



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

AUDICLÉCIA SHEYLA AMARAL DE BULHÕES

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA INCLUSÃO DE
ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NA
ESCOLA HILDA NEVES DE LUCENA- CUITEGI PB**

MAMANGUAPE/PB 2025

AUDICLÉCIA SHEYLA AMARAL DE BULHÕES

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA INCLUSÃO DE
ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NA
ESCOLA HILDA NEVES DE LUCENA- CUITEGI PB**

Trabalho de Conclusão de Curso-
Monografia, apresentado ao Curso
de Pedagogia do Campus-IV da
UFPB, como parte de requisito para a
obtenção de título de graduação em
Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr^a Francymara
Antonino Nunes de Assis.

MAMANGUAPE/PB 2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

B933i Bulhões, Audiclécia Sheyla Amaral de.

A importância do uso de jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais na escola Hilda Neves de Lucena - Cuitegi PB / Audiclécia Sheyla Amaral de Bulhões. - Mamanguape, 2025.

53 f.

Orientação: Francymara Antonino Nunes de Assis.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAE.

1. Educação inclusiva. 2. Necessidades especiais. 3. Jogos pedagógicos. 4. Desenvolvimento infantil. I. Assis, Francymara Antonino Nunes de. II. Título.

UFPB/CCAE

CDU 376:796(813.3)

AUDICLÉCIA SHEYLA AMARAL DE BULHÕES

**A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA INCLUSÃO DE
ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NA
ESCOLA HILDA NEVES DE LUCENA- CUITEGI PB**

Trabalho de Conclusão de Curso - Monografia, apresentado ao Curso de Pedagogia do Campus-IV da UFPB, como parte do requisito para a obtenção de título de graduação em Pedagogia.

Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente
 **FRANCYMARA ANTONINO NUNES DE ASSIS**
Data: 14/05/2025 12:09:58-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dr.^a Francymara Antonino Nunes de Assis - UFPB – Orientadora

Documento assinado digitalmente
 **FRANCISCA TEREZINHA OLIVEIRA ALVES**
Data: 13/05/2025 09:26:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dr.^a Francisca Terezinha Oliveira Alves – UFPB – Examinador 1

Documento assinado digitalmente
 **JOEL ARAUJO QUEIROZ**
Data: 03/06/2025 12:40:05-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr Joel Araújo Queiroz – UFPB – Examinador 2

Mamanguape, 29 de Abril de 2025

“Brincar é aprender com alegria; no jogo, a criança descobre o mundo e, com ele, descobre a si mesma.”

— Autor desconhecido

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos que sonham com uma educação que acolhe.

Às crianças, em especial ao meu filho Augusto Bernardo Amaral de Bulhões, que com seus olhares curiosos e sorrisos verdadeiros, me ensinaram que cada gesto de afeto também é aprendido.

Aos que acreditam na força do brincar, no poder do simples e na beleza das diferenças. E a Deus, que em silêncio me guiou quando as palavras faltaram.

Este trabalho é por vocês, por nós, e por um mundo onde todos possam aprender lado a lado, com dignidade e alegria.

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho representa muito mais do que a conclusão de uma etapa acadêmica. É o reflexo de uma jornada repleta de desafios, aprendizados e pessoas especiais que caminharam ao meu lado.

Agradeço, primeiramente, a Deus, pela sabedoria, paciência e força nos momentos de incerteza.

Agradeço à minha família pela contribuição e suporte durante a realização deste trabalho. Aos meus professores e orientadores, pela partilha do conhecimento, pela escuta atenta e pelas contribuições fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos colegas de curso, pelas trocas, pelos risos e pelo apoio mútuo ao longo dessa trajetória.

À Escola Hilda Neves de Lucena e a todos os profissionais envolvidos, por abrirem as portas para esta pesquisa e por acreditarem na importância de uma educação inclusiva e transformadora.

E, com carinho especial, agradeço às crianças com necessidades especiais que inspiraram este estudo — seus gestos, olhares e descobertas me ensinaram mais do que qualquer livro.

A todos que, de alguma forma, fizeram parte dessa caminhada: minha eterna gratidão.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a relevância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento educacional, motor, cognitivo e socioemocional de crianças com necessidades especiais no ambiente escolar, com foco na turma do 1º ano da Escola Hilda Neves de Lucena, em Cuitegi-PB. A pesquisa destaca o potencial dos jogos pedagógicos como estratégias inclusivas que promovem a participação ativa e significativa desses alunos, contribuindo para sua integração e desenvolvimento integral. Fundamentado em autores como Vygotsky, Brougère, Aranha e Froebel, o estudo reforça a importância do brincar como uma atividade essencial para a aprendizagem e a formação humana. Apesar dos benefícios reconhecidos, são apontados desafios relacionados à falta de recursos, à formação docente e à resistência institucional. A estrutura do trabalho contempla um referencial teórico sobre inclusão escolar, o uso de jogos pedagógicos, um estudo de caso na escola citada e a análise de dados obtidos por meio de uma abordagem qualitativa. Ao abordar lacunas existentes na literatura científica, a pesquisa pretende contribuir para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais equitativas, eficazes e centradas no aluno, promovendo uma educação de qualidade para todos.

Palavras-chave: Educação inclusiva; Jogos pedagógicos; Necessidades especiais; Desenvolvimento infantil; Aprendizagem lúdica.

ABSTRACT

This study aims to analyze the relevance of games and playful activities in the educational, motor, cognitive, and socioemotional development of children with special needs in the school environment, focusing on the 1st-grade class at Hilda Neves de Lucena School in Cuitegi-PB, Brazil. The research highlights the potential of educational games as inclusive strategies that foster the active and meaningful participation of these students, contributing to their integration and holistic development. Grounded in theorists such as Vygotsky, Brougère, Aranha, and Froebel, the study reinforces the importance of play as an essential activity for learning and human development. Despite the recognized benefits, challenges such as lack of resources, insufficient teacher training, and institutional resistance are discussed. The structure of the work includes a theoretical framework on school inclusion, the use of educational games, a case study, and data analysis through a qualitative approach. By addressing existing gaps in the scientific literature, this research seeks to strengthen more equitable, effective, and student-centered pedagogical practices, promoting quality education for all.

Keywords: Inclusive education; Educational games; Special needs; Child development; Playful learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	A INCLUSÃO ESCOLAR E O ACESSO A EDUCAÇÃO DE QUALIDADE	14
2.1	EDUCAÇÃO INCLUSIVA	20
2.2	O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS	22
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	30
3.1	CAMPO DE PESQUISA.....	31
3.2	OS JOGOS PEDAGÓGICOS E A INCLUSÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA HILDA NEVES DE LUCENA	32
3.3	RESULTADOS E DISCUSSÕES	43
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
	REFERENCIAS.....	47

1 INTRODUÇÃO

A inclusão escolar de alunos com necessidades especiais é um tema de extrema relevância no contexto educacional contemporâneo, exigindo a aplicação de estratégias pedagógicas diversificadas. Nesse sentido, os jogos pedagógicos têm se mostrado ferramentas valiosas para promover a integração e o desenvolvimento cognitivo, motor e social desses estudantes.

De acordo com Vygotsky (1998), os jogos facilitam a aprendizagem ao criar um ambiente de interação e mediação, que é essencial para o desenvolvimento das crianças. A Escola Hilda Neves de Lucena, em Cuitegi-PB, destaca-se ao utilizar esses recursos na turma do 1º ano, buscando proporcionar um ambiente de aprendizagem colaborativa para todos. A inclusão escolar de alunos com necessidades especiais no contexto educacional é um desafio que demanda abordagens pedagógicas inovadoras e inclusivas.

Diante das diversas barreiras e dificuldades enfrentadas por esses alunos, é essencial buscar estratégias que promovam sua participação ativa, desenvolvimento integral e aprendizagem significativa. Nesse sentido, o uso de jogos pedagógicos emerge como uma ferramenta promissora, capaz de proporcionar experiências educativas enriquecedoras e acessíveis para todos os estudantes, independentemente de suas habilidades e limitações.

Autores como Aranha (2010), enfatizam que a educação inclusiva não se limita em uma simples observância mecânica da lei. Antes de tudo, demanda uma mudança de postura e de concepção por parte dos sistemas educacionais. Sendo assim, todas as modificações necessárias devem envolver atitudes, visões, organização e sobretudo medidas de operacionalização da atividade educacional.

Segundo Brougère (2004), desde os primeiros anos de vida a criança passa por grandes transformações físicas, é claro, mas também por profundas modificações de suas habilidades motoras ou de linguagem para citar as mais visíveis; é isso que temos o costume de chamar de desenvolvimento ou aprendizagem. Há jogos que constituem uma categoria específica, como o jogo educativo, desenvolvido por longo tempo sobre suportes tradicionais (papel, papelão, plástico) e que hoje é amplamente representado por formas eletrônicas e de multimídia.

Ao longo das últimas décadas, tem-se observado um crescente interesse pelo potencial dos jogos pedagógicos na promoção da inclusão de alunos com necessidades especiais. Esses jogos pedagógicos oferecem uma variedade de benefícios, desde o estímulo ao desenvolvimento cognitivo e motor até a promoção da interação social, autoestima e autonomia dos alunos. Além disso, os jogos pedagógicos são altamente adaptáveis e podem ser personalizados para atender às necessidades individuais de cada aluno, proporcionando um ambiente educacional mais inclusivo e acolhedor.

No entanto, apesar do reconhecimento de sua importância, ainda há desafios a serem enfrentados no que diz respeito à implementação eficaz dos jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades especiais. Questões como a falta de recursos adequados, formação profissional insuficiente e resistência às mudanças pedagógicas podem representar obstáculos significativos para os educadores e gestores escolares.

Portanto, faz-se necessário aprofundar o entendimento sobre a importância do uso de jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades especiais, identificando suas potencialidades, desafios e melhores práticas. Esta pesquisa pretende contribuir para esse debate, oferecendo insights relevantes para educadores, pesquisadores e profissionais da área da educação interessados em promover uma educação mais inclusiva e equitativa para todos os estudantes.

