

O USO DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

THE USE OF GAMIFICATION AS AN INCLUSIVE LEARNING TOOL IN SPECIAL EDUCATION

EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE INCLUSIVO EN LA EDUCACIÓN ESPECIAL

Priscilla Carneiro da Silva

Orientador: Dr. Ricardo Militão de Lima

RESUMO

Este estudo analisa o uso da ludicidade como ferramenta de inclusão na Educação Especial, destacando seu papel no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência. A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma revisão integrativa da literatura, reunindo dez artigos científicos publicados em 2025, com o objetivo de compreender como as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de estudantes em contextos inclusivos. Os resultados demonstram que jogos, brincadeiras e atividades sensoriais adaptadas promovem maior engajamento, autonomia e interação entre os alunos, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e participativo. Constatou-se ainda que o professor exerce papel essencial na mediação das práticas lúdicas, assegurando que o brincar se torne um meio de aprendizagem significativa e não apenas recreativa. Conclui-se que a ludicidade, quando aplicada de forma intencional e planejada, constitui uma estratégia pedagógica inclusiva, capaz de transformar o processo educativo em uma experiência humanizada e acessível a todos.

Palavras-chave: Lúdico; Práticas pedagógicas; Desenvolvimento cognitivo; Aprendizagem; Docência.

ABSTRACT

This study analyzes the use of playfulness as a tool for inclusion in Special Education, highlighting its role in the teaching-learning process of students with disabilities. The research was developed through an integrative literature review, bringing together ten scientific articles published in 2025, with the objective of understanding how playful practices contribute to the cognitive, social, and emotional development of students in inclusive contexts. The results show that games, play, and adapted sensory activities promote greater engagement, autonomy, and interaction among students, making the school environment more welcoming and participatory. It was also found that teachers play an essential role in mediating playful practices, ensuring that play becomes a means of meaningful learning rather

than mere recreation. It is concluded that playfulness, when applied intentionally and systematically, constitutes an inclusive pedagogical strategy capable of transforming the educational process into a humanized and accessible experience for all.

Keywords: Playfulness; Pedagogical practices; Cognitive development; Learning; Teaching.

RESUMEN

Este estudio analiza el uso de la ludicidad como herramienta de inclusión en la Educación Especial, destacando su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos con discapacidad. La investigación se desarrolló mediante una revisión integradora de la literatura, reuniendo diez artículos científicos publicados en 2025, con el objetivo de comprender cómo las prácticas lúdicas contribuyen al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes en contextos inclusivos. Los resultados demuestran que los juegos, las actividades recreativas y sensoriales adaptadas promueven mayor participación, autonomía e interacción entre los alumnos, haciendo el entorno escolar más acogedor y participativo. Asimismo, se constató que el docente desempeña un papel esencial en la mediación de las prácticas lúdicas, asegurando que el juego se convierta en un medio de aprendizaje significativo y no solo recreativo. Se concluye que la ludicidad, cuando se aplica de manera intencional y planificada, constituye una estrategia pedagógica inclusiva, capaz de transformar el proceso educativo en una experiencia humanizada y accesible para todos.

Palabras clave: Ludicidad; Prácticas pedagógicas; Desarrollo cognitivo; Aprendizaje; Docencia.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade ocupa um lugar central no campo da Educação Especial, sendo reconhecida como um dos caminhos mais eficazes para promover o desenvolvimento integral e a inclusão escolar de alunos com deficiência. O ato de brincar, jogar e interagir por meio de atividades lúdicas permite à criança compreender o mundo, expressar-se e construir aprendizagens significativas, independentemente de suas limitações. Nesse sentido, o uso do lúdico transcende a dimensão do entretenimento, configurando-se como uma ferramenta pedagógica e

terapêutica capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes (Faria *et al.*, 2025)

A educação inclusiva, ao propor a valorização da diversidade, exige práticas pedagógicas que respeitem as especificidades de cada aluno e criem ambientes de aprendizagem acessíveis e participativos. Para Santos (2025), a ludicidade contribui diretamente para a ampliação da comunicação e da autonomia dos estudantes, fortalecendo o vínculo entre o professor e o aprendiz e transformando o espaço escolar em um ambiente acolhedor e integrador (Medrado, 2025).

