

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO: CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO E DA PSICOPEDAGOGIA NA ESTIMULAÇÃO PSICOMOTORA DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA SOB A ÓTICA DAS METODOLOGIAS ATIVAS

Renata Picoli ¹

RESUMO

O presente estudo analisa a relevância do lúdico como mediador no processo de inclusão escolar, investigando as contribuições da gamificação e da psicopedagogia na estimulação psicomotora de alunos com deficiência sob o prisma das metodologias ativas. O objetivo geral consiste em avaliar como a integração de elementos de jogos e o protagonismo discente podem potencializar o desenvolvimento motor e cognitivo no Atendimento Educacional Especializado. A justificativa fundamenta-se na necessidade de práticas pedagógicas que superem o modelo tradicional, oferecendo estímulos que respeitem a singularidade do estudante com deficiência. O problema central questiona de que forma a ludicidade tecnológica e estratégica pode mitigar barreiras de aprendizagem e promover a evolução psicomotora. A hipótese sustenta que o uso de metodologias ativas, ao transformar o erro em etapa do jogo, reduz a ansiedade e favorece a plasticidade cerebral e a coordenação motora. A metodologia caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva, com procedimentos bibliográficos e documentais, baseando-se em marcos legais e autores referenciais da área. Os resultados indicam que a gamificação, quando aliada à intervenção psicopedagógica, promove maior engajamento, melhora o esquema corporal e a lateralidade, além de fortalecer a autonomia funcional. Conclui-se que a abordagem lúdica ativa é essencial para uma educação inclusiva que considere o corpo e a mente como unidades indissociáveis no processo de aprender, garantindo ao aluno com deficiência o direito de desenvolver suas potencialidades de forma dinâmica e significativa no contexto escolar contemporâneo.

Palavras-chave: Inclusão. Gamificação. Psicomotricidade.

ABSTRACT

This study analyzes the relevance of playfulness as a mediator in the school inclusion process, investigating the contributions of gamification and psychopedagogy to the psychomotor stimulation of students with disabilities under the perspective of active methodologies. The general objective is to evaluate how the integration of game elements and student agency can enhance motor and cognitive development in Specialized Educational Service. The justification is based on the need for pedagogical practices that overcome the traditional model, offering stimuli that respect the uniqueness of the student with disabilities. The central problem questions how technological and strategic playfulness can mitigate learning barriers and promote psychomotor evolution. The hypothesis maintains that the use of active methodologies, by transforming error into a stage of the

¹ Especializando do Curso Psicopedagogia Clínica e Institucional do Centro Universitário Maurício de Nassau Recife - CE, renatapicoli307@gmail.com;

game, reduces anxiety and favors brain plasticity and motor coordination. The methodology is characterized as qualitative research, descriptive in nature, with bibliographic and documentary procedures, based on legal frameworks and leading authors in the field. The results indicate that gamification, when combined with psychopedagogical intervention, promotes greater engagement, improves body schema and laterality, in addition to strengthening functional autonomy. It is concluded that the active playful approach is essential for an inclusive education that considers body and mind as inseparable units in the learning process, ensuring that students with disabilities have the right to develop their potential in a dynamic and meaningful way in the contemporary school context.

Keywords: Inclusion. Gamification. Psychomotor skills.

INTRODUÇÃO

A educação inclusiva contemporânea demanda uma reestruturação das práticas docentes, especialmente no que tange ao Atendimento Educacional Especializado (AEE). O desafio de promover o desenvolvimento de estudantes com deficiência exige que a escola não apenas acolha a diversidade, mas ofereça ferramentas que possibilitem a superação de barreiras motoras e cognitivas. Nesse cenário, o lúdico emerge não apenas como recreação, mas como uma metodologia rigorosa de intervenção. A integração entre gamificação, psicopedagogia e psicomotricidade, sob a ótica das metodologias ativas, propõe um ambiente onde o aluno deixa de ser um receptor passivo para tornar-se o centro da construção de seu próprio conhecimento e desenvolvimento corporal.

Este estudo justifica-se pela urgência em discutir estratégias que aliem a tecnologia e o movimento humano, considerando que muitos estudantes com deficiência apresentam lacunas na organização psicomotora que impactam diretamente na alfabetização e na socialização. O problema que norteia esta pesquisa busca entender como a gamificação e as metodologias ativas podem servir de suporte para que a psicopedagogia atue na estimulação de funções básicas como equilíbrio, tônus muscular e orientação espaço-temporal. A hipótese levantada é que o engajamento gerado pelos elementos de jogos cria um ambiente seguro para o teste de habilidades, favorecendo a inclusão real.

