

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
Curso de Licenciatura em Pedagogia

ÂNGELA RIQUEZA LUZ

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM
DEFICIÊNCIA VISUAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

SALVADOR – BA
Dezembro, 2024

ÂNGELA RIQUEZA LUZ

**O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM
DEFICIÊNCIA VISUAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do título
de Licenciada em Pedagogia pela Universidade
do Estado da Bahia – UNEB.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cláudia Paranhos de
Jesus Portela

SALVADOR – BA
Dezembro, 2024


ÂNGELA RIQUEZA LUZ

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL


Trabalho de Conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia, Campus I, Salvador, da Universidade do Estado da Bahia, sob orientação da Prof^a. Dr^a Claudia Paranhos de Jesus Portela.

Aprovada em: 10/12/2024


Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
 **CLAUDIA PARANHOS DE JESUS PORTELA**
Data: 07/07/2025 22:40:46-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a Dr^a Claudia Paranhos de Jesus Portela
Universidade do Estado da Bahia — UNEB

Documento assinado digitalmente
 **VELMA FACTUM DUTRA**
Data: 08/07/2025 10:09:32-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a Dr^a Velma Factum Dutra
Universidade do Estado da Bahia — UNEB

Documento assinado digitalmente
 **PRISCILA SILVA DE JESUS RAMOS**
Data: 08/07/2025 11:21:59-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^a. M. Priscila Silva de Jesus Ramos
Universidade do Estado da Bahia — UNEB

Dedico este trabalho à minha doce irmãzinha Tairanne Luz.

Nem o infinito pode medir meu amor por você, dona de uma das almas mais belas e puras com quem tenho o prazer de compartilhar os dias da minha vida. Mesmo de longe, você nunca soltou minha mão e me deu forças ao longo da graduação. Tu tens sempre e para sempre um cantinho juntim do meu peito.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família como um todo por sempre deixar claro que, não importa para onde eu navegue, sempre terei um porto seguro para voltar.

Aos meus pais, Maria Riqueza Luz e Ezilton Ramos Luz, agradeço por todo apoio, cuidado e companheirismo durante a graduação. Sou eternamente grata, também, por sempre apoiarem e respeitarem as minhas escolhas ao longo da vida.

A minha irmã, Taianne Luz, agradeço por tudo que só ela sabe, por me incentivar e acreditar em mim, mesmo quando nem eu acreditei mais.

À minha tia (quase minha segunda mãe), Ezilma Luz, agradeço especialmente por ser minha inspiração e por acreditar tanto em mim.

À professora Cláudia Paranhos, sou profundamente grata pelas orientações, pelo apoio, respeito, cuidado e ensinamentos. Agradeço, especialmente, por ter aceitado trilhar comigo este caminho desafiador e, ao mesmo tempo, edificante.

Aos meus colegas de curso, especialmente à Luiza Carvalho, agradeço por nunca me deixar desistir (eu não teria chegado aqui sem o seu apoio), por me mostrar que família vai muito além dos laços de sangue e por sempre me apoiar e cuidar tão bem de mim. Sou profundamente grata por nossa amizade, que ultrapassou barreiras que jamais poderia imaginar.

Por fim, agradeço a todos que desenvolveram, de forma direta ou indireta, para o meu processo formativo. Seja por meio de palavras incentivadoras, contribuições, apoio, torcida ou vibrações positivas, cada gesto teve um impacto especial em minha jornada.

RESUMO

Este trabalho busca analisar como o uso de atividades potencialmente lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças com deficiência visual na educação infantil, promovendo a inclusão e a socialização. A metodologia adotada compreende uma pesquisa bibliográfica com busca na base de dados e sítios acadêmicos, priorizando estudos sobre educação inclusiva e o papel do lúdico no processo de aprendizagem. As plataformas pesquisadas foram Periódicos da CAPES, SciELO e Google Acadêmico. Os resultados da pesquisa apontam para o avanço dos estudos sobre o tema e para a prática educacional inclusiva. Destaca-se a importância do lúdico na educação infantil para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. O processo de desenvolvimento e aprendizagem é explorado no ambiente escolar, enfatizando a importância do lúdico na educação infantil para a construção do conhecimento e para a inclusão das crianças com deficiência visual na sala de aula.

Palavras-chave: Lúdico, Deficiência visual, Educação infantil, Desenvolvimento, Aprendizagem

ABSTRACT

This work seeks to analyze how the use of potentially playful activities can contribute to the development and learning of children with visual impairment in early childhood education, promoting inclusion and socialization. The methodology adopted includes a bibliographical research based on searches in databases and academic websites, prioritizing studies on inclusive education and the role of play in the learning process. The platforms researched were CAPES Journals, SciELO and Google Scholar. The results of the research point to the advancement of studies on the subject and to inclusive educational practices. The importance of play in early childhood education for the cognitive, emotional and social development of children is highlighted. The development and learning process is explored in the school environment, emphasizing the importance of play in early childhood education for the construction of knowledge and for the inclusion of children with visual impairment in the classroom.

Keywords: Play, Visual impairment, Early childhood education, Development, Learning

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – RELAÇÃO DAS BASES DE DADOS PESQUISADAS	17
QUADRO 2 – ARTIGOS INCLUÍDOS NA REVISÃO.....	20

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – PROCESSO DE SELEÇÃO DOS TEXTOS.....	19
--	----

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	5
2- LUDUCIDADE E EDUCAÇÃO INCLUSIVA: REPERCUSSÕES PARA O ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL	7
2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	9
2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL.....	12
3- METODOLOGIA DO ESTUDO	16
4 - ANÁLISE DE DADOS	19
4.1 CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL NO AMBIENTE ESCOLAR INFANTIL.....	22
4.2 APLICAÇÕES DO ASPECTO LÚDICO NO ENSINO DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA VISUAL.....	24
5 – CONCLUSÃO	26
REFERÊNCIAS	29

1 - INTRODUÇÃO

O presente estudo visa analisar o papel do elemento lúdico no processo educacional de crianças com deficiência visual na fase da educação infantil, explorando seus benefícios, relevância e contribuições. Este estudo emerge da inquietação inerente à integração das crianças com deficiência visual no contexto da educação infantil e da importância do aspecto lúdico no desenvolvimento de sua aprendizagem.

Este trabalho tem como objetivo analisar a relevância do lúdico no âmbito educacional dessas crianças. Em contraste com seus pares sem deficiência visual, que desfrutam de recursos visuais facilitadores durante o processo de alfabetização e desenvolvimento, as crianças com deficiência visual necessitam de abordagens pedagógicas distintas para atingirem resultados similares.

É imperativo ressaltar que os recursos pedagógicos empregados não devem ser meramente adaptados, mas sim concebidos de maneira a fomentar a socialização e a integração, utilizando o lúdico como ferramenta facilitadora para o eficaz desenvolvimento da aprendizagem.

