

---

## O USO DA LUDOPEDAGOGIA ATRAVÉS DAS MESAS DIGITAIS NAS SALAS DE ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO - AEE

Heloísa Aline Pereira da Silva<sup>1</sup>

Maria Kéllia de Araújo<sup>2</sup>

Themis Gomes Fernandes<sup>3</sup>

### Resumo

O presente estudo discorre sobre o uso significativo da ludopedagogia através das mesas digitais nas salas de Atendimento Educacional Especializado - AEE. O referido trabalho enfatiza as brincadeiras durante o desenvolvimento infantil como fontes de descobertas e transformações no desempenho psicomotor, emocional, intelectual e cognitivo das crianças, favorecendo a apropriação dos conhecimentos e promovendo ambientes de ensino-aprendizagem que propiciem o desenvolvimento da criança. Nas salas de Atendimento Educacional Especializado – AEE, essa prática objetiva estabelecer de forma sistemática e planejada, momentos de diversão e aprendizado, alinhados às diretrizes educacionais vigentes. Fundamentamos esse artigo com autores como CARNEIRO (2007), GUERRA (2008), BRAGA JUNIOR e BELCHIOR (2015) e outros autores desta área de estudo. A sala de AEE da Escola Municipal Paulo Cavalcante de Moura conta com duas mesas digitais norteando o trabalho pedagógico, atendendo as necessidades individuais e igualdade de condições para o acesso e a permanência do educando no âmbito escolar.

**Palavras-chaves:** Lúdico. Sala de AEE. Educação.

### Abstract

This study talks about significant use of pedagogy by means of the digital desks in the Specialized Educational Assistance rooms (AEE). this work emphasizes child plays during infant development as sources of discoveries and transformations in the psychomotor performance, emotional, intellectual and cognitive of children, favoring appropriation of knowledge favoring appropriation of knowledge and promoting environments of teaching-learning that provide child development. In the Specialized Educational assistance rooms, this practice aims establishing planned and systematically, moments of fun and learning, lined up with valid educational guidelines. We substantiate this article by authors like CARNEIRO (2007), GUERRA (2008), BRAGA JUNIOR e BELCHIOR (2015), and others of this area of study.

---

<sup>1</sup>Especialista em supervisão Escolar pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR), e-mail: [heloizaaline@hotmail.com](mailto:heloizaaline@hotmail.com)

<sup>2</sup>Mestranda em Educação pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), e-mail: [keliaraaujo@bol.com.br](mailto:keliaraaujo@bol.com.br)

<sup>3</sup> Doutoranda, UNIGRENDAL, e-mail: [themis.fernandes@bol.com.br](mailto:themis.fernandes@bol.com.br)

The AEE's classroom of the Municipal School Paulo Cavalcante de Moura has two digital desks that guide the pedagogical work, attending individual needs and equality of conditions, to access and stay of the student at school ambit.

**Keywords:** Digital desks, knowledge, educational

## 1. Introdução

O presente trabalho tem o objetivo de descrever a atividade lúdica no ambiente escolar, em especial na sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE, mostrando que o lúdico proporciona aos docentes e discentes a magia de ensinar e aprender, oferecendo sempre ao ambiente escolar a proximidade e o prazer de desenvolver no processo de ensino – aprendizagem conceitos, ideias, estimativas, socialização, autonomia e crescimento intelectual, ou seja, a prática do lúdico como arte de ensinar, proporciona a construção diferenciada e efetiva do ato de aprender entre crianças com e sem deficiência. Essa premissa é o que guia os estudos da ludopedagogia, um segmento da pedagogia dedicado a estudar a influência do elemento lúdico na educação. O planejamento sistematizado enfatiza a importância dos educadores na elaboração dos objetivos, dos fins da brincadeira desenvolvida e sua utilização lúdica ao diagnosticar, avaliar e elaborar estratégias de trabalho, possibilitando a identificação, das dificuldades e os avanços dos educandos nas atividades propostas. A utilização da ludopedagogia através das mesas digitais vem auxiliar os alunos com deficiência matriculados na sala de AEE superar de suas limitações pela facilidade do manuseio, a significação dos jogos e a escrita com símbolos, no qual a criança aprende de forma mais efetiva por meio do brincar.

