



Revista Diálogos Interdisciplinares

GEPFIP/UFMS/CPAQ

Grupo de Estudos e Pesquisa em Formação Interdisciplinar
de Professores

ISSN 2359-5051

ASPECTOS CONTRIBUTIVOS DA LUDICIDADE: DESVELANDO SUA FUNCIONALIDADE NO PROCESSO ENSINAR/APRENDER

CONTRIBUTIVE ASPECTS OF PLAYFULNESS: UNVEILING ITS FUNCTIONALITY IN THE TEACHING/LEARNING PROCESS

Julia Rossi Santos¹

Rafaela Carla Panuchi²

Fernanda Ferreira de Paula³

Ellen Auxiliadora de Barros Benevides⁴

Franchys Marizethe Nascimento Santana⁵

RESUMO

Este estudo investiga a relação intrínseca entre a ludicidade e o processo de ensino-aprendizagem, destacando a importância das atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e brinquedos, no ambiente escolar. Tais práticas têm o poder de transformar a abordagem tradicional do ensino, promovendo um aprendizado mais participativo, dinâmico e envolvente, o que possibilita aos alunos construir o conhecimento de maneira significativa e contextualizada. A ludicidade não se limita ao desenvolvimento cognitivo, mas também impulsiona o crescimento emocional, social e motor, fomentando a criatividade e a autonomia desde os primeiros anos de vida. Particularmente na Educação Infantil e na Educação Especial, o uso de atividades lúdicas desempenha um papel essencial no processo de desenvolvimento integral dos alunos, criando um ambiente inclusivo, acolhedor e motivador que favorece tanto a aprendizagem quanto o bem-estar dos estudantes. Esse ambiente

¹ Pedagoga formada pela UFMS, Psicopedagoga formada pela UNOPAR, regente do 1º ano, aluna do Curso de Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas da Inclusão e Diversidade Cultural. julia.rossi891@gmail.com

² Professora, Pedagoga, efetiva do Colégio Bilingue de Três Lagoas, aluna do Curso de Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas da Inclusão e Diversidade Cultural. rafaelapanuchi@gmail.com

³ Professora, Pedagoga formada pela Universidade Paulista, efetiva na Prefeitura de Vinhedo - SP, aluna do Curso de Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas da Inclusão e Diversidade Cultural. fernandafpaula@hotmail.com

⁴ Pedagoga formada pela UFMS - Campus Pantanal - CPAN, professora efetiva no município de Campo Grande/MS, aluna do curso de Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas da Inclusão e Diversidade Cultural. ellen_benevides@hotmail.com

⁵ Professora, Doutora, efetiva da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Coordenadora do Curso de Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas da Inclusão e Diversidade Cultural, Coordenadora dos Laboratórios de Arte e Ludicidade Na Diversidade Cultural e Laboratório de Cultura Pedagógica/CPAQ/UFMS. franchys.santana@ufms.br



lúdico se torna um espaço seguro onde os alunos podem explorar, experimentar e se expressar de forma livre, o que contribui para um desenvolvimento mais harmonioso e completo. Além disso, o estudo ressalta a importância da formação contínua dos educadores, para que possam explorar todo o potencial das atividades lúdicas e atuar como mediadores eficazes no processo educacional. A capacitação docente é crucial para que os professores saibam como integrar as práticas lúdicas de forma adequada, garantindo que elas atendam às necessidades e características de cada aluno, criando, assim, um ambiente de aprendizado mais dinâmico e enriquecedor. Neste trabalho, foram empregadas tanto a metodologia de pesquisa bibliográfica, com a análise de teorias e estudos anteriores sobre o tema, quanto a pesquisa empírica, que permitiu uma compreensão mais profunda e prática das dinâmicas lúdicas no contexto educacional. A combinação dessas abordagens oferece uma visão abrangente e detalhada sobre os benefícios da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, fortalecendo a argumentação em favor da sua integração nas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Educação Infantil. Educação Especial.

RESUMEN

Este estudio investiga la relación intrínseca entre la ludicidad y el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando la importancia de las actividades lúdicas, como juegos, brincos y juguetes, en el entorno escolar. Estas prácticas tienen el poder de transformar el enfoque tradicional de la enseñanza, promoviendo un aprendizaje más participativo, dinámico y envolvente, lo que permite a los estudiantes construir el conocimiento de manera significativa y contextualizada. La ludicidad no se limita al desarrollo cognitivo, sino que también impulsa el crecimiento emocional, social y motor, fomentando la creatividad y la autonomía desde los primeros años de vida. Particularmente en la Educación Infantil y en la Educación Especial, el uso de actividades lúdicas desempeña un papel esencial en el proceso de desarrollo integral de los alumnos, creando un ambiente inclusivo, acogedor y motivador que favorece tanto el aprendizaje como el bienestar de los estudiantes. Este entorno lúdico se convierte en un espacio seguro donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y expresarse libremente, lo que contribuye a un desarrollo más armónico y completo. Además, el estudio resalta la importancia de la formación continua de los educadores, para que puedan explorar todo el potencial de las actividades lúdicas y actuar como mediadores eficaces en el proceso educativo. La capacitación docente es crucial para que los profesores sepan cómo integrar las prácticas lúdicas de manera adecuada, garantizando que éstas atiendan a las necesidades y características de cada estudiante, creando así un entorno de aprendizaje más dinámico y enriquecedor. En este trabajo se emplearon tanto la metodología de investigación bibliográfica, con el análisis de teorías y estudios previos sobre el tema, como la investigación empírica, que permitió una comprensión más profunda y práctica de las dinámicas lúdicas en el contexto educativo. La combinación de estos enfoques ofrece una visión amplia y detallada sobre los beneficios de la ludicidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo la argumentación a favor de su integración en las prácticas pedagógicas.

Palabras clave: Ludicidad. Aprendizaje. Educación Infantil. Educación Especial.

1. INTRODUÇÃO

A relação entre ludicidade e aprendizagem tem sido profundamente explorada na literatura científica, particularmente no campo da psicologia educacional, com evidências claras de que atividades lúdicas são fundamentais para a criação de um ambiente de ensino mais envolvente e eficaz. De acordo com Vieira (2022), jogos, brinquedos e brincadeiras não apenas facilitam a assimilação de



conteúdos complexos, mas também promovem a participação ativa dos alunos, criando um ambiente descontraído e motivador. Essa abordagem vai além de simplesmente aumentar o engajamento dos estudantes; ela possibilita a construção de um conhecimento mais significativo e contextualizado. Nesta mesma análise Gomes e Gomes (2022) ressaltam que o uso do lúdico é essencial para dinamizar o processo educativo, ampliando a concentração e a criatividade dos alunos.