A metodologia empregada compreende uma pesquisa bibliográfica a partir da análise crítica de literatura especializada, incluindo livros, teses, dissertações e artigos científicos pertinentes ao tema, acessíveis por meio das plataformas de pesquisa acadêmica como Periódicos da CAPES, SciELO e Google Acadêmico.

O desenvolvimento da pesquisa incluiu uma contextualização sobre a definição de deficiência visual, visando esclarecer o público leitor sobre o contexto das crianças afetadas por essa condição. Além disso, será explorada a noção de ludicidade na educação inclusiva como elemento central no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Destacam-se, nesse contexto, autores de renome como Piaget (1976), Vygotsky (1979), Siaulyis (2006), Cunha (2014) e Luckesi (2000), cujas contribuições enriquecem o debate acadêmico sobre o tema em questão.

O estudo aborda a questão de como o uso de atividades potencialmente lúdicas pode beneficiar o desenvolvimento e aprendizagem de crianças com deficiência visual na educação infantil, promovendo a inclusão e a socialização.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar como o componente lúdico influencia o processo de desenvolvimento e aprendizagem no contexto da educação inclusiva dos estudantes com deficiência visual na educação infantil. Para alcançar esse objetivo, foram delineados os seguintes objetivos específicos: (1) Identificar como o aspecto lúdico é aplicado no ensino de crianças cegas na educação infantil; (2) Refletir sobre “como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento do processo de aprendizagem de crianças com deficiência visual no ambiente escolar infantil.”

Ao abordar esses objetivos, busca-se não apenas compreender a importância do lúdico no contexto da educação inclusiva, mas também identificar práticas e estratégias eficazes para promover o desenvolvimento integral e a inclusão de crianças com deficiência visual na educação infantil.

O interesse em investigar essa temática surgiu a partir da inquietação a respeito da questão da inclusão vivenciada durante a graduação, especialmente ao cursar os componentes curriculares de RTM – Referenciais teórico metodológicos. Nesses contextos era necessário elaborar planejamentos de aula. Embora alguns desses planejamentos construídos nesses componentes apresentassem uma abordagem inclusiva, nunca presenciei a apresentação de um planejamento que contemplasse atividades voltadas para estudantes com deficiência visual. Nesse contexto, tornou-se necessário buscar materiais que abordassem este tema, revelando uma lacuna na pesquisa acadêmica em relação ao processo de aprendizagem de crianças com deficiência visual na educação infantil. Ao examinar a educação inclusiva na etapa da educação infantil, torna-se evidente a importância do aspecto lúdico no desenvolvimento das crianças.

Apesar de ser um tema sub-representado e pouco discutido, o lúdico emerge como um aliado crucial no processo de aprendizagem, facilitando o desenvolvimento intelectual e social. Através das atividades lúdicas, as crianças encontram maior facilidade para interagir e se expressar, ao mesmo tempo em que permitem que as crianças com deficiência visual reconheçam o espaço ao seu redor e desenvolvam uma consciência corporal mais aprimorada, possibilitando uma participação mais ativa na sala de aula. Para que esse cenário se concretize, é essencial que as instituições criem recursos inclusivos que permitam a todos aprenderem juntos, respeitando as singularidades de cada criança.

2 - LUDICIDADE E EDUCAÇÃO INCLUSIVA: REPERCUSSÕES PARA O ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Neste capítulo discute-se a importância de criar um ambiente educacional inclusivo que permita aos alunos com deficiência visual acessarem e participarem plenamente do processo educativo, promovendo sua autonomia e desenvolvimento integral.

A educação inclusiva, conforme definida pelo artigo 58 do capítulo V da Lei nº 9394/96, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, refere-se à abordagem educacional destinada a alunos com necessidades especiais.

Art. 58. Entende-se por educação especial, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos portadores de necessidades especiais.

Este artigo estipula que a educação especial é uma modalidade de ensino oferecida de forma preferencial na rede regular de ensino, com o objetivo de atender educandos portadores de necessidades especiais. Isso garante a gratuidade da escolaridade, o acesso a todos os níveis de ensino, a adaptação curricular às necessidades individuais dos alunos e a disponibilidade de serviços de apoio.

De acordo com o Ministério da Saúde, a deficiência visual é conceituada como a perda parcial ou total da capacidade visual, seja congênita ou adquirida. A cegueira refere-se à perda total da visão ou à capacidade muito limitada de enxergar, o que torna a pessoa dependente do Sistema Braille para leitura e escrita. Esta condição pode ser resultante de traumas ou doenças, sendo denominada cegueira adquirida, ou congênita, quando presente desde o nascimento. Segundo Martín e Ramírez (2003, p. 43), a cegueira é caracterizada pela "ausência total da visão ou pela simples percepção de luz". Por outro lado, a baixa visão é caracterizada pela limitação funcional da visão, mesmo após tratamento ou correção, possibilitando a leitura de textos impressos ampliados ou com o auxílio de recursos ópticos especiais. No contexto brasileiro, a cegueira está contemplada pela legislação que define as pessoas com deficiência:

Art. 2ª [...] pessoa com deficiência é aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas (Brasil, 2015).

Essa classificação é fundamental para a garantia dos direitos do indivíduo, assegurando-lhe acesso a recursos financeiros e facilitando o trabalho dos profissionais da educação na elaboração de atividades pedagógicas adaptadas às necessidades visuais do aluno. O Decreto nº 3.298/99, que regulamenta a Lei nº 7.853/89, referente à Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, considera a deficiência visual como uma das modalidades contempladas em suas disposições. Este decreto estabelece medidas destinadas a promover a inclusão e acessibilidade das pessoas com deficiência visual em diversos âmbitos da vida social, incluindo o apoio educacional para garantir sua inserção e acesso à educação em todos os níveis.

Mesmo sendo inseridos na sala de aula de ensino regular, o estudante com deficiência visual passa por diversas dificuldades que afetam de forma direta a aprendizagem, tendo em vista que a visão é considerada um dos principais fatores de acesso à informação.

A linguagem e os recursos utilizados são voltados apenas para o aluno que enxerga. Faltando a esses professores as devidas informações sobre as peculiaridades do processo de aprendizagem do educando com deficiência visual, para possibilitar os ajustes necessários no planejamento e a participação destes nas aulas, uma vez que nossos métodos de ensino baseiam-se principalmente no aporte da visão. (Nascimento, et al, 2014, p. 57)

O recurso visual acaba sendo o método mais utilizado e explorado no processo ensino e aprendizagem. Para garantir a inclusão desse estudante em sala de aula, faz-se necessário a ampliação das possibilidades de acesso à informação, como a utilização de outros recursos no processo educacional que facilitem a aprendizagem do aluno deficiente visual e que interfiram de maneira positiva nesse processo, possibilitando acessibilidade na construção do conhecimento.

Tudo isso repercutirá sobre o caminho de desenvolvimento do sujeito cego que vive em um mundo construído pela visão, onde o ver é sinônimo de conhecer, onde esse sentido tem um papel central na formação da pessoa. (Ormelezi, 2000, p.21)

Para que a voz do professor não se torne o único recurso para aprendizagem do aluno, a adaptação do ambiente escolar para atender às necessidades do estudante com deficiência visual é fundamental, incluindo a disponibilidade de

recursos táteis no ensino e auditivos que facilitem e colaborem com a construção de uma aprendizagem significativa.