Segundo Froebel (1992), a brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo, da vida natural interna no homem. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, preservando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

Ao compreendermos melhor o papel dos jogos pedagógicos na promoção da inclusão, poderemos avançar na construção de uma sociedade mais justa e igualitária, onde todos tenham acesso a uma educação de qualidade e oportunidades para o pleno desenvolvimento de seus potenciais.

Com esse entendimento, esta pesquisa busca responder ao seguinte questionamento: Como os jogos e brincadeiras podem contribuir para o

desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional de crianças com necessidades especiais?

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a relevância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento educacional e emocional de crianças com necessidades especiais dentro do ambiente escolar. Os objetivos específicos estão definidos da seguinte forma: Observar o envolvimento dos professores e cuidadores no uso de jogos como ferramentas educacionais para crianças com necessidades especiais inseridas na turma do 1º ano da escola Hilda Neves de Lucena; Desenvolver e testar intervenções que visem otimizar o uso de jogos e brincadeiras para promover o desenvolvimento integral de crianças com necessidades especiais inseridas na turma do 1º ano da escola Hilda Neves de Lucena; Avaliar a eficácia das adaptações de jogos para atender às necessidades individuais e capacidades das crianças com necessidades especiais que estão inseridas na turma do 1º ano da escola Hilda Neves de Lucena, visando promover sua participação e inclusão social.

A inclusão de alunos com necessidades especiais é um desafio cada vez mais presente nas instituições de ensino, desse modo, estudos como o proposto nesta monografia ganham importância ao explorar estratégias pedagógicas que promovam a participação ativa e o desenvolvimento integral desses educandos. Além disso, existe uma lacuna na literatura científica sobre o assunto, o que demonstra a importância do tema proposto nesta pesquisa. Embora haja evidências e alguns estudos isolados sobre o uso de jogos pedagógicos na inclusão, ainda há uma carência de pesquisas sistemáticas e abrangentes que investiguem sua eficácia, os melhores métodos de implementação e adaptação, bem como os impactos no aprendizado e desenvolvimento dos alunos com necessidades especiais.

No contexto escolar, o uso de jogos pedagógicos surge como uma ferramenta promissora, capaz de proporcionar experiências educativas significativas e inclusivas para todos os alunos, independentemente de suas habilidades e limitações. Esta pesquisa pretende compreender e evidenciar a importância do uso de jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades especiais. Ao explorar essa temática, busca-se destacar os benefícios dessas atividades para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social desses alunos, bem como para sua integração na comunidade escolar.

As crianças com necessidades especiais têm o direito fundamental à educação inclusiva, que visa garantir a igualdade de oportunidades e o pleno desenvolvimento de seus potenciais. Nesse sentido, é essencial compreender e implementar estratégias pedagógicas que promovam sua participação ativa no ambiente escolar. Assim sendo, a temática dos jogos e brincadeiras no contexto escolar para crianças com necessidades especiais é de grande relevância para promover a inclusão, o desenvolvimento integral e a aprendizagem significativa desses alunos, bem como pela sua eficácia comprovada como uma abordagem pedagógica inclusiva e centrada no aluno.

Portanto, esta pesquisa visa contribuir para preencher essa lacuna, fornecendo uma base teórica sólida e evidências empíricas sobre a importância do uso de jogos pedagógicos na inclusão escolar de alunos com necessidades especiais. Ao oferecer subsídios para educadores, gestores escolares, pesquisadores e demais profissionais da área da educação, espera-se contribuir para a promoção de práticas pedagógicas mais inclusivas, que atendam às necessidades individuais de todos os alunos e promovam uma educação de qualidade e equitativa para todos. Diante disso, é crucial explorar estratégias pedagógicas eficazes que promovam a participação ativa e o desenvolvimento desses alunos.

A educação inclusiva representa um avanço significativo no reconhecimento dos direitos de todos os estudantes à aprendizagem de qualidade, respeitando as diferenças e promovendo a equidade no espaço escolar. No contexto atual, o uso de estratégias pedagógicas diversificadas, como os jogos educativos, tem se mostrado eficaz no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo para alunos com necessidades educacionais especiais.

2 A INCLUSÃO ESCOLAR E O ACESSO A EDUCAÇÃO DE QUALIDADE

Os tempos mudaram, e, com isso, as exigências educacionais do mundo atual também. A escola de hoje, sofre as consequências do colapso educacional após o período e o ritmo acelerado das novas tecnologias. Nesse contexto, não basta velhas práticas, ferramentas ultrapassadas e metodologias retrógradas que já não são suficientes para suprir as necessidades de aprendizagem das crianças de hoje.

A inclusão escolar é um processo que visa garantir o acesso, a participação e o sucesso de todos os alunos, independentemente de suas características individuais, em ambientes educacionais regulares. Trata-se de um conceito que vai além da mera integração física, buscando promover uma educação de qualidade, equitativa e inclusiva para todos.

Para Aranha (2004), a escola inclusiva é aquela que garante a qualidade de ensino educacional a cada um de seus alunos, reconhecendo e respeitando a diversidade e respondendo a cada um de acordo com suas potencialidades e necessidades. Segundo a autora, a escola só poderá ser considerada inclusiva quando estiver organizada para favorecer a cada aluno, independentemente de etnia, sexo, idade, deficiência, condição social ou qualquer outra situação.

Segundo Loureiro (2021), a inclusão é uma inovação que implica um esforço de modernização e de reestruturação das condições atuais da maioria de nossas escolas. Ela também busca abordar situações distintas que levam até a exclusão social e educativa da criança, e faz referência não apenas aos alunos com deficiência, mas, acima de tudo, preza para que todos tenham direito e façam parte do sistema educacional.

Em um contexto inclusivo, a diversidade é valorizada e reconhecida como uma riqueza, e as diferenças individuais são respeitadas e acolhidas. Isso significa que alunos com diferentes habilidades, origens étnicas, sociais, culturais, religiosas, de gênero e com necessidades especiais devem ser aceitos e atendidos de maneira igualitária.

A inclusão escolar é um princípio fundamental para garantir que todos os estudantes, independentemente de suas condições físicas, cognitivas, sociais ou culturais, tenham acesso a uma educação de qualidade em igualdade de condições. Esse conceito está embasado em legislações nacionais e internacionais, como a

Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB – Lei nº 9.394/96) e a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (ONU, 2006), que reafirmam a educação como um direito básico e inalienável.

A inclusão escolar transcende a simples inserção do estudante no ambiente educacional. Significa garantir que todos tenham participação efetiva, aprendizagem significativa e desenvolvimento integral. Para isso, as escolas precisam adaptar suas práticas pedagógicas, físicas e sociais, reconhecendo a diversidade como um valor e não como um obstáculo.

O acesso à educação de qualidade começa pela universalização do ensino, mas vai além da matrícula. É essencial que os estudantes permaneçam na escola, com apoio contínuo para superar desafios acadêmicos e sociais. Isso exige uma estrutura escolar adequada, formação docente contínua e a oferta de recursos de tecnologia assistiva, quando necessário.

Uma educação de qualidade na perspectiva inclusiva não se limita ao conteúdo curricular. Ela envolve a construção de um ambiente acolhedor, o respeito às diferenças e a personalização do ensino para atender às necessidades específicas de cada aluno. Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), é fundamental que a escola desenvolva competências socioemocionais, favorecendo a autonomia e a cidadania.

Entre os principais desafios para a inclusão e a oferta de educação de qualidade

estão:

- Formação de Professores: Capacitar os docentes para atender a diversidade de forma pedagógica e respeitosa.
- Infraestrutura Acessível: Adaptar os espaços físicos e os materiais didáticos para diferentes necessidades.
- Preconceito e Discriminação: Combater estereótipos e promover uma cultura de respeito.
- Políticas Públicas Eficientes: Implementar políticas de inclusão eficazes, com financiamento adequado.

A escola inclusiva favorece a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Ao conviver com a diversidade, os alunos desenvolvem empatia,

cooperação e respeito. Além disso, a inclusão amplia as oportunidades de inserção social e profissional para pessoas em situação de vulnerabilidade.

A inclusão escolar e o acesso à educação de qualidade são pilares fundamentais para a democratização do ensino e a formação de cidadãos críticos e participativos. Para que esse ideal se concretize, é indispensável um compromisso coletivo entre Estado, escolas, famílias e sociedade, garantindo que ninguém fique para trás no processo educacional.

É de extrema importância que se analise com sensibilidade e um olhar crítico o processo de inclusão social dentro do ambiente escolar, considerando que a maioria das escolas ainda não está devidamente preparada para atender às necessidades desses alunos com necessidades educacionais especiais. Devemos refletir sobre as dificuldades enfrentadas pelos alunos quando chegam a um ambiente que não está devidamente adaptado para recebê-los, assim como a frustração que os professores podem sentir ao lidar com uma realidade tão distinta daquela abordada em sua formação acadêmica.

Os desafios da escola brasileira são identificados ainda mais quando se pensa em alguns princípios da inclusão, a qual não se limita a propiciar o simples acesso de todos à escola por meio da universalização das matrículas, mas se centra na garantia da máxima eliminação das barreiras relativas à aprendizagem e à participação efetiva de todos no processo educativo. Para o autor, a inclusão sofre várias influências que são impulsionadas pelas políticas sociais e educacionais, exigindo uma reestruturação das práticas pedagógicas que garanta a construção dos conhecimentos dessas crianças sem construir barreiras no processo ensino aprendizagem.

É crucial reconhecer que a diversidade é uma característica natural do mundo, visto que os seres humanos são únicos e distintos entre si. Além disso, é importante lembrar que os professores muitas vezes passam mais tempo com os alunos do que seus próprios pais, o que ressalta a responsabilidade e o papel significativo que desempenham na vida dos educandos.

A inclusão escolar envolve não apenas a adaptação física do ambiente escolar para garantir acessibilidade, mas também a implementação de práticas pedagógicas inclusivas que atendam às necessidades individuais de cada aluno. Isso inclui o uso de metodologias de ensino diversificadas, o apoio individualizado, a promoção da

participação ativa dos alunos em atividades escolares e extracurriculares, e a valorização das habilidades e potencialidades de cada um.