Além disso, as brincadeiras exercem um papel crucial no desenvolvimento da criatividade e da imaginação, elementos indispensáveis para o crescimento integral das crianças. Guimarães e Santos (2022) apontam que as atividades lúdicas oferecem aos alunos a oportunidade de explorar diferentes papéis e de resolver problemas de maneira colaborativa, promovendo autonomia e autoconfiança.

Na Educação Infantil, os benefícios da ludicidade se tornam ainda mais evidentes. Resende (2018) destaca que o lúdico é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e emocional, estimulando a curiosidade e a socialização desde os primeiros anos de vida. Por meio do brincar, as crianças constroem suas próprias experiências e compreensões, interagindo ativamente com o mundo ao seu redor. Silva et al. (2023) corroboram essa perspectiva ao afirmarem que o lúdico é uma das bases mais naturais e eficazes para a aprendizagem nos anos iniciais, criando as condições ideais para que as crianças se desenvolvam de forma integral.

A inclusão de atividades lúdicas no currículo escolar não é apenas uma estratégia para tornar o ensino mais atrativo, mas também para torná-lo mais eficaz. Oliveira Neto e Machado (2021) enfatizam que o lúdico proporciona um ambiente propício à experimentação e à reflexão, facilitando a retenção dos conteúdos. Além disso, ao tornar o aprendizado mais dinâmico, essas atividades aumentam o engajamento dos alunos e tornam o processo educativo mais envolvente. Segundo Do Natal e Pereira (2023), a ludicidade também desempenha um papel importante na inclusão educacional, ao permitir adaptações que atendem às diversas necessidades de alunos com diferentes habilidades e limitações.

Gomes e Oliveira (2021) afirmam que o lúdico fomenta um ambiente escolar harmonioso, estimulando a interação e o trabalho em equipe. Resende (2018) complementa que esses momentos lúdicos ajudam no desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia e resolução de conflitos, que são fundamentais para a convivência em sociedade. Além de sua contribuição para a aprendizagem, as atividades lúdicas influenciam positivamente o comportamento dos alunos, promovendo valores essenciais como cooperação, respeito mútuo e socialização.

Entretanto, para explorar todo o potencial das atividades lúdicas, é imprescindível que os professores estejam bem preparados para utilizá-las de maneira eficiente. Vieira (2022) ressalta que a formação continuada dos educadores é vital para garantir que o lúdico seja utilizado de forma

adequada nas salas de aula. A capacitação docente deve abranger tanto conhecimentos teóricos quanto práticos sobre as diversas possibilidades de aplicação do lúdico, criando um ambiente educativo mais dinâmico e participativo.

Como docentes, acreditamos firmemente que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica poderosa capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência enriquecedora e significativa. Rosembach (2022) reforça essa ideia ao afirmar que, ao integrar jogos e brincadeiras ao currículo escolar, é possível criar um ambiente mais inclusivo e inovador, que valoriza tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o socioemocional dos alunos. Essa abordagem não só facilita a assimilação de conteúdos complexos, mas também contribui para a formação de cidadãos críticos, criativos e socialmente engajados.

A metodologia deste estudo foi fundamentada em uma revisão bibliográfica abrangente de artigos científicos, periódicos especializados e livros, com o objetivo de reunir informações relevantes sobre a importância da ludicidade no contexto educacional. Para assegurar a credibilidade das fontes, priorizou-se o uso de bases de dados amplamente reconhecidas, como Scielo, Google Scholar, PubMed e Scopus, que oferecem publicações atualizadas e revisadas por pares. A seleção dos documentos seguiu critérios rigorosos para garantir a relevância e a qualidade do material teórico analisado. Além disso, o estudo incluiu uma pesquisa empírica, que contemplou fotografias e análises do cotidiano dos alunos, proporcionando uma visão mais concreta e aplicada dos efeitos das atividades lúdicas.

Ao final desse processo, a metodologia adotada assegurou que o conteúdo utilizado fosse robusto, baseado em evidências sólidas e atuais, refletindo as práticas mais relevantes sobre o uso da ludicidade na educação. Tanto a revisão bibliográfica quanto a pesquisa empírica proporcionaram um embasamento teórico consistente, sustentado por fontes confiáveis, que subsidiaram as análises e reflexões apresentadas ao longo do trabalho. Esse conjunto de dados e informações forneceu uma base sólida para as conclusões, que evidenciam o impacto positivo e transformador da ludicidade no processo educacional.

2. A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: ESTÍMULO AO APRENDIZADO E AO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DOS ALUNOS

A utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como estratégias pedagógicas é relevante para estimular o aprendizado dos alunos, sendo possível promover a interação entre os estudantes, favorecer a construção do conhecimento de forma mais significativa e despertar o interesse pela



aprendizagem. Os elementos indicados proporcionam um ambiente descontraído e motivador, que contribui para a assimilação dos conteúdos de maneira mais eficaz (Vieira, 2022).

Sendo assim, podemos destacar a relevância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, revelando como jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser poderosos aliados na educação. Em um cenário onde o ensino tradicional muitas vezes se torna monótono, essas práticas lúdicas despertam o interesse dos estudantes e os incentivam a se aprofundar nos conteúdos de maneira significativa. Além disso, ao integrar momentos de diversão no processo educativo, elas tornam a construção do conhecimento mais natural, tornando a experiência de aprender algo mais prazeroso e acessível. A proposta de Vieira (2022) evidencia que, ao criar uma atmosfera que valoriza a interação e o prazer no aprendizado, os professores podem alcançar resultados mais profundos e duradouros no desenvolvimento dos alunos.

Os benefícios da ludicidade na educação vão além do desenvolvimento cognitivo dos alunos, alcançando também as habilidades socioemocionais, pois as crianças têm a oportunidade de vivenciar situações que estimulam a empatia, a cooperação e a resolução de conflitos. Dessa forma, a ludicidade contribui para o fortalecimento das relações interpessoais e para o desenvolvimento de competências fundamentais para a convivência em sociedade (Resende, 2018).

É essencial que os educadores estejam preparados para utilizar a ludicidade de forma eficiente em sala de aula, adaptando as atividades conforme as necessidades e interesses dos estudantes. Para isso, é necessário investir na formação continuada, proporcionando-lhes subsídios teóricos e práticos para incorporar elementos lúdicos em suas práticas pedagógicas. Somente assim, será possível explorar todo o potencial dos aspectos lúdicos na promoção do aprendizado significativo (Gomes, 2022).

