida em luta pelo direito de se autorrepresentar, participar de espaços públicos, ser contabilizado e atingido pelas políticas de Estado. [...] pode ser entendida como conjunto de práticas sociais, culturais, educacionais, de saúde, entre outras, voltadas para a população que se quer disciplinar, acompanhar e regulamentar (Veiga Neto; Lopes, 2011 p. 126.)

Inclusão se refere ao ato de incluir, inserir, ato de trazer aquele que é excluído socialmente, por qualquer motivo, de compreender, de não isolar, de incluir a todos, não de homogeneizar, mas de dar espaço para a expressão das diferenças. Em outras palavras, trata-se de que todos são iguais no universo dos direitos humanos, desde a liberdade de expressão, sobrevivência com dignidade até as oportunidades.

No campo político, a Constituição Federal Brasileira de 1988 é geralmente considerada um dos mais importantes documentos, pois trouxe para o povo brasileiro a democracia e o direito de ser diferente. Ao estabelecer no artigo 205 que "a educação é um direito de todos, dever do Estado e da família, com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, sua preparação para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho" (Brasil, 1988), ela sustenta a educação para todos. Com certeza, este é o mais significativo documento brasileiro representando o ponto de partida para a construção de uma sociedade inclusiva, que valoriza a diversidade, abarcando os diferentes grupos que compõem a sociedade

brasileira. Dentro destes diferentes grupos encontramos não apenas os estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e superdotação ou altas habilidades, mas para todos os demais que se sentem afetados e excluídos de alguma maneira, seja por raça, crença, corpo, analfabetismo, cultura entre tantas outras, abrangendo uma diversidade cultural múltipla (Souza; Fischer; Rausch, 2014).

Dentro de nossas escolas, ao tratarmos de alunos com necessidades específicas, é preciso quebrar com os paradigmas de que estes alunos não são capazes de estudar, conviver e aprender com os demais. Pois é dentro de uma sala de aula que o processo de aprendizagem é possível, oportunizando dentro deste espaço único momentos de assimilação dos conteúdos, com interação com os demais colegas, concedendo oportunidades de maiores conhecimentos, além de que, está propiciando aos demais alunos a conviver com as diferenças, aprendendo a respeitar, valorizar e compreender.

Destaco um ponto importante, que para atender os alunos com necessidades específicas, é preciso que haja um trabalho coletivo, partindo desde o sistema governamental, instituição escolar, recursos pedagógicos, família, comunidade, entre outros. Não seria prudente inserir o aluno dentro de uma escola, por consequências da lei, sem que haja uma equipe especializada para atendê-lo. Conforme Cunha (2015, p. 69), “incluir é muito mais que inserir". Desse modo, se faz necessário que existam fundamentos teóricos e práticas que incentivem, guiem e deem segurança para os educadores também.

O docente responsável por essa turma não deve se limitar a planos convencionais. Pelo contrário, as particularidades do estudante com necessidades específicas também exigem a adoção de abordagens inovadoras para construir o conteúdo escolar. Essa ação resulta em uma melhor compreensão tanto por parte desse aluno quanto dos demais.

Com isso, a escola poderia investir em olhar para si, trazer e fazer o uso de ferramentas e metodologias adequadas e diversificadas, trazendo novos conhecimentos em prática, além de investir na formação dos professores. Outro ponto importante seria qualificar a equipe de profissionais escolares e dos recursos pedagógicos.

Para atender a todos os estudantes, a escola pode, por meio de um planejamento pedagógico proporcionar momentos prazerosos e inclusivos de maneira significativa. Uma possibilidade seria explorar a ludicidade como ferramenta para a

inclusão e a promoção do ensino e da aprendizagem. E é justamente sobre a ludicidade que o subcapítulo seguinte se propõe a dissertar.

2.2.1 Conceito de ludicidade e a escolarização nos anos iniciais do ensino fundamental

Segundo Almeida (2009), o termo lúdico se origina da palavra latina "ludus" que significa dizer "jogo". Se olhássemos para este único significado de origem, manteríamos a ideia de que o lúdico é apenas um ato de jogar, brincar, um movimento espontâneo.

A evolução semântica deste termo "lúdico" possibilitou que não estagnasse apenas nas suas origens, mas acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico não era mais visto apenas como sinônimo de jogo, mas passou a ser afirmado como traço importante da psicofisiologia da conduta humana, de modo que as implicações da atividade lúdica iam além do brincar espontâneo (Almeida, 2009).

Nesses termos, “pode-se dizer”, que o brincar lúdico sempre esteve presente na vida do ser humano, sendo uma atividade essencial diante de suas ações. Almeida (2009) ainda destaca que:

> [...] o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (Almeida, 2009, p. 1).

No lúdico, podemos vivenciar momentos em que nos entregamos por inteiro, vivemos momentos prazerosos, em que podemos imaginar e viver a realidade, desfrutar da vida, e, acima de tudo, dividir experiências de plenitude consigo mesmo e com o próximo. E quando nos referimos a essa forma lúdica, pensamos em atividades divertidas, porém, não são todas as atividades lúdicas que são consideradas interessantes. Contudo, são esses momentos de experiência, e momentos vivenciados que se caracteriza o lúdico.

Segundo Lukesi (2000):

> O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que,

> na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica. (Lukesi, 2000, p.21).

Para Lukesi (2000), a ludicidade exige uma entrega total do ser humano, uma experiência interna, e própria, na qual ele tem que estar de corpo e mente presente na experiência, seja ela em qualquer momento em que precise agir ludicamente. Além disso, esse momento de experiência proporciona ao indivíduo o seu desenvolvimento. Santos (2012), explica que, o lúdico é, predominantemente, considerado:

> [...] uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa utilizando-se o jogo e a brincadeira. O indivíduo evolui com o lúdico e as atividades com essa conotação vão evoluindo de forma integrada para o desenvolvimento do homem (Santos, 2012, p. 23).

Através da ludicidade que a criança desenvolve e revela seu estado cognitivo, auditivo, visual, tátil, motor, seu modo de aprender, e entra em uma relação cognitiva com a sociedade. Segundo Vygotsky (1984) o jogo cria uma zona de desenvolvimento próprio na criança, de maneira que, durante o momento em que joga, ela está sempre além da sua idade real. Para Piaget (1973 apud Diniz; Araújo; Nascimento, 2022), os jogos e atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve com a livre manipulação de materiais variados, passando a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa (Diniz; Araújo; Nascimento, 2022, p. 2).

Para Friedmann (1996):

> [..] trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento (Fridmann, 1996, p. 45).

A utilização do lúdico favorece ao aluno uma rica possibilidade de interação social e desenvolvimento. Almeida (1994, p. 18) diz que “o grande educador faz do

jogo uma arte um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.” A ludicidade é uma grande aliada do professor dentro da sala de aula, colaborando com o aprendizado dos alunos, pois, o brincar também é uma maneira de aprender, e o professor precisa trazer esta realidade para dentro do espaço escolar.

Ao brincar ou brincar, a criança encontra uma importante fonte de aprendizagem, com inúmeras possibilidades que implicam um intervalo muito amplo entre o que já se sabe e o que há de novo. Assim, a brincadeira na primeira infância representa um espaço de aprendizagem e formação de conhecimentos (Drago; Rodriguez, 2009). Também dá às crianças a oportunidade de se familiarizar com as regras sociais que parecem aplicar-se mesmo durante momentos tranquilos de brincadeira. Mas tem efeitos para toda a vida.

