O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL



ANA CELIA ROSSI
Graduação em pedagogia pela UniBF Centro Universitário (2024); Professora de Educação Infantil no CEI Walter de Andrade.

RESUMO

O brincar ocupa lugar central no desenvolvimento infantil, sobretudo no contexto da Educação Especial, onde as práticas pedagógicas devem contemplar as singularidades e os ritmos individuais de cada criança. Este artigo tem como objetivo refletir sobre a importância do brincar como estratégia pedagógica no processo de inclusão escolar, evidenciando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e psicomotor dos estudantes com necessidades educacionais especiais. A pesquisa fundamenta-se em revisão bibliográfica de autores que discutem o papel do lúdico na educação, como Kishimoto, Antunes, Santos, Gonzaga, Vygotsky, Piaget, Winnicott, Luckesi, Rego e Oliveira, além das orientações presentes na Base Nacional Comum Curricular, na Lei Brasileira de Inclusão e na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. As discussões evidenciam que jogos e brincadeiras adaptadas favorecem a participação ativa dos alunos, estimulam a autonomia e fortalecem as interações sociais no ambiente escolar. Conclui-se que a utilização intencional do lúdico no planejamento pedagógico contribui para a construção de práticas educativas mais inclusivas, promovendo o desenvolvimento integral das crianças e ampliando as possibilidades de aprendizagem na Educação Especial.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Educação Especial; Inclusão escolar; Desenvolvimento infantil; Ludicidade; Mediação pedagógica.

INTRODUÇÃO

O brincar integra a experiência humana desde os primeiros anos de vida, constituindo uma

das formas mais genuínas de expressão, comunicação e aprendizagem disponíveis à criança. Por meio das brincadeiras, o sujeito em formação explora o mundo ao redor, constrói relações com seus pares, elabora conflitos internos e desenvolve competências que serão fundamentais ao longo de toda sua trajetória. Na infância, brincar não é apenas uma atividade espontânea: é uma necessidade biológica, psicológica e social que deve ser compreendida e valorizada pelo sistema educativo.

No contexto da Educação Especial, essa dimensão adquire ainda maior relevância. As crianças com necessidades educacionais especiais frequentemente apresentam dificuldades em acessar metodologias convencionais de ensino, o que exige que os educadores busquem alternativas mais dinâmicas e adaptadas. O brincar, por sua natureza flexível e motivadora, oferece possibilidades amplas de adaptação às especificidades de cada sujeito, favorecendo processos de aprendizagem mais significativos.

Mais do que uma simples atividade recreativa, o brincar representa um potente recurso pedagógico, capaz de integrar aspectos cognitivos, afetivos, motores e sociais no processo educativo. Para o dicionário Michaelis (2009), brincar envolve ações como divertir-se, representar papéis e imaginar situações — elementos que compõem o universo simbólico infantil e abrem caminho para aprendizagens diversas.

A legislação brasileira também reconhece a centralidade do lúdico na Educação Infantil. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas nessa etapa, afirmando que a criança aprende de forma integral por meio dessas experiências (BRASIL, 2017). Tal reconhecimento oficial reforça a responsabilidade do professor em planejar intencionalmente situações lúdicas que contemplem diferentes faixas etárias e perfis de aprendizagem.

No âmbito da inclusão, a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei n.º 13.146/2015) preconiza o direito à educação de qualidade para todos, reiterando a necessidade de práticas pedagógicas adaptadas que respeitem as diferenças e promovam a participação efetiva de cada estudante. Nesse cenário, o lúdico se apresenta como uma das estratégias mais eficazes para garantir essa participação de forma prazerosa e significativa.

Diante dessas considerações, o presente artigo tem como propósito analisar o brincar como estratégia pedagógica na Educação Especial, discutindo suas contribuições para o desenvolvimento integral da criança. Para tanto, foram revisadas obras de autores clássicos e contemporâneos que abordam a ludicidade e a educação inclusiva, bem como documentos normativos que orientam as práticas educativas no Brasil.

O texto está organizado em seções temáticas que abordam: os fundamentos teóricos do brincar; suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo; as dimensões emocional e social das atividades lúdicas; os aspectos psicomotores; e, por fim, o papel do professor como mediador dessas práticas.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO

Para compreender o papel do brincar no desenvolvimento infantil e na prática pedagógica, é necessário revisitar as principais perspectivas teóricas que sustentam essa discussão. Diferentes campos do conhecimento — da psicologia do desenvolvimento à pedagogia — contribuem para uma visão multidimensional da ludicidade como fenômeno educativo.