As citações de Resende (2018) e Gomes (2022) ressaltam aspectos complementares sobre o papel da ludicidade na educação, ampliando a compreensão de seus benefícios para além do desenvolvimento cognitivo dos alunos. Enquanto o autor destaca que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos, Gomes (2022) enfatiza a necessidade de uma preparação adequada dos educadores para explorar todo o potencial dessas estratégias pedagógicas. O uso de jogos, brinquedos e brincadeiras na escola, portanto, não só contribui para o aprendizado de conteúdos formais, mas também fortalece as relações interpessoais e prepara os alunos para a convivência em sociedade de maneira mais harmoniosa.

No entanto, para que esses benefícios se concretizem de fato, é imprescindível que os professores estejam bem preparados. A formação continuada, conforme mencionado por Gomes (2022), se apresenta como a chave para garantir que os educadores saibam como integrar de forma



eficaz a ludicidade nas atividades diárias. O investimento em capacitação permite que o docente tenha os conhecimentos teóricos e práticos necessários para adaptar as atividades lúdicas de maneira que atendam às diferentes necessidades e interesses de seus alunos. Só assim, será possível criar um ambiente de aprendizagem mais rico, dinâmico e significativo, no qual o desenvolvimento cognitivo e socioemocional caminham juntos, formando cidadãos mais completos e preparados para os desafios da vida em sociedade.

Em suma, a ludicidade se configura como uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de transformar o ambiente escolar e o processo de aprendizagem, proporcionando não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o fortalecimento das habilidades socioemocionais essenciais para a formação integral dos alunos. Como vimos, as atividades lúdicas incentivam a interação, a colaboração, e a resolução de conflitos, ao mesmo tempo que tornam o aprendizado mais prazeroso, significativo e acessível. No entanto, o impacto dessas práticas depende diretamente da capacitação dos educadores, que precisam estar preparados para adaptar as atividades lúdicas às necessidades e interesses dos estudantes. Investir na formação continuada dos professores é fundamental para que possam explorar todo o potencial das estratégias lúdicas, criando um ambiente de ensino dinâmico e enriquecedor. Dessa forma, é possível não só promover uma aprendizagem mais eficaz, mas também contribuir para a construção de cidadãos mais criativos, empáticos e preparados para os desafios do mundo contemporâneo. O lúdico, portanto, não é apenas uma metodologia, mas uma forma de humanizar a educação e potencializar o aprendizado em sua essência mais profunda.

2.1 Importância da ludicidade no processo educacional

A relação entre ludicidade e aprendizagem desempenha um papel essencial no processo educacional, pois as atividades lúdicas criam um ambiente propício à assimilação de conteúdos complexos de maneira envolvente e prazerosa. Por meio do brincar, as crianças têm a oportunidade de explorar novas possibilidades, experimentar diferentes situações e desenvolver habilidades cognitivas de forma natural. Esse tipo de abordagem facilita a compreensão de conceitos abstratos e desperta a curiosidade dos estudantes, tornando o aprendizado uma experiência mais significativa.

Além disso, as atividades lúdicas oferecem um ambiente descontraído e acolhedor, onde os alunos se sentem à vontade para expressar suas ideias, explorar novas formas de pensar e desenvolver sua criatividade e imaginação. No entanto, os benefícios dessas práticas vão além da estimulação da criatividade; elas também promovem o raciocínio lógico, incentivam a socialização e fomentam a autonomia dos estudantes. Ao participar de atividades lúdicas, os alunos aprendem a trabalhar em



equipe, resolver problemas de forma colaborativa e tomar decisões de maneira independente, o que contribui para o seu desenvolvimento integral.

Esse processo não só prepara os estudantes para os desafios do mercado de trabalho, mas também para uma vida mais rica e satisfatória, onde a aprendizagem se estende para o âmbito pessoal e social. Em última análise, a ludicidade no ensino proporciona uma educação mais dinâmica, prazerosa e transformadora, moldando cidadãos criativos, colaborativos e emocionalmente equilibrados.

Segundo Coelho e Soares et al. (2022, p. 45),

A inclusão de atividades lúdicas no currículo escolar é essencial para proporcionar uma educação mais completa e significativa para os alunos. Ao integrar o lúdico às práticas pedagógicas, os educadores conseguem tornar as aulas mais dinâmicas e envolventes, estimulando o interesse dos estudantes pelo aprendizado.

Em síntese, a inclusão de atividades lúdicas no currículo escolar é uma prática que vai além de tornar o aprendizado mais agradável. Ao integrar o lúdico às práticas pedagógicas, os educadores têm a capacidade de criar um ambiente mais dinâmico, envolvente e significativo, que favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e social dos alunos. Como ressaltam Coelho e Soares et al. (2022), o uso do lúdico estimula o interesse dos estudantes e torna a aprendizagem mais acessível, ao mesmo tempo em que fortalece sua criatividade, raciocínio lógico e habilidades de interação. Essas práticas, ao promoverem a curiosidade, o trabalho em equipe e a autonomia, preparam os alunos de maneira integral, contribuindo para que se tornem cidadãos mais completos, capazes de enfrentar os desafios do mercado de trabalho e, igualmente, construir uma vida pessoal mais rica e satisfatória. Em última instância, a ludicidade na educação transforma a experiência de aprender em algo prazeroso e transformador, promovendo uma educação mais humanizada, equilibrada e enriquecedora.

2.2 Benefícios da ludicidade para o desenvolvimento das habilidades cognitivas

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, estimulando sua criatividade e imaginação e permitindo que encontrem soluções inovadoras para os desafios cotidianos. Por meio de atividades lúdicas, elas são incentivadas a explorar novas ideias, experimentar abordagens distintas e pensar de maneira criativa, o que contribui tanto para o aprimoramento das habilidades cognitivas quanto para o desenvolvimento da flexibilidade necessária para lidar com situações complexas.

Além disso, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos e atividades artísticas oferecem uma rica oportunidade para que as crianças expressem seus pensamentos e sentimentos, tanto de forma verbal



quanto não verbal. Isso favorece a comunicação eficaz e o entendimento das emoções e intenções dos outros, promovendo a empatia e a compreensão mútua.

O aspecto motor também é amplamente trabalhado por meio das atividades lúdicas, já que muitas brincadeiras envolvem movimentos corporais que favorecem a coordenação motora fina e grossa. Essas práticas são essenciais para o desenvolvimento físico saudável, contribuindo para a destreza manual e a consciência corporal.