> Múltiplas aprendizagens estão envolvidas no brincar, pois “Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação social tipicamente humanas, e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem” (Drago; Rodrigues, p. 22, 2009).

Portanto, o lúdico amplia as possibilidades de assimilação do mundo, dando poder a criança para pensar, imaginar e questionar, e ao viver esta problemática a criança desenvolve inúmeras relações, representações e expressões (Macedo; Petty; Passos, 2008).

2.1.3 O fazer pedagógico e a ludicidade enquanto condição fundamental para o processo de ensino aprendizagem e inclusão escolar

Nos primeiros anos do Ensino Fundamental, a brincadeira faz parte do cotidiano escolar. No entanto, à medida que a escolaridade avança, os momentos lúdicos praticamente desaparecem da rotina da sala de aula. Portanto, a educação infantil e o Ensino Fundamental são etapas interligadas em que a infância está presente, abrangendo a produção de conhecimento, interações, valores, cuidado, atenção e carinho. Abreu (2020, p. 8) traz contribuições ao afirmar que é esperado que os educadores reflitam e reconheçam a importância das atividades lúdicas para garantir a eficácia do processo de ensino aprendizagem.

É evidente que a prática pedagógica deve incorporar diariamente, no ambiente escolar, as diversas culturas que as crianças carregam em sua imaginação, buscando

garantir não apenas a construção do conhecimento, mas também o direito de brincar e experimentar a infância. Sendo assim, os alunos dos primeiros anos do Ensino Fundamental não devem ser caracterizados apenas como estudantes, uma vez que são crianças que necessitam brincar e lembrar da sua fase principal, cuja é a sua infância.

No documento, Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para inclusão das crianças de seis anos, elaborado pelo Ministério da Educação e por meio da Secretaria de Educação Básica – SEB e do Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental - DPE nos traz sobre a importância dos processos de ensino das crianças de seis (06) anos ingressantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental, mas sem perder de vista a infância (Brasil, 2006).

Apesar disso, pensar sobre a ludicidade dentro do âmbito escolar, nos remete um primeiro olhar à educação infantil, pois nas modalidades seguintes, esse processo do lúdico é esquecido ou reduzido, ficando apenas ao recreio escolar, onde as crianças podem brincar livremente, e nas aulas de Educação Física, cabendo ao professor desta disciplina desenvolver momentos lúdicos. Nesse sentido, independentemente da idade cronológica da criança, é de essencial importância desenvolver atividades lúdicas, por terem um papel importante no desenvolvimento social e cognitivo das crianças de anos iniciais do Ensino Fundamental, isso porque, é nessa fase que a criança desenvolve com mais intensidade a imaginação e criatividade, além de proporcionar momentos de interação, troca e criação de experiências, auxiliando, portanto, no processo de aprendizagem.

> A ludicidade viabiliza diversos aprimoramentos das áreas dos desenvolvimentos, cognitivos, motor, social e afetivo. É considerado que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, sendo assim o lúdico é relevante na educação das crianças, sendo também uma forma adequada para a aprendizagem onde o professor deve usar de forma fundamental para a prática pedagógica (Abreu, 2020, p. 5).

Visto que, o lúdico é um dos meios essenciais no desenvolvimento humano facilitando nas relações sociais da criança, entre tantos outros fatores importantes, não podemos ver a ludicidade se referindo apenas ao brincar, jogar, e ao movimento espontâneo.

> A ludicidade é uma necessidade do ser humano, independentemente da idade, e não pode ser vista como mera diversão, pois está ligada ao processo dinâmico da educação a fim de estabelecer relações concretas no processo

> de construção do conhecimento; é também indispensável à saúde física, emocional e intelectual (Silva, 2020, p. 5).

Todavia, o brincar é um recurso educativo que também promove a inclusão e um maior interesse pelo conhecimento. Por isso, se faz necessário criar estratégias dentro das salas de aula, e recursos adequados para desenvolver um maior conhecimento dos espaços escolares, favorecendo assim, uma maior inclusão dos alunos no âmbito escolar. Além disso, estas estratégias de ensino, podem transformar as aulas dos docentes em momentos agradáveis e prazerosos para os alunos, estimulando a criança a agir de maneira lógica, desafiadora e criativa.

> É importante que o educador utilize novas metodologias, buscando diversificar suas aulas e assim torná-las mais atrativas aos olhos dos alunos. Para isso os jogos didáticos não podem ser ignorados, destacando-se suas imensas potencialidades, ou seja, auxiliando no processo de alfabetização, estimulando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, fazendo com que a criança aprenda participando ativamente na construção do conhecimento (Ferro; Viel, 2019, p. 124).

A ludicidade tem um encadeamento enorme de tipos e modelos de aplicação voltados para anos iniciais do Ensino Fundamental, e dentro deles temos a música, desenho, jogo, teatro de fantoches, brinquedos/brincadeiras.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nos anos iniciais do Ensino Fundamental, apresenta em suas habilidades, competências e unidades temáticas, a relevância das ações recreativas e como elas podem ser inseridas no dia a dia da sala de aula. As atividades lúdicas nos primeiros anos do Ensino Fundamental têm potencial para abordar diversas disciplinas que tornam o processo de ensino e aprendizagem mais prazeroso e interessante para os alunos, tornando-os pensantes, criativos e críticos contribuindo assim para o seu desenvolvimento integral e social. Além disso, inserir a ludicidade no planejamento de aula de um professor, faz com que proporcione métodos educativos que conquiste a atenção dos alunos, o que torna a aula mais produtiva, e facilitadora para crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Diante disso, vimos que os autores estudados anteriormente, mostraram em suas pesquisas que é possível incluir pessoas com necessidades de inclusão, de se expressar, no ambiente escolar, utilizando as práticas pedagógicas lúdicas, como um dos instrumentos facilitadores e motivacionais para esta conquista, favorecendo tanto

para esses alunos com necessidades específicas, quanto para alunos que são considerados “normais”.

Mas, para que tudo isso seja possível, o professor cuja peça principal do espaço escolar e do processo de aprendizagem, necessita empenhar-se em seus saberes e técnicas, buscando novas formas de tornar o seu ensino mais estimulante, criando situações de aprendizagem com dimensões lúdicas, dentro e fora da sala de aula, respeitando sempre o tempo do seu aluno. Kishimoto (2011), ressalta a importância de o professor participar e mediar às atividades lúdicas em sala:

> Podemos perceber que o jogo educativo é um recurso que pode ser bastante produtivo; contudo, não adianta possuir o melhor jogo educativo se o professor não souber estimular as crianças, tornar a sua utilização significativa e participar dos jogos e brincadeiras propostos. Para o jogo ser realmente eficiente o professor tem que participar durante o desenvolvimento da atividade lúdica; deve ocorrer a mediação entre a atividade lúdica e o aprendizado que ela trará. Esta mediação pode ser realizada por meio de sujeitos (como o professor, a mãe ou um amigo), de objetos e artefatos, porque a mediação é importante no processo educativo. Em especial no processo inclusivo (Jesus, 2011 apud Kishimoto, 2011, p. 23).

Dessa forma, o professor consegue visualizar melhor as estratégias e progressos que cada aluno está tendo, direcionando e interagindo com aquele grupo, tornando aquela situação de aprendizagem lúdica mais rica e exploratória para a sala de aula, além disso, esse momento de interação de professor e aluno, aluno e colega proporciona uma interação social não apenas dentro da escola, mas também no meio em que a criança vive, como com a família, amigos, vizinhança, sociedade e demais, adquirindo habilidades que não seria capaz de conseguir sozinha.