Na brincadeira as crianças desenvolvem a reflexão, experimentam situações diferentes e desafiadoras provando que a ação de brincar está ligada ao preenchimento das necessidades individuais da criança motivando suas ações. É de suma importância nessas ações lúdicas entender as necessidades da criança, bem como elaborar estratégias que incentivem o desenvolvimento intelectual. Ao trabalhar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos das mesas digitais o professor mediador da sala de AEE contribui com o real significado da ludopedagogia por meio da sua prática, entendendo que a ação de brincar traduz na criança a internalização da definição funcional dos jogos, onde a criança passa a relacionar a diversão ao aprendizado como algo concreto. O ato de brincar desperta na memória ações que ampliam e organizamos pensamentos, elevando a criatividade da criança ao progresso nos processos psíquicos. Assim, as ações de brincar no ambiente escolar geram

um fator importante para o desenvolvimento intelectual do ser humano, a partir das situações prazerosas introduz o indivíduo em um mundo social, com regras que devem ser observadas e vividas cotidianamente, favorecendo a criança em suas convivências diante de situações reais do seu convívio.

A proposta deste artigo, consiste em abordar a ludopedagogia e sua aplicação sistemática através das mesas digitais na sala de AEE enquanto metodologia capaz de auxiliar na concentração do aprendiz nas habilidades e conteúdos que o docente busca ministrar.

## **2. Referencial Teórico**

O alemão Friedrich Froebel (1782-1852) foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar como ferramenta pedagógica no processo educativo, em sua prática, considerava a infância como uma fase decisiva e o ato de brincar como função pedagógica, importante para o desenvolvimento social, moral e cognitivo do ser humano. É de suma importância entender as necessidades da criança, buscando incentivá-la com ações concretas e lógicas. Froebel (2001) ressaltou em sua prática que as ações criativas das crianças refletem o sentir e o pensar ao mesmo tempo, movimentando o corpo fortalecendo os músculos e desenvolvendo uma mente saudável. Diante disso, esse teórico esclarece que:

Depreende-se claramente que o jogo dirige essa idade e desenvolve o menino, enriquecendo de tal maneira sua própria vida, escolar e livre, fazendo com que desenvolva e manifeste seu interior, como as folhas brotam de um botão, adquirindo alegria e mais alegria; a alegria que é a alma de todos os meninos. Os jogos mesmos podem ser: corporais, já exercitando as forças, já com expressão da energia vital, do prazer da vida; dos sentidos, exercitando o ouvido, como o jogo de esconder-se; ou a visão como o tiro ao prato; jogos do espírito, da imitação e do juízo, como o xadrez ou as damas; jogos muitas vezes considerados, se bem que raras vezes têm sido dirigidos ao verdadeiro fim, até o espírito e necessidades infantis. (FROEBEL, 2001, p. 206)

A ludopedagogia, por sua vez, consiste em um método segundo o qual o processo de ensino deve dar-se de maneira criativa, utilizando jogos, brincadeiras e dinâmicas, afirma Carneiro (2007). Consiste na aprendizagem por intermédio do brincar, assim torna as aulas descontraídas e prazerosas. Essa metodologia pode ser utilizada em qualquer nível de da educação e em todos os ambientes da escola, ela propicia ao discente um melhor entendimento dos conteúdos propostos, a Ludopedagogia busca romper com a maneira

tradicional do processo educativo, buscando atividades mais criativas e dinâmicas, que proporcionam mais emoção e prazer ao aluno. Sobral (2011), afirma que a prática em questão, estimula a socialização e cooperação nos grupos e o respeito para com as diferenças.