Na perspectiva histórico-cultural, Vygotsky (1998) atribui ao brincar uma função essencial na constituição do psiquismo humano. Para o autor, a brincadeira cria zonas de desenvolvimento proximal, nas quais a criança opera em um nível superior ao seu desenvolvimento real, antecipando conquistas que ainda estão em processo de construção. Ao brincar de “ser professora” ou “de médico”, por exemplo, a criança internaliza regras, papéis sociais e modos de agir que superam as limitações impostas pela sua idade e experiência concreta.

Jean Piaget, por sua vez, compreende o jogo como expressão direta das estruturas cognitivas da criança em cada estágio do desenvolvimento. O jogo simbólico, característico do período pré-operatório, permite que a criança assimile a realidade às suas estruturas internas, contribuindo para a consolidação do pensamento representacional. À medida que o desenvolvimento avança, os jogos de regras ganham destaque, favorecendo a socialização e a compreensão de normas coletivas (PIAGET, 1978).

Donald Winnicott, a partir de uma abordagem psicanalítica, defende que brincar é uma experiência criativa, um espaço potencial entre o mundo interno e o mundo externo onde a personalidade se organiza. Para Winnicott (1975), a brincadeira não apenas revela, mas também constitui o sujeito: é no ato de brincar que a criança se descobre e constrói sua identidade. Essa perspectiva reforça a importância de garantir espaços seguros e afetuosos para que a ludicidade ocorra de forma plena.

No campo pedagógico, Kishimoto (2011) aponta que o brincar é uma forma privilegiada de aprendizagem, pois possibilita à criança experimentar situações, testar hipóteses, errar sem punição e construir conhecimentos de maneira prazerosa. A autora distingue o jogo do brinquedo e da brincadeira, ressaltando que cada um desses elementos cumpre funções específicas no desenvolvimento e deve ser selecionado com critério pelo educador.

Luckesi (2014) amplia a noção de ludicidade ao afirmar que ela não se restringe às atividades físicas observáveis, mas envolve um estado interno de envolvimento total e prazeroso com a experiência vivida. Segundo o autor, uma atividade só pode ser considerada lúdica quando promove inteireza, ou seja, quando mobiliza a criança em sua integralidade — corpo, mente e emoções. Essa perspectiva é especialmente relevante na Educação Especial, onde o engajamento afetivo pode ser determinante para a aprendizagem.

A articulação entre essas diferentes abordagens revela que o brincar é, ao mesmo tempo, expressão, ferramenta de desenvolvimento e espaço de aprendizagem. Compreendê-lo em sua complexidade é o primeiro passo para que os educadores possam utilizá-lo com intencionalidade e eficácia nas práticas pedagógicas inclusivas.

O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

As atividades lúdicas desempenham papel fundamental no desenvolvimento cognitivo das crianças, pois estimulam a curiosidade, a imaginação e a capacidade de resolução de problemas. Em ambientes educacionais inclusivos, jogos e brincadeiras podem ser adaptados às necessidades individuais dos alunos, assegurando que todos participem de forma significativa e ativa.

Segundo Kishimoto (2011), o brincar constitui uma forma privilegiada de aprendizagem, pois permite que a criança desenvolva habilidades cognitivas, sociais e emocionais por meio da experimentação e da interação com o ambiente. Nesse processo, o conhecimento é construído de maneira mais natural e prazerosa, sem a pressão do desempenho formal, o que favorece especialmente os alunos com necessidades educacionais especiais.

O brincar favorece o desenvolvimento da linguagem, do raciocínio lógico e da criatividade. Ao participar de jogos que envolvem sequências, classificações e comparações, as crianças exercitam operações mentais básicas que constituem a fundação do pensamento lógico-matemático. Rego (1994), ao discutir as contribuições de Vygotsky para a educação, destaca que a linguagem e o pensamento se desenvolvem em estreita relação com as experiências sociais vividas pela criança, sendo o brincar um dos contextos mais ricos para essa articulação.

Para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), por exemplo, atividades lúdicas estruturadas podem funcionar como pontos de entrada para o desenvolvimento da comunicação e da atenção compartilhada. Jogos que envolvem troca de turnos, imitação e uso funcional de objetos estimulam habilidades que, nesse público, frequentemente precisam ser mediadas de forma intencional pelo educador.

Crianças com Deficiência Intelectual, por sua vez, beneficiam-se enormemente de atividades lúdicas que respeitam seu ritmo de aprendizagem e oferecem múltiplas oportunidades de repetição e exploração. O jogo permite que essas crianças revisitem conceitos de forma prazerosa, consolidando aprendizagens que em contextos mais formais poderiam gerar frustração e recusa.

