

## **AS CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA INCLUSÃO DE ALUNOS ESPECIAIS NO ENSINO REGULAR**

Daniana Maria do Nascimento<sup>1</sup> – Rede de Ensino Doctum  
Rosilângela Lúcia dos Santos de Paula<sup>2</sup> – Rede de Ensino Doctum  
Rosineth Lúcia dos Santos<sup>3</sup> – Rede de Ensino Doctum

### **RESUMO**

Este artigo tem como principal objetivo apresentar dados e informações coletados através de pesquisa bibliográfica reflexiva e analítica, com base em produções científicas tais como livros, artigos, teses, dissertações, e demais documentos publicados em sites de cunho educacional, bem como análises e reflexões em torno das contribuições das atividades lúdicas na inclusão de alunos especiais no ensino regular. Considerando que as brincadeiras e jogos são fundamentais para a Educação Inclusiva, devem estas fazer parte das atividades diárias da escola, pois, sendo essas atividades vistas pelas crianças como diversão, permitem que os educandos adquiram inúmeros conhecimentos e habilidades necessários ao seu desenvolvimento e aprendizagem. Os alunos portadores de necessidades especiais podem realizar as atividades lúdicas juntamente com os demais alunos, promovendo, assim, a socialização no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Inclusão. Ludicidade. Educação Especial. Socialização.

### **1 INTRODUÇÃO**

Nas classes regulares da rede de ensino são atendidos alunos que apresentam necessidades educativas especiais, em conjunto com os demais alunos matriculados na unidade escolar. A obrigatoriedade da presença desses alunos no âmbito escolar é uma realidade, e essa questão deve ser vista pelo professor e pela escola, de forma geral, como um desafio que propicia a crescimento e o desenvolvimento, tanto dos profissional que trabalham diretamente com esses alunos, quanto dos próprios alunos em sala, em processo de socialização. Incluir faz com que toda a escola saia da zona de conforto, repense a prática e a postura pedagógica, adaptando as atividades e o ambiente escolar para melhor acolher os

---

<sup>1</sup> - Graduando em Pedagogia – e-mail: danianadandam@gmail.com

<sup>2</sup> - Graduando em Pedagogia – e-mail: rosilangela.lucia@gmail.com

<sup>3</sup> - Graduada em Ciências Contábeis e Graduando em Pedagogia – e-mail: rosineth.lucia.pedagogia@gmail.com

estudantes portadores de necessidades especiais. Nesse sentido, todos os envolvidos se transformam.

Diante as características próprias dos alunos e o respeito ao ser, único e capaz, que se apresenta em sala de aula, é fundamental que a escola busque estratégias eficazes no atendimento de sua clientela.

Vários pesquisadores que estudam sobre a Educação Inclusiva defendem a ideia de que, atividades que envolvam o lúdico, propiciam aos alunos com alguma necessidade educativa especial possibilidades reais de aprendizagem, assim sendo, os mesmos se sentem incluídos.

Desse modo, é necessário elucidar os benefícios que as atividades lúdicas podem gerar no desenvolvimento de todos os alunos e, principalmente, com relação aos alunos com necessidades educativas especiais, bem como as contribuições dessas no processo de inclusão devendo, esse processo, favorecer a reflexão dos profissionais da área, da família, estudiosos e pesquisadores.

Assim sendo, a problemática a ser investigada diz respeito à necessidade do desenvolvimento de estratégias que envolvam a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem aplicado às salas regulares de ensino, onde alunos com necessidades educativas especiais estão também presentes. É importante enfatizar que o ensino, de forma geral, deve buscar um atendimento sem segregação, com isso as atividades ofertadas devem atender a todos, respeitando as características de cada um.

Por fim, buscamos elaborar um compilado de informações, citações, dados, e reflexões acerca do objetivo geral dessa pesquisa, analisando como as atividades lúdicas podem auxiliar no processo de inclusão de alunos especiais nas salas regulares de ensino, contribuindo, inclusive, na geração de novas fontes de consulta para a reflexão de professores e outros profissionais envolvidos na Educação Inclusiva, ressaltando métodos e estratégias exemplificados por processos de ludicidade, dando ênfase à ação dos alunos diante as brincadeiras e jogos, o que possibilita o desenvolvimento e a aprendizagem de formas mais eficazes.

## 2. DESENVOLVIMENTO

A realidade de alunos com necessidades especiais nas salas regulares de ensino vem crescendo a cada dia, através de esclarecimentos, leis, pesquisas, estudos e diálogo, esses alunos vem sendo vistos e tendo seus direitos creditados.