Todos devem aprender de forma que seja prazerosa, que não sejam reprimidos, ou estancados no processo de ensino/aprendizagem, não precisamos encarar a ludopedagogia como uma arte de brincar, limitada entre brincadeiras e brinquedos, mas, em uma arte de ensinar, diferenciando do tradicionalista das aulas expositivas, monótonas e improdutivas. O aluno deve ser estimulado com a criatividade do educador, assumindo sua natureza de mediador do conhecimento, oferecendo pontes novas ao seu educando. (SOBRAL, 2011, p.4)

É brincando que a criança vivencia seu aprendizado, envolvendo-se em situações fáceis e difíceis de conflito e desafios superáveis ou não, que estabelecem o prazer em aprender brincando, tornando o desenvolvimento das habilidades pleno satisfatório. Essa prática na sala de AEE facilita a busca pela autonomia da criança com deficiência através do lúdico em atividades mais significativa. Ressalta-se, ainda que a reflexão diante dos aplicativos das mesas digitais desperta nos alunos ações novas, motivando a realização das atividades propostas pelo mediador.

**Figura 01: Alunos em atividade sobre o corpo humano.**



**Fonte: Elaborado a partir da pesquisa realizada (2017).**

O uso do lúdico na educação de crianças com deficiência tem conquistado metodologicamente os professores, pelo fato dos brinquedos e dos jogos serem a essência de uma infância vivida plenamente, os trabalhos pedagógicos desenvolvidos a partir dessa temática, permitirem que a produção do conhecimento seja mais significativa, favorecendo o desenvolvimento autônomo da aprendizagem. Segundo Piaget (1967), "[...] o jogo não pode

ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral". Nesse sentido, é desenvolvendo situações lúdicas durante a realização de atividades que os conhecimentos nos períodos sensório-motor e pré-operatório são construídos com êxito e significado, estabelecendo conceitos em suas relações sociais.

### **3. Metodologia**

O presente trabalho aborda como o educador pode utilizar-se da ludopedagogia como instrumento de ensino para enriquecer o trabalho da sala de Atendimento Educacional Especializado –AEE utilizando recursos de tecnologia assistiva em crianças com deficiência, proporcionando estimular a atenção e a concentração, assim como a mediação das atividades a serem trabalhadas em quaisquer ambiente escolar. “O atendimento educacional especializado (AEE) é um serviço da educação especial que identifica, elabora, e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade, que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas" (SEESP/MEC, 2008).

O ensino oferecido no atendimento educacional especializado é diferenciado do ensino nas salas regulares e não pode ser entendido como um espaço de reforço escolar, contudo, o professor busca diagnosticar as barreiras que ele enfrenta no contexto educacional comum, proporcionando atividades lúdicas que permitam o desenvolvimento de habilidades, promovendo e ampliando as possibilidades para que a criança com deficiência participe das atividades propostas no ambiente escolar interagindo nas relações sociais, compreendendo a comunicação utilizada na escola na busca do desenvolvimento da sua autonomia. Através das adaptações dos conteúdos curriculares que são desafios de aprendizagem na escola, a tecnologia assistiva das mesas digitais favorece o aprendizado do aluno, no contexto escolar comum, apoiando a sua escolarização nas salas regulares de ensino.



**Fonte: Elaborado a partir da pesquisa realizada (2017).**

Ao usarmos as mesas digitais contribuímos com o desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico, da alfabetização, além de elaborar conceitos através dos jogos de memorização, proporcionando o uso significativo da tecnologia no ambiente escolar, para que a criança aprenda conteúdos relacionados às disciplinas do currículo regular. O professor da sala de AEE direciona sua prática de acordo com as necessidades dos discentes, usando essa tecnologia assistiva para promover as brincadeiras com intenção clara e objetiva, sabendo adequá-las à idade, ao estágio de desenvolvimento da criança e sua deficiência. Como proposta para tornar a escola inclusiva, se faz necessário adaptar o currículo com metodologias acessíveis às crianças com deficiência, nesse sentido, a sala de AEE da Escola Municipal Paulo Cavalcante de Moura conta com duas mesas digitais norteando o trabalho pedagógico, atendendo as necessidades individuais buscando a igualdade de condições para o acesso e a permanência do educando no âmbito escolar, onde as aulas são ministradas em horário contrário da sala regular duas vezes por semana com duração de uma hora, sendo efetivada a matrícula dupla.

As mesas digitais são multidisciplinares, objetivam em divertir crianças, desenvolver as habilidades cognitivas e de coordenação motora, de fácil usabilidade trabalha conteúdos relacionados ao processo de alfabetização como, matemática, ciências, artes, história, entre outros, seus jogos e aplicativos alinhados a ludopedagogia desenvolvem o raciocínio lógico, a memorização, a atenção e paciência, a criatividade, a resolução de problemas, as linguagens de expressão e a coordenação motora, instigando nos alunos à curiosidade, a observação, a concentração e o comprometimento com o brincar. Os elementos visuais são de fácil compreensão e todos os jogos possuem diferentes níveis (fácil, normal e avançado), para que

seja possível o acompanhamento e a diversão das crianças de acordo com seu nível de aprendizagem.

Os jogos e aplicativos propostos são:

- A fábrica dos números- Trabalhar conceitos matemáticos;
- Aliens-Desenvolve a coordenação motora;
- Desenho livre- Proporcionar as crianças um contato com a pintura e o desenho, visando o desenvolvimento da concentração;
- Memória- Desenvolver estratégias de memorização;
- Olivro mágico-Estabelecer o uso da língua inglesa;
- Papa letras-Nomear os objetos e reconhecer as letras do alfabeto;
- Pequeno eu- Identificar as partes que compõem o corpo humano;
- Pintura- Reconhecer as cores e despertar a imaginação das crianças;
- Quebra cabeça- Desenvolver a atenção e o pensamento lógico;
- Tabuada divertida- Aprender tabuada de forma lúdica e divertida.

Com esses aplicativos, o brincar nas mesas digitais estabelece a estimulação do desenvolvimento das crianças em seus aspectos perceptivos, a interação com o lúdico, o relacionamento no processo de socialização, a comunicação e construção do conhecimento, além de propiciar a aprendizagem espontânea.

#### **4. Resultados e Discussão**

Ao brincar a criança estimula o prazer de aprender, esse direito como característico da infância é garantido por Lei e necessita ser mediado com atitudes significativas, para que a ação do brincar em cada etapa da vida tenha a oportunidade de explorar e evoluir no ser humano seu pleno desenvolvimento. O direito a brincar é reconhecido como primordial, assim como ter acesso a alimentação, educação e saúde, garantida pela Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) em seu artigo 24 “o direito ao repouso e ao lazer”. A Declaração dos Direitos da Criança (1959), nos artigos 4 e 7, estabelece aos meninos e meninas o “direito à alimentação, à recreação, à assistência médica” e a “ampla oportunidade de brincar e se divertir”. No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu artigo 16, confere o direito a “brincar, praticar esportes e divertir-se”.

No ambiente escolar é importante que os educadores utilizem em seus planejamentos atividades lúdicas, visando estimular o aprendizado e não como uma simples ação que atrapalha a aula, esse é um grande desafio para o planejamento curricular, pois a interação nas brincadeiras é fundamental para o sucesso dos objetivos definidos.

Como relata CORDAZZO (2007), a importância do jogo na aprendizagem estimula os órgãos dos sentidos, a função sensorial, a função motora e a emocional, favorecendo o desenvolvimento intelectual das crianças.

A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real isto geralmente é impedido pelos adultos para evitar alguns desastres e acidentes. Entretanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Suas ações interferem claramente no resultado do jogo. É necessário então que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo. No jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados. (CORDAZZO, 2007, p.95).