Oliveira (2002) reforça que a mediação do adulto durante as atividades lúdicas é determinante para a qualidade das aprendizagens. Quando o professor atua como parceiro mais experiente, amplia as possibilidades cognitivas da criança ao introduzir novos elementos, fazer perguntas instigadoras e propor desafios progressivos. Essa interação qualificada transforma o brincar em uma poderosa ferramenta de desenvolvimento intelectual.

Quando as atividades lúdicas são planejadas com intencionalidade pedagógica, elas possibilitam que as crianças explorem diferentes formas de expressão e ampliem suas possibilidades de aprendizagem. No contexto da educação inclusiva, essas experiências contribuem para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e participativo, no qual cada criança pode desenvolver suas potencialidades respeitando seu próprio ritmo.

DIMENSÕES EMOCIONAIS E SOCIAIS DO BRINCAR

O brincar desempenha papel central no desenvolvimento emocional e social das crianças. Por meio das brincadeiras simbólicas, elas conseguem expressar sentimentos, representar situações do cotidiano e elaborar experiências vividas — inclusive aquelas que envolvem conflito, medo ou insegurança. Essa função elaborativa do brincar é especialmente relevante no contexto da Educação Especial, onde muitas crianças vivenciam situações de exclusão, rejeição ou incompreensão que demandam espaços seguros de expressão.

Winnicott (1975) afirma que a brincadeira é o território no qual a criança experimenta ser ela mesma, testando limites, construindo vínculos e desenvolvendo a capacidade de tolerar frustrações. Ao brincar com outras crianças, o sujeito aprende a negociar, a ceder e a afirmar-se — competências emocionais fundamentais para a vida em sociedade.

As atividades coletivas, como jogos em grupo e brincadeiras cooperativas, favorecem a construção de vínculos e estimulam o respeito às diferenças. Quando crianças com e sem deficiência participam juntas das mesmas atividades lúdicas, cria-se um contexto natural para o desenvolvimento da empatia e da solidariedade. Nesse sentido, o brincar inclusivo contribui não apenas para o desenvolvimento das crianças com necessidades especiais, mas para toda a turma.

De acordo com Santos (2014), metodologias que utilizam jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino e aprendizagem ao estimular atitudes como socialização, criatividade, autonomia e respeito mútuo. Dessa forma, o brincar apresenta-se como ferramenta importante para fortalecer relações interpessoais e promover a inclusão no ambiente escolar.

No âmbito da Educação Especial, a dimensão relacional do brincar adquire importância adicional quando se considera que muitas crianças com deficiências ou transtornos enfrentam dificuldades específicas na comunicação e na interação social. Para essas crianças, as brincadeiras adaptadas podem ser caminhos privilegiados de aproximação e conexão com seus pares. Jogos que favorecem a comunicação não verbal, por exemplo, criam pontes de interação que transcendem as barreiras linguísticas.

Sob essa perspectiva, o lúdico permite que as crianças se sintam mais seguras e confiantes para participar das atividades, favorecendo a construção de uma autoimagem positiva e ampliando suas possibilidades de interação social. A segurança emocional proporcionada pelo ambiente lúdico é, em si mesma, um fator terapêutico e pedagógico de grande relevância — especialmente para crianças que carregam histórias de insucesso escolar e rejeição social.

Também é importante destacar que as brincadeiras de faz de conta permitem que as crianças experimentem diferentes papéis sociais, construindo compreensão sobre a realidade que as cerca. Ao representar situações do cotidiano, a criança processa informações, organiza experiências e desenvolve a capacidade de tomar a perspectiva do outro — habilidade essencial para a convivência ética e democrática.

CONTRIBUIÇÕES PSICOMOTORAS DAS ATIVIDADES LÚDICAS

Outro aspecto relevante do brincar está relacionado ao desenvolvimento psicomotor. As atividades lúdicas que envolvem movimento corporal contribuem para o aprimoramento da coordenação motora, do equilíbrio, da lateralidade, da percepção espacial e da consciência corporal. Para crianças com necessidades educacionais especiais, essas experiências são frequentemente indispensáveis, pois subsidiam a integração entre corpo e mente, favorecendo o desenvolvimento global do indivíduo.