Como foi visto, os autores anteriores concordam e veem a importância do uso de brinquedos e brincadeiras como recursos pedagógicos para o desenvolvimento da aprendizagem e inclusão de alunos, sugerindo que os professores utilizem esses materiais, por exemplo, com o conhecimento suficiente não só para dar brinquedos para as crianças brincarem, mas para saber extrair o melhor para as crianças desse momento da brincadeira, para melhor utilizar os pressupostos como fonte de aprendizado e inclusão.

Dessa forma, esse processo teórico me permitiu perceber movimentos de aprendizagem e experiências, adquirindo conhecimento, através de publicações que me levaram a aprofundar meus conhecimentos e práticas, bem como defender a importância de compartilhar, discutir e aprimorar essas experiências dentro de nossas

escolas. Na próxima seção, descrevo a trajetória metodológica que planejei, organizei e apliquei, detalhando todo o processo para alcançar os objetivos propostos desta pesquisa.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, apresento as fases percorridas para o desenvolvimento deste estudo, serão descritas a caracterização da pesquisa, sua tipologia e o local da investigação; os indivíduos envolvidos; o critério de seleção dos participantes; os instrumentos para a coleta dos dados; as atividades desenvolvidas; e como a análise dos dados foi executada.

O objetivo da investigação que apresento no desenvolvimento deste trabalho foi analisar e problematizar a ludicidade como contribuidora nos processos de inclusão de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Tendo em vista o alcance dos objetivos propostos para esse estudo, fez-se necessário a realização de uma investigação científica das contribuições do lúdico no desenvolvimento de crianças e a inclusão das mesmas, dentro do espaço escolar, com a utilização de uma pesquisa bibliográfica, mediante a leitura, análise de livros, artigos, e sites da internet que trazem o assunto relacionado à questão. Do ponto de vista da abordagem, a presente pesquisa adotou fundamentos de natureza qualitativa. Gil (2008) compreende as pesquisas qualitativas como uma maneira de analisar a realidade, observando cuidadosamente comportamentos e questões sociais, que se materializam através de descrições e interpretações, ou seja, a partir da análise dos dados coletados. De acordo com esse autor, a principal vantagem da abordagem qualitativa reside na profundidade e na amplitude da investigação, ou seja, no valor das evidências obtidas em várias fontes, que oferecem inúmeras variáveis.

A pesquisa ocorreu, em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental na cidade de Relvado/RS, no mês de outubro do ano de 2023. A pesquisa abarcou o número total de 5 docentes, dos quais são professores de 1° ao 5° ano. Para que a pesquisa fosse realizada, foram entregues os documentos Termo de Anuência Institucional e Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e recolhidos pessoalmente. O Termo de Anuência foi o primeiro documento apresentado ao gestor responsável pelo espaço educativo para a realização da investigação **(APÊNDICE A),** que foi assinado por ele. O TCLE **(APÊNDICE B),** cuja finalidade foi garantir a transparência do estudo e a segurança ética dos participantes, foi entregue, primeiramente, à administração da escola para explicar a pesquisa. No segundo momento, os participantes foram informados a respeito de todos os procedimentos, para garantir o êxito do trabalho. Após as explicações, todos os professores consentiram sua participação na pesquisa, assinando em duas vias o TCLE, cujas cópias foram disponibilizadas aos participantes do estudo.

Com o intuito de tornar as coisas mais fáceis e convenientes na proteção da privacidade dos educadores, cada um deles foi atribuído a uma combinação de letras e números, da seguinte maneira: Professor 1 (P1), Professor 2 (P2), Professor 3 (P3), Professor 4 (P4) e Professor 5 (P5).

No tocante ao perfil dos pesquisados, os cinco docentes são do sexo feminino, cujo encontramos quatro professores com graduação em Pedagogia e dois Magistério. Destes, um possui graduação em Nutricionista e o restante Pós-graduação em Alfabetização, Letras, Orientação Escolar, Filosofia e Sociologia, Matemática, Especialização em Espaços Educacionais.

Para a coleta dos dados, foi realizado um roteiro de uma entrevista semiestruturada, e um questionário contendo oito perguntas. Autores como Triviños (1987) têm tentado definir e caracterizar o que vem a ser uma entrevista semiestruturada. Para Triviños (1987):

> [...] a entrevista semi-estruturada tem como característica questionamentos básicos que são apoiados em teorias e hipóteses que se relacionam ao tema da pesquisa. Os questionamentos dariam frutos a novas hipóteses surgidas a partir das respostas dos informantes. O foco principal seria colocado pelo investigador-entrevistador. Complementa o autor, afirmando que a entrevista semi-estruturada (Triviños, 1987, p. 146) “[...] favorece não só a descrição dos fenômenos sociais, mas também sua explicação e a compreensão de sua totalidade [...]” além de manter a presença consciente e atuante do pesquisador no processo de coleta de informações (Triviños, 1987, p. 152).

Para dar continuidade à entrevista semiestruturada, embora a instituição de ensino já tivesse autorizado a realização da pesquisa e os professores estivessem cientes de seu andamento, agendou-se encontros com os professores por Google Meet e pelo aplicativo Whatsapp. A escolha desse modo de encontro se deu, por motivos de não atrapalhar as aulas presenciais dos professores e dos alunos. Por consequência de não encontrar uma data e horário disponíveis para dois professores responderem a minha entrevista, tive que optar por um questionário, não conseguindo realizar um contato direto com os mesmos. Diante disso, os encontros para a entrevista e o questionário, ocorreram de forma individual, nos dias 10, 11 e 12 de outubro de 2023. Durante a conversa, os professores mostraram-se enterrados pelo assunto, dispostos e motivados a contribuir com a pesquisa.

Com o objetivo de preservar a identificação das impressões dos professores, registrei em formato de áudio todas as fases do processo de pesquisa. Utilizei um gravador digital para capturar de forma mais eficiente o diálogo, com o intuito de auxiliar na recordação durante futuras releituras. Essas releituras serão feitas com um olhar mais apurado, buscando unir elementos para uma interpretação posterior na análise dos resultados, que se dará por meio de uma análise de conteúdo.

A análise de conteúdo é uma técnica de análise de dados frequentemente utilizada em pesquisas qualitativas. Como afirma Chizzotti (2006, p. 98), “o objetivo da análise de conteúdo é compreender criticamente o sentido das comunicações, seu conteúdo manifesto ou latente, as significações explícitas ou ocultas”. Diante do exposto, a análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise de informações, que enriquece a leitura dos dados coletados, ou seja, é possível compreender os significados e os sentidos da mensagem, ajudando a reinterpretar as mensagens, e a atingir a compreensão das mesmas, não se tornando apenas uma leitura comum.

No Quadro 1 abaixo, apresenta-se os objetivos específicos do presente trabalho, e como se deu a investigação dos mesmos, como demonstra do seu lado direito. Estes objetivos específicos são os percursos que foram tomados para se conseguir atingir o foco principal, que é entender como a ludicidade pode ser uma ferramenta inclusiva para alunos com necessidades específicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para a investigação dos objetivos específicos, foram realizadas investigações através de uma pesquisa bibliográfica, elaborada a partir de materiais já publicados, através de sites da internet, livros, artigos, e uma entrevista e

questionário com o grupo de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental, do Município de Relvado/RS.

Quadro 1 - Objetivos específicos

OBEJTIVOS ESPECÍFICOS	COMO REALIZEI A INVESTIGAÇÃO
A) Analisar a importância da ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental.	Pesquisa bibliográfica; Entrevista e questionário.
B) Compreender como acontece a Educação Inclusiva na Escolarização.	Pesquisa Bibliográfica.
C) Avaliar como a ludicidade pode auxiliar no processo de inclusão nos anos iniciais do Ensino Fundamental	Pesquisa bibliográfica; Entrevista e questionário.