Além disso, a inclusão escolar requer o envolvimento de toda a comunidade educativa, incluindo diretores, professores, funcionários, alunos, pais e responsáveis. Acolaboração entre todos os membros da escola é fundamental para criar um ambiente acolhedor, respeitoso e solidário, onde cada aluno se sinta valorizado e parte integrante da comunidade escolar.

É importante destacar que a inclusão escolar não se trata apenas de uma questão de justiça social, mas também de eficácia educacional. Estudos mostram que a inclusão de alunos com necessidades especiais em ambientes regulares traz benefícios não apenas para esses alunos, mas para toda a comunidade escolar, promovendo o respeito à diversidade, o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, e o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem para todos.

Os jogos pedagógicos são ferramentas poderosas que podem ser adaptadas para atender às necessidades individuais dos alunos com necessidades especiais, promovendo sua participação ativa, aprendizagem significativa e inclusão social.

Segundo Barros (2002), o brincar, para muitos adultos, é considerado prazeroso e excitante, embora não deem a mesma importância ao fato de ser igualmente educacional. Segundo Neto (1997 apud Barros 2002), alguns julgam o jogo como insignificante e dispensável, ao passo que outros acreditam nas contribuições do jogo em vários aspectos do desenvolvimento infantil. O jogo é utilizado como método de ensino com intuito de contribuir para melhor compreensão e entendimento dos conteúdos propostos, utilizado como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno, favorecendo a relação afetiva entre as pessoas e os objetos que a cercam.

Ao incorporar jogos pedagógicos no processo educacional dos alunos, os educadores podem criar experiências de aprendizagem mais acessíveis e envolventes. Os jogos permitem que os alunos explorem conceitos de forma prática, manipulativa e lúdica, facilitando a compreensão e retenção de informações.

Para Resende (2018), a ludicidade está associada a diversas áreas do conhecimento e situações. Ela é uma área bastante diversificada, e o seu uso, no processo da educação inclusiva, está fortemente associado a habilidades motoras, desenvolvimento, comportamento, valores, entre outros aspectos. O lúdico também está relacionado ao enriquecimento do senso de responsabilidade tornando o aluno

mais sociável e crítico.

A ludicidade refere-se à qualidade do que é lúdico, ou seja, relacionado ao jogo, à brincadeira, ao prazer e à espontaneidade no ato de aprender e interagir com o mundo. No contexto educacional, a ludicidade é vista como uma importante ferramenta pedagógica que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor dos alunos. Ela estimula a curiosidade, a criatividade e o engajamento, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso.

Ainda seguindo esse raciocínio, podemos dizer que a ludicidade não se limita apenas a jogos ou brinquedos físicos. Ela pode se manifestar em diversas formas, como:

*Jogos pedagógicos: São jogos planejados com intencionalidade educativa, estruturados para desenvolver habilidades específicas como raciocínio lógico, leitura, escrita, cálculo, entre outros. Eles promovem o aprendizado ativo, em que o aluno constrói seu conhecimento enquanto joga.

*Brincadeiras livres: São atividades espontâneas, geralmente iniciadas pelas próprias crianças, que favorecem a expressão individual, a imaginação e a interação social. Embora nem sempre tenham um objetivo pedagógico direto, contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos.

*Atividades dramatizadas: Como o teatro, o faz de conta e a contação de histórias, que possibilitam a exploração de emoções, papéis sociais e narrativas, desenvolvendo empatia, linguagem e habilidades comunicativas.

*Tecnologias educacionais lúdicas: Softwares, aplicativos e jogos digitais educativos podem ser usados para integrar a ludicidade ao ambiente virtual, estimulando o pensamento crítico e o envolvimento dos alunos com o conteúdo.

*Artes e música: Atividades artísticas, como pintura, desenho, modelagem ou musicalização, permitem que os alunos expressem sentimentos e ideias de forma lúdica, além de desenvolverem coordenação motora e sensibilidade estética.

Ao trazer o lúdico para o ambiente escolar, os educadores reconhecem que aprender pode – e deve – ser uma experiência prazerosa. Isso rompe com a visão tradicional de que o ensino deve ser estritamente formal e sério. A ludicidade aproxima o conteúdo da realidade dos alunos, respeitando seus ritmos e estilos de aprendizagem. Além disso, os jogos e brincadeiras proporcionam um ambiente de cooperação e respeito mútuo, favorecendo habilidades socioemocionais como empatia, resiliência, comunicação e resolução de conflitos.

Dessa maneira, em conformidade com Silva e Nascimento (2021), o lúdico facilita a visão da relação da criança sobre o social, possibilita o resgate das influências

culturais e transforma a escola em um ambiente de valorização social, de inclusão e de reprodução de conhecimentos que foram adquiridos em outras gerações, além de transmitir a emoção do imaginário infantil da rotina escolar.

Além disso, os jogos pedagógicos proporcionam oportunidades para o desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas. Essas habilidades são essenciais para a integração dos alunos com necessidades especiais em ambientes escolares inclusivos e para sua participação efetiva na sociedade.

Segundo Cunha (1998 apud Barros 2002) o ato de brincar mostra-se indispensável à saúde física, intelectual, emocional e social da criança, tendo em vista que o comportamento lúdico contribui para a aquisição das habilidades de cada domínio do desenvolvimento. Para a autora, o ato de brincar estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando a aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção.

Os jogos também podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de cada aluno, levando em consideração suas habilidades, interesses e preferências. Isso permite que os educadores personalizem o processo de ensino-aprendizagem, garantindo que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade e que possam alcançar seu máximo potencial.

Freire (2002) enfatiza bem o papel do professor perante o processo de aprendizagem, afirmando que “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (p.98). Sendo assim, fica visível que a abordagem lúdica auxilia o professor no processo de construção e produção do conhecimento de seus alunos.

Em resumo, o uso de jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades especiais é uma estratégia eficaz e inclusiva que promove o desenvolvimento integral desses alunos, fortalece sua autoestima e autoconfiança, e contribui para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa. São uma ferramenta valiosa na promoção da inclusão escolar de alunos com necessidades especiais, oferecendo uma abordagem flexível, motivadora e eficaz para a

aprendizagem e o desenvolvimento desses alunos. Ao adaptar os jogos para atender às necessidades individuais dos alunos e promover uma cultura de aceitação e colaboração, os educadores podem criar ambientes inclusivos e enriquecedores que capacitam todos os alunos a alcançarem seu máximo potencial.

2.1 EDUCAÇÃO INCLUSIVA

A Educação Inclusiva se caracteriza como uma abordagem de educação escolar que visa ofertar oportunidades de aprendizagem para todos os alunos. A escola que se organiza na perspectiva da educação inclusiva deve ofertar o Atendimento Educacional Especializado (AEE), que é um serviço de apoio à sala de aula comum, para que se efetive o aprendizado dos estudantes. Sendo assim, o AEE se organiza de modo a considerar a aproximação dos pressupostos teóricos à prática da educação inclusiva, a fim de cumprir dispositivos legais, políticos e filosóficos que estejam diretamente relacionados ao seu público-alvo, sendo este os estudantes com deficiência (intelectual, visual, auditiva, física/motora, Transtornos Globais do desenvolvimento, contemplando em especial o Transtorno do Espectro Autista), Altas Habilidades/Superdotação.

A escola Hilda Neves de Lucena atende na sala de AEE 25 alunos matriculados no ensino regular em outras escolas e creches do município. Os alunos desse grupo se situam nas etapas de ensino da educação infantil e ensino fundamental.

Os alunos público-alvo da Educação Especial (Necessidades Educacionais Especiais) têm assegurado na Constituição Federal de 1988 o direito a educação (escolarização) realizada em classes comuns e ao Atendimento Educacional Especializado complementar ou suplementar escolarização, que deve ser realizado preferencialmente em Salas de Recursos Multifuncionais na escola onde estejam matriculados, em outra escola, ou em centros de Atendimento Educacional Especializado. Esse direito também está assegurado na LDBEN - Lei nº. 9.394/96, no parecer do CNE/CEB nº. 17/ 01, na Resolução CNE/CEB nº. 2, de 11 de setembro de 2001, na Lei nº. 10.436/02 no Decreto nº. 5.626, de 22 de dezembro de 2005.

As Salas de Recursos Multifuncionais são espaços da escola nos quais se

realiza o Atendimento Educacional Especializado para alunos com Necessidades Educacionais Especiais, por meio do desenvolvimento de estratégias de aprendizagem centradas em um novo fazer pedagógico, que favorece a construção de conhecimentos pelos alunos, subsidiando-os para que desenvolvam o currículo e participem da vida escolar.

De acordo com as Diretrizes Nacionais de Educação Especial para a Educação Básica, o Atendimento Educacional Especializado, que deve ocorrer em Salas de Recursos, constitui serviço de natureza pedagógica, conduzido por professor especializado, que suplementa, no caso dos alunos com Altas Habilidades/Superdotação, e complementa, no caso dos estudantes com deficiência e Transtorno do Espectro Autista. Como forma de organização, o AEE é realizado em espaço dotado de equipamentos e recursos pedagógicos adequados às necessidades educacionais especiais dos alunos, podendo estender-se a alunos de escolas mais próximas, nas quais ainda não exista esse atendimento. Pode ser realizada individualmente ou em pequenos grupos em contra turno à sala de aula comum.

A Sala de Recursos Multifuncionais, portanto, é um espaço organizado com materiais didáticos pedagógicos, equipamentos e profissionais com formação para o atendimento às necessidades educacionais especiais. No atendimento, é fundamental que o/a professor/a considere as diferentes áreas do conhecimento, os aspectos relacionados ao estágio de desenvolvimento cognitivo dos alunos, o nível de escolaridade, os recursos específicos para sua aprendizagem e as atividades de complementação e suplementação curricular.