Segundo a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2012, p.48), “os Estados Partes assegurarão sistema educacional inclusivo em todos os níveis, bem como o aprendizado ao longo de toda a vida”.

A escola deve oferecer educação de qualidade, essa qualidade se refere não só ao ensino, mas também ao convívio diário que deve ser regado pelo respeito as diferenças e abolição a qualquer tipo de discriminação. Nesse sentido estratégias vindas da escola para incluir o aluno são essenciais, recorrer as atividades lúdicas podem fazer a diferença nesse estágio.

Aprender brincando é uma das formas mais lúdicas de assimilar conteúdo e habilidades sem perceber. A socialização se torna mais fácil durante a realização de uma brincadeira, a cooperação, a conversa com os demais, o encanto pelo que muitas vezes é sentido e não visto são alguns dos ganhos adquiridos através da ludicidade. Os movimentos se dão de forma natural, o raciocínio funciona de forma lógica seguindo um caminho simples já nato do ser.

Nesse sentido Fernandez (1990, p.165) relata que: “O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando. O lúdico faz parte da atividade humana [...]”.

Uma série de brincadeiras podem trazer sentido à aprendizagem de alunos portadores de alguma deficiência ou mesmo para os demais. Silva (2009) cita algumas brincadeiras que envolvem a ludicidade e que podem ser exploradas no ambiente escolar, entre elas o jogo da imitação, pular corda, dança da cadeira, vôlei sentado, estátua, cirandas, o mestre mandou e uma gama de brincadeiras sonoras.

Brincando a criança pode tornar-se algo que é, ou melhor, que ainda não é (através da brincadeira a criança pode ser o que quiser), agir com objetos substitutivos, interagir segundo padrões não determinados pela realidade do espaço social em que vive e ultrapassar os limites que lhe são apresentados (PRADO, 1999, p. 2).

Essas são apenas algumas das atividades, a ludicidade abrange uma série incontável de brincadeiras, importante é ter em mente o objetivo que se quer alcançar, o perfil do aluno em questão para assim escolher as atividades que de fato vão atender às necessidades fazendo

com que ele alcance habilidades necessárias.

## 2.1 Educação Inclusiva

Quando se fala em Educação Inclusiva deve-se pensar em alunos desenvolvendo seu mais alto potencial com alegria. A inclusão não é somente estar presente em uma sala regular de ensino, mas sim compreender o conteúdo que está sendo exposto pelo professor em sala de aula. O entendimento por parte do aluno ocorre de forma satisfatória quando a oferta de atividades é pensada dentro das características próprias de cada aluno, promovendo, assim, uma educação de qualidade com variadas e infinitas possibilidades de desenvolvimento.

Segundo Mantoan (2003, p. 97):

A educação inclusiva deve ser entendida como uma tentativa a mais de atender as dificuldades de aprendizagem de qualquer aluno no sistema educacional e com um meio de assegurar que os alunos, que apresentam alguma deficiência, tenham os mesmos direitos que os outros, ou seja, os mesmos direitos dos seus colegas escolarizados em uma escola regular. (MANTOAN, 2003, p. 97).

Aranha, (2001, p.35) completa descrevendo que: “A ideia de inclusão fundamenta-se numa filosofia que reconhece e aceita a diversidade na vida em sociedade. Isto significa garantia de acesso de todos a todas as oportunidades, independentemente das peculiaridades de cada indivíduo ou grupo social.”

A Educação, para ser considerada de fato inclusiva, deve buscar nas estratégias a força para modificar a realidade do aluno, e isso só ocorre quando a escola conta com profissionais preparados, que busquem fazer a diferença através de estudos, pesquisas que tenham a consciência da necessidade de constante atualização profissional. E podemos ainda afirmar que, o profissional que visa realmente promover a inclusão em sala de aula, cumprindo assim o compromisso de ser mediador do conhecimento a todos os alunos presentes em sua turma, deve apresentar sensibilidade, sendo essa uma característica indispensável.

O professor é agente fundamental no processo de inclusão e, a atenção e os recursos disponibilizados a esse profissional, fazem toda a diferença no processo de ensino-aprendizagem do aluno, visto que, o que ocorre com o professor, repercute diretamente no aluno. Dessa forma, compreende-se a importância da valorização desse profissional para garantir um de qualidade.