O desenvolvimento psicomotor está intimamente relacionado ao desenvolvimento cognitivo e emocional. Quando a criança organiza seus movimentos para alcançar um objetivo no jogo, ela não apenas exercita a musculatura, mas também planeja ações, antecipa consequências e coordena diferentes sistemas sensoriais. Essa integração sensório-motora constitui a base sobre a qual se constroem aprendizagens mais complexas, como a leitura e a escrita.

Antunes (2012) destaca que o jogo constitui um importante instrumento pedagógico, pois estimula novas descobertas, contribui para o desenvolvimento da personalidade e possibilita que o professor acompanhe e avalie o processo de aprendizagem de forma mais dinâmica. Para crianças com paralisia cerebral, síndromes genéticas ou outros comprometimentos motores, jogos que adaptam as demandas físicas às suas capacidades reais permitem que participem ativamente das experiências educativas sem exclusão ou superproteção.

A psicomotricidade relacional, abordagem que articula o movimento com os aspectos afetivos e relacionais do desenvolvimento, propõe que o corpo em movimento é sempre expressão do sujeito em relação ao mundo e ao outro. Nessa perspectiva, brincar com bolas, cordas, tecidos ou materiais de diferentes texturas oferece às crianças experiências sensoriais ricas que alimentam o desenvolvimento neurológico e psíquico.

Para crianças com Transtorno do Processamento Sensorial, frequentemente presente em quadros de autismo ou déficit de atenção, atividades lúdicas que oferecem estimulação sensorial controlada podem contribuir significativamente para a regulação do sistema nervoso. Jogos que envolvem pressão profunda, balanço ou manipulação de materiais de diferentes texturas ajudam essas crianças a organizar suas respostas ao ambiente, criando condições mais favoráveis para a aprendizagem.

Assim, o uso de atividades lúdicas no ambiente escolar não apenas favorece o desenvolvimento motor, mas também amplia as possibilidades de aprendizagem em suas múltiplas dimensões, tornando o processo educativo mais significativo, integrado e acessível para todos os alunos.

O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DAS PRÁTICAS LÚDICAS

A atuação do professor é essencial para que o brincar seja incorporado de forma significativa no processo educativo. Não basta disponibilizar brinquedos ou propor atividades isoladas: é neces-

sário que o educador compreenda a função pedagógica do brincar e planeje suas intervenções com intencionalidade, criatividade e sensibilidade para as necessidades dos alunos.

Cabe ao professor observar as interações das crianças durante as brincadeiras, identificar suas estratégias cognitivas, seus vínculos afetivos e suas dificuldades específicas. Essa observação atenta fornece informações valiosas para o planejamento pedagógico, permitindo que o educador adapte recursos, estratégias e objetivos de forma individualizada.

Gonzaga (2009) destaca que a qualidade do trabalho pedagógico está relacionada à capacidade do professor de planejar, mediar experiências e adaptar suas estratégias quando necessário. O educador que valoriza o lúdico em sua prática pedagógica contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e inclusivos, nos quais cada criança pode se desenvolver a partir de suas possibilidades reais.

A mediação pedagógica nas atividades lúdicas deve ser cuidadosa para não invadir o espaço de autonomia e iniciativa da criança. Segundo Vygotsky (1998), o professor que atua como parceiro mais experiente no contexto da zona de desenvolvimento proximal oferece o suporte necessário para que a criança avance além do que seria capaz sozinha, sem, no entanto, substituir sua agência no processo.

No contexto da Educação Especial, a adaptação dos recursos lúdicos é fundamental. Brinquedos com texturas diferenciadas, jogos com pictogramas, softwares educativos adaptados, jogos de encaixe de diferentes tamanhos e outros recursos modificados ampliam a acessibilidade das atividades e garantem que crianças com diferentes tipos de deficiência possam participar ativamente.

Além disso, a formação continuada dos professores em práticas lúdicas inclusivas é imprescindível. Muitos educadores não receberam em sua formação inicial os subsídios necessários para compreender e utilizar o brincar como estratégia pedagógica intencional. Programas de formação que abordem a ludicidade, a psicomotricidade, as tecnologias assistivas e os princípios da educação inclusiva contribuem para ampliar o repertório profissional dos docentes.

A Base Nacional Comum Curricular ressalta que as interações e as brincadeiras constituem eixos estruturantes das práticas pedagógicas na Educação Infantil, sendo fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças (BRASIL, 2017). Essa diretriz reafirma a responsabilidade institucional e docente de garantir espaços, tempos e materiais adequados para que o brincar aconteça com qualidade.