Neste sentido, a Resolução CNE/CEB Nº 4 de 02 de outubro de 2009 esclarece em seu Art.12 que, para atuação no AEE, o professor deve ter formação inicial que o habilite para o exercício da docência e formação específica para a Educação Especial. Já o Art.13 define como atribuições do/a professor/a do AEE:

I – identificar, elaborar, produzir e organizar serviços, recursos pedagógicos, de acessibilidade e estratégias considerando as necessidades específicas dos alunos público-alvo da Educação Especial;

II – elaborar e executar plano de Atendimento Educacional Especializado, avaliando a funcionalidade e a aplicabilidade dos recursos pedagógicos e de acessibilidade;

III – organizar o tipo e o número de atendimentos aos alunos na sala de

recursos multifuncionais;

IV – acompanhar a funcionalidade e a aplicabilidade dos recursos pedagógicos e de acessibilidade na sala de aula comum do ensino regular, bem como em outros ambientes da escola;

V – estabelecer parcerias com as áreas intersetoriais na elaboração de estratégias e na disponibilização de recursos de acessibilidade;

VI – orientar professores e famílias sobre os recursos pedagógicos e de acessibilidade utilizados pelo aluno;

VII – ensinar e usar a tecnologia assistiva de forma a ampliar habilidades funcionais dos alunos, promovendo autonomia e participação;

VIII – estabelecer articulação com os professores da sala de aula comum, visando à disponibilização dos serviços, dos recursos pedagógicos e de acessibilidade e das estratégias que promovem a participação dos alunos nas atividades escolares.

Desta forma, observamos que o funcionamento do AEE ofertado nas Salas de Recursos Multifunconais se consolida por critérios e normas que visam organizar a Educação Especial, a fim de concretizar a inclusão escolar dos alunos público-alvo.

Na escola Hilda Neves de Lucena (É na escola mesmo?) os estudantes atendidos pela Educação Especial estão distribuídos entre alunos com deficiência intelectual, motora, visual, auditiva e transtorno do espectro autista. Em sua maioria os estudantes apresentam diagnóstico clínico, todavia, observamos casos em que os alunos estão em processo de avaliação clínica, visando à confirmação ou negação dos comprometimentos.

2.2 O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS

O uso de jogos pedagógicos no processo de inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais tem sido amplamente discutido por diversos autores. Para Piaget (1975), os jogos favorecem o desenvolvimento cognitivo ao permitirem que a criança explore, experimente e construa conhecimento de maneira

ativa.

Em complemento, Vygotsky (1998) enfatiza que o jogo pedagógico proporciona interações sociais que estimulam a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento de habilidades sociais, fundamentais para a inclusão. Segundo Alves (2013), os jogos também favorecem o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas em crianças com dificuldades de aprendizagem, tornando o processo educativo mais acessível e inclusivo.

De acordo com Vygotsky (1998), os jogos pedagógicos desempenham um papel central no desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais, especialmente no contexto da inclusão escolar. Ele afirma que, por meio da interação durante os jogos, as crianças com necessidades especiais podem desenvolver habilidades que estariam além de seu nível atual de desempenho, com o auxílio de colegas e professores.

No contexto da inclusão escolar, isso significa que o jogo pode servir como mediador para que os alunos superem barreiras sociais e cognitivas, participando ativamente do processo de aprendizagem e desenvolvendo suas habilidades em um ambiente colaborativo e acolhedor. No contexto da inclusão escolar, o uso de jogos pedagógicos assume um papel fundamental como ferramenta mediadora para superar barreiras sociais e cognitivas. A partir dessa perspectiva, o jogo não é apenas uma atividade lúdica, mas um recurso estratégico que favorece a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem, proporcionando um ambiente colaborativo e acolhedor.

Para Alves (2013), essa abordagem é particularmente eficaz no ensino inclusivo, pois permite estimular o desenvolvimento integral de alunos com necessidades especiais, respeitando suas singularidades e promovendo o engajamento de forma mais significativa.

Os jogos pedagógicos, ao serem aplicados de maneira intencional, criam situações que favorecem a interação entre os estudantes, possibilitando que desenvolvam habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais. Além disso, essa estratégia facilita a personalização do ensino, permitindo que cada aluno avance no próprio ritmo e de acordo com suas potencialidades. Em um ambiente inclusivo, onde a diversidade de habilidades e ritmos de aprendizagem é uma constante, os jogos contribuem para a construção de um espaço onde todos possam se sentir pertencentes e valorizados.

Para Alves (2013), o uso de jogos pedagógicos no ensino inclusivo é uma estratégia eficaz para estimular o desenvolvimento integral de alunos com necessidades especiais. Ele ressalta que:

Os jogos proporcionam um ambiente de aprendizagem no qual as crianças podem explorar, testar e superar desafios, de acordo com suas capacidades e limitações. Para os alunos com necessidades especiais, essa dinâmica favorece tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o motor, além de promover interações sociais que são essenciais para sua inclusão efetiva na sala de aula (ALVES, 2013, p. 78).

Dessa forma, os jogos pedagógicos não apenas servem como recursos, mas também como meios de adaptação e inclusão, possibilitando que os alunos desenvolvam confiança, autonomia e habilidades que vão além do conteúdo acadêmico, preparando-os para os desafios sociais e emocionais que enfrentarão no ambiente escolar. Kishimoto (2011) destaca que os jogos pedagógicos são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças, integrando o lúdico ao educativo, o que favorece tanto o aprendizado cognitivo quanto a socialização. Segundo a autora, ao interagir em ambientes de jogo, as crianças desenvolvem habilidades de cooperação, comunicação e resolução de problemas, aspectos fundamentais para sua formação social e emocional. Esse entendimento amplia a visão dos jogos pedagógicos como ferramentas que vão além do aprendizado de conteúdos acadêmicos, sendo também fundamentais para a construção de competências socioemocionais e de cidadania.

Essa visão é complementada por Vygotsky (1998), que defende que o jogo é um meio de desenvolvimento social e cognitivo, onde as crianças aprendem por meio da interação com seus pares e adultos. Para Vygotsky, o jogo cria uma "zona de

desenvolvimento proximal", um espaço onde a criança pode realizar tarefas e resolver problemas com o auxílio de outros, algo que sozinha ainda não seria capaz de fazer. Essa interação no jogo proporciona um ambiente rico em colaboração, fundamental para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. Assim

como Kishimoto, Vygotsky vê no jogo uma oportunidade de aprendizado socializado e mediado, essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Outro aspecto relevante do uso de jogos pedagógicos no ensino inclusivo é sua capacidade de promover a autonomia e a autoconfiança dos alunos. Ao participar de atividades lúdicas, os estudantes são desafiados a resolver problemas, tomar decisões e colaborar com seus pares, desenvolvendo competências essenciais para a vida em sociedade. Essa abordagem rompe com práticas pedagógicas tradicionais, que muitas vezes limitam as possibilidades de participação de alunos com necessidades educacionais especiais, e oferece alternativas mais dinâmicas e interativas para o processo de ensino- aprendizagem.

Portanto, o uso de jogos pedagógicos no contexto da inclusão é uma estratégia que não apenas estimula o desenvolvimento integral dos estudantes, como também reforça valores como cooperação, respeito às diferenças e solidariedade. Ao integrar essas práticas no cotidiano escolar, cria-se um ambiente mais democrático, em que todos os alunos, independentemente de suas condições, têm a oportunidade de aprender, se expressar e contribuir ativamente para a construção do conhecimento coletivo.

Outro autor que corrobora essa perspectiva é Brougère (1998), que aborda o jogo como um espaço de experimentação e construção de significados. Para Brougère, o jogo permite que as crianças explorem o mundo à sua volta, testem hipóteses e, ao mesmo tempo, internalizem normas e valores sociais. Ele argumenta que o jogo cria um ambiente simbólico onde a criança pode representar situações do mundo real e, ao mesmo tempo, desenvolver seu entendimento sobre ele. Assim como Kishimoto, Brougère valoriza o jogo não apenas como uma atividade recreativa, mas como um processo ativo de aprendizagem e socialização.

Brougère (1998) destaca o jogo como um espaço privilegiado para a experimentação e a construção de significados, indo além da mera atividade recreativa. Segundo sua perspectiva, o jogo possibilita que as crianças explorem o mundo ao seu redor, testem hipóteses e internalizem normas e valores sociais, criando um ambiente simbólico onde podem representar situações do cotidiano e desenvolver seu entendimento sobre a realidade. Nesse contexto, o jogo é visto como um processo ativo de aprendizagem e socialização, contribuindo para a formação de competências cognitivas e sociais essenciais.

Assim como Kishimoto, Brougère valoriza o jogo não apenas pelo aspecto

lúdico, mas principalmente como uma ferramenta que promove a experimentação, o diálogo e a construção do conhecimento, reforçando a importância de ambientes que incentivem a participação ativa e o desenvolvimento integral dos alunos.

Portanto, ao associar as ideias de Kishimoto (2011), Vygotsky (1998) e Brougère (1998), evidencia-se que os jogos pedagógicos são uma estratégia rica e multifacetada, que não apenas facilita o desenvolvimento cognitivo das crianças, mas também desempenha um papel crucial na formação de habilidades sociais e emocionais. Esses autores concordam que o jogo proporciona um ambiente no qual as crianças podem se desenvolver de forma integral, interagindo com o conhecimento e com seus pares, de maneira ativa, criativa e socialmente significativa.

Os jogos pedagógicos são ferramentas valiosas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando se trata de inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais. Eles oferecem um ambiente lúdico e interativo, facilitando a construção do conhecimento de maneira mais natural e prazerosa. Segundo Vygotsky (1998), o uso de jogos pedagógicos possibilita a criação de zonas de desenvolvimento proximal, nas quais os alunos podem desenvolver habilidades com o apoio de colegas e educadores, promovendo uma aprendizagem colaborativa.

A utilização de jogos pedagógicos na educação inclusiva tem se mostrado uma ferramenta poderosa para promover o desenvolvimento integral dos alunos com necessidades especiais, oferecendo-lhes um ambiente de aprendizagem mais acessível e interativo.

