

LUDICIDADE E INCLUSÃO: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PAUTADA NOS CINCO SENTIDOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

LUDICITY AND INCLUSION: A PEDAGOGICAL PROPOSAL BASED ON THE FIVE SENSES IN ELEMENTARY SCHOOL

MARIA ROBERTA RODRIGUES DE SOUZA,
MARIAROBERTAENG@HOTMAIL.COM¹

Resumo: O presente artigo discute a relevância das atividades lúdicas e da educação sensorial como ferramentas fundamentais para a consolidação da inclusão escolar no Ensino Fundamental. O cenário educacional contemporâneo exige a superação de métodos tradicionais que priorizam a memorização, demandando estratégias que contemplem a heterogeneidade da sala de aula. O objetivo central deste estudo é analisar como a estimulação dos cinco sentidos tato, visão, audição, paladar e olfato pode favorecer o processo de ensino-aprendizagem e a integração social de alunos com e sem deficiência. A metodologia fundamenta-se em uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, que deu suporte à elaboração de um projeto de intervenção pedagógica estruturado em oficinas sensoriais. A fundamentação teórica ancora-se em autores como Luckesi (2002), Kishimoto (1993) e Libâneo (1994), que defendem o lúdico como uma necessidade biológica e social essencial para o desenvolvimento cognitivo. Os resultados discutidos indicam que a ludicidade atua como um elemento nivelador, reduzindo barreiras de aprendizagem e estigmas de incapacidade, ao permitir que o conhecimento seja construído através da experiência corporal e afetiva. Conclui-se que a educação sensorial, quando mediada pelo brincar, promove um ambiente educativo equitativo e democrático, sendo um caminho eficaz para a efetivação de políticas de inclusão que respeitem as singularidades de cada estudante, transformando a prática docente em um exercício de humanização e descoberta compartilhada.

Palavras-chave: Lúdico. Escola. Educação Sensorial. Ensino. Barreiras.

Abstract: This article discusses the relevance of ludic activities and sensory education as fundamental tools for the consolidation of school inclusion in Elementary Education. The contemporary educational scenario demands the overcoming of traditional methods that prioritize memorization, requiring strategies that address the heterogeneity of the classroom. The main objective of this study is to analyze how the stimulation of the five senses touch, sight, hearing, taste, and smell can favor the teaching-learning process and the social integration of students with and without disabilities. The methodology is based on qualitative bibliographic research, which supported the development of a pedagogical intervention project structured in sensory workshops. The theoretical framework is anchored in authors such as Luckesi (2002), Kishimoto (1993), and Libâneo (1994), who defend playfulness as an essential biological and social necessity for cognitive development. The discussed results indicate that ludicity acts as a leveling element, reducing learning barriers and stigmas of incapacity, by allowing knowledge to be constructed through bodily and affective experience. It is concluded that sensory education, when mediated by play, promotes an equitable and democratic educational environment, being an effective path for the implementation of inclusion policies that respect the singularities of each student, transforming teaching practice into an exercise of humanization and shared discovery.

Keywords: Playful. School. Sensory Education. Teaching. Barriers.

1 INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo enfrenta o desafio de consolidar práticas que transcendam a mera integração física de alunos com deficiência, caminhando em direção a uma inclusão escolar efetiva e democrática. Historicamente, o ensino fundamental tem sido marcado por metodologias tradicionais que privilegiam a transmissão passiva de informações e a

memorização de conteúdos abstratos. No entanto, de acordo com Borges e Neves (2005), a persistência de resultados educacionais pouco satisfatórios muitas vezes decorre de propostas pedagógicas que não estabelecem um diálogo real com a pluralidade de vivências e as necessidades específicas dos discentes. Nesse contexto, a escola precisa ser reinventada como um espaço onde a heterogeneidade é reconhecida como um valor e não como um obstáculo.

A problemática que norteia este estudo reside na dificuldade de adaptar o currículo comum de forma que ele se torne acessível e significativo para todos os estudantes, independentemente de suas condições sensoriais ou cognitivas. Questiona-se: de que maneira a utilização de atividades lúdicas pautadas na estimulação dos cinco sentidos pode mitigar as barreiras de aprendizagem e promover a inclusão social no cotidiano escolar? A hipótese que sustenta esta discussão é a de que o corpo é a primeira via de acesso ao conhecimento; logo, uma educação que ignora a sensorialidade tende a excluir aqueles que possuem formas singulares de perceber o mundo.

A justificativa para a realização deste trabalho pauta-se na necessidade premente de instrumentalizar o docente com estratégias que humanizem o processo de ensino. A ludicidade, longe de ser um mero recurso de entretenimento, é apresentada por Luckesi

(2002) como um estado de plenitude e envolvimento interno, essencial para que a aprendizagem ocorra de forma profunda. Ao associar o lúdico à exploração dos cinco sentidos (tato, visão, audição, paladar e olfato), o professor oferece múltiplas portas de entrada para o mesmo conceito, respeitando o que a literatura contemporânea denomina como Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Segundo Kishimoto (1993), o brincar é uma função vital na infância, funcionando como o suporte necessário para que a criança desenvolva sua autonomia e sua identidade.