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

A partir de todo texto constituído até aqui, que descreve a compreensão a respeito do fenômeno investigado, apresento, no capítulo a seguir, os resultados das discussões com base na análise de conteúdo, e na descrição dos dados obtidos através dos instrumentos técnicos utilizados.

4 TECENDO E COSTURANDO REFLEXÕES

Este capítulo tem a finalidade de apresentar e refletir sobre as informações produzidas para o processo de investigação, por meio do grupo de professores entrevistados, e a produção de narrativas, considerando as contribuições do assunto pesquisado e sua relação com a ludicidade como contribuidora nos processos de inclusão escolar.

Estruturalmente, a análise e a discussão dos dados e dos aportes teóricos estão distribuídas em duas categorias emergentes, sendo, cada uma delas, intitulada com fragmentos das falas dos professores que atendem os objetivos da pesquisa. Na primeira, apresento as concepções dos professores quanto à importância da ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Na segunda, trago as opiniões, relações e práticas pedagógicas desenvolvidas pelos professores, através da ludicidade para o processo de inclusão escolar.

4.1 A ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental: *"Ela vem para agregar ainda mais"*

A fala de uma das professoras para nomear esta categoria inspirou nas reflexões acerca de como os sujeitos entrevistados olham para a prática lúdica dentro das salas de aula e como a mesma agrega uma potencialidade imensa, que vai muito além do brincar e do movimento espontâneo, que mais adiante, é melhor aprofundado.

Neste subcapítulo descrevo as falas do grupo de professores entrevistados, sobre suas concepções acerca da ludicidade e inclusão, e como utilizam disso, em seus planejamentos diários, nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Contribuindo com essas definições, as professoras trouxeram características, opiniões, práticas e depoimentos sobre acontecimentos durante suas aulas, como mostra na sequência, nas falas dos docentes P1, P2, P3, P4 e P5.

A alfabetização é um momento muito esperado tanto pelas crianças como pelos seus familiares, os quais, muitas vezes, podem acreditar que, quando a criança começar nos primeiros anos do Ensino Fundamental, não irá mais "apenas brincar", como acontecia na Educação Infantil. Temos a convicção de que essa forma de se referir à brincadeira e ao lúdico como algo sem seriedade, especialmente quando se trata dos anos iniciais do Ensino Fundamental, está equivocada, pois estamos falando de crianças que gostam e devem brincar, além do ato de brincar se configurar como um direito da infância.

> Aprisionados a uma visão de que no ensino fundamental deve-se levar a sério, conteúdos rígidos, currículos fechados, esquece-se, que o brincar também é algo sério para essa faixa etária do ensino fundamental, e que pode estar interligado com os diversos modos de adquirir conhecimento (Capellini *et al.* 2015, p. 355-356).

P1, acredita ser de suma importância a utilização das práticas lúdicas no ambiente escolar, pois além da parte teórica, é necessário abrir um espaço para as brincadeiras, como nos evidencia em sua fala:

> [...] Fundamental. Eles precisam ter um tempo para brincar, para jogar. É importante, e tem que ter (P1).

A relevância do uso da ludicidade é indispensável no cotidiano de uma criança em suas horas livres de brincadeiras e jogos, além disso, possui um grande valor quando associada aos anos iniciais do Ensino Fundamental. P2, acredita que as práticas lúdicas são importantes em todas as turmas, seja Educação Infantil ou Anos Iniciais. Mas conduz um destaque maior, quando se refere ao uso dela no período de Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano), quando atribuída ao processo de ensino e aprendizagem: “[...] porque ela acaba tornando o aprendizado mais prazeroso [...] (P2)”, o que ajuda na fixação e memorização dos conteúdos como P3 mostra também em sua fala, que além disso, faz com que “a aula não fique tão monótona”. Todavia,

o lúdico pode contribuir positivamente para entusiasmar os alunos tanto em conteúdos fáceis quanto em conteúdos mais complexos:

> Piaget afirma que, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes (Gomes, 2009 apud Costa; Rêgo; Rocha, 2022)

É relevante ressaltar que a primeira abordagem de qualquer assunto, assim como todo o processo de ensinar e aprender, necessita ser algo cativante e despertadora da curiosidade das crianças, atribuindo significado ao que estão aprendendo, além de ser uma forma de. “[...] evitar a monotonia das aulas, desinteresse e indisciplina. É preciso recuperar o sentido da escola, como um lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação” (Gomes, 2009, apud Costa; Rêgo; Rocha, 2022).

Nesse sentido, utilizar a ludicidade como mediadora no processo de ensino e de aprendizagem, contribui para uma aula mais dinâmica, facilitadora e vivenciada, estimulando um pensamento criativo e crítico na prática pedagógica. P1, expõe, que em seu planejamento diário, em sua maioria das vezes, faz o uso da ludicidade através de um jogo ou brincadeira que trabalha o conteúdo a ser explorado naquele momento. P2, sempre que possível, tenta se valer da prática lúdica de diferentes maneiras, para que, os alunos descubram de diferentes formas, meios de se inserirem no conteúdo abordado, facilitando seu entendimento no tema.

> [...] Costumo realizar diversas atividades lúdicas, como jogos, competições, brincadeiras. Sempre que possível, tento realizá-las elencadas ao conteúdo em estudo para fixar ainda mais a aprendizagem (P2).

Pensar em uma situação de aprendizagem lúdica, que possui uma estrutura, uma organização e um professor que saiba orientá-la, pode levar a resultados significativos em todas as idades. Quando despertado o interesse e a satisfação em adquirir conhecimento, as crianças se transformam em adultos com pensamento crítico. Segundo a BNCC:

> No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos (bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros). Essa abordagem privilegia o trabalho de

> campo, as entrevistas, a observação, o desenvolvimento de análises e de argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico (Brasil, 2017, p. 355).

No entanto, sabe-se que o lúdico proporciona ao professor a chance de oportunizar atividades que sejam cativantes e relevantes, que estimulem o aluno a participar e desenvolver habilidades de raciocínio, a fim de resolver problemas. Por isso, o lúdico pode ser usado em todos os componentes curriculares, como um meio facilitador para o ensino de conteúdos, mas, é preciso levar em conta a faixa etária em que o aluno se encontra, além dos conteúdos, que de certo modo, são obrigatórios nas turmas em que se situam.

P5, acredita muito na potencialidade do lúdico nas salas de aula do Ensino Fundamental I, pois, a partir da ludicidade, as crianças aprendem de uma maneira em que compreendam melhor o tema estudado. Trouxe em seu depoimento também, que não costuma se valer muito da ludicidade, por estar inserida em uma turma de 5º ano, em que a maturidade dos mesmos é de maior entendimento, e, que precisa de uma atenção maior, voltada para os conteúdos das disciplinas, como demonstra na fala seguinte:

> [...] eu tenho bastante preocupação na questão do conteúdo, embora muitos estudiosos dizem que a gente não deve se preocupar com o conteúdo. Mas o quinto ano é uma turma que sempre faz aquelas provas de avaliação externa que a gente diz, né, que é o Saeb e o Saers, entre outras. Então tu tem que se preocupar com o conteúdo sim. Lá eles cobram conteúdo, então eu acabo deixando assim essa parte da ludicidade do lúdico um pouco de lado [...] (P5).