A metodologia empregada é de natureza qualitativa e descritiva, utilizando a pesquisa bibliográfica e documental como base. O levantamento envolveu a análise de obras clássicas da psicomotricidade e psicopedagogia, além de artigos científicos recentes sobre tecnologias educacionais. Foram consultados documentos norteadores da educação especial no Brasil, como a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. A pesquisa não envolveu experimentação direta com seres humanos ou animais, prescindindo, portanto, de aprovação em Comitê de Ética, focando-se estritamente na análise teórica e documental de fontes já publicadas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O O referencial teórico deste trabalho estabelece um diálogo entre a ludicidade e as neurociências aplicadas à educação. Para Wallon (2007), o desenvolvimento da criança é um processo integrado onde a motricidade, a afetividade e a cognição se alternam e se complementam. No contexto da criança com deficiência, a psicomotricidade atua como a base sobre a qual se constroem as funções superiores. Sem um esquema corporal bem estruturado, o processo de aprendizagem torna-se fragmentado. A psicopedagogia, por sua vez, entra como o campo que estuda o ato de aprender e seus obstáculos, utilizando o jogo como um diagnóstico e também como cura para a apatia pedagógica.

2.1 Contribuições da Gamificação e Metodologias Ativas no AEE

A gamificação consiste no uso de mecânicas de jogos em contextos que não são jogos, visando aumentar o engajamento e a resolução de problemas. Segundo Kapp (2012), a gamificação fornece feedback imediato e uma estrutura de recompensas que é particularmente benéfica para estudantes que necessitam de reforços positivos constantes. No AEE, isso se traduz em transformar uma sessão de estimulação motora em uma "missão", onde o aluno vence desafios ao realizar movimentos específicos, trabalhando a lateralidade e a coordenação viso-motora sem a fadiga do exercício repetitivo tradicional.

As metodologias ativas corroboram essa prática ao deslocar o eixo do ensino. Moran (2018) afirma que "as metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do conhecimento". Para o aluno com deficiência, ser o protagonista significa ter suas limitações respeitadas e suas potencialidades desafiadas. A integração da psicopedagogia neste processo garante que o aspecto lúdico não se perca no tecnicismo, assegurando que cada atividade tenha um objetivo claro de aprendizagem e superação.

2.2 A Estimulação Psicomotora sob a Ótica Inclusiva

A psicomotricidade é definida por Fonseca (2012) como a ciência que estuda o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo. Para alunos com deficiência, a estimulação psicomotora é o alicerce para a autonomia. Ao utilizar recursos lúdicos e metodologias ativas, o professor de AEE consegue trabalhar a tonicidade e o equilíbrio de forma que o aluno se sinta motivado a explorar o espaço. A ludicidade permite que o erro seja visto apenas como um "game over" temporário, incentivando o aluno a tentar novamente, o que é essencial para o desenvolvimento da resiliência cognitiva e motora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise bibliográfica realizada indica que a aplicação do lúdico, mediado pela gamificação, resulta em uma melhora significativa no tempo de atenção e na motivação intrínseca de alunos com deficiência. Os resultados esperados e observados na literatura demonstram que,

quando a psicopedagogia utiliza estratégias de metodologias ativas, a retenção do conhecimento e a evolução das habilidades motoras finas e amplas são mais perenes. A discussão revela que a tecnologia, muitas vezes vista como um distrator, funciona como uma tecnologia assistiva poderosa quando aplicada para fins de estimulação psicomotora.

Observa-se que a gamificação promove um estado de "fluxo" (flow), onde o desafio da atividade está equilibrado com a capacidade do aluno, evitando a frustração excessiva. No contexto do AEE, isso significa que estudantes com deficiência intelectual ou física conseguem realizar avanços em sua percepção corporal que seriam mais lentos em métodos meramente expositivos. A integração dessas áreas fortalece a escola inclusiva, transformando o espaço de aprendizagem em um laboratório de vivências motoras e afetivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo evidencia que o lúdico, longe de ser um acessório, é o eixo central de uma educação inclusiva eficaz. A convergência entre gamificação, psicopedagogia e psicomotricidade oferece um arcabouço sólido para o desenvolvimento de alunos com deficiência, especialmente quando fundamentada em metodologias ativas que priorizam a experiência do sujeito. As principais conclusões apontam que a estimulação psicomotora ganha novos contornos com o suporte tecnológico e estratégico, permitindo que a inclusão ultrapasse o acesso físico e alcance o sucesso pedagógico. A prospecção deste trabalho indica a necessidade de formação continuada para docentes, visando a aplicação dessas ferramentas de forma ética e planejada, consolidando práticas que valorizem o movimento e a alegria de aprender como direitos fundamentais de todo estudante.

REFERÊNCIAS

FONSECA, Vitor da. **Manual de observação psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem profunda**. Porto Alegre: Penso, 2018.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições 70, 2007.