Segundo Vygotsky (1998, p. 102), "o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Nele, a criança sempre se comporta além do seu comportamento diário, age de forma mais madura, promovendo o desenvolvimento de suas capacidades". Essa citação evidencia como o jogo pedagógico pode mediar a

aprendizagem, favorecendo a socialização e o desenvolvimento cognitivo de maneira significativa, especialmente para crianças que enfrentam barreiras no aprendizado convencional.

Além disso, os jogos pedagógicos proporcionam oportunidades para que os alunos aprendam de forma ativa, explorando novas possibilidades de interação e

construção do conhecimento.

Segundo Piaget retrata como sendo “o jogo é essencial para o desenvolvimento da criança, pois é através dele que a criança pode assimilar a realidade e acomodar suas novas descobertas (1975, p. 66), reforçando a importância do lúdico como elemento essencial para a aprendizagem. Esse aspecto é ainda mais relevante na educação inclusiva, uma vez que os jogos podem ser adaptados às necessidades individuais, permitindo que todos os alunos participem de maneira equitativa e significativa no ambiente escolar.

Por isso, a importância dos jogos pedagógicos na educação inclusiva reside na capacidade de promover o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos, ao mesmo tempo em que facilita a integração e a participação ativa de todos, independentemente de suas limitações.

Além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento de competências cognitivas, motoras e emocionais. Em alunos com necessidades educacionais especiais, como aqueles com deficiência intelectual ou transtornos do espectro autista, os jogos ajudam a melhorar habilidades como concentração, resolução de problemas, e interações sociais (SASSAKI, 2009).

Quanto ao ambiente de jogo, torna-se uma oportunidade segura para que esses alunos participem ativamente das atividades escolares, sem o risco de exclusão ou marginalização.

Segundo Piaget (1975, p. 66), o jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas uma forma de aprendizado fundamental, onde a criança internaliza conceitos do mundo à sua volta e cria estruturas cognitivas para resolver problemas e lidar com novas informações. Piaget argumenta que, ao jogar, a criança transita entre os processos de assimilação e acomodação: ela incorpora novos conhecimentos (assimilação) e ajusta suas estruturas cognitivas para se adaptar à realidade (acomodação).

Na contemporaneidade, essa visão de Piaget é complementada e expandida por diversos autores. Segundo Kishimoto (2011), os jogos, além de serem essenciais para o desenvolvimento cognitivo, também promovem interações sociais ricas que são fundamentais para o crescimento emocional e cultural das crianças. Ela argumenta que, no contexto atual, os jogos assumem um papel ainda mais relevante devido às demandas de um ambiente social cada vez mais complexo e diverso,

ampliando as oportunidades de interação e desenvolvimento.

De acordo com Kishimoto (2011):

Os jogos pedagógicos são ferramentas valiosas para o desenvolvimento integral das crianças, pois permitem a interação entre o lúdico e o educativo, favorecendo tanto a aprendizagem cognitiva quanto a socialização (KISHIMOTO, 2011, p. 45).

A autora destaca que, além de promoverem o aprendizado de conceitos e habilidades, os jogos estimulam a cooperação, a comunicação e a resolução de problemas em grupo, aspectos essenciais no desenvolvimento socioemocional das crianças. Para Kishimoto, o caráter lúdico dos jogos facilita a participação ativa e engajada das crianças, o que contribui para um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e eficaz. Dessa forma, os jogos não apenas reforçam o conteúdo acadêmico, mas também ajudam a desenvolver competências sociais e emocionais, fundamentais para a formação completa do indivíduo.

Os jogos pedagógicos constituem ferramentas valiosas para o desenvolvimento integral das crianças, pois possibilitam uma interação dinâmica entre o lúdico e o educativo, promovendo uma aprendizagem que transcende o simples acúmulo de informações. Ao integrar elementos de diversão e desafio, esses jogos estimulam a curiosidade natural dos alunos e despertam o interesse por explorar novos conceitos e resolver problemas, contribuindo significativamente para o desenvolvimento cognitivo. Além disso, o ambiente de jogo favorece a socialização, uma vez que os alunos são incentivados a trabalhar em grupo, compartilhar ideias e colaborar na construção do conhecimento, o que fortalece habilidades comunicativas e relações interpessoais.

Conforme destaca Kishimoto (2011, p. 45), essa combinação de elementos lúdicos e educativos é fundamental para estimular não só o raciocínio lógico, mas também a criatividade e a empatia, aspectos essenciais para a formação de indivíduos críticos e autônomos. Dessa forma, os jogos pedagógicos se apresentam como

estratégias que ampliam as possibilidades de aprendizagem, ao mesmo tempo em que promovem um ambiente escolar mais inclusivo e motivador para todos os

alunos.

Outros pesquisadores, como Oliveira (2018), enfatizam que os jogos pedagógicos também ajudam a desenvolver competências socioemocionais e habilidades como a cooperação, a resolução de conflitos e o trabalho em equipe. Oliveira (2018) destaca que, além de estimular a cognição, os jogos permitem que as crianças lidem com suas emoções, aprendendo a regular o comportamento em ambientes sociais. Isso amplia a ideia de Piaget, conectando o desenvolvimento cognitivo com o emocional e o social.

Assim, tanto Piaget quanto os autores contemporâneos reconhecem o jogo como um instrumento central no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. No entanto, autores atuais, como Kishimoto e Oliveira, vão além ao destacar que, além de promover o desenvolvimento cognitivo, os jogos contribuem para o crescimento integral das crianças, integrando aspectos emocionais, sociais e culturais. Esse entendimento mais amplo e contextualizado do jogo pedagógico reflete as exigências da educação moderna, que busca formar indivíduos mais completos e capazes de interagir de forma crítica e colaborativa com o mundo ao seu redor.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tratou-se de uma pesquisa de natureza qualitativa que, conforme Lakatos e Marcone (2011), concentra-se na análise e interpretação de aspectos mais profundos, fornecendo uma análise mais detalhada das investigações. Utilizamos o método de pesquisa bibliográfica, no qual construímos nossa investigação com base, principalmente, nas contribuições dos estudos teórico-práticos de Brougère (2004), Mantoan (2003), Teixeira (1995) e Coelho (2010).

A escolha desse tipo de abordagem metodológica surge do interesse de estudar e analisar a importância do uso de jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais. Os sujeitos selecionados para esta pesquisa são alunos da turma do 1º ano, escolhidos dentre o universo de 25 alunos que frequentam a sala de AEE e estudam na Escola Hilda Neves de Lucena, que fica localizada no município de Cuitegi- PB.

A pesquisa se desenvolveu por meio da intervenção pedagógica que foi realizada com aplicação de atividades em sala de aula e que durou duas semanas, com a utilização de jogos pedagógicos, que tem por objetivo constatar se é possível ou não aprender e ensinar com métodos inclusivos como os jogos pedagógicos. A relação entre teoria e prática é fundamental, pois apenas a teoria sem a prática se torna apenas discurso vazio, assim como a prática desvinculada da teoria se reduz a ações mecânicas. Como Paulo Freire afirmou, é na integração da teoria com a prática que surge a práxis, uma ação transformadora e criativa da realidade.

Para alcançar esse objetivo, optou-se pela observação como principal instrumento de pesquisa. A coleta de dados se realizou por meio da observação direta das ações dos participantes (alunos), durante as atividades pedagógicas. Os dados foram registrados por meio de caderno de observação e registro de imagens (fotografias tiradas durante a vivência), analisados e interpretados posteriormente. A discussão dos resultados foi embasada na análise qualitativa dos dados observacionais e nas interpretações obtidas ao longo do estudo, bem como foi feita uma reunião com o corpo docente da escola e responsáveis pelos alunos, assim como com os profissionais que atuam na sala de AEE da referida unidade escola, permitindo ao pesquisador compreender as experiências dos professores de forma

mais aprofundada, dando voz aos sujeitos e permitindo a análise de percepções, sentimentos e práticas pedagógicas.

3.1 CAMPO DE PESQUISA

Escolhemos como campo de pesquisa a Escola Municipal Hilda Neves de Lucena, que procura atender aos desafios atuais, construindo junto ao alunado a aquisição das competências estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde o aluno é protagonista no processo de aprendizagem. O propósito da referida escola é construir um aprendizado onde o educando compreenda a importância do ensino para a vida num contexto social e profissional da vida adulta; abraçando as tecnologias como ferramentas favoráveis à aprendizagem.

Tivemos acesso ao Projeto Político Pedagógico (PPP), da instituição, que apresenta a história da unidade de ensino, quadro de funcionários, dimensões da infraestrutura, bem como objetivos e ações que direcionam os propósitos da equipe da Escola Hilda Neves de Lucena. O Projeto Político Pedagógico (PPP) está pautado nos documentos normativos nacionais atuais, não deixando de garantir aos alunos um ensino firmado em bases teóricas onde o letramento é o instrumento primordial dentro do contexto atual.

Dessa maneira, começamos a falar da infraestrutura da unidade escolar Hilda Neves de Lucena, que fica situada no município de Cuitégi-PB, na Rua Manoel Paulo dos Santos S/N, Bairro do Cruzeiro. A escola abrange uma área de 302,045m: possui 3 salas de aula de ensino regular e uma sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), uma secretaria, uma cantina, um banheiro para funcionários com corredor, dois banheiros para alunos, ambos acessíveis, um corredor, um almoxarifado (em fase de conclusão), um toldo na entrada, placa de identificação escolar e uma sala de recreação (em fase de conclusão).

Todo espaço escolar tem a cobertura de gesso, com quatro pontos de iluminação, dois ventiladores e um ar condicionado em cada sala de aula. Porém, no período do verão, a resfrição das salas ainda é insuficiente. No momento atual o prédio está bem conservado, banheiros novos e acessíveis, pintura renovada, no entanto, o espaço de sala de aula e corredor é insuficiente para o quantitativo de alunos existentes na unidade de ensino. Necessita-se de uma ampliação,

especialmente no corredor.

No que se refere a funcionalidade da estrutura escolar, tanto o espaço interno quanto o espaço externo encontram-se devidamente higienizados e preparados, com decoração adequada ao contexto escolar, voltada para o estímulo da aprendizagem dos educandos, garantindo um ambiente saudável.