Sabe-se que o professor encontra inúmeras dificuldades em sua rotina, especialmente no contexto escolar, onde enfrenta diariamente o desafio de se superar, impulsionar mudanças e buscar abordagens e métodos alternativos para alcançar os objetivos de ensino propostos aos alunos, independentemente das oportunidades de capacitação oferecidas aos docentes. O pouco uso da ludicidade em sala de aula, por vezes, se dá, pela sobrecarga de conteúdos que professores precisam dar conta em aplicar para seus alunos, fazendo com que, não consigam encontrar momentos para a preparação da ferramenta lúdica. P5, relata também que por vezes “[...] é difícil encontrar um tema, ou uma ideia de material que trabalha a ludicidade para uma turma de 5º ano, mas tento sempre, na medida do possível, trazer algo diversificado [...]”. A partir desta fala, percebemos como a ludicidade é restringida, quando nos referimos aos anos iniciais do Ensino Fundamental, construindo assim,

uma visão exclusiva e privada desta prática pedagógica, apenas para a Educação Infantil.

Diante disso, não podemos nos limitar ao pensamento de que o brincar e o jogar encaixam-se unicamente na Educação Infantil, pois,

> [...] não há como negar o caráter instigador do lúdico, especialmente ao assumir a função de elemento motivador de uma espécie de aprendizagem que extrapola a tradicional conjugação de conteúdo/explicação/assimilação que simplifica, por demais, o tão fundamental ato de aprender, visando à forma crítica do aluno (Rodrigues, 2012).

Desta maneira, independentemente da idade cronológica do sujeito, a ludicidade está presente em toda a sua vida, sendo utilizada de diferentes meios e formas, e adaptada conforme a sua necessidade.

4.1.2 a atividade lúdica como estratégia de inclusão: *"Não é fácil incluir a todos"*

Compreendido até aqui, através das falas do grupo de professoras entrevistadas, sobre sua percepção do lúdico nas salas de aula. Em seguida, as mesmas foram questionadas sobre o uso da ludicidade como ferramenta de inclusão de alunos com necessidades específicas, o que inspirou no título e nas reflexões acerca de como os sujeitos entrevistados olham para esta demanda.

Neste subcapítulo descrevo as falas do grupo de professores entrevistados, sobre suas concepções acerca da ludicidade e inclusão, e como utilizam disso, em seus planejamentos diários, nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Início a análise contemplando as compreensões dos professores entrevistados, acerca de seu entendimento sobre inclusão escolar e como a ludicidade pode contribuir no processo de inclusão escolar. Contribuindo com estas definições, os docentes relacionam a inclusão a todos os alunos e pessoas que de uma forma ou de outra apresentam dificuldades de aprendizagem, socialização, deficiência física ou intelectual, e as pessoas que sofrem por alguma desigualdade social.

Diante disso, o termo inclusão se refere à capacidade de aceitarmos e reconhecermos o outro, acolhendo e convivendo com pessoas diferentes de nós, da mesma forma, sem exceção. P4 destaca em seu depoimento que inclusão:

> É o ato de incluir e ter a capacidade de entender, aceitar e respeitar as diferenças alheias. Pois, aquele que é incluído não deve apenas estar presente, e sim, se sentir presente e acima de tudo respeitado (P4).

Aceitar que a inclusão é possível faz com que, aprendemos com o próximo, trocamos experiências, respeitamos as diversidades existentes na sociedade respeitando as necessidades de cada um, e assim, abrir a visão de que todos possam aprender e ensinar, independente das suas condições físicas ou mentais, como traz P3, ao se referir aos alunos de nossas escolas, onde "[...] o processo de inclusão não se dá apenas com o aluno tal, mas sim com todos, olhando para a mesma direção, em um caminho igual para todos [...]". Carmo (2023, p.90), com base nos autores Veiga-Neto e Lopes (2011) destaca que falar em inclusão no ensino regular é focar na educação das diferenças, voltada para atender o ser humano em todos os aspectos, no sentido de repensar maneiras de olhar para as diferenças de forma natural, enaltecendo sua riqueza social, sem excluir nenhum sujeito da aprendizagem.

Esse termo de repensar maneiras de olhar para as diferenças, é exercer uma missão de compromisso, acolhimento e valorização do outro, cabendo estar aberto a conhecer o aluno, sua família, sociedade, dificuldades e suas limitações. Esse ato construído, colabora com o processo de inclusão.

O autor Kunc (1992 apud Correia; Silva, 2021) considera que, "quando a Educação Inclusiva é totalmente abraçada, nós abandonamos a ideia de que as crianças devem se tornar normais para contribuir para o mundo". Tentar mudar ou enquadrar o aluno para ser igual aos colegas, não é inclusão. Buscar estratégias para o desenvolvimento pleno do educando, respeitando as suas limitações, isto sim, é inclusão (Correia, Silva, 2021, p. 61).

Desta forma, é necessário que se construa reflexões constantes sobre os processos de inclusão no espaço escolar, para que possam buscar práticas pedagógicas que correspondam às necessidades do sujeito. P1, menciona em sua entrevista, sobre conter um aluno em sua sala de aula, em que precisa ter um olhar diferente sobre ele:

> [...] eu tenho em minha sala um aluno autista, em que tenho que compreender suas peculiaridades. Então a gente tem que ter um cuidado especial com ele, e entender que ele tem o seu tempo de aprender, que é diferente dos demais (P1).

A vista disso, ter um estudante em que se precisa desempenhar um olhar diferenciado, não é excluí-lo dos demais colegas, e sim incluí-lo dentro do planejamento de um professor, que leva em consideração as suas dificuldades, habilidades e saberes, criando meios capazes de atendê-los. Hattge, Santos e Costa (2020), trazem que é preciso criar e organizar estratégias de aprendizagem a favor dos sujeitos em sala de aula:

> [...] criar e organizar estratégias que consigam acolher as demandas de aprendizagem individuais e sociais vivenciadas pelos sujeitos, utilizando-as a seu favor, para que se tornem processos de ensino e de aprendizagem permanente nos contextos de sala de aula (Hattge; Santos; Costa, 2020 p. 31).

A partir da entrevista com as professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental, pude perceber a preocupação em desenvolver estratégias de ensino que trabalhem os conteúdos e competências em sala de aula. P5 relata que “não é fácil incluir a todos, porque nem todo conteúdo é atrativo.” Desta forma, citam que tentam buscar auxílio através de jogos, brincadeiras, música, imagens, vídeos que agreguem aos conteúdos oferecidos e que alcançam avanços significativos na aprendizagem dos sujeitos.

Sendo assim, com estas falas do grupo das professoras entrevistadas, sobre a busca por recursos que atendam as demandas de suas práticas pedagógicas. Desta forma, podemos perceber a importância da atividade lúdica, e sua contribuição para a educação e planejamento de aula de um Educador.

O professor ao adotar a ludicidade em suas aulas, está além de uma simples escolha de atividades. Fortuna (2000), traz sobre as características da ludicidade e sua contribuição para o educador:

> Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influindo no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas (Fortuna, 2000, p. 9).

Outro aspecto a ser destacado sobre a contribuição da ludicidade na educação escolar, Sopelsa (2012 apud Nascimento; Tinée, 2014) em conformidade com

Domingues, Motta e Palamin (2008 apud Nascimento; Tinée, 2014) ressalta que o lúdico pode também contribuir na educação especial, que segundo pesquisas desses autores o trabalho com lúdico é apontado facilitador do desenvolvimento e melhoria na interação social e também ajuda a essas crianças expressarem sentimentos, emoções e desejos (Nascimento, Tineé, 2014, p. 6).