Participar de jogos em grupo também ensina às crianças importantes lições de trabalho em equipe, respeito às regras e resolução de conflitos de forma saudável. Esses aprendizados ajudam a construir relações interpessoais positivas e criam uma base sólida para interações sociais futuras, tanto na infância quanto na vida adulta.

Ademais, as atividades lúdicas são eficazes para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, já que, ao resolver problemas e desafios como jogos e quebra-cabeças, as crianças exercitam a análise crítica e a capacidade de chegar a soluções eficientes.

Acredita-se que os aspectos lúdicos são aspectos poderosos aliados à educação, pois torna o aprendizado mais prazeroso e significativo. Ao integrar ludicidade no currículo, os educadores criam um ambiente que desperta a curiosidade natural das crianças e engaja-las no processo educativo, promovendo o desenvolvimento integral de suas habilidades cognitivas e emocionais. Dessa forma, a ludicidade não só facilita o aprendizado, mas também contribui para a formação de indivíduos mais criativos, emocionalmente equilibrados e preparados para os desafios da vida.

2.3 A ludicidade na Educação Especial e suas adaptações

A Educação Especial no Brasil é tratada principalmente pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que é a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Ela estabelece diretrizes gerais para a educação no país, incluindo a educação especial, que tem como objetivo a inclusão de pessoas com deficiência no sistema educacional regular, respeitando suas necessidades específicas.

Dessa forma as atividades lúdicas, como jogos pedagógicos e dinâmicas sensoriais, desempenham um papel significativo na Educação Especial ao incentivar a imaginação, independência e confiança dos alunos. Essas práticas criam um ambiente mais acolhedor e envolvente, promovendo interações positivas e o desenvolvimento de habilidades sociais essenciais para sua inclusão no ambiente escolar.

Além de impulsionar o progresso cognitivo e social, as atividades lúdicas fortalecem a autoestima de estudantes com necessidades especiais. A vivência de momentos lúdicos possibilita que os alunos reconheçam suas capacidades e sintam-se valorizados em seu processo de aprendizado. A



ludicidade estimula a criatividade e autonomia, desenvolvendo competências importantes para enfrentar adversidades no percurso educacional

No art. 59 da LDB (1996), o cuidado em adaptar atividades lúdicas à Educação Especial está intimamente ligado ao reconhecimento das particularidades de cada aluno. Ao levar em consideração limitações motoras, sensoriais ou intelectuais, os educadores podem criar estratégias pedagógicas inclusivas que garantam a todos os estudantes acesso às mesmas oportunidades educativas de maneira equitativa.

Para integrar a ludicidade de forma eficaz na Educação Especial, a formação docente é um elemento-chave. Professores devem estar continuamente capacitados e atualizados para implementar práticas pedagógicas inclusivas alinhadas às necessidades específicas dos estudantes. A formação permanente fornece aos educadores ferramentas teóricas e práticas para utilizar o lúdico como um recurso poderoso na promoção do desenvolvimento global dos alunos.

Atividades como jogos educativos ajustados às capacidades dos estudantes, dinâmicas sensoriais que favorecem o desenvolvimento motor e cognitivo, além de exercícios grupais que incentivam a interação social, são exemplos de práticas lúdicas eficazes. Essas ações enriquecem o aprendizado e contribuem para o desenvolvimento integral de crianças com deficiência.

A participação ativa das famílias no processo educativo é igualmente essencial para potencializar os resultados das práticas lúdicas na Educação Especial. A colaboração entre escola e família fortalece o apoio aos alunos e facilita o desenvolvimento de suas habilidades. Ao envolver os familiares nas atividades lúdicas, estabelece-se uma parceria que promove o progresso acadêmico e pessoal dos estudantes com deficiência (Oliveira Neto; Machado, 2021).

O art. 58 da LDB (1996) aborda a necessidade da colaboração interdisciplinar no atendimento aos alunos com deficiência, especialmente em relação ao trabalho conjunto entre professores da Educação Especial, professores regentes e outros profissionais, como terapeutas ocupacionais, psicopedagogos, fonoaudiólogos, psicólogos, entre outros. Estabelecer parcerias com profissionais especializados, pode enriquecer as práticas lúdicas na Educação Especial. O trabalho em equipe favorece a troca de experiências e conhecimentos, contribuindo para a melhoria da qualidade do ensino inclusivo.

Os desafios enfrentados pelos educadores ao implementar a ludicidade na Educação Especial são diversos, incluindo a falta de recursos adequados e o desconhecimento sobre as potencialidades dos alunos com deficiência. É necessário superar essas barreiras através da busca por soluções criativas e inovadoras que atendam às necessidades específicas dos estudantes.

2.4 Papel do educador na promoção da ludicidade em alunos com necessidades especiais

É importante que o educador estimule a autonomia e independência dos alunos com necessidades especiais, incentivando-os a desenvolver habilidades motoras, cognitivas e sociais por meio das brincadeiras, jogos e brinquedos. Para isso, é essencial que o educador trabalhe em parceria com outros profissionais, a fim de garantir um atendimento mais completo e eficaz aos alunos. Dessa forma, é essencial que os professores estejam dispostos a experimentar diferentes abordagens pedagógicas que incorporem atividades lúdicas em suas práticas educativas (Guimarães; Santos, 2022).

Valorizar as conquistas e progressos dos alunos com necessidades especiais é essencial para promover sua autoestima e motivação. O educador deve reconhecer os esforços dos alunos e incentivá-los a superar desafios através da ludicidade, criando um ambiente positivo e estimulante para o aprendizado. O educador deve ser um mediador ativo no processo de aprendizagem dos alunos com necessidades especiais, auxiliando-os na construção do conhecimento através do brincar. O papel do educador na promoção da ludicidade em alunos com necessidades especiais é importante para garantir uma educação inclusiva e de qualidade para todos os estudantes.(Gomes, 2022).

O uso de jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica para alunos com deficiência emerge como uma estratégia eficaz na promoção da inclusão e no aprimoramento de suas habilidades cognitivas. Ao oferecer desafios alinhados às necessidades específicas de cada aluno, esses jogos favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico, da tomada de decisões e da resolução de problemas, elementos essenciais para o crescimento intelectual. Além disso, as brincadeiras sensoriais desempenham um papel crucial no estímulo dos sentidos, contribuindo para o aprimoramento da coordenação motora e do desenvolvimento cognitivo desses estudantes. Por meio da exploração tátil, visual, auditiva e olfativa, eles têm a oportunidade de expandir suas percepções sensoriais e fortalecer a consciência corporal, o que, por sua vez, propicia um ambiente de aprendizagem mais enriquecedor.