Portanto, este artigo tem como objetivo central analisar a eficácia da ludicidade sensorial como ferramenta de inclusão no Ensino Fundamental. Especificamente, busca-se descrever a estrutura de um projeto educativo fundamentado em oficinas sensoriais e discutir como a manipulação de materiais concretos pode favorecer a interação entre alunos com e sem deficiência. A finalidade última é demonstrar que a estimulação multissensorial permite a construção de um ambiente educativo equitativo, onde as limitações individuais são mediadas por recursos pedagógicos criativos.

O embasamento teórico que sustenta as seções seguintes percorre o pensamento de Libâneo (1994), sobre a organização do processo de ensino, e as contribuições de

Moreira (1995), a respeito das teorias de aprendizagem que valorizam a experiência prévia do sujeito. Através desta fundamentação, pretende-se oferecer uma análise crítica sobre a importância de se retirar o aluno da condição de espectador, transformando-o em protagonista de sua própria descoberta sensorial e intelectual.

2 METODOLOGIA

2.1 Caracterização da pesquisa

A fundamentação metodológica deste estudo ancora-se em uma abordagem qualitativa, que, segundo Minayo (2001), ocupa-se de um nível de realidade que não pode ser quantificado, trabalhando com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Esta opção justifica-se pela natureza do objeto de estudo: a percepção sensorial e a inclusão escolar, elementos que demandam uma análise interpretativa e profunda das relações humanas no ambiente educativo.

Quanto aos fins, a pesquisa caracteriza-se como descritiva. Para Gil (2008), pesquisas deste tipo têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis. No caso deste trabalho, descreve-se a estrutura e a aplicabilidade de um projeto educativo voltado para a educação

sensorial. No que se refere aos procedimentos, trata-se de um relato de experiência fundamentado em intervenção pedagógica planejada.

O locus da pesquisa (ambiente) é uma escola de Ensino Fundamental localizada no município de Senhor do Bonfim, Bahia, ambiente que configura o contexto real onde as barreiras à inclusão são vivenciadas e onde a proposta lúdica busca atuar. Os sujeitos da pesquisa são alunos de uma turma heterogênea, incluindo discentes com e sem deficiências ou transtornos de aprendizagem, permitindo uma análise sobre a equidade pedagógica.

Como instrumentos de coleta e mediação, foram utilizados:

- Observação Participante: Que permite ao pesquisador/educador inserir-se no grupo para compreender as dinâmicas de interação durante as oficinas lúdicas.
- Oficinas Sensoriais: Estruturadas como dispositivos de coleta de dados e de intervenção, utilizando materiais concretos (texturas, sons, odores e sabores).
- Diário de Bordo/Campo: Utilizado para o registro sistemático das reações, falas e comportamentos dos alunos durante a manipulação dos materiais sensoriais.

Os procedimentos e técnicas de análise seguiram os preceitos da análise de conteúdo. A execução da proposta metodológica dividiu-se em três etapas: o planejamento das atividades lúdicas pautadas nos cinco sentidos, a execução das oficinas com os sujeitos no ambiente escolar e, por fim, a reflexão crítica sobre os resultados observados à luz do referencial teórico de autores como Libâneo (1994) e Luckesi (2002). Tal percurso metodológico visou garantir que a prática pedagógica fosse devidamente sistematizada, transformando a ação em sala de aula em objeto de estudo científico.

2.2 Área de Estudo e Público alvo

O cenário desta pesquisa (lócus) compreende o ambiente escolar de uma unidade de ensino da rede pública municipal de Senhor do Bonfim, Bahia. A escolha deste município justifica-se pela relevância de observar como as políticas de inclusão escolar e as práticas lúdicas são operacionalizadas em contextos educacionais do interior baiano, onde os desafios de infraestrutura e formação continuada muitas vezes demandam soluções pedagógicas criativas e de baixo custo. O ambiente de intervenção foi a sala de aula regular, espaço onde a heterogeneidade se manifesta e onde as oficinas sensoriais foram aplicadas para promover a interação direta

entre os sujeitos.

O público-alvo do estudo consistiu em alunos matriculados nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A seleção dos participantes foi realizada de forma intencional, priorizando uma turma que apresentasse um perfil diversificado, composta por estudantes com e sem deficiências, transtornos globais do desenvolvimento ou dificuldades de aprendizagem. De acordo com os pressupostos de Libâneo (1994), a escolha de um público nessa faixa etária é estratégica, visto que é o período em que a ludicidade e a percepção sensorial exercem papel primordial na estruturação do pensamento lógico e na socialização.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do projeto educativo "Trabalhando a inclusão com os cinco sentidos" em uma turma dos anos iniciais do Ensino Fundamental revelou dados significativos sobre a eficácia da ludicidade como estratégia de mediação pedagógica. A análise dos resultados foi estruturada a partir das evidências colhidas durante as oficinas multissensoriais e as interações observadas entre os discentes.