O desenvolvimento de habilidades sociais é um fator muito importante na promoção de um ambiente inclusivo. Para Vygotsky, o desenvolvimento pleno do ser humano depende do seu aprendizado, através da interação estabelecida com outros indivíduos da sua espécie. Faz-se importante a promoção de um ambiente acolhedor que possibilite o desenvolvimento das potencialidades, habilidades socioemocionais e autonomia do estudante com deficiência visual, tornando-os capazes de assumir um papel ativo no grupo social do qual fazem parte.

Após discutir a relevância do ambiente educacional inclusivo é imprescindível abordar a educação infantil e a educação inclusiva na formação inicial docente, com ênfase nas crianças com deficiência, dentro do contexto da legislação brasileira.

2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo reforçaremos a discussão sobre a importância da educação infantil como a base do desenvolvimento integral das crianças, destacando a necessidade de um ambiente inclusivo que utilize o lúdico como ferramenta para aprendizagem e socialização, conforme as bases legais brasileira.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/96, a educação infantil é o ponto inicial do processo educacional de um indivíduo, em que a criança tem a primeira oportunidade de socialização fora do ambiente familiar.

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

De acordo com o art. 53 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 2018), a criança tem direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, garantindo igualdade de condições para o acesso e permanência na escola.

A educação infantil possui como eixos estruturantes de aprendizagem e desenvolvimento, as interações e as brincadeiras. Os conhecimentos e vivências já

adquiridos previamente pela criança em seu contexto devem ser levados em consideração e articulados na proposta pedagógica da escola para que assim ocorra uma aprendizagem mais ampla e diversificada.

E, para potencializar as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças, a prática do diálogo e o compartilhamento de responsabilidades entre a instituição de Educação Infantil e a família são essenciais. (Brasil, 2018, p.32)

O artigo 4º das DCNEI, Resolução CNE/CEB nº5/2009 que objetiva estabelecer as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, define a criança como:

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (Brasil, 2009).

Nessa etapa da educação, a brincadeira, o lúdico e interações são cruciais para o desenvolvimento integral da criança. Além disso, é no brincar que a criança tem a possibilidade de expressar suas aprendizagens.

O “conviver” e o “brincar” fazem parte dos seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação Infantil descritos na BNCC 2018, deixando evidente como o lúdico se faz importante no processo de construção da aprendizagem:

Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (Brasil, 2018, p.34)

O conceito do lúdico não se resume apenas aos jogos e brincadeiras, porém, engloba o brincar. A atividade lúdica proporciona que a criança aprenda por meio das brincadeiras, estimulando também a sua criatividade e autonomia.

O lúdico pode atuar como facilitador na adaptação da prática de aprendizagem de acordo com a concepção de mundo da criança, tornando esse processo mais prazeroso e criando um ambiente onde ela se sinta segura para se expressar. Como cita a BNCC (2018):

Essa intencionalidade consiste na organização e proposição, pelo educador, de experiências que permitam às crianças conhecer a si e ao outro e de conhecer e compreender as relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica.

Os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil tomam as interações e brincadeiras como eixos estruturantes, ou seja, as crianças tem a possibilidade construir e apropriar-se de conhecimentos. Elas possuem uma maneira particular de percepção de mundo, baseada nas interações estabelecidas com o meio no qual estão inseridas, e com o auxílio do lúdico, do brincar, constroem o conhecimento:

No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. (Brasil, 1998, p.21)

O lúdico cria a possibilidade de transformação dos conhecimentos previamente adquiridos. No brincar a criança utiliza de conceitos anteriormente experienciados e estabelece vínculos. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998), propiciando a brincadeira, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos. O brincar contribui no desenvolvimento das capacidades da criança de se relacionar com o mundo e facilita o acesso a novos conhecimentos, auxiliando no desenvolvimento da aprendizagem.

Para Vygostsky (1989), o desenvolvimento pleno depende do aprendizado obtido num grupo cultural através das interações com outros indivíduos, ele depende do desenvolvimento proximal do indivíduo. O autor salienta a importância de um aprendizado coletivo. O brincar possibilita a descoberta de mundo proporcionando mais independência e autonomia para que a criança com deficiência, possibilitando a construção de uma aprendizagem significativa.

A LDB (1996), no seu capítulo V, da Educação Especial, parágrafo 3º, determina que: “A oferta de educação especial, dever constitucional do Estado, tem início na faixa etária de zero a seis anos, durante a educação infantil”. Os professores a partir dos princípios da LDB somados as suas práticas pedagógicas voltadas para inclusão precisa atuar com objetivos de garantir uma educação de qualidade para o

estudante com deficiência desde a infância. A inclusão da criança com deficiência na sala de aula proporciona diversos benefícios, pois promove o convívio com a diversidade criando possibilidades de entender e explorar as capacidades. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 35), prevê que a inclusão possibilita a descoberta e a experimentação, auxiliando de forma direta na aquisição da aprendizagem da criança com deficiência. Segundo prescrito neste documento:

pele lado das crianças que apresentam necessidades especiais, o convívio com as outras crianças se torna benéfico na medida em que representa uma inserção de fato no universo social e favorece o desenvolvimento e a aprendizagem, permitindo a formação de vínculos estimuladores, o confronto com a diferença e o trabalho com a própria dificuldade.

Assim, percebemos que a inclusão educacional tem um papel de grande importância no desenvolvimento integral das crianças com necessidades especiais. Essa interação é fundamental pois promove o sentimento de pertencimento e favorece o desenvolvimento emocional e social. A experimentação de novas situações e estímulos em um ambiente social diversificado contribui para um aprendizado significativo e mais amplo.

O próximo capítulo apresenta uma discussão a respeito da importância do lúdico na educação infantil, enfatizando seu papel no desenvolvimento integral das crianças.

2.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Este capítulo explora como as atividades lúdicas desempenham um papel crucial em contextos de inclusão, ajudando a superar barreiras e promover um ambiente de aprendizagem significativo e inclusivo. A abordagem lúdica não só enriquece o processo educativo, mas contribui com a facilitação da integração de todas as crianças, respeitando e valorizando a diversidade e potencialidades de todos os estudantes.

O termo "lúdico" refere-se a atividades recreativas e jogos que proporcionam diversão e prazer às crianças, permitindo-lhes explorar o mundo de forma ativa e

envolvente. Sua relevância na educação infantil é ampla, visto que o ato de brincar desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças, fornecendo um ambiente propício para a aprendizagem e desenvolvimento. Piaget (1971) argumenta que "quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui".