Em atividades musicais, os alunos encontram uma maneira de explorar suas emoções, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades auditivas e rítmicas. Essas experiências não apenas favorecem a integração sensorial, mas também incentivam a criatividade e a imaginação, criando um ambiente vibrante, repleto de estímulos que propiciam o bem-estar emocional dos participantes. Da mesma forma, a contação de histórias se configura como um recurso lúdico valioso, pois, ao envolver os alunos em narrativas, favorece o desenvolvimento da empatia, promove a compreensão do outro e fortalece a linguagem oral e escrita, fundamentais para a comunicação e expressão emocional.

Outro aspecto importante a ser destacado é a utilização de tecnologias assistivas, que, ao serem incorporadas às atividades lúdicas, tornam o aprendizado mais acessível e estimulante. Esses dispositivos adaptados permitem que os alunos com deficiência se tornem mais autônomos,



participando ativamente das atividades educacionais e interagindo com os conteúdos de forma independente. A integração dessas ferramentas tecnológicas é fundamental para garantir que todos os alunos tenham a oportunidade de se envolver plenamente no processo educacional.

A ludicidade, portanto, emerge como um ponto de convergência entre os diversos aspectos do desenvolvimento e da interação social no contexto escolar. Brincadeiras, brinquedos e jogos têm o poder de quebrar barreiras e unir alunos de diferentes origens e habilidades. Através da convivência lúdica, estudantes com e sem deficiência se encontram em um espaço de igualdade, onde o respeito mútuo, a colaboração e a interação se tornam a base de uma convivência harmoniosa. Essas atividades, ao promoverem a integração e o entendimento, quebram preconceitos e estigmas, permitindo que a diversidade seja celebrada de maneira enriquecedora.

Portanto, as práticas lúdicas não apenas contribuem para o desenvolvimento acadêmico dos alunos com deficiência, mas desempenham um papel fundamental na construção da autoestima e confiança desses estudantes. Ao enfrentar desafios, experimentar sucessos pessoais e superar obstáculos, eles fortalecem sua autopercepção, criando um ciclo positivo de crescimento e realização. A ludicidade, assim, se revela como uma ferramenta poderosa para a inclusão, proporcionando um ambiente onde todos os alunos se sentem valorizados e capazes de alcançar seu pleno potencial.

2.5 Metodologias de ensino que valorizam a ludicidade

É fundamental que os educadores planejem atividades lúdicas que estejam alinhadas aos objetivos pedagógicos definidos para cada conteúdo curricular. Isso assegura que o brincar seja, ao mesmo tempo, uma experiência prazerosa e um momento de aprendizagem efetiva e significativa para os alunos. Ao integrar jogos, brinquedos e brincadeiras no planejamento das aulas, os professores oferecem experiências educativas mais envolventes e motivadoras, favorecendo o desenvolvimento dos estudantes de forma holística (Resende, 2018).

Além disso, metodologias que valorizam a ludicidade têm grande potencial para reduzir o estresse e a ansiedade dos alunos no ambiente escolar. Ao criar um clima mais descontraído e acolhedor por meio do lúdico, os educadores favorecem um ambiente em que o desenvolvimento acadêmico se mistura ao bem-estar emocional, proporcionando uma experiência mais completa para os alunos (Oliveira Neto; Machado, 2021).

Para que a ludicidade seja efetivamente incorporada ao processo de ensino-aprendizagem, é essencial que os educadores se capacitem constantemente. A formação continuada dos professores permite que eles se atualizem sobre as melhores práticas pedagógicas que utilizam o brincar como ferramenta de aprendizagem. Além disso, é importante que os docentes compartilhem experiências e



se mantenham abertos ao diálogo, enriquecendo o processo com diferentes perspectivas sobre o uso do lúdico em sala de aula (Silva, 2022).

O brincar é uma poderosa ferramenta de aprendizagem, pois permite que o aluno experimente o mundo de forma ativa. Através das brincadeiras, ele vivencia situações, toma decisões e desenvolve atitudes. O lúdico oferece autonomia para que o estudante reflita sobre diferentes contextos, sendo essa uma das formas mais ricas de aprendizado, conforme destacado na BNCC (p. 355).

Portanto, ao integrar o lúdico de maneira planejada e intencional, os educadores não apenas estimulam o aprendizado cognitivo, mas também favorecem o crescimento emocional e social dos alunos, promovendo um ambiente escolar mais inclusivo e significativo.

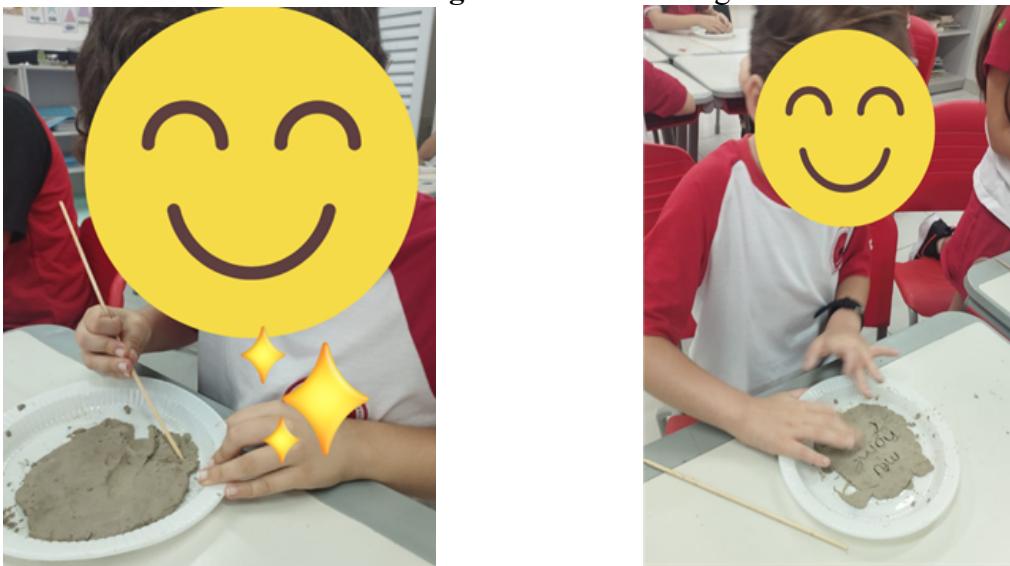
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados provenientes da revisão bibliográfica e da pesquisa empírica revelam que a integração de atividades lúdicas no contexto escolar tem um impacto profundamente positivo no desenvolvimento integral dos alunos, especialmente nas etapas da Educação Infantil e em ambientes de Educação Especial. As atividades lúdicas, conforme os estudos analisados, não apenas incentivam o engajamento dos estudantes, mas também promovem sua motivação e interesse pelo processo de aprendizagem. Ao criar um ambiente mais descontraído e estimulante, o lúdico torna o aprendizado mais acessível e atrativo, favorecendo a participação ativa dos alunos e facilitando a assimilação de conteúdos muitas vezes considerados complexos.

