

EXPLORANDO JOGOS LÚDICOS COMO ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Ryan Borges dos Santos ¹
Adrian Estácio dos Santos ²
Talita Neuza Gomes Santos ³
Luciene Amaral da Silva ⁴

RESUMO

O público da educação especial na perspectiva da educação inclusiva deve ser visto dentro das suas potencialidades e necessidades. Buscar metodologias que promovam a aprendizagem e inclusão é o desafio da formação de professores. Sendo assim, a pesquisa abordou a interconexão entre a educação especial e o uso de jogos lúdicos, analisando como essas estratégias didático-pedagógicas podem promover a inclusão a partir do desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes com Necessidades Educacionais Especiais (NEE). Nessa direção, este trabalho buscou investigar os jogos lúdicos pedagógicos como uma ferramenta eficaz na promoção da aprendizagem inclusiva na educação especial. A metodologia empregada foi embasada por meio de uma revisão de literatura e análise de dados empíricos *coletados in locus*, visando compreender como os jogos lúdicos podem ser utilizados como estratégias didáticas para a promoção da interação social, estímulo à criatividade e a melhoria das habilidades motoras e cognitivas. A metodologia incluiu também a coleta de dados qualitativos através de observações em sala de aula. Foram examinadas as diferentes formas de implementação dos jogos lúdicos na prática educacional, destacando sua contribuição para a promoção da inclusão, diversidade e equidade na sala de aula. Além disso, foram discutidas estratégias para a criação e a utilização eficaz dos jogos como recurso pedagógico inclusivo. Os resultados destacam a importância dos jogos lúdicos na promoção da participação ativa dos estudantes, no desenvolvimento de habilidades sociais e na criação de um ambiente escolar acolhedor, estimulante e inclusivo. A pesquisa revelou que os jogos lúdicos pedagógicos representam uma ferramenta poderosa para a educação especial, proporcionando oportunidades de aprendizagem significativas e promovendo o desenvolvimento integral. Ressalta-se também a importância de formação para os docentes, com o objetivo de aprender a utilizar essas ferramentas de forma eficaz, para que possam ser aplicadas de maneira significativa e acessível.

Palavras-chave: Estratégias pedagógicas, Jogos lúdicos, Educação Especial, Inclusão.

INTRODUÇÃO

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, ryan.santos@arapiraca.ufal.br;

² Graduando do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, adrian.santos@arapiraca.ufal.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, talita.gomes@arapiraca.com.br;

⁴ Professora orientadora: Doutora em Educação. Docente do Curso de Ciências Biológica. Universidade Federal de Alagoas - UFAL. Luciene.silva@arapiraca.al.ufal.br.

O presente artigo faz parte de uma pesquisa que teve como *locus* de estudos em duas escolas municipais de educação básica localizada na zona rural do município de Penedo-AL e São Sebastião-AL.

O objetivo que norteou a pesquisa foi investigar os jogos lúdicos pedagógicos como uma ferramenta eficaz na promoção da aprendizagem inclusiva na educação especial. Metodologicamente o trabalho segue uma abordagem qualitativa, se desenvolvendo por meio de revisão bibliográfica, coleta de dados empíricos e observação indireta. O trabalho se justifica pela importância de se pensar novas alternativas pedagógicas que auxiliem os professores nos diferentes níveis, do processo de ensino e aprendizagem da educação especial, como é o caso da aplicação de jogos lúdicos dentro das salas de aula, produzindo novas formas de aprender por parte dos alunos.