O lúdico proporciona um ambiente propício para a aprendizagem significativa das crianças. Por meio do brincar, elas exploram o mundo, interagem com seus pares e constroem conhecimento de forma ativa, relacionando suas experiências individuais ao aprendizado. O ato de brincar possibilita que as crianças compartilhem, cooperem, negociem, resolvam conflitos e se comuniquem de maneira eficaz. Além disso, permite que expressem suas emoções, desenvolvam empatia, autoconfiança e autoestima. As interações sociais durante o brincar auxiliam as crianças no desenvolvimento de habilidades e na construção de relacionamentos saudáveis. Na educação infantil, fenômeno da ludicidade é um aliado fundamental no processo de aprendizagem, estimulando a criatividade e promovendo um aprendizado significativo, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e físico das crianças, bem como para o seu bem-estar geral.

Piaget (1976) argumenta que "a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança". Vygotsky (1979, p. 45) enfatiza que "a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico". O lúdico é fundamental para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças, proporcionando oportunidades para explorarem suas capacidades e compreenderem o mundo ao seu redor por meio de brincadeiras e atividades criativas. Siaulyis (2006, p.10) destaca que "se para toda criança a brincadeira é muito importante, para a criança com deficiência visual ela é fundamental". A atividade lúdica permite que a criança reconheça o espaço ao seu redor e compreenda melhor suas capacidades corporais, incentivando sua participação ativa nas atividades em sala de aula.

Além disso, a ludicidade desempenha um papel crucial no contexto da educação inclusiva. Conforme a Declaração de Salamanca (1994), "princípio fundamental da escola inclusiva é o de que todas as crianças devem aprender juntas,

sempre que possível, independentemente de quaisquer dificuldades ou diferenças que elas possam ter”. Para isso, são necessárias metodologias que favoreçam a socialização e integração das crianças, possibilitando oportunidades de aprendizagem igualitárias para todos. O lúdico surge como uma ferramenta importante nesse processo, favorecendo o ensino e a aprendizagem.

As crianças se sentem mais seguras e confiantes ao brincar. Os jogos e as brincadeiras, quando realizados considerando as etapas de desenvolvimento e os aspectos sociais, culturais e históricos de cada criança, contribuem positivamente para a construção do conhecimento. Para Luckesi, a ludicidade não está diretamente relacionada aos jogos e brincadeiras, mas sim à forma como o sujeito vivencia a experiência entre seu sentir, pensar e agir.

[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo. (Luckesi, 2000, p. 21)

O desenvolvimento educacional da criança refere-se ao processo contínuo de crescimento, aprendizado e aquisição de habilidades, conhecimentos, competências e valores que ocorre ao longo da vida através da sua experiência educacional. Segundo Vygotsky (1989), a aprendizagem desempenha um papel fundamental no desenvolvimento do saber e do conhecimento. Todo e qualquer processo de aprendizagem é uma via de mão dupla, envolvendo tanto aquele que aprende quanto aquele que ensina, assim como a interação entre eles. Esse conceito abrange não apenas o desenvolvimento intelectual, mas também o desenvolvimento físico, social, emocional e moral dos estudantes. Piaget (argumentava que o jogo permite que as crianças experimentem, façam descobertas e construam seu entendimento sobre o mundo ao seu redor.

O fenômeno da ludicidade na educação infantil apresenta diversos benefícios, proporcionando ótimas oportunidades de aprendizado e expressão. Ele promove o desenvolvimento cognitivo, pois as crianças aprendem através da experimentação, da resolução de problemas e da construção de conhecimento em um ambiente descontraído. Jogos e atividades lúdicas estimulam a criatividade, a imaginação, a

curiosidade e o raciocínio lógico, além de desenvolver habilidades como contar, classificar, reconhecer padrões e resolver quebra-cabeças.

As atividades lúdicas geralmente envolvem movimento físico, o que é crucial para o desenvolvimento motor das crianças. Brincadeiras ao ar livre ajudam a aprimorar as habilidades motoras grossas, como correr, pular, lançar e pegar. Da mesma forma, atividades que envolvem jogos de encaixe, desenho, recorte e montagem estimulam as habilidades motoras finas, como a coordenação olho-mão, o controle dos músculos das mãos e a destreza. Além disso, oferecem um espaço onde as crianças podem ser criativas, imaginativas e explorar seu mundo interior. Criar histórias, desenhar, pintar e construir coisas com blocos ou materiais diversos estimulam a criatividade das crianças, ajudando-as a desenvolver habilidades de pensamento divergente, solução de problemas não convencionais e autoexpressão.

É essencial reconhecer a importância do lúdico no desenvolvimento infantil como uma maneira de incentivar o crescimento integral das crianças, fornecendo-lhes oportunidades valiosas de aprendizado, interação social, desenvolvimento físico, estimulação criativa e bem-estar emocional. O lúdico é fundamental no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Na educação inclusiva, ele funciona como uma ferramenta que contribui para a construção do conhecimento e favorece o desenvolvimento físico e intelectual. Vygotsky (1989) afirma que, com os brinquedos e brincadeiras, a criança desenvolve seu comportamento, assim como aprende em termos cognitivos, destacando a grande influência do brincar no desenvolvimento infantil.

Quando trabalhado em sala de aula, o lúdico tem como objetivo contribuir para o desenvolvimento não apenas do raciocínio, mas também da autonomia e criatividade. Proporciona para a criança com deficiência visual um ambiente em que ela se sinta livre e segura para explorar suas ideias e emoções, permitindo que explore a criatividade e interaja com mais autonomia, reconhecendo o seu potencial. Souza et al. afirmam que a utilização do lúdico proporciona diversos benefícios e contribui para a construção do conhecimento.

A utilização dos jogos como prática pedagógica na educação inclusiva resulta em grandes benefícios e conquistas para os alunos no que diz respeito à construção de sua aprendizagem, entre elas o aumento da autoestima, pois a criança não se sente constrangida e nem ameaçada. Afinal ela está participando de uma brincadeira, que é um processo de construção e instrumento pedagógico dentro da sala de aula. (Souza et al, 2019, p. 131)

Para que a criança com deficiência visual possa progredir no processo de aprendizagem, é necessário que esse processo ocorra de forma que as necessidades dessa criança sejam atendidas.

A aprendizagem criativa é uma experiência consciente, manipulada e transformadora. Não se restringe simplesmente as influências sobre os conceitos existentes, mas abarca modificações operadas pelo aprendiz que vão traduzir-se em uma nova forma de executar tarefas ou manusear materiais. Alunos com deficiência já são predispostos a improvisações em razão de restrições que possuem. Há neles um potencial criativo que necessita ser explorado em sala, pois limitações genéticas podem ser superadas pelos estímulos do ambiente escolar. (Cunha, 2014, p. 68).

Para que ocorra um desenvolvimento satisfatório da aprendizagem é preciso que haja disponibilidade cognitiva e emocional. Esse é um fator indispensável para que aconteça a integração com os demais colegas e com a aprendizagem.

No próximo capítulo discutiremos como foi conduzida a metodologia do estudo.