A ludicidade desempenha um papel crucial não apenas no desenvolvimento cognitivo, mas também no aprimoramento das habilidades socioemocionais dos alunos, como cooperação, socialização e respeito mútuo. Observou-se que jogos, brinquedos e brincadeiras permitem que os estudantes se coloquem em diferentes papéis e situações, proporcionando um espaço seguro para explorar emoções, tomar decisões e interagir com os outros de forma construtiva. Esse processo contribui significativamente para o fortalecimento da autonomia, da autoconfiança e para a expressão emocional de maneira saudável e equilibrada.

Esses momentos de brincadeira, ao permitir que os alunos experimentem a vida de forma lúdica e criativa, têm o poder de transformar a sala de aula em um ambiente mais inclusivo, onde o aprendizado acontece de maneira natural e prazerosa, promovendo, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a convivência social e o crescimento pessoal.

Figura 1 - Tábua de argila



Fonte: Acervo da autora /2024.

A atividade proposta pela professora Rafaela na disciplina de História, no primeiro ano do ensino fundamental I, abordou o tema "Materiais Escolares Antigos e Atuais", com o objetivo de promover uma reflexão profunda sobre as semelhanças e diferenças entre os instrumentos de aprendizado utilizados no presente e aqueles que foram empregados no passado. O intuito foi fazer com que os alunos compreendessem como esses materiais podem ser valiosos como fontes documentais para o estudo da História, permitindo uma análise mais rica sobre o desenvolvimento de práticas educacionais ao longo do tempo.

Durante a atividade, os alunos também realizaram uma investigação sobre a origem desses materiais e objetos relacionados, remontando a períodos distantes da história humana, como a Pré-História e a Antiguidade. Eles exploraram como as primeiras ferramentas de escrita surgiram e como a evolução desses instrumentos refletiu as transformações culturais e sociais ao longo dos séculos.

Como produto coletivo, os alunos foram desafiados a criar "tábuas de argila", uma recriação dos primeiros suportes utilizados na escrita, permitindo que vivenciassem, de forma prática, os métodos de comunicação utilizados por nossas civilizações ancestrais. Essa atividade proporcionou uma experiência imersiva que permitiu aos estudantes refletir sobre o início da escrita e compreender o impacto dessa invenção no avanço das sociedades humanas. A proposta, além de enriquecer o conhecimento histórico, incentivou a criatividade, o trabalho em equipe e o pensamento crítico, tornando o aprendizado mais significativo e envolvente.

Outra atividade proposta pela professora Rafaela, destinada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental I, ocorreu durante uma aula de História e envolveu uma brincadeira com a parlenda "Corre Cutia". A intenção dessa atividade foi proporcionar uma experiência lúdica que conectava os

alunos com o universo da tradição oral e das brincadeiras populares, enriquecendo sua compreensão sobre a cultura e as práticas do passado.

Figura 2 - Parlenda Corre Cutia



Fonte: Acervo da Autora, 2024

Na figura 2, a professora Rafaela propôs aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental I o tema "História das Brincadeiras", envolvendo-os em uma série de atividades lúdicas e reflexivas que estimularam tanto o aprendizado prático quanto a reflexão crítica sobre as práticas culturais passadas. Durante essas aulas, os alunos participaram ativamente de vivências de brincadeiras tradicionais, bem como de conversas e debates sobre o significado e a importância dessas atividades no contexto histórico e social.

A proposta iniciou-se com um jogo de adivinhações, onde os alunos tiveram a oportunidade de expressar o que sabiam e pensavam sobre o tema, permitindo que compartilhassem seus conhecimentos e experiências pessoais. Em seguida, a turma se envolveu em uma brincadeira tradicional chamada "Corre Cotia", que inclui elementos de música e movimento, proporcionando uma vivência imersiva e divertida que conecta as crianças com as raízes das brincadeiras populares.

A atividade seguiu com a leitura coletiva de um texto escrito por Cecília Meireles, publicado no jornal "Amanhã" na década de 1940. O texto abordava as brincadeiras infantis, trazendo à tona a reflexão sobre o papel lúdico na infância ao longo do tempo. A partir dessa leitura, os alunos conheceram outra brincadeira tradicional, a "Ciranda", que também envolve música e versos, e tiveram a oportunidade de criar seus próprios versos, recriando a brincadeira à sua maneira. Essa atividade não apenas estimulou a criatividade e a expressão verbal, mas também ajudou os estudantes a se conectarem com a riqueza da tradição oral e das canções populares.

Como produto final do bimestre, os alunos realizaram uma pesquisa sobre brincadeiras, coletando dados e informações que serviram como matéria-prima para a organização de um livro

coletivo sobre a história das brincadeiras. Cada aluno contribuiu com suas descobertas e experiências pessoais, enriquecendo o trabalho com suas próprias perspectivas e tornando o projeto uma verdadeira expressão do aprendizado colaborativo. Essa proposta não apenas promoveu o conhecimento histórico de maneira lúdica, mas também favoreceu o desenvolvimento de habilidades cognitivas, criativas e sociais, proporcionando aos alunos uma vivência única e significativa.

Figura 3 - Pintura com as mãos



Fonte: Arquivo da Autora/2024.

Na figura 3, a professora Fernanda planejou uma atividade sensorial para uma criança autista de dois anos, com nível de suporte 2. A proposta envolvia uma experiência de pintura utilizando tintas e esponjas, com o desenho de uma borboleta como tema para compor o portfólio anual do aluno. O principal objetivo da atividade era explorar tanto o aspecto tátil quanto a percepção auditiva da criança, incorporando a música "Borboletinha" como uma ferramenta de estímulo sonoro, facilitando a associação com o processo criativo.