No caso de uma formação inicial e continuada direcionada à inclusão escolar, estamos diante de uma proposta de trabalho que não se encaixa em uma especialização, extensão ou atualização de conhecimentos pedagógicos. Ensinar, na perspectiva inclusiva, significa ressignificar o papel do professor,

da escola, da educação e de práticas pedagógicas que são usuais no contexto excludente do nosso ensino, em todos os níveis. Como já nos referimos anteriormente, a inclusão escolar não cabe em um paradigma tradicional de educação e, assim sendo, uma preparação do professor nessa direção requer um design diferente das propostas de profissionalização existentes e de uma formação em serviço que também muda, porque as escolas não serão mais as mesmas, se abraçarem esse novo projeto educacional. (MANTOAN, 2003 p. 43).

As adaptações e as estratégias eficazes só serão possíveis se o professor se comprometer a buscar, constantemente, seu aprimoramento, através de pesquisas e estudos aprofundados no seu campo de atuação profissional, obtendo fundamentos para embasar suas práticas pedagógicas aplicadas em sala de aula. Através da aquisição de novos conceitos e informações, ele vai aperfeiçoando seus conhecimentos e práticas, contribuindo, sobremaneira, com o processo de inclusão nas escolas, promovendo mais credibilidade e melhores resultados.

A oferta de cursos de formação continuada, melhores salários, salas com quantidade adequada de alunos, são ações necessárias a um resultado final eficaz no processo de inclusão. Desse modo várias possibilidades surgem e a inclusão, assim como a visão e ações destinadas aos alunos, tornam-se realidade.

## 2.2 Ludicidade

A ludicidade apresenta-se como um universo de infinitas possibilidades, as brincadeiras, jogos, histórias fazem parte do lúdico. A diversão e a alegria são resultadas da ludicidade, mas a visão para esse termo deve ser ampla, pois a relevância do lúdico vai além da oferta de jogos e brincadeiras.

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.12).

Continuando, elucida-se que:

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da

personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. (SILVA, 2011, p.16).

Nesse sentido, a presença do lúdico nas atividades realizadas em sala de aula deve ser constante e uníssona ao processo de ensino-aprendizagem, não se restringindo a apenas as atividades em si, como momentos de contação de histórias ou brincadeiras, o que importa é como o aluno se sente nesse momento e o que ocorre a respeito de seu desenvolvimento. O lúdico é uma ferramenta essencial quando se pensa em educação de qualidade, em alunos alegres e com um nível de aprendizado satisfatório dentro do ambiente escolar.

Na atividade lúdica, 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 (SILVA, 2011, p.20).

Fernandes (2013, p.3) descreve que “[...] a atividade lúdica é um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação”.

A relação que o aluno tem, com ele mesmo e com os demais, é evidenciada quando as oportunidades do envolvimento com o lúdico ocorrem, com isso, seu emocional se desenvolve e atitudes que parecem ser pequenas agora, se fazem grandiosas durante a vida desses alunos.

### **2.3 Estratégias envolvendo o lúdico com o objetivo de incluir**

O professor que busca incluir, encontra à sua frente várias possibilidades e estratégias, sendo as que fazem parte da ludicidade as mais relevantes, tais como a simplicidade e o encantamento, podendo estas, gerar resultados significativos a curto e longo prazo. “Uma tendência que vem ganhando espaço é a da ludoeducação que se resume em educar através da brincadeira e da descontração” (CORDAZZO e VIEIRA, 2007, p. 100).

Com essa nova estratégia, tanto o educador como o aluno têm muito a ganhar, pois para a criança o aprendizado tornar-se prazeroso, além do que o aprendizado acontece mais rápido, por quanto se sabe que não apenas as crianças como qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade. (MATOS, 2013, p. 137).

As brincadeiras e jogos devem fazer parte das atividades diárias da escola e, os alunos

que necessitam de atendimento diferenciado, podem realizar as mesmas atividades dos demais, sendo assim, todos podem alcançar habilidades necessárias de acordo com suas características próprias.

O sucesso na aprendizagem de crianças aumenta quando se desenvolve, nas dinâmicas de grupo, a autopercepção das capacidades de cada integrante do grupo e o respeito às diferenças, considerando o aprendiz com problemas psicomotores, sensoriais, de atenção e de linguagem (RAGO, 2009, p. 124).