3 – METODOLOGIA DO ESTUDO

A pesquisa bibliográfica procura explicar e discutir um tema com base em referências teóricas publicadas em livros, revistas, periódicos e outros. Busca também, conhecer e analisar conteúdos científicos sobre determinado tema (Martins, 2001).

O estudo proposto visa contribuir significativamente para a prática educacional, especialmente no contexto da educação inclusiva de criança com deficiência visual na fase da educação infantil. Ao analisar o papel do lúdico nesse processo, a pesquisa busca fornecer contribuições valiosas e práticas para educadores e profissionais da área.

Neste estudo, optou-se por uma pesquisa de cunho bibliográfico buscando explicar como a atividade lúdica auxilia no desenvolvimento da aprendizagem da criança com deficiência visual, refletindo sobre seu impacto no desenvolvimento do processo de aprendizagem dessa criança e verificar as práticas pedagógicas utilizadas nesse contexto. Para alcançar esse objetivo foi realizada uma pesquisa

bibliográfica, a partir de busca nas bases de dados Periódicos da CAPES, SciELO e Google Acadêmico, com foco em trabalhos acadêmicos que abordem a temática.

Para direcionar a busca foram empregados os descritores: "deficiência visual" "educação inclusiva" "lúdico" "ludicidade" "educação infantil" "desenvolvimento e aprendizagem", com o objetivo de analisar como o componente lúdico influencia o processo de desenvolvimento e aprendizagem no contexto da educação inclusiva voltada para o estudante com deficiência visual na educação infantil.

Durante a etapa de levantamento bibliográfico, observou-se que os descritores inicialmente utilizados — os mesmos aplicados em buscas no Google Acadêmico — não resultaram em nenhum trabalho nas bases da CAPES e da SciELO. Diante disso, foi necessário adaptar os descritores às especificidades de indexação dessas plataformas, selecionando termos mais técnicos e compatíveis com os critérios de catalogação acadêmica, a fim de obter resultados mais consistentes e alinhados ao objeto de estudo.

A seguir apresentamos um quadro com a relação das bases de dados pesquisados e descritores utilizados.

Quadro 1 – Relação das bases de dados pesquisadas.

Objetivo da Pesquisa	Base de Dados	Descritores
Analisar como o componente lúdico influencia o processo de desenvolvimento e aprendizagem no contexto da educação inclusiva de crianças com deficiência visual.	Google Acadêmico	"deficiência visual", "educação inclusiva", "lúdico", "ludicidade" "educação infantil", "desenvolvimento e aprendizagem"
	SciELO	"deficiência visual e educação inclusiva", "deficiência visual lúdico, ludicidade", "deficiência visual e educação infantil", "deficiência visual desenvolvimento e aprendizagem"
	CAPES	"deficiência visual e educação inclusiva", "deficiência visual lúdico, ludicidade", "deficiência visual e educação infantil", "deficiência visual desenvolvimento e aprendizagem"

Fonte: Elaborado pela autora.

A seleção dos textos foi realizada priorizando aqueles que abordem a educação inclusiva voltada para estudantes com deficiência visual e o papel do lúdico no processo de aprendizagem. Foram excluídos os estudos que se concentrem apenas no processo de formação do educador ou tenham um enfoque restrito a uma área específica de conhecimento. A seleção dos artigos foi baseada em critérios como título, resumo e leitura completa.

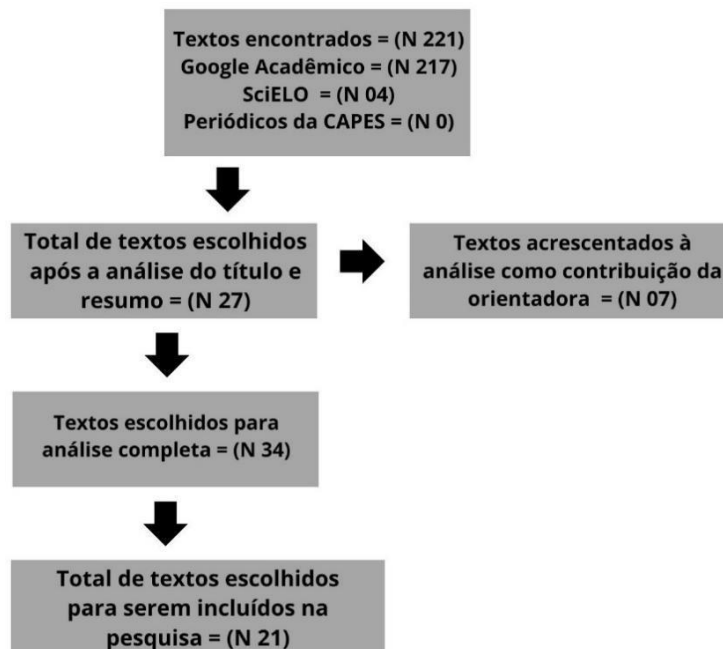
Após a seleção dos artigos, seguindo os critérios de elegibilidade estabelecidos, procedemos à extração e análise dos dados para alcançar resultados significativos sobre o objeto de estudo.

O intuito dessa pesquisa é contribuir para o avanço dos estudos relacionados à importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças com deficiência visual, fornecendo subsídios relevantes para a prática educacional inclusiva, com o objetivo de colaborar com a prática educacional, oferecendo informações que auxiliem os educadores na construção de uma educação de qualidade inclusiva para todo estudante, independentemente de suas necessidades específicas.

4 - ANÁLISE DE DADOS

Pautada no problema da pesquisa, objetivo geral e objetivos específicos desse estudo, apresentamos neste capítulo a análise de dados com os resultados obtidos. Dessa forma, segue abaixo a figura 1 com o protocolo utilizado para análise dos textos.

Figura 1 – Processo de Seleção dos Textos



Fonte: Elaborada pela autora

Como informado no capítulo anterior, o processo de seleção dos textos foi feito a partir das pesquisas realizadas nas bases de dados Periódicos da CAPES, SciELO e Google Acadêmico, além de textos sugeridos pela orientadora da pesquisa, com foco em trabalhos acadêmicos que abordam a temática. Inicialmente durante a pesquisa nos sítios acadêmicos, foram encontrados duzentos e vinte e um textos.

- No Google Acadêmico foram encontrados duzentos e dezessete textos utilizando os descritores "deficiência visual", "educação inclusiva", "lúdico", "ludicidade", "educação infantil", "desenvolvimento e aprendizagem".
- Na SciELO foram encontrados quatro textos utilizando os descritores "deficiência visual e educação inclusiva", "deficiência visual lúdico, ludicidade", "deficiência visual e educação infantil", "deficiência visual desenvolvimento e aprendizagem".
- Nos periódicos da CAPES nenhum texto foi encontrado utilizando os descritores "deficiência visual e educação inclusiva", "deficiência visual lúdico, ludicidade", "deficiência visual e educação infantil", "deficiência visual desenvolvimento e aprendizagem".
- Como sugestões da orientadora da pesquisa sete textos foram agregados à pesquisa totalizando duzentos e vinte e oito textos.