Logo no início da atividade, a criança demonstrou certa dificuldade para manipular a esponja e aplicar o guache. A sensibilidade tátil causou reações de resistência ao toque dos materiais, algo comum em crianças com autismo, que frequentemente apresentam hipersensibilidade ou hipossensibilidade sensorial. Diante disso, a professora adotou uma abordagem cuidadosa e gradual para apoiar a criança, respeitando seu ritmo e suas necessidades sensoriais.

Primeiramente, a professora introduziu os materiais de forma suave, permitindo que a criança tocasse levemente na esponja e na tinta, sem a pressão de realizar a pintura imediatamente. Esse processo foi fundamental para que a criança se familiarizasse com as texturas e as sensações de forma progressiva e sem sobrecarregar seus sentidos. Em seguida, utilizou o apoio físico, guiando suavemente as mãos da criança para que ela conseguisse manipular a esponja com maior conforto.



Como a resistência persistiu, foi oferecida uma alternativa sensorial: o aluno foi estimulado a usar os dedos, proporcionando uma experiência mais direta e acessível ao toque da tinta.

Além disso, para tornar a atividade mais fácil de manejar, foi diluído o guache, deixando-o mais fluido e mais fácil de manipular. Essas pequenas modificações ajudaram a tornar a tarefa mais acessível, respeitando as necessidades sensoriais da criança. A música "Borboletinha" foi utilizada como uma ferramenta adicional para estimular a percepção auditiva. Repetida ao longo da atividade, a canção não só ajudou a criança a se acalmar, mas também estabeleceu uma associação entre o som da música e o ato de pintar, tornando o processo mais lúdico e agradável. A música criou um ambiente de ritmo e sincronização que favoreceu a interação da criança com a atividade.

O ambiente foi mantido calmo e acolhedor ao longo de todo o processo. A educadora fez uso de reforços positivos e palavras de incentivo sempre que a criança se engajava com a pintura ou com a música, destacando cada pequeno progresso, por mais sutil que fosse. Além disso, a orientadora atentou-se às preferências sensoriais da criança, ajustando os materiais e o ritmo da atividade conforme necessário, sempre com o intuito de garantir seu conforto e engajamento.

Assim, a atividade não apenas proporcionou um momento de expressão criativa, mas também se configurou como uma oportunidade significativa para trabalhar a percepção sensorial, as habilidades motoras e a musicalidade. Ao mesmo tempo, contribuiu de maneira prazerosa para a construção do portfólio anual da criança, refletindo o cuidado e a atenção com que a docente conduziu todo o processo.

Os resultados obtidos destacam de maneira clara que a ludicidade é uma ferramenta essencial no processo de aprendizagem, oferecendo uma abordagem significativa que transcende o simples domínio de conteúdos acadêmicos. Ao ser incorporada de forma estratégica nas práticas pedagógicas, a ludicidade não só facilita a construção de habilidades cognitivas, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios do futuro com maior confiança e criatividade. Através das atividades lúdicas, os estudantes desenvolvem competências que são valiosas não apenas no ambiente escolar, mas também para a vida em sociedade, como a capacidade de resolver problemas de maneira criativa, trabalhar em equipe e se adaptar a novas situações.

Outro aspecto de grande relevância abordado é a necessidade de os educadores estarem devidamente preparados para integrar a ludicidade em suas práticas de ensino. A capacitação contínua dos professores, portanto, se mostra imprescindível, pois ela permite que as atividades lúdicas sejam adaptadas de acordo com as diversas necessidades e realidades dos alunos. A formação constante em estratégias lúdicas proporciona aos docentes a habilidade de planejar atividades diversificadas e estimulantes, que favorecem o pensamento crítico e a autonomia dos estudantes. Além disso, a implementação da ludicidade de maneira inclusiva contribui para a promoção da igualdade de



oportunidades dentro do ambiente escolar, proporcionando aos alunos com necessidades especiais um espaço de aprendizado acolhedor e democrático.

Ao promover uma aprendizagem concreta e interativa, o lúdico se destaca por facilitar a compreensão dos conteúdos de maneira mais duradoura e significativa. Jogos educativos e dinâmicas de grupo, como recursos pedagógicos, são altamente eficazes para construir conhecimentos em diferentes disciplinas, como matemática, ciências e linguagens, contextualizando e tornando o aprendizado mais acessível e relevante para os alunos.

Em última análise, a ludicidade tem o poder de transformar a dinâmica educacional, tornando o ambiente escolar mais dinâmico, inovador e propício ao desenvolvimento integral dos alunos. Ao estimular o aprendizado ativo e colaborativo, ela contribui não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para o desenvolvimento de competências sociais essenciais, como empatia, resiliência e respeito às diferenças. Dessa forma, a inclusão de práticas lúdicas no processo pedagógico é uma estratégia fundamental para a construção de uma educação mais inclusiva, eficaz e alinhada às demandas da sociedade contemporânea, promovendo um futuro mais igualitário e humano para todos os estudantes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo revelou a importância de integrar jogos, brinquedos e brincadeiras no processo pedagógico como estratégias fundamentais para o aprendizado e o desenvolvimento global das crianças. A ludicidade, ao criar um ambiente mais leve, descontraído e prazeroso, não apenas facilita a absorção dos conteúdos de forma mais eficaz e significativa, mas também oferece um espaço em que as crianças podem se engajar de maneira ativa e envolvente. Ao contrário de abordagens rígidas e tradicionais, as atividades lúdicas permitem que os alunos desenvolvam suas habilidades cognitivas, sociais e emocionais de forma integrada e harmônica. Esse processo contribui para a formação de indivíduos mais equilibrados, empáticos e preparados para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea com confiança e capacidade de adaptação.

Além de tornar o aprendizado mais envolvente, a ludicidade desempenha um papel vital no desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e da autonomia dos alunos. Ao estimular a imaginação e a experimentação, o ato de brincar oferece as ferramentas necessárias para que as crianças possam enfrentar situações complexas de maneira inovadora e eficaz, tanto no presente quanto no futuro. Assim, a ludicidade se revela como um elemento essencial para promover a



capacidade de adaptação, a resolução de problemas e a colaboração – habilidades fundamentais para que os indivíduos naveguem com sucesso em um mundo em constante mudança.

Nesse contexto, é imprescindível que os educadores se mantenham receptivos a novas metodologias que coloquem a ludicidade no centro do processo pedagógico. Criar um ambiente escolar dinâmico, interativo e atraente é uma tarefa que exige, acima de tudo, criatividade e inovação. O uso de atividades lúdicas não é apenas uma alternativa ao ensino tradicional, mas um diferencial que enriquece a experiência educacional, tornando-a mais significativa e envolvente. Para alcançar esse objetivo, é necessário investir na formação contínua dos professores, capacitando-os para explorar plenamente o potencial do lúdico e integrá-lo de forma eficaz e criativa em suas práticas diárias.