Atividades como as cantigas de roda, pega-pega, esconde-esconde, estátua, pula corda são exemplos de brincadeiras e jogos que podem ser utilizados em momentos de recreação. Em sala de aula as atividades envolvendo o teatro, a dramatização, contos de fadas, contação de histórias, jogo da memória podem aprimorar as aulas, tornando-as prazerosas. Destacamos ainda que, todas as disciplinas ministradas em sala de aula, não devem ser vistas de maneira separada, mas sim, como um todo. Assim sendo, as atividades lúdicas buscam atender a todos os alunos conforme suas necessidades individuais e coletivas, somando assim, de forma fundamental, para a construção do conhecimento de forma efetiva no ambiente escolar.

Segundo Borges e Rubio (2013, p.7):

O jogo nas mãos do educador será usado como uma importante força educativa e não somente o jogo pelo jogo, pois este proporcionará a criança reproduzir suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, assim expressando e construindo a sua realidade. (BORGES e RUBIO, 2013, p. 7).

O professor pode buscar nos trabalhos em grupo, na música, nas gincanas, nos desenhos, nos seminários, nas aulas de meditação, ações para que todos os alunos se desenvolvam de forma contínua e conjunta. O lúdico propicia o respeito ao tempo de cada um e busca fazer com que esses alunos se sintam bem dentro do ambiente escolar, vendo e sentindo a escola e as atividades realizadas com alegria e simplicidade, e não como um obstáculo ou uma dificuldade ao seu aprendizado.

Vygotsky (1984, p. 54) relata que:

O professor ao estimular o uso de objetos e certas brincadeiras que favoreçam a interação entre as crianças, os alunos se comunicam com seus colegas expressando suas alegrias e angústias. Brincar é também uma forma de socialização que se propõe na escola, pois brincando as crianças aprendem a conviver em sociedade. (VYGOTSKY, 1984, p.54).

O autor acima mencionado continua, afirmando que:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de



um problema sob a orientação de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1984, p.97).

De acordo com Kaam e Rubio (2013, p. 6), “quando o jogo proposto cria oportunidade para que o aluno busque, verifique resultados e raciocine sobre o conteúdo, ele coloca a criança em um momento lúdico, preparando-a para solucionar problemas em situações”.

Zanluchi (2005, p. 89) confirma essa tese dizendo que: “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

Portanto, quando se fala em inclusão, deve-se pensar na transformação do ensino. A escola tradicional e mecanicista, classificatória, deve dar lugar à uma escola formativa, onde cada aluno deve ser visto de acordo com suas características e de forma que o ensino ofertado oportunize aos alunos desenvolver suas potencialidades e aprimorar suas habilidades e conhecimentos, desenvolvendo, assim, um ensino pautado no bem estar, na alegria, tendo como parte essencial da inclusão dos alunos com necessidades especiais, a busca pelo aprendizado eficaz e a socialização destes com os demais alunos, nesse novo modo de ensino.

## **2.4 Procedimentos Metodológicos**

A pesquisa conta com revisão de literatura, desse modo terá sua base em pesquisa bibliográfica. Lakatos, Marconi (2007, p. 57) relatam que “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”

Segundo Severino (2007, p. 122) a pesquisa bibliográfica “é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados”.

Desse modo, embasado por diversos autores, faremos análises, reflexões e comparações, utilizando livros, artigos, teses e dissertações encontradas como fontes de dados e informações referentes à temática aqui exposta.

O projeto conta, em sua estrutura, com a introdução, onde a apresentação do tema se faz presente. O desenvolvimento, no qual expomos a fundamentação teórica, de forma a evidenciar a importância das atividades lúdicas no processo de inclusão nas salas regulares de ensino, bem como os procedimentos metodológicos utilizados e os resultados obtidos através



destes. Por fim, nas considerações finais, apresentamos uma síntese das ideias mais relevantes obtidas durante todo o processo de pesquisa e organização do nosso trabalho.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade, o simples ato de brincar, gera, em todas as crianças, por um processo natural do ser humano, uma motivação sem igual, onde a cooperação, a socialização e o aprendizado ocorrem de forma alegre, leve, sendo facilitados por meio de cada atividade que é pensada e adaptada à realidade e às condições dos alunos.

A partir dessas atividades e de todos os resultados que elas promovem, percebemos, de forma clara, uma melhora significativa no desenvolvimento das partes cognitiva, motora e emocional dos educandos, sendo, esta última, propiciada pelo aumento da autoestima dos alunos, principalmente aqueles participantes da educação inclusiva, abrindo ao professor e ao corpo pedagógico da escola, um leque de possibilidades para que atividades diversificadas sejam aplicadas no dia a dia escolar, devendo-se, entretanto, respeitar o tempo de cada aluno, bem como suas capacidades e habilidades.