Destarte, dentro das instituições de ensino evidencia-se que o coletivo assistido pela educação especial, em uma perspectiva de inclusão e equidade, necessita ser reconhecido através de suas potencialidades e necessidades específicas de cada indivíduo de forma particular, uma vez que cada aluno especial possui suas próprias características. Assim sendo, é preciso pensar a escola como um ambiente em que esses alunos serão atendidos individualmente, possibilitando a superação das suas dificuldades, pautando que todos possuem os mesmos direitos (Vieira, 2022). Portanto, é necessário eliminar um olhar estigmatizado, preconceituoso e marginalizam-te que ainda se mostra enraizado dentro da sociedade brasileira. Segundo Ribeiro (2012), a partir do momento que o professor atua diretamente com crianças especiais, é preciso que ele esteja despido de preconceitos, devendo admitir as diferenças de cada um.

No entanto, esse campo educacional se mostra desafiador, uma vez que os professores capacitados precisam encontrar e aplicar metodologias eficientes e que de fato promovam um ensino igualitário para todos. Vieira (2022, p. 713), descreve que a temática “educação especial é um tema bastante polêmico diante da sociedade, ainda mais quando citado em uma perspectiva de inclusão”. Dessa forma, o referido trabalho ancorou-se na interconexão entre a educação especial e o uso de jogos lúdicos, analisando se de fato essa é uma ferramenta eficaz na promoção da inclusão dos alunos no processo de aprendizagem a partir do desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes com necessidades especiais.

Falar de educação e inclusão dentro das escolas, é uma viagem no tempo, onde o conceito da palavra inclusão “surge em 1994, com a Declaração de Salamanca, quando

foi definido que as crianças com Necessidades Educativas Especiais [NEE] deveriam ser incluídas em escolas regulares” (Nascimento, 2016, p. 12). Mas foi nos últimos anos que se ampliou a discussão sobre a modalidade educação especial em suas diferentes perspectivas, como os direitos garantidos, implementação de uma metodologia de ensino e aprendizagem e inclusão, se tornando uma temática de tamanha relevância social e acadêmica. Essa discussão vive um processo contínuo de novas descobertas, e temas como jogos e ludicidade aparecem como ferramentas necessárias que podem auxiliar os profissionais da educação na transmissão dos conteúdos programados para os alunos com necessidades especiais, bem como para os demais alunos da sala de aula (Freitas, 2021). Nessa discussão, as universidades desempenham um papel importantíssimo na produção de novos conhecimentos para o desenvolvimento dessa área de estudo.

Na contemporaneidade já se entende que as atividades pedagógicas lúdicas são extremamente relevantes para o desenvolvimento de um aluno, indo além da existência ou não de alguma restrição. O Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, p. 27), vai colocar que “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”. Entende-se que o “lúdico é o processo de mediação entre professor, aluno e conteúdo, ou seja, o lúdico irá contribuir diretamente no desenvolvimento da aprendizagem, mas ele pode não suprir essas necessidades se não for utilizado adequadamente” (Santos, 2021). Nesse contexto, as capacitações se mostram essenciais para o bom desempenho da atividade pedagógica por parte dos professores, mostrando que para as atividades lúdicas de fato contribuirão positivamente, é preciso que os profissionais saibam aplicá-las corretamente. Contudo esse ainda é um dos grandes gargalos a serem enfrentados, sendo preciso que haja um Estado e Governos conscientes de suas obrigações, buscando implementar políticas públicas bem direcionadas, nesse caso para a educação especial, que vem tendo um certo destaque apenas nos últimos anos, principalmente no Brasil.

Brevemente, pode-se dizer por meio dos resultados alcançados no presente trabalho, que a aplicação de jogos lúdicos é importante na promoção da participação ativa dos estudantes, no desenvolvimento de habilidades sociais e na criação de um ambiente escolar acolhedor, estimulante e inclusivo. Sendo a ludicidade uma ferramenta poderosa nas mãos dos professores. Contudo, os jogos só atingirão sua finalidade se os profissionais

forem capacitados para aplicá-los, e isso perpassa em investimento e em capacitações para os educadores dos diferentes níveis de ensino.

METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido com base em uma abordagem qualitativa, estruturada a partir de uma revisão de literatura e análise de dados empíricos coletados *in loco*, nas instituições de ensino investigadas, buscando compreender de forma aprofundada o uso de jogos lúdicos como estratégia didático-pedagógica na educação especial. O estudo teve como cenário duas instituições de ensino localizadas na zona rural do estado de Alagoas. A escolha dessas instituições deve-se ao fato de ambas atenderem alunos com necessidades educacionais especiais (NEE), oferecendo, assim, um ambiente ideal e propício para investigar as potencialidades e os desafios da aplicação de jogos lúdicos nesse contexto.

A metodologia empregada no estudo foi composta por três etapas: revisão bibliográfica, coleta de dados empíricos e observação indireta.

1. **Revisão Bibliográfica:** na primeira etapa do trabalho, realizou-se uma revisão de literatura com o objetivo de fundamentar teoricamente a pesquisa. Foi analisado textos acadêmicos, artigos científicos e documentos oficiais voltados à educação especial, à inclusão escolar e à ludicidade. As referências utilizadas incluem os estudos de Vieira (2022), que aborda a temática da educação especial e inclusiva na perspectiva da inclusão e do lúdico como estratégia pedagógica, e Freitas (2021), que investiga o uso de jogos lúdicos como metodologia de ensino no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes com NEE. A etapa de revisão bibliográfica foi essencial para compreender as contribuições científicas já existentes sobre a temática do trabalho em questão, além de identificar as possíveis lacunas que poderiam ainda ser exploradas na investigação empírica.
2. **Coleta de dados empíricos:** a segunda etapa do trabalho consistiu na coleta de dados empíricos, realizada por meio de entrevistas (semiestruturadas) e a aplicação de questionários com professores que atuam na educação especial nas instituições mencionadas. As entrevistas permitiram captar não apenas as percepções dos educadores sobre a eficácia dos jogos lúdicos no processo de

ensino e aprendizagem dos alunos com NEE, mas também de identificar as principais dificuldades enfrentadas que permeiam a aplicação do lúdico como estratégia metodológica. Os questionários foram elaborados com perguntas objetivas e discursivas, abordando temas como o uso de jogos lúdicos, a capacitação dos professores e a forma de inclusão dos alunos com NEE no ambiente escolar.

3. Observações indiretas: a terceira etapa envolveu a observação indireta das práticas pedagógicas adotadas pelos professores durante a aplicação dos jogos lúdicos nas salas de aula. Foram observadas aulas em que os jogos eram utilizados como ferramenta pedagógica, com o objetivo de analisar a interação dos alunos, com os colegas e o(a) professor(a), além de investigar o impacto dessas atividades no desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos estudantes.

A triangulação dos dados coletados nas três etapas metodológicas permitiu uma análise rica e detalhada sobre o uso dos jogos lúdicos como ferramenta pedagógica na educação especial. A análise qualitativa dos dados foi realizada por meio da técnica de análise de conteúdo na perspectiva de Bardin, ou seja, organizando as informações em categorias temáticas que aflorou do material coletado. As categorias de análise incluíram: a percepção dos professores sobre os jogos lúdicos, o impacto dos jogos no desenvolvimento dos alunos e os principais desafios enfrentados pelos educadores na aplicação das atividades que envolviam o lúdico como estratégia didático-pedagógica.

Dessa forma, a metodologia adotada proporcionou uma compreensão englobante do uso de jogos lúdicos na educação especial, permitindo a identificação de práticas que favorecem a inclusão escolar e o desenvolvimento dos alunos com NEE.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação especial tem avançado nos últimos anos, principalmente sob a ótica da inclusão. A Declaração de Salamanca (1994), documento que trouxe a perspectiva da educação inclusiva como reforço do que se tinha de “educação para todos”, destaca que todas as crianças, independentemente de suas particularidades e/ou características, devem ter acesso a uma educação inclusiva que atenda às suas necessidades individuais e que promova o desenvolvimento integral dos alunos com Necessidades Educacionais

Especiais (NEE). A educação especial, no contexto inclusivo, tem como um dos maiores desafios integrar metodologias que possam promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes com Necessidades Educacionais Especiais (NEE).

É nesse contexto que o uso de metodologias e estratégias didático-pedagógicas que possam valorizar a individualidade e promover a interação se faz necessário, surgindo com o intuito de alcançar esses objetivos. A partir disso, os jogos lúdicos emergem como uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de atuar nesse processo ao proporcionar atividades que atuam trabalhando no aprendizado e na diversão, uma vez que o uso da ludicidade tem sido amplamente estudado, se tornando um facilitador para a inclusão e promovendo o engajamento dos alunos para a construção dos conhecimentos vivenciados em sala de aula de forma mais dinâmica, significativa e interativa.

De acordo com Vieira (2022), o uso do lúdico na educação especial proporciona um ambiente mais atrativo, promovendo de forma dinâmica o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. O simples ato de brincar pode ultrapassar barreiras e promover a interação entre estudantes com e sem deficiência, o que facilita na construção de um ambiente acolhedor e inclusivo. O uso de atividades lúdicas no cenário da educação especial se revela como uma abordagem bastante eficaz na promoção da aprendizagem e do desenvolvimento integral dos alunos com necessidades educacionais especiais (NEE). A inserção de jogos lúdicos favorece não apenas o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, mas favorece também a criatividade e a interação entre os alunos, sejam eles com ou sem necessidades especiais.

Vieira (2022) ressalta ainda que a ludicidade no ambiente escolar possibilite que a criança use sua imaginação, criando, recriando e tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e estimulante. A inserção de jogos lúdicos como estratégias pedagógicas estimula a criatividade dos estudantes, fornecendo momentos de descontração entre os alunos e potencializando o desenvolvimento integral dos mesmos.

Sob a ótica da Neurociência e abordando sua relação com a Educação Especial, os autores Silva e Mello (2018) ressalta a importância de considerar as particularidades dos cérebros de alunos com necessidades educacionais especiais, bem como aqueles que possuem algum tipo de transtorno, como por exemplo, o transtorno do espectro autista (TEA), transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH), e a síndrome de Down. A prática de atividades lúdicas como jogos de memória ou jogos de construção,

possibilita que os alunos explorem suas potencialidades e enfrentem suas dificuldades de forma leve e descontraída, contribuindo na redução de barreiras pedagógicas. Buscar investigar e entender como o cérebro desses estudantes funciona pode auxiliar os educadores na implementação de estratégias pedagógicas mais eficazes e que promovam uma educação inclusiva e eficaz. Nesse cenário, as atividades lúdicas são vistas como pontos essenciais para o desenvolvimento de autonomia e autoestima dos alunos, mobilizando aspectos emocionais e cognitivos.

Os jogos lúdicos, como descrito por Freitas (2021), são ferramentas eficazes que podem promover tanto o desenvolvimento cognitivo como o desenvolvimento social dos alunos com deficiência intelectual. Isso é consolidado pela ótica de que o uso do lúdico em atividades e metodologias pedagógicas permite à criança desenvolver aspectos essenciais voltados para o aprendizado e a inclusão, além de suas capacidades (criativas e interativas). A autora enfatiza ainda que a prática do lúdico, especialmente o uso de jogos contribui para o estímulo das habilidades cognitivas, promovendo a interação com os demais colegas de turma, fator primordial para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e significativo.

Destarte, evidencia-se a importância dos jogos lúdicos no processo de inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais, sendo os jogos lúdicos abordados como uma estratégia didático-pedagógica que alia o ensino lúdico ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, estimulante e dinâmico, onde todos os estudantes se sintam valorizados e capazes de interagir e aprender. Entretanto, o desafio, contudo, permanece na capacitação de professores, e numa formação capaz de explorar os potenciais pedagógicos dos jogos lúdicos, promovendo na escola um espaço verdadeiramente inclusivo e acolhedor para todos os alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa realizada nas escolas municipais trouxe valiosas ratificações sobre o uso de jogos lúdicos na educação especial, indicando que o uso de jogos lúdicos como uma prática didático-pedagógica é capaz de promover uma aprendizagem não apenas inclusiva, mas significativa e acolhedora, sendo eficaz para os alunos com necessidades educacionais especiais (NEE). A partir das observações indiretas realizadas e

questionário aplicado com os educadores, constatou-se que o uso de jogos lúdicos contribui consideravelmente para a inclusão dos alunos com NEE, desempenhando um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, social e emocional desses estudantes, e contribuindo para a criação de um ambiente de ensino mais inclusivo e estimulante.

O primeiro ponto relevante observado na pesquisa foi o impacto (direto) que os jogos lúdicos exercem no desenvolvimento cognitivo dos alunos com necessidades educacionais especiais (NEE). Durante as observações das atividades em sala de aula, evidenciou-se que os jogos estimulavam o raciocínio lógico, especialmente na capacidade de resolução de problemas. Os educadores relataram que as atividades como jogos de memória, quebra-cabeças, e jogos de tabuleiro, promoveram o desenvolvimento de habilidades voltadas a concentração e atenção, proporcionando um ambiente propício para o aprendizado dos conteúdos de forma descontraída.

Em uma das aulas observadas, foi possível analisar que o uso de jogos de memória ajudou alunos com transtorno do espectro autista (TEA) a manterem o foco durante as atividades desenvolvidas pelos educadores. Isso demonstra que, quando os jogos são bem planejados e aplicados ao conteúdo pedagógico, eles podem contribuir para que os alunos com NEE possam superar barreiras relacionadas ao desenvolvimento cognitivo e que muitas vezes dificulta sua aprendizagem com abordagens tradicionais de ensino. Esse achado corrobora as discussões de Freitas (2021) sobre o papel dos jogos lúdicos e os estímulos das capacidades cognitivas de alunos com NEE.

O ambiente acolhedor (proporcionado pelo uso de jogos lúdicos como estratégia pedagógica), também proporcionou melhorias no comportamento social e emocional dos alunos. Nas atividades propostas pelos professores, através de jogos cooperativos, que incentivam a interação entre os alunos pôde-se observar que os estudantes que apresentavam dificuldades em interagir com os colegas, como por exemplo, os que apresentam TEA, se sentiram mais confortáveis ao participarem das atividades, superando até mesmo a timidez e o isolamento, um dos pontos desafiadores encontrados. Além disso, durante as atividades, os alunos foram encorajados a respeitar regras e colaborar com os demais colegas. Isso reforça com os achados de Vieira (2022), o qual ressalta a capacidade do lúdico em promover a interação dos estudantes e sua autoestima, além de contribuir na construção de um ambiente escolar mais significativo e inclusivo.

Os profissionais que participaram do questionário desempenham diversas funções dentro das instituições de ensino escolhidas. Dos entrevistados, 39% dos que responderam atuam como professores, 33% como cuidadores, e 28% como profissionais de apoio na educação especial. A maioria dos profissionais respondentes possui uma experiência de 1 a 3 anos no campo da educação especial (66,7%), enquanto apenas 33,3% atuam há mais de seis anos. No que concerne à formação acadêmica, as respostas variavam entre pedagogia (licenciados), cursando pedagogia (graduação em andamento), e licenciatura em ciências biológicas (graduação em andamento). Constatou-se também que todos os educadores entrevistados por meio do questionário atuam na educação infantil, e a maioria daqueles que ainda estão com a graduação em andamento são profissionais que atuam como cuidadores ou profissionais de apoio na educação especial, que de certa forma, proporciona uma visão voltada para o uso de jogos lúdicos desde a primeira infância, apesar da formação incompleta.

No que concerne à frequência de uso dos jogos lúdicos em sala de aula, 66,7% dos educadores relataram utilizar os jogos frequentemente, enquanto apenas 33,3% indicaram utilizar sempre os jogos como estratégia pedagógica. Entre os tipos de jogos mais usados, destacam-se jogos de movimento corporal, jogos de tabuleiro e jogos cooperativos. Esses dados mostram a preferência por jogos que envolvem a interação entre os estudantes, principalmente a interação física e cooperação entre os alunos, aspectos que são fundamentais para o desenvolvimento motor, cognitivo e social dos estudantes com NEE. Os resultados confirmam o que foi descrito por Vieira (2022), enfatizando que o uso de jogos lúdicos na educação especial promove o aprendizado de forma dinâmica e a socialização dos estudantes, estimulando o envolvimento dos alunos e suas habilidades.

Quanto à eficácia dos jogos lúdicos na educação especial, os educadores avaliaram como um recurso muito eficaz, sendo uma estratégia pedagógica atuante na promoção da aprendizagem (inclusiva) a alunos com NEE. Esse dado ressalta o potencial dessa metodologia na busca por integrar estudantes com NEE ao processo de ensino-aprendizagem, de modo mais envolvente/participante e estimulante. Já os aspectos mais beneficiados pelo uso de jogos lúdicos, segundo os educadores incluem o desenvolvimento social e emocional, desenvolvimento de interação social e habilidades motoras, além do estímulo à criatividade e desenvolvimento cognitivo. Isso acaba refletindo também sobre a importância de trabalhar a atividade lúdica como uma

ferramenta não apenas pedagógica, mas também de construção cultural de respeito mútuo e inclusão dentro do ambiente escolar. Os dados corroboram a literatura que enfatiza os jogos lúdicos como metodologia pedagógica, desempenhando papel crucial na redução das barreiras emocionais e sociais que os estudantes com NEE enfrentam, principalmente no contexto escolar.

Apesar de os jogos lúdicos terem se mostrado como uma ferramenta pedagógica eficaz, a pesquisa também identificou desafios que os profissionais enfrentam na aplicação dessas atividades. Uma das principais barreiras mencionadas foi a falta de capacitação específica para trabalhar com esse tipo de estratégia didático-pedagógica na educação. Em sua totalidade, os educadores respondentes ao questionário relataram a falta de recursos materiais como um dos principais obstáculos, indicando que, muitas vezes, as escolas não possuem materiais ou espaços adequados para a implementação e aplicação dos jogos lúdicos. Além disso, 66,7% dos participantes relataram a dificuldade de adaptar os jogos para atender às diferentes necessidades dos alunos, como por exemplo, a resistência por parte de alguns estudantes em participar dessas atividades. A falta de capacitação específica (formações) para trabalhar com esse tipo de estratégia pedagógica na educação especial foi identificada como um desafio por 35,3% dos profissionais respondentes do questionário, e embora reconheçam o potencial dos jogos lúdicos para promover a aprendizagem dos alunos com NEE, sentem dificuldade em adaptar as atividades para atender às diferentes necessidades dos estudantes.

Os resultados evidenciam que os jogos lúdicos exercem papel significativo na promoção da inclusão e do desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos com necessidades educacionais. Entretanto, a eficácia dessas atividades está intrinsecamente ligada à capacitação dos educadores e à disponibilidade de recursos e materiais adequados. A pesquisa destaca ainda a importância de investimentos em capacitações contínuas, incluindo também a infraestrutura escolar, objetivando-se que os jogos lúdicos possam ser amplamente integrados às práticas pedagógicas, beneficiando todos os alunos, independentemente de suas necessidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada nas instituições de ensino da rede pública abordadas evidencia que os jogos lúdicos são uma ferramenta pedagógica eficaz na promoção da aprendizagem inclusiva e no desenvolvimento de alunos com necessidades educacionais especiais (NEE), exercendo um impacto positivo significativo. Mostrou-se que, quando são adequadamente planejados e implementados, os jogos lúdicos proporcionam o desenvolvimento social, cognitivo e emocional dos estudantes, ao mesmo tempo em que promovem um ambiente escolar mais estimulante e acolhedor. Integrando esses alunos no processo de ensino-aprendizagem de maneira interativa e dinâmica, os jogos contribuem consideravelmente para a inclusão e fortalecimento da interação social entre os estudantes.

No entanto, a pesquisa também destacou importantes desafios, que incluem a desde a falta de recursos materiais adequados até a poucas capacitações para os educadores. Esses obstáculos, quando não superados, limitam o potencial das atividades lúdicas dificultando sua implementação plena nas escolas. Os educadores, apesar de reconhecerem os benefícios dos jogos, também enfrentam dificuldades na adaptação das atividades para atender às diversas necessidades dos alunos com NEE. É nesse sentido que a formação contínua dos professores é um fator crucial, objetivando que os educadores possam utilizar os jogos lúdicos ainda de forma mais eficaz, promovendo o desenvolvimento de práticas pedagógicas inclusivas e de qualidade.

É notório, portanto, que o êxito da implementação de jogos lúdicos na educação especial depende não apenas da criatividade e motivação dos educadores, mas também de um apoio institucional sólido, ou seja, envolvendo investimentos em formação e infraestrutura escolar.

Destarte, a pesquisa corrobora a necessidade de uma maior valorização por parte das políticas públicas educacionais para assegurar que as práticas pedagógicas baseadas no lúdico sejam utilizadas de forma coerente, possibilitando sua integração aos currículos de modo que possibilitem contribuir para a formação integral dos alunos com NEE, se consolidando como um caminho promissor para a construção de uma educação verdadeiramente inclusiva.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto.** Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da educação e do desporto. Vol.1. Brasília. 1998.

BREITENBACH, Fabiane Vanessa; HONNEF, Cláucia; COSTAS, Fabiane Adela Tonetto. Educação inclusiva: as implicações das traduções e das interpretações da Declaração de Salamanca no Brasil. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 24, n. 91, p. 359-379, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/WGGRRYtXpZDHDNmM6XXhGzf/?lang=pt>. Acesso em 5 set. 2024.

DA SILVA, Luciane Grecilo; MELLO, Elena Maria Billig. Fundamentos de neurociência presentes na inclusão escolar: vivências docentes. **Revista Educação Especial**, v. 31, n. 62, p. 759-776, 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3131/313158892018/313158892018.pdf>. Acesso em 5 set. 2024.

ESPECIAIS, Educativas. Declaração de Salamanca. **Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades**, 1994. Disponível em: http://perspectivasustentavel.com.br/pdf/educacao/02_DECLARACAO_DE_SALAMANCA_INCLUSAO_EM_QUESTAO_1994.pdf. Acesso em 5 set. 2024.

FREITAS, Luene Rodrigues. **A utilização de jogos como metodologia de ensino na Educação Especial.** Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia), Universidade Federal do Tocantins – Campus de Tocantinópolis, 2021. Disponível em: <https://umbu.uft.edu.br/>. Acesso em: 7 set. 2024.

NASCIMENTO, Maria Joelma do et al. **A ludicidade como ferramenta de aprendizagem nas séries iniciais na Educação Especial.** 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia), Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/>. Acesso em 9 set. 2024.

RIBEIRO, Maria. **O jogo na organização curricular para deficientes mentais.** São Paulo: Cortez, 2012.

SANTOS, Josiane Aparecida dos. **O lúdico na educação infantil.** 2021. Disponível em <http://ri.unina.edu.br/>. Acesso em: 5 set. 2024.

VIEIRA, Schirlei Gonçalves. A ludicidade na educação especial e inclusiva. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 8, n. 7, p. 712–718, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i7.6343. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6343>. Acesso em: 9 set. 2024.