P1 cita como exemplo na entrevista, um acontecimento com a sua turma de segundo ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, onde na qual, relatou sobre seu aluno que contém necessidades específicas, quanto a seu avanço na leitura.

> [...] eu tenho o Luis, que ele é autista nos anos iniciais, e na EMEI eu tenho o Miguel, que ele é Down. Então o Miguel também, a gente tem que fazer um trabalho nele. E qualquer conquista que eles conseguem, meu deus, é uma festa! É uma vitória para todo mundo. É uma euforia na sala, quando eles conseguem fazer o que tanto tinham dificuldade, e a gente insiste, insiste, insiste, quando tu vês que fez aquilo, que teu objetivo foi alcançado, meu Deus, né, a gente transborda, de felicidade, de ver que teu trabalho foi importante para o aluno (P1).

P1 relatou em sua fala, a importância de sermos sensíveis às nossas falas e atos como educadores e como mediadores do conhecimento. Além disso, P1 aborda que para chegar a estes avanços na aprendizagem, teve que se desdobrar, conhecer melhor aquele aluno e por vezes ter que contar com mais de dois planejamentos para a semana, criando estratégias que deem sentido às atividades, propiciando assim condições para que a aprendizagem ocorra. Ou seja, tão importantes quanto o conteúdo, são as estratégias de ensino, que envolvem a afetividade e a ludicidade, utilizadas pela professora como recursos potentes para propiciar a participação, melhorar as relações interpessoais e proporcionar avanços no aprendizado dos alunos (Carmo, 2023, p. 106).

> [...] eu tinha alunos com muita dificuldade de aprendizagem. Então assim, eu sempre trabalho com olhar para eles, olhar diferenciado, olhar mais atento para ver as necessidades, o que eles precisam e com planejamentos. Então, assim, às vezes, eu já tive épocas do ano que eu tinha três quatro planejamentos numa semana. Então assim, é trabalhoso ter aluno para incluir ali, é muito trabalhoso, a gente tem que se dedicar bastante no trabalho, não é tão simples assim, é difícil porque o nosso trabalho acaba sendo às vezes dobrado. É difícil, não é fácil para incluir. Quando tu ver resultado naquilo que tu se esforça, eu acho que vale a pena. A gente se desdobrar às vezes. Para atender e fazer com que essa criança se sinta bem e aprenda (P1).

P1 desempenhou uma função importante no aspecto emocional apresentado ao aluno, promovendo o fortalecimento de sua autoestima, o que resultou em uma

melhora nos vínculos com os demais colegas. P1 elaborou estratégias com o objetivo de lidar de maneira tangível com as dificuldades dos alunos, através do uso de atividades lúdicas [...] tive que realizar muitos jogos e brincadeiras com ele [...] e além disso, a entrevistada contou também com o uso do afeto, como instrumentos que guiam sua participação e inclusão, existindo além disso, a participação de toda a turma na ajuda e entendimento sobre aquele aluno. Segundo Soares (2010), afirma que:

> É durante as atividades lúdicas todos são vistos como capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas, intelectuais, sociais, enfim, o ato do brincar/jogar, ocasiona a interação dos educandos das séries iniciais, já que todos participam das atividades, proporcionando assim a socialização do corpo discente no ambiente educacional, desta maneira o educando especial é incluído através da ação lúdica (Soares, 2010, p. 18).

A partir daí, podemos perceber a relevância do nosso trabalho sobre o uso da ludicidade como uma das ferramentas que podem contribuir com a inclusão escolar. Ela é capaz de melhorar as capacidades dos alunos de uma forma mais prática e divertida, fazer com que o docente tenha um olhar diferente e atento sobre aquele aluno, além de atuar na sua formação como sujeito social, para que aprenda a conviver com os demais, e caberá ao professor utilizar métodos e estratégias que mais se adequem a aquele alunado.

> Qualquer que seja a atividade lúdica, há o favorecimento do processo de inclusão, pois “a ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas” (Nhary, 2006, p. 57).

A brincadeira é um ato espontâneo da criança, e ao brincar com o outro estão passando pelo processo de aquisição das relações interpessoais que são fundamentais para desenvolvimento social do sujeito. Segundo Soares (2010), o ato da ludicidade privilegia a interação do alunado no ambiente escolar, fazendo com que ele se sinta como parte integrante, aceito e respeitado por todos. O educador torna-se peça fundamental no processo de inclusão nas atividades lúdicas. Atividades que proporcionem a convivência entre o alunado, e favoreça a inclusão (Diniz; Araújo; Nascimento, 2022, p. 9).

E assim, concluo minha análise de dados com uma última resposta do grupo de professores entrevistados: [...] não tem aluno de inclusão. Todo mundo é capaz [...] e com certeza a ludicidade veio para agregar ainda mais (P5).

5 A BELEZA DE CONCLUIR SEM UM PONTO FINAL

Como último capítulo encerro meu trabalho de pesquisa com o título “A beleza de concluir sem um ponto final.” Ou seja, concluo esta etapa, mas não o assunto, os questionamentos, reflexões, pensamentos, questões entre tantas outras formas de se referir a dimensão que é o assunto sobre a inclusão escolar e suas aliadas ao combate da exclusão em sala de aula.

O presente estudo teve como problema de investigação a seguinte pergunta: De que forma a ludicidade contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação inclusiva dos anos iniciais do Ensino Fundamental? Tendo como objetivo geral analisar como a ludicidade contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação inclusiva dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O percurso metodológico foi baseado na abordagem qualitativa. A análise dos dados foi orientada pelo método de análise de conteúdos, através de uma entrevista semiestruturada, com cinco professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental, o que me ajudou com as falas dos professores sobre o tema, além de contribuir com o diálogo entre os entrevistados, permitindo um espaço de escuta, compartilhamentos de vivências, oportunizando opiniões e pensamentos abertos sobre o tema ludicidade e inclusão escolar. Pude perceber, que através desse diálogo, fez com que os professores refletissem sobre suas práticas pedagógicas, onde demonstraram a potência da ludicidade sendo bem planejada e realizada com suas turmas, e como realmente elas podem contribuir para o processo de ensino e de aprendizagem de seu aluno, o que vai marcá-lo pelos caminhos da sua vida. Além

disso tudo, pude conceber o interesse do grupo de professores pela temática estudada, trazendo para a conversa, experiências que adotaram e adotam diante de seus planejamentos.

Para alcançar o objetivo geral, foram realizados três objetivos específicos para assim colaborar com o caminho do estudo. Tendo como primeiro objetivo específico - Analisar a importância da ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental, que constatei através de uma pesquisa bibliográfica, e pela entrevista semiestruturada com professores de anos iniciais, onde busquei por falas e autores que trouxeram sobre esse tema, analisando desde o conceito de ludicidade e como ela agrega um valor enorme nos anos iniciais do Ensino Fundamental, colaborando com o professor, como uma estratégia de ensino, podendo se adequar aos conteúdos trabalhados, percebendo as principais dificuldades e vantagens de seus alunos, além de tornar seus métodos, mais divertidos e atraentes. Diante do estudante, a ludicidade é uma forte contribuidora e facilitadora da aprendizagem, vista como uma forte aliada não apenas na Educação Infantil, mas também nos anos iniciais do Ensino Fundamental, onde as crianças ainda precisam viver sua infância.