É importante ressaltar que a forma de aplicação da ludicidade com os alunos deve ser muito bem elaborada, com atividades planejadas com antecedência, levando-se em consideração todas as informações obtidas dos diagnósticos dos alunos, de forma a trabalhar suas capacidades, e explorar e desenvolver suas habilidades, com responsabilidade e respeito à diversidade, e não somente aplicar uma atividade que se tem conhecimento, sem analisar se esta trará bons resultados à turma, e se promoverá a inclusão, de fato, dos alunos com necessidades educativas especiais. Conhecer o aluno é o primeiro, e o mais importante passo, para o planejamento das atividades educativas, quando se busca, como ponto comum, o aprendizado eficaz.

Nesse processo de adaptação, todos os profissionais envolvidos no projeto de inclusão escolar também ganham. As crianças são seres alegres que esbanjam energia e vivacidade e, o contato direto com elas, proporcionará aos adultos um aprendizado imenso, bem como a mudança de atitudes e pensamentos que culminarão na construção de novas bases e conceitos, levando-os a ver a vida de uma forma mais leve e divertida, sem perder o foco do que deve realmente ser prioridade, seu compromisso de mediar e promover o conhecimento aos alunos, auxiliando, assim, para a construção de uma sociedade mais consciente.

As brincadeiras são vistas pela criança como diversão, a ludicidade possibilita que a

criança realize as atividades de encontro a aquisição de ricos conhecimentos, de forma leve e natural, trabalhando assim, de forma direta, no seu desenvolvimento.

Portanto, aprimorar e aplicar essas estratégias se algo de suma importância quando se tem por foco promover a educação inclusiva de alunos especiais no ensino regular.

## REFERÊNCIAS

ARANHA, M. S. F. **Paradigmas da relação da sociedade com as pessoas com deficiência.** Revista do Ministério Público do Trabalho, Ano XI, n.º 21, março, 2001

BRASIL. Lei 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do art.98 da Lei nº 8.112, 11 de dezembro de 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2012/lei/112764.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/112764.htm). Acesso em 15 nov. 2022.

BORGES, M. F. RUBIO, J. A. S. **A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem.** Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

CORDAZZO, S. T. D. VIEIRA, M. L. **A Brincadeira e suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento.** Estudos e Pesquisas em Psicologia, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 92-104, abr. 2007.

FERNANDES, V. de J.L. **A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil.** Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE. 104. ed. 80 Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 3 (1): 66-80, 2016. Novembro/2013. ISSN 1806-6283. Disponível em: <http://www.edualesl.edu.br/site/revista/?url=busca>. Acesso em 15 nov. 2022.

FERNANDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordada psicopedagogia.** Clínica da criança e sua família. Porto alegre: Artes Médicas, 1990.

KAAM, D. S. RUBIO, J. A. S. **A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica.** Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados.** São Paulo. Editora Atlas, 2011, 7 ed.

MANTOAN, Maria Tereza Egler. (Org.). 1997. **A integração de pessoas com deficiência.** São Paulo: Memnon. SENAC.

\_\_\_\_\_. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo, ed. Moderna, 2003.

MATOS, M. M. **O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil.** Cairu em Revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.

PRADO, P. D. **As crianças pequeninhas produzem cultura? Considerações sobre**

**educação e cultura infantil em creche.** UNICAMP, 1999. PEREIRA, M. S. C. A descoberta da criança: introdução à educação infantil. Rio de Janeiro: Wak, 2002.

RAGO A. L. P. **Aprendendo a aprender... juntos: o trabalho em grupo no atendimento a crianças com deficiência visual e deficiência neuromotora.** Construção Psicopedagógica. v.17 n.15 São Paulo dez. 2009. P. 111- 130.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo. Editora Cortez, 2007.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil.** Universidade estadual de londrina. Londrina: SC, 2011. Disponível em:< [http://www.uel.br/cefe/demh/portal/pages/arquivos/TCC/2011/Alessandra\\_Gaspar\\_LEF200\\_2011.pdf](http://www.uel.br/cefe/demh/portal/pages/arquivos/TCC/2011/Alessandra_Gaspar_LEF200_2011.pdf)>. Acesso em 15 nov. 2022.

SILVA, Amanda Gomes. **A ATIVIDADE LÚDICA: Contribuições para a Educação das Crianças com Síndrome de Down.** 2009. Disponível em <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1817/1/AGS21062016>. Acesso em 15 nov. 2022.

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

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005.