

## UM ESTUDO DE CASO SOBRE OS RESULTADOS DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS ATÍPICAS, NA CIDADE DE IPOJUCA.

Aline Maria Albuquerque <sup>1</sup>

### INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Este estudo investiga como atividades lúdicas impactam o aprendizado de crianças atípicas, com foco no trabalho com crianças da cidade de Ipojuca.

Ludicidade “é um conceito que está relacionado ao ato de brincar, de se divertir e de explorar o mundo de forma lúdica”, de acordo com a só escola (2023). De forma clara e objetiva, podemos interligar ludicidade e educação com o brincar enquanto aprende ou aprender brincando. Uma vez que, com brincadeiras e propostas bem articuladas, intencionalmente, as crianças aprendem de forma mais eficaz e com atenção, pois aprendem de forma divertida. O aprender de forma lúdica tem sido uma estratégia utilizada, pois apresenta resultados notórios, seja em ambiente escolar, clínica ou em casa, por exemplo. Para Kishimoto (2010, p.1, apud Souza, Gonçalves e Lima, 2023):

O brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá o poder à criança para tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, os outros e o mundo, repetir ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressar sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar.

Como pontua, Kishimoto (2010), “é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados”, quando interligados a um conteúdo educacional, por exemplo, é possível dar opções de escolha para a criança, bem como, estratégias de aprendizado lúdico, seja com jogos, recursos tecnológicos, mistérios, dinâmicas etc.

---

<sup>1</sup> Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, [lineipojuca@gmail.com](mailto:lineipojuca@gmail.com);

A importância desse estudo se deu após percepção de resultados positivos e concretos, após aulas lúdicas, quando professora, após projetos pedagógicos dinâmicos, como coordenadora e por sua vez, como psicopedagoga com atendimentos lúdicos e resultados importantes, diante pontuação das escolas que as crianças estão matriculadas, bem como o retorno de feedbacks pelos familiares, tendo em vista que, crianças com uma dificuldade pedagógica expressiva, exemplo: Criança 1: 7 anos, dificuldade escolar, dificuldade de comportamento em sala e na escola, não leitor, confunde letras e números, não tem o alfabeto consolidado. A criança citada foi exposta a uma avaliação dinâmica, tendo em vista as dificuldades de manusear papel, caneta, lápis ou qualquer outro recurso pedagógico. Após um período de sessões de avaliação, posteriormente de intervenção lúdica, a criança passou a ler, escrever, diminuir as adaptações escolares, até a alta psicopedagógica.

A fundamentação teórica deste trabalho baseia-se em autores que abordam a ludicidade como elemento essencial no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Os principais referenciais são: KISHIMOTO, Tizuko Morchida, cuja obra discute a importância dos brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, destacando o papel do lúdico na construção de saberes e na formação integral da criança (KISHIMOTO, 2010). Só Escola (2023), que apresenta uma definição atualizada de ludicidade, enfatizando seu significado como prática pedagógica que promove o aprendizado de forma prazerosa, interativa e significativa. Esses referenciais contribuem para a compreensão da ludicidade não apenas como recurso didático, mas como princípio estruturante das práticas pedagógicas voltadas à infância.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

Uma pesquisa de cunho qualitativo, um estudo de caso com crianças que fazem atendimento psicopedagógico na cidade de Ipojuca, com crianças com neurodivergências (TEA, TDAH). Os instrumentos realizados foram: Observações, entrevistas com educadores, registros de atividades lúdicas, avaliações.

As intervenções psicopedagógicas foram realizadas em ambiente individualizado, com foco na ludicidade como eixo metodológico. Os materiais utilizados incluíram jogos pedagógicos estruturados (como Uno, dominó, jogos das quatro operações, Torre de Hanói, quebra-cabeças), atividades de categorização como o jogo Stop, além de recursos gráficos (desenhos, desafios) e materiais concretos e simbólicos. Os métodos aplicados foram lúdicos e flexíveis, com brincadeiras previamente selecionadas de forma intencional, alinhadas aos objetivos terapêuticos. Também foram incorporadas atividades espontâneas escolhidas pela

criança, exigindo do profissional a construção imediata de propósitos pedagógicos e estratégias de mediação. Essa abordagem favoreceu o engajamento, a autonomia e a personalização do processo de aprendizagem.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

As intervenções lúdicas em ambiente psicopedagógico individualizado demonstraram efeitos positivos no desempenho global de crianças atípicas. Observou-se: Maior participação nas atividades, com adesão às propostas terapêuticas. Melhora na comunicação e interação social, fortalecendo vínculos e expressão emocional. Redução de comportamentos de evasão, como resistência e desatenção. Engajamento ampliado com conteúdos pedagógicos, com avanços em leitura, escrita e organização do pensamento.

Destaca-se o caso de uma criança com diagnóstico de TDAH - Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade e TEA - Transtorno do Espectro Autista, em uso contínuo de medicação, que iniciou o atendimento em abril de 2022 sem habilidades consolidadas de leitura, escrita ou reconhecimento de letras e números. Após um ano e meio de intervenções semanais, articuladas com escola, fonoaudióloga e psicóloga, a criança apresentou progressos significativos, culminando em sua alta psicopedagógica em dezembro de 2024.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto psicopedagógico, em ambiente individualizado, as intervenções lúdicas demonstraram eficácia significativa no processo de aprendizagem de crianças atípicas. Observou-se um aumento da participação nas atividades propostas, com maior receptividade e envolvimento nas sessões. As estratégias lúdicas favoreceram a melhora na comunicação e na interação social, ampliando as trocas entre criança e profissional, e promovendo maior expressão emocional. Houve uma redução de comportamentos de evasão, como resistência às tarefas e desorganização comportamental, indicando maior adaptação ao espaço terapêutico. Além disso, verificou-se um engajamento ampliado com os conteúdos pedagógicos, com progressos consistentes em habilidades de leitura, escrita e organização do pensamento, evidenciando o potencial da ludicidade como recurso clínico e educacional no atendimento psicopedagógico.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Aprendizagem, Adaptação.

## REFERÊNCIAS

Só escola, Ludicidade: o que é, significado, 2023. Disponível em: <https://soescola.com/glossario/ludicidade-o-que-e-significado#gsc.tab=0>, acesso em 25 de setembro de 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. In: Anais do seminário Nacional: Currículo em Movimento - perspectivas atuais. Belo Horizonte, 2010.