Como segundo objetivo específico intitulado - “Compreender como acontece a Educação Inclusiva na escolarização”, alcancei por meio de uma pesquisa bibliográfica, através de autores que trouxeram o entendimento aprofundado sobre o tema, onde expõe uma educação para todos, que busca adaptações ao sistema de educação, e que busca uma aprendizagem e espaço livre de preconceitos e desvalorização das diferenças, fazendo com que o docente oportunize práticas educativas inclusivas.

Terceiro e último objetivo específico, busquei “avaliar como a ludicidade pode auxiliar no processo de inclusão nos anos iniciais do Ensino Fundamental”, com um resgate de falas e pensamentos de escritores e através da entrevista semiestruturada com os professores de anos iniciais, o que percebi uma relação dos escritores com os depoimentos dos professores a respeito de suas práticas, olhares e escuta atenta e a preocupação em desenvolver estratégias de ensino que condizem com as necessidades específicas dos estudantes. Incluir uma criança com necessidades específicas é um trabalho difícil e que demanda tempo, pois convivemos com alunos diversificados, que absorvem seus conhecimentos no seu próprio ritmo e tempo, com características específicas, na qual o professor precisa conhecer, entender e resolver,

buscando ferramentas facilitadoras, entre elas a ludicidade para contribuir com o crescimento do alunado.

Assim sendo, destaco a importância e a capacidade da ludicidade em construir um melhor aprendizado, promovendo a inclusão do aluno no espaço escolar, de uma forma mais prazerosa, alegre e estimulante. O brincar completa a teoria buscada até aqui, sendo enriquecedora, e oportunizadora de vínculos afetivos entre os alunos, gerando interações, socialização, respeito, e aceitação das diferenças. A ludicidade é um importante recurso pedagógico formal e inclusivo que pode fazer parte da metodologia de um professor.

Através desta entrevista pude ter o contato direto com os professores e observar as suas reações sobre o tema estudado, assim perceber o quão gigante, assustador e potente é a palavra inclusão para nossos docentes, e o quanto ela traz dúvidas, insegurança e desafios para a prática docente. Me surgindo assim, uma série de reflexões e problematizações que podem surgir como novos temas como a saúde mental dos docentes, o conteúdo exigido para as turmas de 5º ano, relação entre escola e família e as emoções dos educadores diante do tema ludicidade e inclusão. Por diante disso, não posso dizer que o assunto se encerra aqui. A dimensão que carrega o tema estudado para esse trabalho de conclusão de curso, faz com que cresça inúmeras perguntas e respostas, que nós como futuros docentes queremos buscar. Pensar que dentro das nossas escolas e educação, encontramos tudo o que queremos, é fechar os olhos para a sociedade futura que nos cerca do lado de fora dos portões de uma EMEI ou EMEF. Nunca estaremos totalmente preparadas para lidar com situações que surgirão no nosso caminho. O que temos que absorver, é a aceitação e o respeito com o próximo, buscando o olhar e a escuta sensível que educadores não deveriam deixar de usufruí-la.

Enfim, como pessoa de sociedade e futura professora, despeço-me deste estudo que me enriqueceu de conhecimentos de diversas maneiras. Todo este esforço, foi apenas uma prévia aprendizagem do que encontramos na nossa educação. Se encerra um capítulo da minha vida, mas se abrem outros na próxima cena, na certeza de poder contribuir um pouco mais com essa rica temática. A ludicidade é uma ação que não vai solucionar todos os problemas de exclusão, aprendizagem e práticas docentes, mas pode vir a ser uma oportunidade para seguir discutindo as belezas do cuidado e da atenção ao público da educação.

REFERÊNCIAS

ABREU, Z. T. O. **O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020. 25 f. Artigo acadêmico (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10104/1/AD7%20certa.pdf. Acesso: 09 set. 2023.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. **CDOF**, [*s./*], 23 jan. 2009. Disponível em: https://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso em: 10 jul. 2023.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1994.

BACCO JR, A. M. **Atividade lúdica e situação imaginária**. Pintura. Papel, A4, 2015. Cedida pelo Autor.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação: 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos:** Orientações Para A Inclusão Da Criança De Seis Anos De Idade. 2 ed. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2007.

CAPELLINI, V. L. M. F.; SILVA, L. F. da; MARQUES, A. F.; ZANATA, E. M.; FERES, G. G. (Org). **Ensino e aprendizagem na educação básica:** desafios curriculares. Bauru: FC/UNESP, 2015. p. 355-363.

CARMO, M. C. S. **Narrativas de Professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental:** Concepções e Práticas frente à Inclusão de estudantes com

Deficiência de Uma Escola Municipal em Belém do Pará. 2023. 163 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade do Vale do Taquari, Univates, Lajeado, 2023. Disponível em: https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/9f660dcb-2473-4528-b00a-5d5cc3716204/content. Acesso: 22 out. 2023.

CHINALIA, F. **Atividades Lúdicas Nos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental No Contexto Da Inclusão Escolar**. 2016. 159 f. Tese (Doutorado em Educação) – UNIMEP, Piracicaba, 2016. Disponível em: https://iepapp.unimep.br/biblioteca_digital/pdfs/docs/19042016_143330_fabianachinalia_ok.pdf Acesso em: 05 ago. 2023.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

CORREIA. D. M. N.; SILVA. G. L. B. Contribuições da ludicidade no processo de inclusão no ensino de Matemática no quinto ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Nova Olinda-PB. **Revista Principia**, n. 58, 2021. Disponível em: https://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia/article/viewFile/5661/1832. Acesso: 24 out. 2023.

COSTA, G. C. de L.; RÊGO, M. Y. P.; ROCHA, N. C. O lúdico e suas contribuições no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da educação infantil. **Anais do VI CONEDU**, João Pessoa, 2022. Disponível em: https://docplayer.com.br/184881391-O-ludico-e-suas-contribuicoes-no-processo-de-aprendizagem-e-no-desenvolvimento-da-educacao-infantil.html. Acesso em: 1 nov. 2023.

CUNHA, M. S. **Ensino da língua Portuguesa na perspectiva da inclusão do aluno cego no nível fundamental**. 2015. 173 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2015. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4906/1/MARLEIDE_SANTOS_CUNHA.pdf. Acesso: 21 maio 2023.

DINIZ, J. K. A.; ARAÚJO, C. C. de; NASCIMENTO, J. S. do. Lúdico e Atividades Lúdicas na Educação Infantil. **Anais do IV CONEDU**, João Pessoa, 2022. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD1_SA9_ID4353_10102017130642.pdf. Acesso: 05 ago. 2023.

DRAGO, R.; RODRIGUES, P. S. Contribuições de Vygotsky para o desenvolvimento da criança no processo educativo: algumas reflexões. **FACEVV**, Vila Velha, v. 5, n. 3, p. 12-13, dez. 2009. Disponível em: http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/fetch/74430569/8-ARTIGO%20ROGE%0BRIO%20DRAGO.pdf. Acesso em: 10 out. 2023.

FERRO, B. R.; VIEL, F. V. A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. Araras - SP: Revista Científica UNAR, v.18, n.1, p.109-129, 2019. Disponível em: http:revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol18_n1_2019/9_a_importancia_do_ludico_nas_s 16 eries_iniciais_do_ensino_fundamental.pdf. Acesso: 09 set. 2023.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar?. *In:* XAVIER, M. L. M.; DALLA ZEN, M. I. H. (Org). **Planejamento em destaque:** análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. Disponível em: https://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em: 22 out. 2023.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar:** a brinquedoteca. 4 ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HATTGE, M. D.; SANTOS. F. K.; COSTA. D. M. **Inclusão escolar:** um itinerário de formação docente. Lajeado: Editora Univates, 2020.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 229-245, jul. 2001. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ep/a/F8tRTphWbLFsWKhmJpNnZkt/abstract/?lang=pt. Acesso em: 10 out. 2023.