3.2 OS JOGOS PEDAGÓGICOS E A INCLUSÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA HILDA NEVES DE LUCENA

Na Escola Hilda Neves de Lucena, em Cuitegi-PB, os jogos pedagógicos têm desempenhado um papel fundamental no processo de inclusão dos alunos com necessidades especiais do 1º ano. Em uma fase crucial do desenvolvimento infantil, os jogos auxiliam na adaptação dos alunos ao ambiente escolar e ao convívio com os colegas. Segundo Almeida (2015), o uso de recursos lúdicos no ensino inicial ajuda a promover a socialização e a integração, o que é especialmente importante para crianças que podem enfrentar barreiras comunicacionais ou motoras.

Em nossa pesquisa, primeiramente fiz uma reunião com o corpo docente, explicando qual seria meu papel naquela intervenção que teve duração de duas semanas, mostrei o projeto, as brincadeiras, e sugeri também uma reunião com os responsáveis pelas crianças e de imediato todo o corpo docente aceitou as minhas sugestões. Abaixo segue imagens da reunião com o corpo docente da Escola Hilda Neves de Lucena:



Foi uma reunião bastante produtiva onde trocamos experiências, relatos e sugestões de atividades. Após essa reunião, marcamos a reunião com os responsáveis e demos o pontapé inicial na aplicação das atividades com os alunos.

A reunião com os pais, realizada no dia 05/11/2024, teve como principal objetivo apresentar as estratégias pedagógicas que seriam utilizadas com os alunos, especialmente no que diz respeito à inclusão escolar e ao uso de jogos adaptados como ferramenta de aprendizagem.

Houve presença significativa de responsáveis, o que demonstra o interesse e o compromisso das famílias com o processo educacional. A maioria dos responsáveis se mostrou receptiva às propostas apresentadas e participou ativamente das discussões.

Segue abaixo imagens da dinâmica realizada na reunião com os responsáveis:



Nesta dinâmica tinha um painel com a foto de todos os alunos que compõem as três turmas do 1º ano da Escola Hilda Neves de Lucena, onde cada responsável iria escrever ou falar “O QUE DESEJO PARA O MEU FILHO?”. Dessa forma, demos início a reunião, falamos sobre futuro, sobre acolhimento, sobre educação e sobre aprendizagem. Explicamos o motivo daquela reunião, bem como a proposta que iria ser aplicada nas turmas durante as duas semanas de intervenção. Todos concordaram porém alguns responsáveis não se mostraram satisfeitos, pois não entenderam o fato de que trabalhar a ludicidade também é uma forma de aprendizagem.

Na primeira semana de intervenção aplicamos jogos dentro da própria escola, onde o espaço não nos favorece muito, fizemos algumas atividades no corredor da escola e outras nas salas de aula. Na segunda semana passamos a aplicar as atividades na rua em frente à escola. Por se tratar de uma rua com pouquíssimo movimento, sinalizamos com a comunidade que estávamos utilizando a rua com os alunos e deu certo.

Segue abaixo algumas das atividades aplicadas:



CHUTE AO GOL

A proposta era chutar a bola em direção ao gol, cada acerto ao gol, o aluno escolhia uma palavra que estava dentro de uma cestinha, escrita e com imagem da mesma, para que os alunos que ainda não sabiam ler pudessem participar. O aluno escolheria o próximo jogador porém ele só iria chutar ao gol se escrevesse ou desenhasse no quadro a palavra . Jogos bem planejados contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional, promovendo habilidades como memória, atenção, coordenação motora, empatia e cooperação.

Através da ludicidade, os alunos assimilam os conteúdos de forma mais concreta e prazerosa. O envolvimento afetivo com a atividade favorece a retenção de informações e a aplicação prática do conhecimento.



MONTE A HISTÓRIA

Nesta atividade a proposta foi trabalhar com os alunos que ainda não sabiam ler e dar uma maior atenção aos que tem baixa visão. Adaptamos a historinha “O GATO XADREZ” com plaquinhas apenas com figuras, cores e números para que assim a criança pudesse organizar a história enquanto outro colega a narrava ou

cantava. Ao participarem com sucesso de jogos adaptados, os alunos desenvolvem maior autoconfiança e se sentem valorizados no ambiente escolar, o que impacta positivamente sua postura diante dos desafios escolares.

Para que os jogos adaptados realmente favoreçam a aprendizagem, é fundamental que:

- Sejam escolhidos ou elaborados com base em objetivos pedagógicos claros;
- As adaptações considerem as necessidades específicas de cada aluno;
- Haja mediação intencional do professor, garantindo que o jogo mantenha seu propósito educativo;
- Seja promovida a reflexão após a atividade, para consolidar o conteúdo trabalhado.

Em resumo, os jogos adaptados que aplicamos representam uma poderosa ferramenta de ensino que, além de tornar a aprendizagem mais atrativa, fortalece o compromisso com a educação inclusiva e de qualidade para todos.



Na imagem acima, as crianças mostram a sequencia de figuras que formam a historinha do “GATO XADREZ” que eles mesmos ajudaram a confeccionar. Ao permitir a participação ativa de todos os alunos, os jogos adaptados ajudam a romper barreiras que muitas vezes impedem a integração plena de crianças com deficiência ou dificuldades de aprendizagem.

O uso de jogos adaptados no contexto educacional tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem significativa, especialmente quando se trata de alunos com necessidades educacionais especiais. Esses jogos são planejados ou modificados com o objetivo de respeitar as características, ritmos e habilidades específicas de cada estudante, tornando o processo de ensino mais inclusivo, acessível e motivador.

A expectativa é que o uso mais frequente dos jogos adaptados contribua significativamente para a promoção de uma educação mais equitativa e centrada no aluno, consolidando práticas pedagógicas mais sensíveis às diversidades presentes na sala de aula.

Também aplicamos jogos adaptados no espaço fora da escola, pois a escola não possui um local amplo para a realização dos mesmos. Utilizamos a rua na frente da escola, pois por se tratar de uma rua que não tem muita movimentação, conseguimos envolver alunos e comunidade nesta atividade.



“CIRCUITO ADAPTADO” é uma atividade lúdica e pedagógica composta por diferentes estações com desafios motores, sensoriais e cognitivos, ajustados às necessidades específicas dos alunos. Ele pode ser realizado em ambientes internos (como salas de aula ou quadras) ou externos (pátios e ruas), sendo uma ferramenta valiosa na educação inclusiva. Estimula habilidades como equilíbrio, coordenação motora fina e grossa, força e lateralidade e contribui para a autonomia funcional de alunos com mobilidade reduzida.

Além disso, permite a participação de todos os alunos, respeitando os diferentes níveis de habilidade, favorecendo o sentimento de pertencimento e o convívio entre crianças com e sem deficiência. Pode incluir materiais com texturas, sons, cores e formas diversas, promovendo integração sensorial, ajuda no desenvolvimento de crianças com distúrbios sensoriais, como no espectro autista. Desafia a memória, o raciocínio, a atenção e a tomada de decisões em tempo real, estimula a resolução de problemas por meio de tarefas simples e lúdicas., estimula o trabalho em equipe, a empatia e a cooperação entre os colegas.

Aumenta a autoestima e a autoconfiança, especialmente ao superar desafios adaptado, permite a integração de conteúdos escolares com movimento (ex: contar objetos durante o circuito, associar cores e formas, seguir instruções), favorece a aprendizagem por meio da experimentação concreta e lúdica.



Os circuitos na rua podem ser facilmente ajustados conforme o espaço disponível, os objetivos pedagógicos e as capacidades dos participantes, é ideal para turmas diversas, promovendo o princípio da equidade.

Com a nossa intervenção na escola, percebemos que os jogos pedagógicos têm se destacado como uma ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem, especialmente em contextos que visam à inclusão de alunos com necessidades especiais. No 1º ano da Escola Hilda Neves de Lucena, localizada em Cuitegi-PB, esses recursos estão utilizados de maneira estratégica para promover a integração e o desenvolvimento integral dos alunos.

Com base na análise das práticas pedagógicas atuais e nos retornos positivos observados durante atividades com jogos educativos, decidiu-se pela utilização mais frequente de jogos adaptados nas rotinas de ensino, especialmente com alunos com necessidades educacionais especiais. Os professores da Escola Hilda Neves de Lucena passaram a utilizar com mais frequência os jogos adaptados para as diferentes necessidades educacionais dos alunos, como jogos de construção para desenvolvimento motor fino e quebra-cabeças para estimular o raciocínio lógico. Essas atividades podem ser vislumbradas nas imagens a seguir:

]





Na prática, os jogos são utilizados para estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e social dos alunos do 1º ano. Jogos de construção, quebra-cabeças e atividades que envolvem a cooperação e a interação social são parte integrante do currículo, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades que vão além do conteúdo acadêmico tradicional. Isso é especialmente importante para alunos com necessidades educacionais especiais, como aqueles com transtornos do espectro autista ou dificuldades de aprendizagem, que podem ter desafios em interagir ou acompanhar as atividades em um formato convencional.

O ambiente lúdico criado pelos jogos permite que essas crianças desenvolvam habilidades sociais e emocionais de forma gradual e natural, sem o peso da cobrança ou da competição desmedida. Um dos aspectos mais importantes do uso de jogos pedagógicos é a motivação dos alunos. Os jogos despertam o interesse e tornam o processo de aprendizagem mais envolvente e prazeroso. Ao aprender brincando, os estudantes se sentem mais à vontade para participar, errar e tentar novamente, o que favorece o desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade e da autonomia. Além disso, os jogos promovem a aprendizagem significativa, pois conectam o conteúdo escolar à vivência prática e ao contexto do aluno.