Os textos selecionados foram avaliados com base nos critérios de exclusão e inclusão, levando em consideração o título e o resumo, em função do objetivo da pesquisa. A partir disso, foram selecionados trinta e sete textos. Após a leitura completa e, seguindo os critérios de inclusão e exclusão, vinte e um textos foram selecionados para a pesquisa.

O quadro a seguir apresenta os textos que foram contemplados na análise:

Quadro 2 – Artigos incluídos na revisão

Título	Autor	Ano
O lúdico na educação inclusiva: O processo de aprendizagem a partir de jogos e brincadeiras.	SOUZA, A et al.	2019
Brincar e a educação inclusiva: a atividade lúdica no desenvolvimento do aluno cego.	GUIMARÃES, Aline Rodrigues	2021
Referência metodológica do uso do lúdico para inclusão escolar.	FRADE, Maria Aparecida de Souza.	2022
O uso do lúdico como ferramenta no ensino para estudantes com baixa visão.	CORRÊA, Islane Menezes.	2022
O uso de jogos e de brincadeiras na inclusão escolar da educação infantil.	DOS SANTOS, Patricia Ferreira.	2020

Dialogando com a Inclusão II: Curso de formação de professores / Universidade do Estado da Bahia.	NASCIMENTO, Elaine de Sousa, CORRELA, Patrícia Carla da Hora, PORTELA, Cláudia Paranhos de Jesus.	2014
Família e escola: como essa parceria pode favorecer crianças com necessidades educativas especiais.	PORTELA, Cláudia Paranhos de Jesus; ALMEIDA, Célia Verônica Paranhos de Jesus.	2009
O lúdico e aprendizagem de crianças cegas: um estudo de caso nas escolas eeief dom vicente de paula araujo matos e escola liceu diocesano cei, crato-ce.	BERNARDO, Judas Tadeu Vilar.	
O lúdico no processo de alfabetização de crianças cegas - uma revisão de literatura.	ABRAHÃO, Renata Fernanda Grossi.	2021
Práticas pedagógicas para inclusão e diversidade.	CUNHA, Antônio Eugênio.	2014
Educação inclusiva, deficiência e contexto social: questões contemporâneas.	DÍAZ, Félix et al.	2009
Deficiência Visual: Aspectos psicoevolutivos e educativos.	MARTÍN, Manuel Bueno; BUENO, Salvador Toro.	2003
A metodologia do lúdico na melhoria da aprendizagem na educação inclusiva.	MARQUES, Cláudia Luíza.	2012
Ludicidade e Deficiência: contribuições dos postulados da teoria sócio-histórico-cultural.	PORTELA, Claudia Paranhos de Jesus; ALMEIDA, CVPJ; BOMFIM, Luciane Ferreira.	2019
Novos jogos para inclusão: Experenciando a ludicidade na formação de professores durante a pandemia.	PORTELA, Claudia Paranhos de Jesus; FRAGOSO, Luís Eduardo Santos.	2021
Práticas sociais & o brincar.	DE ANDRADE, Maihara Pereira Franco; ALVES, Carla Rosane da Silva Tavares; PERANZONI, Vaneza Cauduro.	2014
A inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais em processo de	FREIRE, Patricia de Oliveira.	2011

alfabetização: o lúdico como recurso para a aprendizagem.		
Ludicidade na educação infantil inclusiva: percepção de educadores.	SOUSA, Luana Bezerra de.	2020
Famílias contemporâneas: pontos, contrapontos e paradoxos inclusivos.	DE JESUS PORTELA, Cláudia Paranhos; BORDAS, Miguel Angel Garcia.	2021
Vygotsky, quem diria?! Em minha sala de aula. Petrópolis: Vozes.	ANTUNES, Celso.	2002
Ludicidade e educação infantil.	BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação	2009

Reiteramos que os artigos selecionados para integrar o quadro teórico do presente estudo, abordam a importância do lúdico no contexto de desenvolvimento da aprendizagem da criança com deficiência visual, cujas as contribuições são descritas ao longo da pesquisa. Desta forma, apresentamos os resultados obtidos no estudo.

4.1 APLICAÇÕES DO ASPECTO LÚDICO NO ENSINO DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Para que ocorra a inclusão do estudante com deficiência visual no espaço escolar, é preciso utilizar ferramentas metodológicas que influenciem no processo de aprendizagem, criando condições que estimulem o desenvolvimento.

O lúdico tem um papel fundamental na educação infantil. É através dele que a criança tem a possibilidade de explorar suas capacidades e trabalhar suas habilidades. A atividade lúdica proporciona um aprendizado de forma criativa trazendo mais confiança para que a criança experimente novas ações, assim trabalhando sua autonomia. Essa atividade promove o contato com o outro, proporcionando uma relação de trocas.

A utilização do fenômeno da ludicidade pode ser considerada como um grande aliado na educação especial e inclusiva, pois ele torna-se um facilitador na aquisição de habilidades e conceitos, auxiliam no processo de autoconhecimento e encorajam o contato com o novo, além de ajudar a desenvolver os outros sentidos. Frade (2022, p.16) aborda em seu texto, que por meio das atividades lúdicas acontece a interação da criança consigo mesmo e com o mundo que a envolve. Essas atividades atuam

como mediadoras no processo inclusivo do estudante com deficiência visual na educação infantil. Destacando que a atividade lúdica não se resume apenas a uma recreação, ela amplia capacidades importantes para o desenvolvimento como a criatividade, a atenção e a memória, favorece a integração e desenvolve a aprendizagem.

Assim como toda criança o estudante com deficiência visual gosta de brincar, as atividades lúdicas devem ser planejadas de maneira que seja garantida a acessibilidade e inclusão. O uso do lúdico nesse contexto possibilita a consolidação de vínculos afetivos e sociais. No brincar o estudante tem a oportunidade de interagir com o coletivo de forma livre contribuindo positivamente o desenvolvimento da aprendizagem significativa.

O lúdico é uma poderosa ferramenta pedagógica, pois além de tornar o aprendizado mais prazeroso, promove o desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos estudantes.

Para realizar a introdução da atividade lúdica em sala de aula, é fundamental compreender as necessidades dos estudantes para garantir que não se sintam desconfortáveis. O ambiente deve ser seguro, permitindo que eles se movam de forma livre e autônoma. Além disso, os materiais devem ser planejados e desenvolvidos para serem acessíveis a todos, sem qualquer impedimento.

Na educação infantil a criança aprende brincando, a escolha dos materiais e brinquedos para uso no espaço escolar deve ser realizada levando em consideração a realidade do estudante com deficiência visual. Esse estudante aprende por meio das suas vivências, ele precisa aprender a diferenciar as formas, texturas, tamanhos, sons e sabores. São essas atividades que vão estimular também os movimentos corporais.