Os benefícios da ludicidade também são particularmente evidentes no contexto da Educação Infantil e Educação Especial, onde ela desempenha um papel essencial na promoção da participação e integração de alunos com necessidades educacionais especiais. Por meio de atividades lúdicas adaptadas, é possível criar um ambiente de aprendizado mais acolhedor, inclusivo e respeitoso, que garante igualdade de oportunidades para todos os alunos, independentemente de suas particularidades. Assim, é fundamental que as práticas pedagógicas se pautem pela diversidade, pelo respeito às diferenças e pela criação de oportunidades que permitam a cada aluno se sentir valorizado e incluído no processo educativo. Outro aspecto relevante abordado neste estudo é a importância da parceria entre a escola e a família no processo educacional das crianças. Sensibilizar os pais sobre a importância do brincar e incentivá-los a participar ativamente dessa prática dentro e fora do contexto escolar é essencial para o desenvolvimento integral dos filhos. Quando escola e família atuam de forma colaborativa, promovendo o lúdico de maneira compartilhada, o aprendizado se torna mais significativo e os resultados educacionais são mais positivos e duradouros.

A ludicidade, ao transformar a sala de aula em um ambiente mais envolvente e motivador, também se revela uma ferramenta poderosa para combater o desinteresse escolar. Ao incorporar jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano escolar, os educadores são capazes de despertar o interesse dos alunos pela aprendizagem, incentivando sua participação ativa nas atividades e promovendo o engajamento com os conteúdos de forma natural e prazerosa. Nesse sentido, é fundamental repensar as abordagens pedagógicas tradicionais, buscando alternativas inovadoras que estimulem o potencial criativo dos alunos e criem um ambiente de aprendizado mais atrativo e produtivo.

Em conclusão, a adoção de jogos, brinquedos e brincadeiras como estratégias pedagógicas não é apenas uma maneira de tornar o aprendizado mais eficaz, mas também uma forma de promover uma formação integral que valorize a criatividade, a autonomia, a inclusão social e o desenvolvimento das competências emocionais e sociais das crianças. É essencial que educadores, pais e gestores escolares



reconheçam a importância do lúdico e invistam em práticas inovadoras que incorporem essa dimensão fundamental da experiência humana. Criar ambientes de aprendizagem dinâmicos, inclusivos e estimulantes é, sem dúvida, o caminho para preparar as crianças de hoje para os desafios do futuro, oferecendo-lhes as ferramentas necessárias para se tornarem cidadãos criativos, empáticos e bem-sucedidos em uma sociedade em constante transformação.

5. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-basica/base-nacional-comum-curricular>.

Acesso em: 14 fev. de 2025.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB - 7.ed - Atualizada até agosto de 2023. https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/642419/LDB_7ed.pdf. Acesso em 02 de fev. de 2025

COELHO, C. P.; SOARES, R. G. et al. **Gamificação e educação especial inclusiva:** uma revisão sistemática de literatura. *Revista Pedagógica*, 2022. Disponível em:
<https://pegasus.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/6971>. Acesso em 02 de fev. de 2025

DO NATAL, M. D. S. C.; PEREIRA, W. F. **A ludicidade no contexto da educação especial inclusiva.** *Educação Inclusiva*, 2023. Disponível em:
<https://www.editoracientifica.com.br/books/chapter/a-ludicidade-no-contexto-da-educacao-especial-inclusiva>. Acesso em 02 de fev. de 2025

GOMES, M. S.; GOMES, E. S. S. C. **A importância da ludicidade na educação especial e inclusiva.** *Revista Psipro*, 2022. Disponível em:
<https://www.revistapsipro.com/index.php/psipro/article/view/25>. Acesso em 02 de fev. de 2025

GOMES, T. H. P.; OLIVEIRA, G. C. S. **As estratégias didáticas com alunos autistas: as experiências de professores de ciências e especialistas em educação especial.** *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, 2021.

GUIMARÃES, U. A.; SANTOS, R. C. M. dos. **Educação e ludicidade: desenvolvendo habilidades na educação de jovens e adultos na modalidade de ensino educação especial.** *Recima21 – Revista Científica Multidisciplinar*, 2022. Disponível em:
<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/1764>. Acesso em 14 de fev. de 2025

OLIVEIRA NETO, A.; MACHADO, T. T. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem do aluno na educação especial.** 2021. Disponível em:
https://www.researchgate.net/profile/Fabio-Alexandre-Ferreira-Gusmao/publication/354048029_GUSMAO_F_A_F_SANTOS_I_F_Percuso_historico_do_ensino_medio_no_Brasil_In_NETO_A_O_S_N_SILVA_GSS_AMORIM_S_S_Orgs_Educacao_e_sociedade_tecendo_os_saberes_da_historia_da_educacao_formacao_docente_e_desafi/links/6120d44f0c2bfa282a5d7355/GUSMAO-F-A-F-SANTOS-I-F-Percuso-historico-do-ensino-medio-no-Brasil-In-NETO-A-O-S-N-SILVA-GSS-AMORIM-S-S-Orgs-Educacao-e-sociedade-tecendo-os-saberes-da-historia_da_educacao_formacao_docente_e.pdf#page=238. Acesso em 02 de fev. de 2025



RESENDE, D. C. P. **A importância da ludicidade na educação especial inclusiva.** *Pedagogia em Ação*, Belo Horizonte, 2018. Disponível em:
<https://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/download/16845/14664>. Acesso em 02 de fev. de 2025

ROSEMBACH, C. **Ludicidade na educação especial.** 2022. Disponível em:
<https://repositorio.uninter.com/handle/1/917>. Acesso em 02 de fev. de 2025

SILVA, A. K. **A importância da ludicidade para a criança em processo de inclusão.** 2022. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/876>. Acesso em 02 de fev. de 2025

SILVA, F. J. A. da; SANTOS, L. A. dos; MINUZZI, R. B.; ONZI, S. M. **A importância da ludicidade no desenvolvimento do aluno na educação especial.** *Peer Review*, 2023. Disponível em: <http://peerw.org/index.php/journals/article/view/246>. Acesso em 02 de fev. de 2025

VIEIRA, S. G. **A ludicidade na educação especial e inclusiva.** *Revista de Humanidades, Ciências e Educação*, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6343>. Acesso em 02 de fev. de 2025