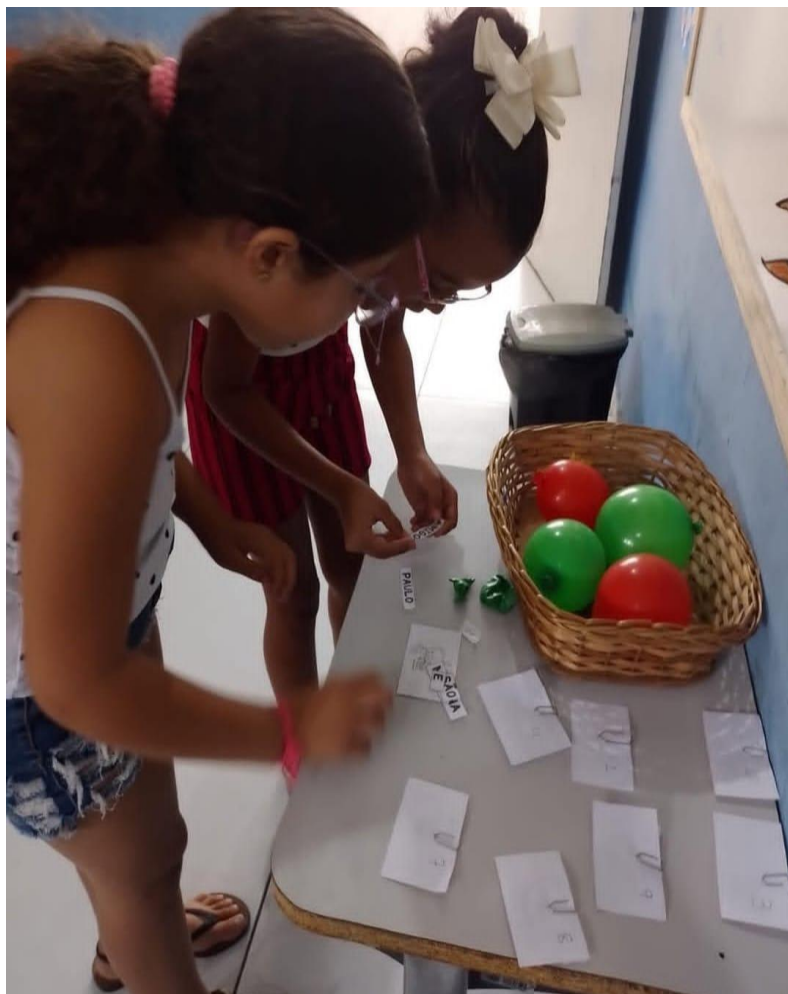
Outro aspecto importante no uso dos jogos pedagógicos na Escola Hilda

Neves de Lucena é a possibilidade de personalização. Os professores, ao conhecerem as necessidades individuais de cada aluno, podem adaptar os jogos de acordo com as limitações e capacidades de cada criança.



Na imagem acima, as crianças estavam criando o próprio jogo adaptado. Criar um **jogo** adaptado traz uma série de benefícios significativos para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente em contextos de inclusão escolar.

Como afirma Alves (2013), a personalização das atividades lúdicas é uma estratégia eficaz para garantir que todos os alunos, independentemente de suas condições, participem ativamente e tenham suas experiências de aprendizagem enriquecidas. Esse tipo de adaptação contribui significativamente para o sucesso da inclusão, pois evita a exclusão ou o isolamento de alunos que, de outra forma, poderiam não acompanhar as atividades convencionais.



A estratégia de utilizar jogos pedagógicos no ensino inclusivo, portanto, tem se mostrado altamente eficaz na Escola Hilda Neves de Lucena. Além de promover a inclusão e o desenvolvimento acadêmico, essa abordagem ajuda a melhorar a autoestima dos alunos, permitindo que eles experimentem sucesso e progresso dentro de suas próprias capacidades. Em um ambiente em que o lúdico é valorizado, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais leve, inclusivo e, acima de tudo, eficaz, pois respeita as individualidades e necessidades de cada aluno.

A utilização de jogos pedagógicos exige uma estratégia bem planejada para alcançar os objetivos de ensino. Primeiro, define-se o conteúdo a ser trabalhado e escolhe-se um jogo adequado à faixa etária dos alunos. Em seguida, o professor apresenta as regras e organiza os alunos em grupos ou duplas para promover a cooperação. Durante o jogo, o professor atua como mediador, orientando e observando. Após a atividade, é feita uma retomada para refletir sobre o aprendizado, seguida de uma avaliação, que pode ser informal ou por meio de

atividades complementares. Essa abordagem torna o ensino mais dinâmico e eficaz.

Dessa forma, os jogos pedagógicos são mais do que simples recursos educacionais. Na Escola Hilda Neves de Lucena, eles são uma estratégia de ensino bem-sucedida, que promove não apenas a inclusão, mas também o desenvolvimento global das crianças, preparando-as para enfrentar os desafios futuros de forma mais segura e confiante.

Como aponta Alves (2013), adaptar as atividades lúdicas para as particularidades de cada aluno é um fator chave no sucesso da inclusão, uma vez que permite que todos, independentemente de suas limitações, possam participar e progredir na sua jornada de aprendizagem. Esses jogos também promovem a autoestima dos alunos ao valorizarem suas conquistas e habilidades, contribuindo para a criação de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e acolhedor.

Assim sendo, os jogos pedagógicos são atividades educativas que utilizam elementos lúdicos para facilitar o aprendizado de maneira divertida e interativa. Eles podem ser aplicados em diversas disciplinas e faixas etárias, promovendo o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional dos alunos. Esses jogos incentivam a participação ativa, o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho em equipe, tornando o processo de ensino mais dinâmico e eficaz. Além disso, ajudam na fixação dos conteúdos de forma mais significativa.

3.3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, apresentamos e analisamos os resultados obtidos a partir da implementação dos jogos pedagógicos na inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais da turma do 1º ano da Escola Hilda Neves de Lucena, localizada em Cuitegi - PB. Os dados foram coletados por meio de observação direta e aplicação dos jogos.

Os jogos pedagógicos demonstraram ser uma ferramenta eficaz para a inclusão e desenvolvimento dos alunos com necessidades especiais. Durante a observação e aplicação dos jogos, notou-se um aumento significativo na participação desses alunos nas atividades propostas, além de uma melhoria na interação social com os demais colegas.

Os resultados também indicam que os jogos pedagógicos contribuíram para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e motoras dos alunos. Jogos de encaixe, quebra-cabeças e atividades lúdicas voltadas para a alfabetização facilitaram o reconhecimento de letras e números, além de estimularem a coordenação motora fina e ampla.

Os professores destacaram que a metodologia lúdica permitiu uma abordagem mais inclusiva, possibilitando adaptações conforme as necessidades individuais de cada aluno. Muitos relataram que os alunos passaram a demonstrar maior autonomia e confiança ao interagir com os colegas. Os professores que utilizaram jogos pedagógicos no processo de ensino relataram diversos benefícios práticos e desafios, com destaque para os impactos positivos no engajamento e na aprendizagem dos alunos.

Abaixo, apresento um panorama do que os professores costumam relatar com base em pesquisas, relatos de experiências e práticas pedagógicas:

1. Maior engajamento dos alunos

Professores observam que os alunos se mostram mais motivados e interessados nas aulas quando os conteúdos são trabalhados por meio de jogos. O caráter lúdico transforma o ambiente de aprendizagem em algo mais dinâmico e atrativo.

2. Facilitação da aprendizagem

Jogos ajudam a concretizar conceitos abstratos, facilitando a compreensão. Por exemplo, jogos matemáticos ajudam os alunos a visualizar e manipular operações que antes pareciam apenas teóricas.

3. Desenvolvimento de habilidades socioemocionais

Através dos jogos, os alunos aprendem a trabalhar em grupo, lidar com regras, aceitar perdas e celebrar vitórias, o que contribui para a formação do caráter e das habilidades sociais.

4. Inclusão e acessibilidade

Muitos professores apontam que os jogos permitem maior inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem, pois oferecem diferentes formas de interagir com o conteúdo (visual, auditiva, motora).

5. Avaliação mais natural

Os jogos permitem observar o desempenho dos alunos de forma mais

espontânea, sem a pressão de uma avaliação formal, o que proporciona uma visão mais real do que os alunos sabem ou precisam reforçar.

Os professores ainda perceberam avanços na comunicação e na socialização dos alunos com os demais colegas e próprios familiares, reforçando a importância de um ensino mais dinâmico e adaptado.

Apesar dos avanços observados, alguns desafios foram relatados. Entre eles, a falta de formação específica para os professores no uso de jogos pedagógicos voltados à inclusão, bem como a necessidade de materiais adequados e acessíveis. Além disso, alguns alunos necessitaram de um tempo maior para se adaptar às atividades, exigindo um planejamento mais individualizado por parte dos educadores.

Os resultados deste estudo estão alinhados com pesquisas anteriores que evidenciam os benefícios do uso de jogos pedagógicos na educação inclusiva. Autores como Vygotsky (1998) e Piaget (1972) defendem a aprendizagem lúdica como um meio de potencializar o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, o que foi confirmado pelas observações realizadas nesta pesquisa.

A implementação de jogos pedagógicos na educação inclusiva demonstrou ser uma estratégia eficiente para promover a interação, o aprendizado e o desenvolvimento integral dos alunos com necessidades especiais. Os resultados evidenciam que, ao utilizar metodologias lúdicas, é possível criar um ambiente mais acolhedor e propício à inclusão, potencializando tanto as habilidades cognitivas quanto socioemocionais dos estudantes.

No entanto, para garantir um impacto duradouro e mais abrangente, faz-se necessário investir em formação continuada para os professores, a fim de capacitá-los a explorar ao máximo as potencialidades dos jogos pedagógicos. Além disso, é essencial que haja um suporte adequado das instituições de ensino, incluindo a disponibilização de materiais adaptados e acessíveis, além de um planejamento pedagógico estruturado para atender às diferentes necessidades dos alunos.

Por fim, é fundamental que futuras pesquisas aprofundem essa temática, explorando novos formatos de jogos e suas implicações no desenvolvimento educacional de crianças com necessidades educacionais especiais. Dessa forma, poderemos continuar aprimorando as práticas inclusivas e promovendo uma educação de qualidade e equitativa para todos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como propósito analisar a relevância do uso de jogos pedagógicos na promoção da inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais na turma do 1º ano da Escola Hilda Neves de Lucena, localizada em Cuitégi-PB. Os resultados evidenciaram que os jogos, quando utilizados como instrumentos pedagógicos, contribuem de maneira significativa para a aprendizagem e socialização desses estudantes, criando um ambiente escolar mais acessível, dinâmico e motivador.