Sob essa perspectiva, o professor assume o papel de mediador das experiências de aprendizagem, promovendo situações que valorizem a participação, a criatividade e a autonomia dos estudantes. Ao integrar o lúdico ao planejamento de forma consciente e sistemática, o educador transforma a sala de aula em um ambiente verdadeiramente inclusivo, onde cada criança encontra possibilidades reais de se desenvolver e aprender.

BRINCADEIRAS ADAPTADAS E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

A adaptação de brincadeiras e a incorporação de tecnologias assistivas representam avanços significativos na garantia do direito ao brincar para todas as crianças. No contexto da Educação Especial, adaptar não significa simplificar ou reduzir, mas ajustar os recursos, o espaço, as regras e os objetivos das atividades para que sejam acessíveis às diferentes condições dos alunos.

A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) orienta que o Atendimento Educacional Especializado (AEE) deve oferecer recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos. Nesse contexto, os brinquedos e materiais lúdicos adaptados são parte integrante desse conjunto de recursos.

Entre as adaptações mais comuns, destacam-se: brinquedos com acionadores para crianças com limitações motoras graves; jogos com suporte visual e pictogramático para crianças com dificuldades de comunicação oral; materiais sensoriais enriquecidos para crianças com déficits visuais ou processamento sensorial atípico; jogos digitais acessíveis para crianças com diferentes perfis de aprendizagem.

As tecnologias digitais também ampliam significativamente as possibilidades lúdicas na Educação Especial. Aplicativos de comunicação aumentativa e alternativa, plataformas de jogos adaptados e ambientes virtuais de aprendizagem permitem que crianças com diferentes deficiências participem de experiências lúdicas ricas e estimulantes. Contudo, é fundamental que o uso das tecnologias seja mediado pedagogicamente e não substitua as experiências de interação presencial.

A construção de brinquedos adaptados com materiais acessíveis — como garrafas plásticas, botões, tecidos e papelão — também representa uma estratégia valiosa, pois envolve o professor na criação criativa de recursos e permite que as adaptações sejam personalizadas de acordo com as necessidades específicas de cada aluno. Essa prática articula criatividade docente, conhecimento pedagógico e compromisso com a inclusão.

Em suma, a combinação entre brincadeiras adaptadas e tecnologias assistivas expande consideravelmente o horizonte de possibilidades para a Educação Especial, reafirmando que o brincar é um direito de todas as crianças, independentemente de suas condições físicas, sensoriais, cognitivas ou emocionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar, quando integrado de forma consciente e intencional ao processo educativo, revela-se uma estratégia pedagógica essencial no contexto da Educação Especial. Ao longo deste artigo, evidenciou-se que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicomotor das crianças, contribuindo para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas, inclusivas e humanizadoras.

Os fundamentos teóricos examinados — das contribuições de Vygotsky, Piaget e Winnicott às perspectivas pedagógicas de Kishimoto, Antunes, Luckesi e Santos — convergem para uma compreensão do brincar como fenômeno multidimensional que extrapola a dimensão recreativa e se afirma como elemento central do desenvolvimento humano. Para crianças com necessidades educacionais especiais, essa centralidade se intensifica: o brincar pode ser, em muitos casos, a principal via de acesso ao conhecimento e à participação social.

A adaptação das atividades lúdicas e a incorporação de tecnologias assistivas ampliam as possibilidades de participação, garantindo que o direito ao brincar não seja restrito pelas condições individuais de cada criança. Ao mesmo tempo, a formação continuada dos professores em práticas lúdicas inclusivas é condição indispensável para que essas estratégias sejam implementadas com qualidade e intencionalidade pedagógica.

Conclui-se, portanto, que o brincar se consolida como uma ferramenta indispensável para a construção de uma educação mais inclusiva, sensível às diferenças e comprometida com o desenvolvimento integral de todos os estudantes. Investir na ludicidade como prática pedagógica é investir na dignidade, no potencial e no direito de aprender de cada criança — especialmente daquelas que encontram, no brincar, o caminho mais acolhedor para crescer e aprender.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 18. Ed. ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18. Ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. **Lei n.º 13.146, de 6 de julho de 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência.** Brasília: Presidência da República, 2015.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.** Brasília: Ministério da Educação/SEESP, 2008.

GONZAGA, R. R. N. **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil.** Revista Maringá em Pauta, Maringá, n. 10, p. 36-39, fev./abr. 2009.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e formação do educador.** Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MICHAELIS. **Michaelis moderno dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. 4. Ed. São Paulo: Scipione, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

REGO, T. C. Vygotsky: **uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Petrópolis: Vozes, 1994.

SANTOS, S. M. P. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial**. 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.