A utilização do lúdico pode ocorrer de diferentes formas: 1) Os jogos táteis como quebra-cabeças com peças de diferentes texturas e tamanhos, brinquedos de texturas variadas e diferentes materiais são excelentes recursos para o desenvolvimento da sensibilidade tátil e reconhecer formas e texturas. 2) Os instrumentos musicais e jogos sonoros auxiliam o estudante na identificação de sons e ritmos. Contribuindo para o desenvolvimento auditivo. 3) Atividades sensoriais proporcionam a experimentação de novos cheiros e diferentes formas e tamanhos. Isso ajuda a criança a explorar o mundo ao seu redor de maneira segura e divertida, aumentando sua percepção sensorial. 4) As histórias e dramatizações permitem que

esses estudantes explorem a criatividade, criando suas próprias histórias e narrativas. Não só impulsionando a imaginação, mas também melhorando as habilidades de comunicação e expressão. 5) Envolver a criança em atividades físicas que trabalhem o movimento corporal e a descoberta do ambiente ao redor. Isso é importante para o desenvolvimento motor e para a construção de uma noção espacial mais apurada. 6) Atividades artísticas também agem como um estímulo para a criatividade permitindo que o estudante se expresse com autonomia. Essas atividades ajudam no desenvolvimento das habilidades motoras finas e na expressão individual. 7) Brincadeiras em grupo. As brincadeiras em grupo são essenciais para a socialização. Essas atividades dão significado às interações sociais, permitindo que a criança desenvolva habilidades de comunicação, cooperação e empatia.

A implementação dessas atividades requer paciência, criatividade e uma abordagem individualizada, com o objetivo de criar um ambiente lúdico onde a criança se sinta segura, incluída e capaz de explorar e aprender de maneira divertida.

Em conclusão, para que ocorra a inclusão de estudantes com deficiência visual no ambiente escolar é preciso desenvolver estratégias pedagógicas acessíveis que respeitem as especificidades dos estudantes. As atividades lúdicas promovem o desenvolvimento emocional e cognitivo através das experiências sensoriais. No brincar, as crianças têm a oportunidade de ampliar suas capacidades

No próximo capítulo, discutiremos como as atividades lúdicas contribuem de forma direta no desenvolvimento do processo de aprendizagem de estudantes com deficiência visual no ambiente escolar infantil.

4.2 CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL NO AMBIENTE ESCOLAR INFANTIL

A partir da verificação dos textos, pudemos observar que a atividade lúdica cria oportunidades para que as crianças explorem e compreendam o ambiente no qual estão inseridas de forma mais livre, onde elas têm a oportunidade de entender como as coisas funcionam e o que são regras. É com o auxílio do lúdico que elas podem participar dos processos de socialização do pensamento e trabalhar a criatividade.

A criança com deficiência visual percebe o mundo através dos sons e movimentos, os relacionando com as pessoas, objetos e espaços. Esses esquemas

motores precisam ocorrer em contato com outras crianças para que seja desenvolvida a capacidade de interação com espontaneidade. Isso é compreendido pelo que diz (Guimarães, 2009, p.22)

Que durante a infância, a criança portadora de deficiência visual (cegueira ou baixa visão) ao tentar construir seu conhecimento, interagir com o meio, com as pessoas ao redor, comunicar-se, este sofre limitações em suas possibilidades de apreensão do mundo externo e de adaptação ao meio.

Na instituição de ensino o estudante com deficiência visual aprende a movimentar-se no espaço de aula, esse aprender pode ser potencializado por intermédio do uso do lúdico que encoraja a autonomia que é fundamental para o desenvolvimento humano.

A atividade lúdica colabora de forma direta na captação de informações pelo uso do tato com o auxílio de recursos lúdicos de diferentes tamanhos, pesos, texturas e temperaturas, permitindo assim que a criança desenvolva novas habilidades. Essas atividades contribuem também no estímulo auditivo, proporcionando a criança com deficiência visual a se movimentar com segurança em direção às fontes de sons específicos.

Essas atividades quando aplicadas no espaço escolar estimulam a imaginação, tornando o processo de aprendizagem significativo. A prática de tais atividades contribui para o desenvolvimento da aprendizagem infantil, enfatizando os aspectos físicos, cognitivos, sociais e afetivos, auxiliando no desenvolvimento do raciocínio e permitindo que o estudante descubra suas próprias possibilidades de movimentação trabalhando também o autoconhecimento.

No ato de brincar a criança aprende em conjunto. Sousa (2020, p. 39) diz que nesse mundo infinito de possibilidades que é o brincar, a criança vivencia sua forma de ser criança com maestria. As interações que ocorrem ao brincar proporcionam que a aquisição de conhecimentos seja de forma leve, natural e espontânea com o coletivo. Ele permite que a criança com deficiência visual aprenda como criança em contato com o mundo que a cerca e construa os aspectos de identidade.

O fenômeno da ludicidade está ligado de forma direta com a constituição do sujeito, que ocorre através das relações e interações desenvolvidas pela criança em sua vivência.

O lúdico não se resume a um meio de diversão, ele é um veículo essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Ao aderir às atividades lúdicas na prática

educativa com o estudante com deficiência visual, criasse a oportunidade de aprimorar as habilidades táteis e auditivas. Esse processo não auxilia somente a aprendizagem acadêmica, mas promove também a independência e a autoconfiança.

É imprescindível que as instituições de ensino compreendam a importância de utilizar o lúdico no processo educativo. Devem ser implementadas atividades específicas que levem em consideração as necessidades individuais de cada estudante, utilizando de metodologias inclusivas, para que o estudante se sinta acolhido e tenha o incentivo para explorar as suas capacidades de forma livre e significativa.

A interação social promovida pelo brincar em grupo é essencial. Ela proporciona oportunidades de inclusão da criança com deficiência visual, pois auxilia no desenvolvimento das habilidades sociais, como a comunicação e o respeito com o outro. Essas são interações essenciais para a formação de vínculos afetivos e para construção da autoestima.

É fundamental destacar que a ludicidade precisa ser entendida como uma ferramenta contínua no desenvolvimento do estudante com deficiência visual. Essas atividades devem ser realizadas com o objetivo de oferecer suporte, promovendo assim uma aprendizagem significativa e um desenvolvimento social adequado. Dessa forma, o lúdico assume papel central não apenas na educação infantil, mas em todo processo educativo da vida desses estudantes, contribuindo para a formação de indivíduos mais confiantes, autônomos e integrados na sociedade.

5 - CONCLUSÃO

Este trabalho apresenta uma reflexão a respeito do papel do lúdico na educação inclusiva, com foco no contexto da educação infantil para crianças com deficiência visual. Ao longo do caminho percorrido de análise e descobertas, destaca-se como essas práticas têm o potencial de transformar o ambiente escolar, contribuindo para o desenvolvimento e aprendizagem e na construção de uma escola inclusiva.

A presente pesquisa buscou investigar a importância da utilização do lúdico como ferramenta no processo de desenvolvimento da aprendizagem de crianças com deficiência visual na educação infantil, focando em como o lúdico pode promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dessas crianças. A partir da revisão de

literatura, ficou em evidência que a utilização dos recursos lúdicos, adequados às necessidades específicas dos estudantes com deficiência visual, desempenha um papel fundamental para a construção de um ambiente inclusivo e na promoção de uma aprendizagem significativa.