As observações e análises realizadas ao longo da pesquisa revelaram que os jogos pedagógicos favorecem o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional dos alunos, promovendo maior engajamento no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, tais atividades estimulam a cooperação entre os colegas, fortalecem a autoestima dos educandos e facilitam sua adaptação às rotinas escolares.

Entretanto, para que o uso dessa metodologia seja ainda mais eficaz, é indispensável investir na formação continuada dos professores, capacitando-os para planejar e aplicar jogos adaptados às necessidades específicas de cada aluno. Da mesma forma, é fundamental que as instituições escolares disponibilizem materiais acessíveis e desenvolvam ambientes verdadeiramente inclusivos, garantindo que todos possam usufruir dos benefícios que a ludicidade oferece à educação.

Conclui-se, portanto, que os jogos pedagógicos representam uma estratégia didática potente no contexto da educação inclusiva, promovendo não apenas a aprendizagem, mas também o respeito à diversidade. Espera-se que esta pesquisa contribua para a ampliação do debate sobre o papel da ludicidade na escola e inspire futuras iniciativas voltadas à construção de práticas pedagógicas mais equitativas, acessíveis e humanas.

REFERENCIAS

ARANHA, M. **A inclusão social da criança com deficiência: criança especial**. São Paulo: Rocca, 2010.

BARROS, J.M.G. **Jogo Infantil e Hiperatividade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

BROUGERE, G. **Brinquedo e cultura**. Coleção Questões da nossa época, nº São Paulo: Cortez 2004.

COELHO, Maria Teresa Pereira. **Educação inclusiva: desafios e possibilidades**. São Paulo: Cortez, 2010.

CUNHA, N.H.da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: Fundação de Assistência ao Estudante – Ministério da Educação, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FROEBEL, F. **Uma pedagogia do brincar para infância**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

MONTOAN, Maria Tereza Eglér et al, **A integração das pessoas com deficiências**: MONTOAN, Maria Tereza Eglér , **Inclusão Escolar**, O que é? Por quê? Como Fazer? 1ª impressão, 4ª impressão Editora Moderna Ltda-Coleção Cotidiano Escolar- ano 2003 Contribuições para uma reflexão sobre o tema. São Paulo, Memnon.1997 Revista Nova Escola out/2010- p.130- Art. Luis Carlos Menezes Revista Pátio – Pedagógica – novembro/2004/janeiro 2005 – Aprendizagem para Todos – Artigo: Lino de Macedo – O desafio da Escola para Todos p.16

MORIN. E. **“Introdução ao Pensamento Complexo”**. Editora Sulina. Porto Alegre, 2015.

RESENDE, D. C. P.. **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA**. Pedagogia em Ação: Revista eletrônica do curso de pedagogia da PUC Minas, Belo Horizonte, Mg, v. 10, n. 2, p. 71-82, 20 maio 2019. Bimestral. Disponível em:
<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/16845/14664> .
 Acesso em: 24 mar.2024.

SILVA, L. L. NASCIMENTO, D. C. **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: a utilização de jogos e brincadeiras de forma inclusiva**. Revista Educação Inclusiva, Paraíba, v. 6, n. 3, p. 1-17, 25 fev. 2022. Bimestral. Disponível em:
<https://revista.uepb.edu.br/REIN/article/view/643/750> . Acesso em: 27 mar.2024.

TEIXEIRA, Anísio. **Educação não é privilégio**. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995

APÊNDICES

APÊNDICE 1 – FOTOS DO AMBIENTE DE PESQUISA

Sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE)



Outras áreas da escola. Fonte: Acervo particular da escola Hilda Neves de Lucena



Corredor da escola Hilda Neves de Lucena que dá acesso aos banheiros

A área de serviço em questão foi uma iniciativa do ano de 2022 em razão da necessidade percebida pela equipe de um espaço próprio para demandas de limpezas diversas.

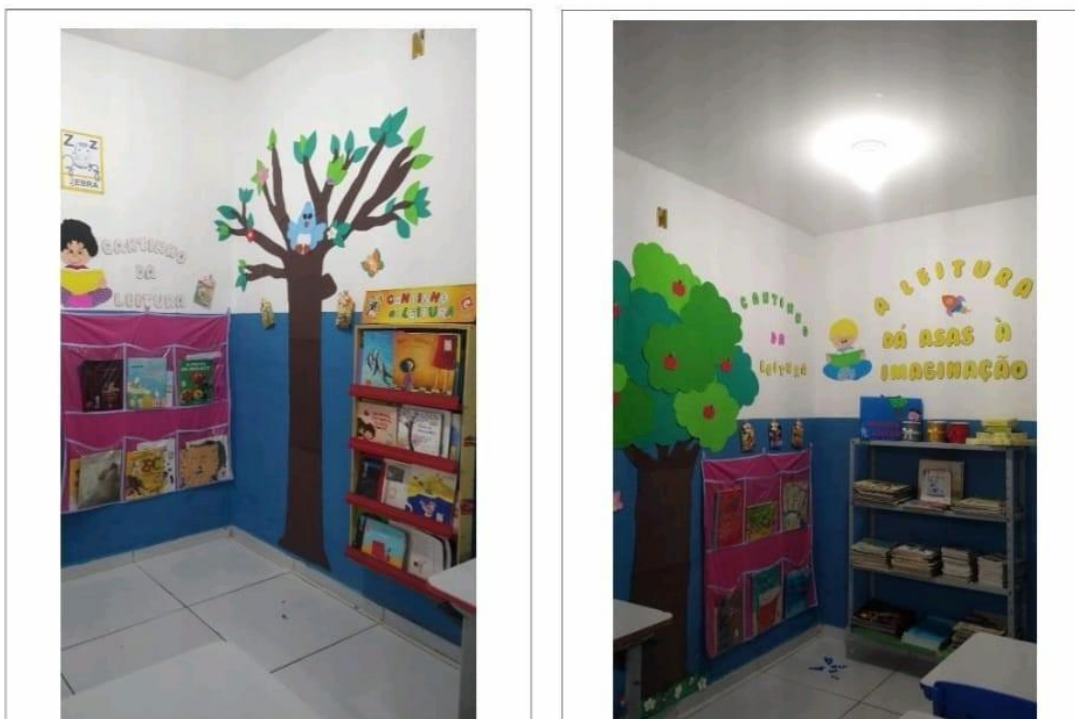
Corredor ao lado da cantina, que dá acesso ao banheiro dos funcionários.

Secretaria da Escola Hilda Neves de Lucena



Fonte: Acervo particular da escola Hilda Neves de Lucena

Cantinho da Leitura nas salas de aula.
Fonte: Acervo particular da escola Hilda Neves de Lucena



APÊNDICE 2- DESCRIÇÃO DE ALGUNS JOGOS ADAPTADOS REALIZADOS NAS 2 SEMANAS DE INTERVENÇÃO

MATEMÁTICA

JOGO 1: DOMINÓ DOS NÚMEROS ADAPTADO

- Objetivo: Trabalhar a contagem, o reconhecimento de números e operações simples.
- Adaptação: Usar peças maiores e coloridas com números em braille ou em alto-relevo; incluir ilustrações que representem quantidades (ex: 3 maçãs para o número 3).
- Público-alvo: Alunos com deficiência visual ou intelectual.

JOGO 2: TRILHA DOS CÁLCULOS

- Objetivo: Resolver operações de adição, subtração, multiplicação ou divisão.
- Adaptação: As casas da trilha podem ter alternativas visuais e auditivas; o dado pode ser substituído por uma roleta com botões grandes ou por um aplicativo que sorteie os números.
- Público-alvo: Alunos com dificuldades motoras ou de leitura.

LÍNGUA PORTUGUESA

JOGO 1: BINGO DE LETRAS E PALAVRAS

- Objetivo: Reconhecer letras, sílabas e formar palavras.
- Adaptação: Cartelas com letras ampliadas, uso de imagens de apoio e possibilidade de audição das palavras via aplicativo ou gravação.
- Público-alvo: Alunos com dislexia, deficiência auditiva ou visual.

JOGO 2: HISTÓRIAS SEQUENCIAIS

- Objetivo: Desenvolver habilidades de leitura, interpretação e organização de ideias.

- Adaptação: Utilizar imagens com legendas curtas, organizar as etapas da história em cartões grandes e plastificados, com velcro para facilitar o manuseio.
- Público-alvo: Alunos com autismo ou dificuldades de comunicação.

CIÊNCIAS E NATUREZA

JOGO 1: JOGO DA MEMÓRIA DOS ANIMAIS E PLANTAS

- Objetivo: Associar imagens com características de seres vivos.
- Adaptação: Usar figuras em alto-relevo, com texturas ou odores (no caso de plantas), além de cores contrastantes.
- Público-alvo: Alunos com deficiência visual ou múltipla.

JOGO 2: QUIZ CIENTÍFICO ADAPTADO

- Objetivo: Revisar conteúdos com perguntas e respostas.
- Adaptação: Utilizar recursos de voz para perguntas e respostas, teclado ampliado, e incluir imagens de apoio nas respostas.
- Público-alvo: Alunos com deficiência intelectual ou dificuldades de leitura.

DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL

JOGO 1: RODA DAS EMOÇÕES

- Objetivo: Identificar e expressar emoções.
- Adaptação: Cartas com rostos ilustrados e descrições escritas e em braille, com apoio de espelhos ou encenação para reforço visual.
- Público-alvo: Alunos com autismo, TDAH ou deficiência intelectual.

JOGO 2: QUEM SOU EU? – VERSÃO INCLUSIVA

- Objetivo: Trabalhar comunicação e habilidades sociais.
- Adaptação: Utilizar pranchas de comunicação alternativa (PCS), pictogramas, ou dispositivos de voz para quem tem dificuldades de fala.
- Público-alvo: Alunos com deficiência motora ou de linguagem.