Os jogos e aplicativos das mesas digitais favorecem as crianças com deficiência um o aprendizado simbólico, suas múltiplas oportunidades possibilitam trabalhar estratégias que são utilizadas como recursos de aprendizagem e desenvolvimento. É no brincar que a capacidade criativa é aflorada através da troca de conhecimentos, da disputa, das mais variadas tentativas e principalmente da colaboração do outro nas tomadas de decisões. Enquanto brinca, o conhecimento e a imaginação se ampliam gerando atitudes disciplinares que capazes de perpetuarem por toda vida. Dessa forma, a criança aprende brincando e realizar muitas descobertas importantes sobre o mundo e sobre si mesmas, assim como estabelece a convivência social no universo infantil. As experiências vividas pelas crianças deixam aprendizados marcantes que perpetuam por toda vida, o faz de conta elaborado no imaginário propicia um leque de atitudes que orientadas pelos adultos, serão fundamentais para o pleno convívio social.

Infelizmente, nem todas as crianças tem este direito assegurado, diante de atitudes errôneas no ambiente familiar quando são privadas de brincar muitas vezes sendo submetidas ao trabalho infantil quando deveriam estar brincando e no ambiente escolar quando educadores não assumem uma postura séria diante do ato de escolarizar, violando o desenvolvimento intelectual.

## 5. Conclusão

As ações pedagógicas lúdicas são grandes aliadas dos professores, através delas que se consegue obter o sucesso nas experiências desenvolvidas no ambiente escolar. Aprender brincando fortalece o prazer pela atividade e proporciona ao aluno descobrir conceitos, praticando um exercício útil ao desenvolvimento da aprendizagem. Os jogos e aplicativos das mesas digitais fazem com que a criança se aproprie dos conteúdos curriculares, desenvolva habilidades e sua autonomia, vivenciando o mundo imaginário como ponte para fortalecer seus conhecimentos.

O professor da sala de Atendimento Educacional Especializado- AEE tem um papel imprescindível no cotidiano escolar do discente, planejando atividades lúdicas com intencionalidade clara e objetiva que busque a reciprocidade no processo educativo, transcendendo o brincar como ato de aprender significativamente.

As mesas digitais proporcionam a criança com deficiência, por meio de seus aplicativos, um aprendizado divertido estabelecendo oportunidades que facilitam as práticas pedagógicas diante do desafio da escolarização.

Para permitir que essas ações sejam realmente inclusivas, se faz necessário que todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem estejam engajados, mediando as atividades com planejamento e responsabilidade para que a criança se aproprie dos conteúdos vivenciando a realidade através da ludopedagogia. “É preciso olhar o outro quebrando as barreiras atitudinais” ANA LÚCIA(2017), assim, a brincadeira se torna importante para seu desenvolvimento, propiciando o relacionamento social com outras crianças dentro e fora do ambiente escolar.

## Referências

CARNEIRO, Robson A. O. **Ludopedagogia: a arte de ensinar**. 2007. Disponível em: <http://meuartigo.brasilecola.com/pedagogia/ludopedagogia.htm>. Acesso em 05 de abril de 2017.

CORDAZZO, Sheila T. D. et al. **A Brincadeira e suas Implicações no Processo de Aprendizagem e Desenvolvimento**. In Estudos e Pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro: UERJ, 2007.

FROEBEL, Friedrich A. **A Educação do homem**. Tradução de Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência**. Editora Fundo de Cultura S/A. Lisboa, 1967.

SOBRAL, Alissandra S. S. et al. **A Ludopedagogia como Instrumento Pedagógico: o papel do professor nesse contexto**. Sergipe: 2011. Disponível em: <http://www.educonufs.com.br/>  
Acesso em 15 de abril de 2017.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdicovivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2 ed. Petrópolis, RJ:Vozes, 2011.