A importância em discutir o tema se dá pelas oportunidades que o lúdico proporciona, como a socialização e interação, que são indispensáveis para o desenvolvimento integral dos estudantes com deficiência visual. Fundamentado em autores como Vygotsky e Piaget, entende-se que a ludicidade facilita no desenvolvimento de habilidades e conhecimentos, dando a essas crianças uma maneira mais prazerosa e acessível de participar das atividades desenvolvidas no ambiente escolar. A utilização do lúdico nesse processo contribui para a construção de um ambiente mais inclusivo, que permita o autoconhecimento das crianças e estimule a percepção de si mesmas.

Os objetivos da pesquisa foram alcançados. A pesquisa revelou que a utilização das atividades lúdicas, quando adequadas e agregadas ao ambiente educacional, auxiliam de forma eficaz na aprendizagem e na promoção da inclusão. As metodologias pedagógicas apresentadas exemplificam que ao utilizar materiais sensoriais, instrumentos musicais, jogos e atividades que envolvam o corpo, a exemplo da dramatização, é estimulado o envolvimento da criança com deficiência visual e, também, a melhoria da percepção espacial. Somado a isso, possibilita a interação com os demais colegas possibilitando a criação de um ambiente onde todos os estudantes, independente de suas limitações, aprendam juntos sem desrespeitar as suas particularidades.

A pressuposição de que o lúdico pode ser considerado uma ferramenta facilitadora na educação inclusiva, foi confirmada. Ao longo do estudo foi possível identificar que o brincar possui um impacto positivo no desenvolvimento das crianças com deficiência visual, promovendo não só ganhos educacionais, mas também emocionais e sociais, que são fundamentais para garantir o bem-estar e a integração social. Desta forma, resultado da pesquisa evidencia que a aplicação das atividades lúdicas, principalmente quando adequadas às necessidades dos alunos, se torna uma maneira eficiente de superação das barreiras de aprendizagem, proporcionando a inclusão das crianças com deficiência visual no ambiente escolar.

Entre os resultados alcançados, pode ser destacado a ampliação das habilidades sensoriais auditivas e táteis das crianças e o fortalecimento das

habilidades de cooperação e comunicação. Durante o brincar ocorrem interações que são indispensáveis para o desenvolvimento das habilidades sociais, assim permitindo que as crianças desenvolvam a empatia e compreendam melhor as diferenças, além de proporcionar um ambiente acolhedor e seguro, onde as crianças se sintam à vontade para explorar suas habilidades com autonomia.

Durante a realização da pesquisa ficou evidente a escassez de textos que abordem a temática. As futuras pesquisas nessa área precisam investigar a implementação de metodologias que utilizam a ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento infantil em todas as etapas, analisando também como a tecnologia e os avanços nos recursos de acessibilidade podem auxiliar no processo de inclusão e aprendizagem das crianças com deficiência visual.

A presente pesquisa corrobora a ideia de que o lúdico, quando utilizado de maneira adequada e planejada na educação infantil, torna-se um instrumento poderoso na promoção de uma educação verdadeiramente inclusiva, que valoriza as habilidades individuais dos alunos. A utilização do lúdico contribui diretamente no desenvolvimento integral das crianças com deficiência visual, dando-lhes a oportunidade de se apropriar do conhecimento de forma autônoma. A aplicação dessa abordagem contribui para o enriquecimento do ambiente escolar como um todo, assim promovendo um ambiente educacional mais justo e equitativo.

REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, Renata Fernanda Grossi. **O lúdico no processo de alfabetização de crianças cegas - uma revisão de literatura.** 2021.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil.** 2009.

BERNARDO, Judas Tadeu Vilar. **O lúdico e aprendizagem de crianças cegas: um estudo de caso nas escolas eeief dom vicente de paula araujo matos e escola liceu diocesano cei, crato-ce.** In: congresso internacional de educação e inclusão-cintedi.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei 8.069/90. São Paulo, Atlas, 1991.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.**

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC/SEF, 1998

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução n. 5/2009, de 17 de dezembro de 2009.**

CUNHA, Antônio Eugênio. **Práticas pedagógicas para inclusão e diversidade.** 4ª ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014

DE JESUS PORTELA, Cláudia Paranhos; BORDAS, Miguel Angel Garcia. **Famílias contemporâneas: pontos, contrapontos e paradoxos inclusivos.** 2021.

DE MELLO ANDRADE, Dídima Maria; ROSA, Claudia Urpia; DOS SANTOS CRUZ, Lorames Bispo. **Relatos de experiências docentes em tempos de pandemia.** Editora CRV, 2021.

DÍAZ, Félix et al. **Educação inclusiva, deficiência e contexto social: questões contemporâneas.** EDUFBA, 2009.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de Pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. v. 1. 118p. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em 18. jun. 2023.

LUCKESI, Cipriano C. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese.** Ludo pedagogia, Salvador, BA: UFBA/ FAGED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000

MARTÍN, Manuel Bueno; Ramírez, Francisco Ruíz. Visão Subnormal. In: MARTÍN, Manuel Bueno; BUENO, Salvador Toro. **Deficiência Visual: Aspectos psicoevolutivos e educativos**. São Paulo: Santos, 2003. p. 27-44.

MARTINS, G.A. & PINTO, R.L. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos**. São Paulo: Atlas, 2001.

MARQUES, Cláudia Luíza. **A metodologia do lúdico na melhoria da aprendizagem na educação inclusiva**. Revista Eixo, v. 1, n. 2, p. 80-91, 2012.

NASCIMENTO, Elaine de Sousa, CORRELA, Patrícia Carla da Hora, PORTELA, Cláudia Paranhos de Jesus. **Dialogando com a Inclusão II: Curso de formação de professores / Universidade do Estado da Bahia**. Recife: Linceu, 2014.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia, Trad, Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976

PORTELA, Cláudia Paranhos de Jesus; ALMEIDA, Célia Verônica Paranhos de Jesus. Família e escola: como essa parceria pode favorecer crianças com necessidades educativas especiais. **DÍAZ, F., et al., orgs. Educação inclusiva, deficiência e contexto social: questões contemporâneas [online]**. Salvador: EDUFBA, v. 354, 2009.

PORTELA, Claudia Paranhos de Jesus; ALMEIDA, CVPJ; BOMFIM, Luciane Ferreira. **Ludicidade e Deficiência: contribuições dos postulados da teoria sócio-histórico-cultural. Formação de professores e ludicidade: sobre sonhos possíveis**. Curitiba: CRV, p. 87-98, 2019.

SIAULYS, Mara O. de Campos. **Brincar para todos / Mara O. de Campos Siaulys**. - Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

SOUZA, A., CUNHA, K., & ANDRADE, M. (2019). **O lúdico na educação inclusiva: O processo de aprendizagem a partir de jogos e brincadeiras**. *Gestão & Tecnologia*, 1(28), 125-137.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.