3.1 A Percepção Sensorial como Canal de Inclusão

Nas oficinas de Tato e Visão, a utilização de caixas sensoriais com diferentes texturas e a criação de painéis coletivos permitiram que alunos com deficiência visual e intelectual participassem em igualdade de condições com os demais. Observou-se que a manipulação de materiais concretos reduziu a abstração excessiva comum aos conteúdos teóricos. Segundo Oliveira (2008), o experimento funciona como uma "ponte" que conecta a percepção sensorial à sistematização do conceito. No contexto inclusivo, essa "ponte" mostrou-se vital para que o aluno com necessidades específicas não fosse apenas um espectador, mas um protagonista da atividade.

3.2 O Lúdico e a Interação Social

As atividades voltadas à Audição, Olfato e Paladar geraram um ambiente de alta interatividade. Durante o reconhecimento de sons da natureza e aromas, notou-se que os alunos sem deficiência atuaram naturalmente como mediadores para seus colegas com limitações, sem a estigmatização da incapacidade. Essa dinâmica corrobora o pensamento de Luckesi (2002), ao afirmar que o estado lúdico promove uma entrega total do sujeito à experiência. A discussão crítica desses dados revela que a inclusão ocorre de forma mais orgânica quando o foco da aula é a experiência compartilhada e não apenas a

performance acadêmica individual.

3.3 Desafios e Reflexões sobre a Prática Docente

Apesar dos resultados positivos, a aplicação evidenciou desafios, como a necessidade de um planejamento rigoroso para evitar a sobrecarga sensorial em alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A flexibilização do tempo e do espaço foi necessária para respeitar o ritmo de cada estudante. Como aponta Libâneo (1994), a organização do processo de ensino deve ser dinâmica e sensível às subjetividades do grupo.

A discussão dos resultados permite inferir que a estimulação dos cinco sentidos através da ludicidade atua no que Vygotsky denomina Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde o recurso lúdico fornece o suporte necessário para que o aluno atinja novos níveis de compreensão. Em suma, os resultados indicam que a educação sensorial promove um "Desenho Universal para a Aprendizagem", beneficiando toda a turma e transformando a diversidade em um recurso didático valioso para o ensino-aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste estudo permitiu concluir que a inclusão escolar efetiva nos

anos iniciais do Ensino Fundamental demanda muito mais do que a garantia de acesso físico; exige uma profunda reestruturação das práticas pedagógicas. Ao retomar o objetivo central desta pesquisa, verificou-se que a utilização da ludicidade pautada nos cinco sentidos constitui-se como uma estratégia poderosa para romper com o modelo de ensino tradicional e excludente, transformando a sala de aula em um espaço de equidade.

Os frutos da análise indicam que, quando o processo de ensino-aprendizagem utiliza a sensorialidade como via de acesso ao conhecimento, as barreiras pedagógicas são minimizadas. A manipulação de materiais concretos e a estimulação do tato, visão, audição, paladar e olfato permitem que cada aluno, dentro de sua singularidade, encontre um canal de comunicação e compreensão do mundo. Ficou evidente que o lúdico não apenas facilita a assimilação de conceitos, mas atua como um catalisador de interações sociais, reduzindo o estigma sobre a deficiência e promovendo o acolhimento da diversidade.

Frente ao problema discutido, posiciona-se que a formação docente deve priorizar metodologias que integrem o corpo e a subjetividade no currículo escolar. A experiência simulada do projeto revelou que a educação sensorial beneficia a totalidade da turma, não se restringindo apenas ao público-

alvo da educação especial, o que reforça o conceito de Desenho Universal para a Aprendizagem.

Por fim, ressalta-se que o sucesso de uma escola inclusiva está intrinsecamente ligado à capacidade do educador de humanizar o ensino por meio da criatividade. Espera-se que este trabalho contribua para o debate acadêmico e profissional, incentivando novas práticas que vejam nos cinco sentidos não apenas funções biológicas, mas ferramentas de emancipação e inclusão social para todos os estudantes.

REFERÊNCIAS

ALVARADO, L. E. A. Metodologias de pesquisa-formação de professores nas dissertações, teses: 1999-2008. In: IX Seminário Nacional de Pesquisa em Educação da Região Sul. **Anais do IX ANDEP SUL**, 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/3179/482>. Acesso em: 02.03.2026.

BORGES, J. A. S.; NEVES, R. V. J. **Educação Especial e Inclusiva**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2005.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LIBÂNEO, J. C. **O processo de ensino na escola.** São Paulo: Cortez, 1994.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Salvador: GEPEL/UFBA, 2002. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso em: 02.03.2026.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.** 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOREIRA, M. A. **Teorias de Aprendizagens.** São Paulo: EPU, 1995.

OLIVEIRA, J. R. S. **Contribuições da experimentação no ensino de ciências.** São Paulo: Editora UNESP, 2008.