

Um estudo de caso sobre os resultados da ludicidade no processo de aprendizagem de crianças atípicas, na cidade de Ipojuca.

Aline Maria Albuquerque ¹

RESUMO

Com as dificuldades escolares das crianças atípicas, esse projeto teve como objetivo analisar a ludicidade no processo de aprendizagem de crianças atípicas. O público alvo são crianças que estavam em anos escolares, mas que não conseguiam acompanhar o conteúdo escolar no ano inserido. Tendo como principais referenciais, Paulo Freire onde afirma que “a inclusão acontece quando se aprende com as diferenças e não com as igualdades”, bem como Vygotsky, falando que “a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança”. Os resultados mostram o avanço das crianças no âmbito escolar, tanto no aspecto aprendizagem, bem como em outros: socialização em sala de aula, melhora do comportamento no ambiente escolar, melhoria dos resultados das avaliações avaliativas e, em um dos casos, a não adaptação das avaliações, tendo em vista que a criança (diagnóstico de Transtorno de Espectro Autista - TEA e Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade - TDAH), atualmente consegue acompanhar os conteúdos escolares, após uma intervenção lúdica.

Palavras-chave: Ludicidade, aprendizagem, adaptação.

¹ Pedagoga (2016) da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, Técnico em ABA, MBA em Gestão de Pessoas e Coaching, Professora da Faculdade Metropolitana da Grande Recife, lineipojuca@gmail.com;