LEONTIEV, A. N.; LURIA, A. R.; VIGOTSKII, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010.

LOPES, J. A. **O lúdico no processo de interação social de alunos com deficiência intelectual:** uma análise a partir do discurso docente. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Pará, Castanhal, 2017. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/437/1/TCC_LudicoProcessoInteracao.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

LUCKESI, C, C. Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Cipriano Carlos Luckesi**, [*s./*], [s.d]. Disponível em: http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf. Acesso em: 17 jul. 2023.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NASCIMENTO, A. T.; TINÉE, M. E. C. **Como a Ludicidade contribui na Prática Curricular da Professora do 2º Ano de uma Escola da Rede Municipal de Recife**. Recife, 2014. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2014/Modalidade_1datahora_16_06_2014_15_07_53_idinscrito_2082_47712783e1c4e7751f40b20c3d1b5c58.pdf Acesso: 25 out. 2023.

NHARY, T. M. C. **O que está em jogo no jogo:** Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. 2006. 231 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - UFF. Niterói, RJ, 2006. Disponível em: https://docplayer.com.br/11454077-O-que-esta-em-jogo-no-jogo-cultura-imagens-e-simbolismos-na-formacao-de-professores.html. Acesso em: 10 out. 2023.

RODRIGUES, J. N. **Ludicidade:** O Jogo como uma Ferramenta no Processo de Ensino Aprendizagem no 5º Ano do Ensino Fundamental. 2012. 52 f. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Macapá, 2012. Disponível em: https://docplayer.com.br/17535538-Ludicidade-o-jogo-como-uma-ferramenta-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-5o-ano-do-ensino-fundamental.html#show_full_text Acesso: 25 out. 2023.
SANTOS, I. A. dos. **Diversidade na educação:** uma prática a ser construída na Educação Básica. 2008. 40 f. Caderno Temático - Programa de Desenvolvimento Educacional do Estado do Pará – PDE, Cornélio Procópio, 2008. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2346-6.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

SANTOS, M. dos; SOUSA, F. J. F. **A importância dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental**. 2016. 11 f. Artigo acadêmico (Graduação em Educação Física) – UNIFACVEST, [*s.l*], 2016. Disponível em: https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/56321-moura,-roger-maciel-de.-a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais-...-.-lages,-unifacvest,-2016_2.-curso-de-educacao-fisica..pdf. Acesso em: 2 nov. 2023.
SANTOS, S. M. P. **O lúdico na Educação Infantil**. 2 Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

SILVA, V. D. O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, [*s.l*], v. 20, n. 20, 2020. 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: 06 jun. 2023.

SOARES, E. M. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. 33 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf. Acesso em: 25 ou. 2023.

SOUZA, P. M.; FISCHER, J.; RAUSCH, R. B. Concepções de professores da educação especial sobre inclusão escolar. **Revista Intersaberes**, v. 9, n. 18, p. 374–394, 2014. Disponível em: https://doi.org/10.22169/revint.v9i18.620. Acesso: 08 jun. 2023.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

UNESCO. Ministério da Educação e da Cultura. **Declaração de Salamanca e linhas de Ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: CORDE, 1994.

VEIGA NETO, A.; LOPES, M, C. Inclusão, exclusão, in/exclusão. **Verve**, São Paulo, v. 20, p. 121-135, 2011. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/verve/article/download/14886/11118/35805. Acesso: 05 ago. 2023.

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

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979.

APÊNDICES

APÊNDICE A - ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

1-O que você pensa sobre a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental?

2 - Você costuma se valer da ludicidade em suas aulas? Como?

3- Qual a reação dos alunos quando você aplica alguma atividade lúdica?

4 - Você acredita que a ludicidade possa contribuir com a aprendizagem do estudante? De que maneira?

5-Para você, o que é a inclusão escolar?

6- Você acredita que a ludicidade pode contribuir para a inclusão em sala de aula?

7- Como você trabalha com a inclusão nas suas aulas?

APÊNDICE B - CARTA DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL

Aceito que o(a)(s) pesquisador(a)(es) Luana Sucolotti pertencente(s) à(ao) Universidade do Vale do Taquari-Univates desenvolvam sua pesquisa intitulada Trabalho de Conclusão de Curso II, tal como foi submetida à Plataforma Brasil, sob a orientação do(a) professor(a) Danise Vivian, vinculado(a) a área de Ciências Humanas e Sociais.

Ciente dos objetivos, métodos e técnicas que serão utilizados nessa pesquisa, concordo em fornecer todos os subsídios para seu desenvolvimento, desde que seja assegurado o que segue:

1) O cumprimento das determinações éticas da Resolução CNS nº 466/2012;

2) A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;

3) Que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nessa pesquisa;

4) No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

O referido projeto será realizado no(a) Escola Municipal de Ensino Fundamental Santo Antônio e poderá ocorrer somente a partir da aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Univates (Coep/Univates).

Local e data: _____

_____ _____

Assinatura do responsável pela instituição CPF/CNPJ e contato

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado participante,

“Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa Trabalho de Conclusão de Curso II, intitulado “Atividades Lúdicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no Contexto de Inclusão Escolar”, desenvolvida por Luana Sucolotti, discente de Graduação em Pedagogia/Licenciatura da Universidade do Vale do Taquari - Univates, sob orientação do Professor Dra. Danise Vivian.

Sobre o objetivo central
O objetivo central do estudo é: De que forma a ludicidade contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação inclusiva dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Por que o participante está sendo convidado (critério de inclusão)
“O convite a sua participação se deve à conseguir coletar dados/resultados para a pesquisa do Trabalho de Conclusão II.
“Sua participação é voluntária, isto é, ela não é obrigatória, e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar, bem como retirar sua participação a qualquer momento. Você não será penalizado de nenhuma maneira caso decida não consentir sua participação, ou desistir da mesma. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa.”
“Serão garantidas a confidencialidade e a privacidade das informações por você prestadas.”
Mecanismos para garantir a confidencialidade e a privacidade
“Qualquer dado que possa identificá-lo será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa, e o material será armazenado em local seguro.”
“A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.”

Procedimentos detalhados que serão utilizados na pesquisa

A sua participação consistirá em responder perguntas de um roteiro de entrevista/questionário à pesquisadora do projeto. A entrevista somente será gravada se houver autorização do entrevistado(a).

ATENÇÃO: caso a gravação seja condição à participação, isso deve estar claro no termo. Caso o participante tenha a prerrogativa de aceitar ou não a gravação da entrevista, deve ser inserido ao final do termo as opções para que o participante possa assinalar se autoriza ou não a gravação.

Guarda dos dados e material coletados na pesquisa

“As entrevistas serão transcritas e armazenadas, em arquivos digitais, mas somente terão acesso às mesmas o aluno e seu professor orientador”.

Ao final da pesquisa, todo material será mantido em arquivo, por pelo menos 5 anos, conforme Resolução CNS no 466/12. Após 5 anos esse material será destruído.

Sobre divulgação dos resultados da pesquisa

Os resultados serão divulgados na apresentação final, perante a banca avaliadora, formada por professores do curso de Pedagogia da Universidade do Vale do Taquari-Univates.

_____

Nome e Assinatura do Pesquisador

LOCAL E DATA

Declaro que entendi os objetivos e condições de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

_____

(Assinatura do participante da pesquisa)

Nome do participante: