

JOGOS E PRÁTICAS LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS DE INCLUSÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Arlete Souza da Silva Nascimento¹

Elziane Pereira Ferro²

Cristiane Moraes Ferreira³

Lidinéia Chaves de Carvalho⁴

Noeme Da Silva Freitas⁵

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica de inclusão desenvolvida na Escola Municipal Roxana Pereira Bonessi, com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I, alguns diagnosticados com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA). A proposta pedagógica envolveu a aplicação de estratégias lúdicas e jogos adaptados, priorizando o fortalecimento da autonomia, da coordenação motora e da interação social, respeitando os ritmos individuais dos estudantes. Entre as atividades realizadas, destacaram-se jogos de tabuleiro com regras simplificadas, circuitos motores, contação de histórias com recursos visuais e dinâmicas cooperativas. A metodologia teve como base a escuta ativa, o planejamento flexível e o acompanhamento contínuo do desenvolvimento dos alunos. Os resultados revelaram avanços significativos na participação, na escrita e na comunicação dos estudantes, que passaram a se envolver com mais autonomia nas atividades escolares. A experiência evidenciou que práticas lúdicas, quando planejadas com intencionalidade pedagógica, contribuem para o processo de inclusão escolar, estimulando o engajamento, a autoestima e o aprendizado. O relato reafirma a importância de uma educação pública inclusiva e humanizada, que reconhece a diversidade como princípio e valor na construção de práticas pedagógicas significativas.

Palavras-chave: Inclusão, Ludicidade, TDAH, Autismo, Ensino fundamental.

INTRODUÇÃO

A inclusão escolar é um dos grandes compromissos da educação contemporânea e deve ser compreendida como um direito fundamental de todo estudante, independentemente de suas diferenças ou limitações. No Brasil, esse princípio é assegurado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996) e reafirmado pela Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), que estabelecem que a escola é o espaço de todos, devendo garantir a participação plena e o desenvolvimento das potencialidades de cada aluno. Mais do que uma exigência legal, a inclusão é uma construção cotidiana que exige

¹ Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Gemário Dantas - AL, arlete_presidente@hotmail.com

² Mestrado pelo Curso de Biotecnologia da Univates - RS, elzianeferro@gmail.com;

³ Graduada do Curso de Pedagogia da Favene - AM; crismoraesferreira@hotmail.com;

⁴ Graduada pelo Curso de Pedagogia da normal superior UEA - AM, lilianchaves1000@gmail.com;

⁵ Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Geremário Dantas - AM, Noeme1792@gmail.com.

sensibilidade, formação e compromisso dos educadores com uma prática pedagógica voltada à diversidade.

O desafio de incluir está presente especialmente no Ensino Fundamental I, fase marcada pelo desenvolvimento da leitura, da escrita e das competências sociais e emocionais. Nessa etapa, o papel do professor torna-se ainda mais significativo, pois ele atua como mediador das aprendizagens e responsável por adaptar o ensino às necessidades específicas de cada aluno. Segundo Mantoan (2003), o docente é o principal articulador da inclusão, uma vez que suas ações intencionais e suas estratégias pedagógicas são capazes de transformar barreiras em oportunidades de aprendizagem.

Entre as metodologias que favorecem a inclusão, a ludicidade destaca-se como recurso de grande valor pedagógico. O brincar, quando integrado ao planejamento escolar, torna-se uma ferramenta que potencializa o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, além de contribuir para o fortalecimento dos vínculos entre alunos e professores. De acordo com Vygotsky (2007), o brincar cria zonas de desenvolvimento proximal, nas quais a criança aprende com o outro, internalizando novos conhecimentos por meio da interação e da imaginação. Piaget (1978) acrescenta que o jogo é uma forma de assimilação da realidade, pois permite à criança compreender regras, testar hipóteses e desenvolver autonomia intelectual.

A ludicidade, portanto, não deve ser vista apenas como um momento de recreação, mas como parte essencial do processo de ensino e aprendizagem. Kishimoto (1994) afirma que o lúdico, quando planejado com intencionalidade, amplia a motivação e o envolvimento dos alunos, tornando o conhecimento mais acessível e significativo. Nesse mesmo sentido, Paulo Freire (1996) destaca que educar é um ato de amor e diálogo, e o uso de práticas criativas e humanizadoras é fundamental para que o educando se perceba sujeito ativo do próprio aprendizado.

Além das contribuições teóricas, os documentos oficiais que orientam a educação brasileira, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), reforçam a importância da ludicidade e da diversidade no processo educativo. Entre as dez competências gerais apresentadas pela BNCC, destacam-se a empatia, o respeito às diferenças, a cooperação e a responsabilidade e cidadania, todas diretamente relacionadas à formação integral do sujeito e à construção de uma escola inclusiva. Nesse contexto, os jogos e as práticas lúdicas tornam-se instrumentos que materializam esses princípios, pois incentivam a colaboração, o respeito às regras e a valorização do outro.

A inclusão de alunos com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA) requer metodologias diferenciadas, que

considerem suas especificidades e potencialidades. A ludicidade surge como ponte entre o aprender e o conviver, estimulando a comunicação, a concentração, o movimento e o desenvolvimento socioemocional. Segundo Carvalho (2004), o ambiente escolar deve favorecer a aprendizagem por meio de experiências diversificadas, em que o aluno possa sentir-se acolhido, seguro e motivado a aprender.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica desenvolvida com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I, na Escola Municipal Roxana Pereira Bonessi, localizada no município de Presidente Figueiredo/AM. A proposta envolveu a utilização de jogos e práticas lúdicas como estratégias de inclusão, especialmente voltadas a estudantes diagnosticados com TDAH e TEA. Busca-se evidenciar como as atividades planejadas contribuíram para o fortalecimento da autonomia, da interação social e da autoestima dos alunos, reafirmando o papel da escola pública como espaço de aprendizagem, acolhimento e respeito à diversidade.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, desenvolvido no âmbito do reforço escolar da Escola Municipal Roxana Pereira Bonessi, localizada no município de Presidente Figueiredo/AM, com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I. A experiência ocorreu ao longo do ano letivo de 2024, em atividades regulares e complementares, integradas à rotina da escola.

A proposta teve como público-alvo alunos em processo de alfabetização, dentre os quais alguns foram diagnosticados com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA). As intervenções pedagógicas buscaram atender às necessidades específicas desses estudantes, favorecendo o aprendizado por meio de práticas lúdicas e inclusivas.

A metodologia fundamentou-se nos pressupostos da educação inclusiva, que valoriza o respeito às diferenças e a aprendizagem significativa (MANTOAN, 2003; FREIRE, 1996), e na abordagem sociocultural de Vygotsky (2007), que destaca a importância da mediação e da interação social para o desenvolvimento humano. O trabalho também dialoga com as contribuições de Piaget (1978) e Kishimoto (1994), ao reconhecer o papel dos jogos no processo de construção do conhecimento e no estímulo à autonomia e à cooperação.

As atividades foram planejadas considerando os princípios da ludicidade, da intencionalidade pedagógica e da inclusão. Entre as ações desenvolvidas, destacaram-se:

- **Jogos pedagógicos adaptados**, como bingo de palavras, dominó de letras e trilhas numéricas;
- **Leitura dirigida e contação de histórias**, com o apoio de recursos visuais e sonoros;
- **Dinâmicas de grupo**, voltadas à cooperação e ao fortalecimento das relações interpessoais;
- **Atividades de coordenação motora e atenção concentrada**, como circuitos motores e desafios com blocos de montar;
- **Acompanhamento individualizado**, com observação contínua e escuta ativa das necessidades de cada estudante.

O planejamento das atividades foi flexível, ajustando-se de acordo com o progresso e o interesse dos alunos. As observações foram registradas em diário de bordo pela professora responsável, permitindo acompanhar o desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos participantes. Essa prática reflexiva possibilitou avaliar a efetividade das estratégias adotadas e reorientar o processo de ensino quando necessário.

Assim, a metodologia adotada buscou integrar teoria e prática, articulando os princípios da ludicidade com as demandas da educação inclusiva. O enfoque qualitativo permitiu compreender o processo educativo a partir das experiências vividas pelos sujeitos, valorizando suas trajetórias e conquistas no ambiente escolar.

REFERENCIAL TEÓRICO

A inclusão escolar é uma conquista social e pedagógica que exige mudanças estruturais e atitudinais no contexto educacional. De acordo com Mantoan (2003), o processo de inclusão implica romper com modelos tradicionais de ensino que historicamente excluíram alunos com dificuldades, deficiências ou transtornos, reconhecendo que todos têm direito a aprender, ainda que em tempos e modos diferentes. Assim, a escola precisa ressignificar suas práticas, seus currículos e seus espaços, acolhendo a diversidade como princípio e valor educativo.

Para Carvalho (2004), a inclusão não se resume à presença física do aluno na sala de aula, mas à efetiva participação, à aprendizagem e ao pertencimento. A autora destaca que a escola inclusiva deve promover experiências educativas significativas, sustentadas por metodologias flexíveis, materiais acessíveis e relações pedagógicas baseadas no diálogo e no respeito. Essa concepção aproxima-se da visão de Paulo Freire (1996), ao defender que educar é um ato político e afetivo, que requer escuta, acolhimento e reconhecimento do outro como sujeito de saber. No campo da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, a ludicidade

assume papel central. Vygotsky (2007) afirma que o brincar é uma atividade social e simbólica que possibilita à criança criar “zonas de desenvolvimento proximal”, ou seja, espaços de aprendizagem mediados pela interação com o outro. É durante a brincadeira que a criança experimenta, imagina, comunica-se e constrói novos significados, o que contribui diretamente para o desenvolvimento da linguagem, da atenção e da imaginação.

Piaget (1978) também reconhece o valor do jogo no processo de aprendizagem, ressaltando que a criança aprende ativamente por meio da ação e da manipulação. O autor argumenta que o jogo permite à criança assimilar e acomodar conceitos, desenvolvendo o pensamento lógico e a autonomia intelectual. Dessa forma, o brincar torna-se uma oportunidade de aprender de forma prazerosa, desafiadora e significativa. Complementando essa perspectiva, Kishimoto (1994) defende que o jogo é um recurso pedagógico que potencializa a aprendizagem ao integrar prazer, desafio e descoberta. A autora explica que, ao brincar, a criança elabora estratégias, exercita a cooperação, respeita regras e constrói conhecimento de modo dinâmico. Quando utilizado de forma planejada e intencional, o lúdico deixa de ser mero entretenimento e se transforma em ferramenta de ensino e inclusão, promovendo engajamento e participação.

Nesse mesmo sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) propõe que a educação básica promova o desenvolvimento integral do estudante, contemplando dimensões cognitivas, socioemocionais e culturais. As competências gerais da BNCC, como empatia, respeito à diversidade, responsabilidade e cidadania, alinham-se diretamente à proposta de uma escola inclusiva e lúdica, que valoriza o brincar como linguagem essencial para a aprendizagem.

A integração entre ludicidade e inclusão, portanto, amplia as possibilidades pedagógicas e rompe com práticas excludentes. Ao planejar atividades baseadas em jogos e dinâmicas, o professor promove situações de aprendizagem mediadas pelo afeto e pela interação, nas quais o aluno se reconhece como sujeito capaz e ativo. Como afirma Freire (1996), ensinar exige amorosidade, respeito e compromisso com o processo de formação humana — valores que se materializam quando o brincar é reconhecido como caminho legítimo para a construção do conhecimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência desenvolvida no reforço escolar da Escola Municipal Roxana Pereira Bonessi revelou resultados expressivos tanto no campo da aprendizagem quanto no aspecto socioemocional dos alunos. O uso de jogos e práticas lúdicas como estratégia de inclusão

contribuiu para transformar o ambiente escolar em um espaço mais participativo, acolhedor e colaborativo, no qual todos os estudantes puderam se reconhecer como sujeitos ativos do próprio processo de aprender. Um dos principais avanços observados foi o aumento da participação nas atividades escolares. Alunos que inicialmente apresentavam resistência, desatenção ou insegurança passaram a demonstrar maior envolvimento e entusiasmo durante as aulas. O caráter dinâmico e prazeroso das práticas lúdicas despertou o interesse e a curiosidade dos estudantes, estimulando a cooperação e o respeito mútuo. Essa mudança de comportamento confirma as reflexões de Vygotsky (2007), ao afirmar que o aprendizado ocorre na interação com o outro, e de Freire (1996), ao enfatizar que o ato de ensinar deve ser dialógico e libertador.

Outro aspecto relevante foi o progresso na leitura e na escrita. As atividades de contação de histórias, jogos com palavras e produção de pequenos textos favoreceram a ampliação do vocabulário e a compreensão dos sentidos da linguagem. Observou-se que os alunos passaram a reconhecer e utilizar melhor as estruturas da língua, lendo com mais fluência e escrevendo com maior autonomia. A ludicidade, nesse contexto, mostrou-se eficaz para desenvolver habilidades cognitivas essenciais, além de tornar o aprendizado mais significativo.

Também se destacaram os avanços na socialização e nas relações interpessoais. As dinâmicas em grupo, os jogos cooperativos e as tarefas compartilhadas possibilitaram o fortalecimento dos vínculos entre colegas e o desenvolvimento de atitudes de respeito e empatia. Crianças que antes apresentavam isolamento ou dificuldades de comunicação passaram a se envolver com o grupo, expressando ideias e emoções com mais confiança. Conforme defende Kishimoto (1994), o jogo cria oportunidades para a interação e o diálogo, permitindo que o aluno aprenda a conviver e a valorizar o outro.

A autoestima foi outro ponto de destaque. Os alunos demonstraram satisfação ao perceber seus próprios avanços, celebrando conquistas e reconhecendo suas capacidades. Essa transformação foi perceptível nas expressões, na postura e no desejo de participar das atividades. O lúdico favoreceu um ambiente de confiança, no qual o erro foi compreendido como parte do processo de aprendizagem, e não como fracasso. Para Carvalho (2004), a escola inclusiva deve proporcionar vivências em que o aluno se sinta acolhido e reconhecido, e essa foi uma das marcas mais significativas dessa experiência.

Por fim, o desenvolvimento da autonomia foi consolidado ao longo das práticas. Os estudantes passaram a realizar tarefas com menos dependência da mediação direta da professora, demonstrando maior iniciativa e senso de responsabilidade. Esse resultado evidencia que o brincar, quando planejado pedagogicamente, ultrapassa o campo do

entretenimento e se torna uma estratégia de empoderamento e emancipação do sujeito. Em síntese, os resultados obtidos reafirmam que o uso de práticas lúdicas e inclusivas contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, fortalecendo dimensões cognitivas, sociais e emocionais. A experiência vivenciada confirma o que apontam autores como Freire (1996), Vygotsky (2007) e Mantoan (2003): a educação, quando construída com afeto, diálogo e criatividade, é capaz de transformar não apenas o aprender, mas também o ser.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste trabalho evidenciou que o uso de jogos e práticas lúdicas constitui uma estratégia pedagógica eficaz no processo de inclusão escolar, especialmente no atendimento a alunos com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA). As atividades desenvolvidas no reforço escolar da Escola Municipal Roxana Pereira Bonessi demonstraram que a ludicidade é capaz de ressignificar o aprender, tornando-o mais prazeroso, interativo e significativo.

Os resultados observados revelaram avanços importantes na participação, na leitura e escrita, na socialização, na autoestima e na autonomia dos alunos, comprovando que o brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, pode transformar desafios em descobertas. O ambiente lúdico proporcionou momentos de cooperação, diálogo e valorização das diferenças, fortalecendo a convivência e o respeito mútuo entre os estudantes.

A experiência também reafirma o papel essencial do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem. Cabe ao docente planejar e adaptar as práticas de modo que todos os alunos se sintam acolhidos e participem ativamente da construção do conhecimento. Como destaca Freire (1996), educar é um ato de amor e coragem, que exige sensibilidade, criatividade e compromisso ético com o outro. Além disso, as reflexões teóricas de Vygotsky (2007), Piaget (1978) e Kishimoto (1994) sustentam a importância da ludicidade no desenvolvimento infantil, pois ela estimula a imaginação, a atenção, a cooperação e a aprendizagem social. Essa compreensão está em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que propõe uma educação voltada ao desenvolvimento integral do estudante, pautada em competências como empatia, cooperação e respeito à diversidade.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade é um caminho potente para a inclusão escolar, pois transforma o espaço educativo em um ambiente de descobertas, alegria e pertencimento. Quando a escola se abre ao brincar e à escuta sensível, ela não apenas ensina conteúdos, mas

também ensina a viver em comunidade, a respeitar as diferenças e a reconhecer o valor de cada sujeito. Assim, reafirma-se o compromisso com uma educação pública, inclusiva e humanizada, capaz de acolher e potencializar cada aluno em sua singularidade. Os resultados dessa experiência demonstram que a ludicidade, aliada ao olhar pedagógico sensível, é mais do que um recurso didático — é uma prática de amor, respeito e transformação social.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996.

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

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC.** Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 28 out. 2025.

CARVALHO, R. E. **Educação inclusiva: com os pingos nos “is”.** Porto Alegre: Mediação, 2004.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** 5. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

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

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.