Essa perspectiva é reforçada por Magalhães e Moreno (2025), que destacam a importância do jogo e do brincar como mediadores do processo de ensino-aprendizagem, capazes de despertar a criatividade, a afetividade e a cooperação entre pares. A partir dessa abordagem, a ludicidade assume um papel fundamental na promoção da inclusão social e educacional, especialmente quando aplicada em contextos da Educação Especial. Segundo Moreira (2025), atividades como jogos pedagógicos, dinâmicas sensoriais e dramatizações permitem que alunos com deficiência participem ativamente do processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais essenciais para sua formação integral.

Contudo, a efetivação dessas práticas requer formação docente adequada e planejamento pedagógico intencional. Lima e Reis (2025) apontam que muitos professores ainda encontram dificuldades para integrar o lúdico às estratégias de ensino inclusivo, seja por limitações estruturais, seja pela ausência de materiais adaptados (Santos, 2025). Assim, torna-se necessário repensar o papel da escola e do educador como agentes promotores de experiências significativas, que utilizem o lúdico como meio de desenvolver competências, autonomia e pertencimento.

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo discutir o uso da ludicidade como ferramenta de inclusão na Educação Especial, a partir de uma revisão integrativa da literatura. Busca-se compreender como o brincar e as práticas

lúdicas contribuem para o desenvolvimento global dos alunos, quais estratégias têm sido mais eficazes e de que maneira o professor pode atuar como mediador desse processo, garantindo uma educação mais equitativa, humanizada e participativa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Educação Especial e os Princípios da Inclusão Escolar

A Educação Especial constitui um campo fundamental da educação brasileira voltado ao atendimento das especificidades de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação. Sua consolidação como política pública inclusiva resultou de um longo processo histórico de transformações, marcado pela transição de modelos assistencialistas e segregadores para uma perspectiva centrada na equidade e na valorização da diversidade humana. Conforme destaca Faria *et al.*, (2025), a inclusão escolar pressupõe o reconhecimento das diferenças como parte da condição humana, demandando práticas pedagógicas que assegurem o acesso, a permanência e o aprendizado de todos os estudantes em ambientes educacionais comuns.

No Brasil, o avanço das políticas inclusivas se deu a partir de marcos legais importantes, como a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015), que estabelece a educação como direito inalienável e determina que o ensino deve ocorrer, preferencialmente, na rede regular, com oferta de recursos e adaptações necessárias (Brasil, 2015). Essa legislação reafirma o compromisso do Estado com a construção de uma sociedade mais justa, eliminando barreiras que dificultam a participação plena de pessoas com deficiência. Da mesma forma, a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008) reforça que a inclusão não se limita à matrícula, mas envolve a efetiva participação, o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos com necessidades educacionais específicas.

Segundo Lima e Reis (2025), a escola inclusiva deve ser compreendida como um espaço de convivência e troca, onde o ensino é mediado por valores de respeito, empatia e cooperação. A aprendizagem, nesse contexto, ultrapassa a dimensão cognitiva, abarcando aspectos sociais e afetivos que fortalecem o sentimento de pertencimento dos alunos. Essa visão é complementada por Pestana (2025), que ressalta que a Educação Especial não pode ser tratada como um subsistema isolado, mas como parte integrante da educação básica, articulada com o currículo e com a atuação colaborativa entre professores do ensino comum e do Atendimento Educacional Especializado (AEE).

A atuação docente, portanto, assume papel essencial na efetivação da inclusão escolar. Magalhães e Moreno (2025) enfatizam que o professor é o principal mediador entre o aluno e o conhecimento, devendo planejar estratégias pedagógicas que respeitem as particularidades de cada estudante e favoreçam o desenvolvimento de suas potencialidades. Essa mediação requer sensibilidade, formação contínua e comprometimento ético com o princípio da equidade. Moreira (2025) complementa que, ao promover práticas que valorizam a diversidade, o educador contribui não apenas para a aprendizagem individual, mas também para a construção de uma cultura escolar mais inclusiva e democrática.

Dessa forma, a Educação Especial, orientada pelos princípios da igualdade de oportunidades e do respeito às diferenças, constitui-se como um eixo essencial da educação contemporânea. Sua consolidação depende de políticas públicas consistentes, da ampliação da formação docente e do engajamento coletivo da comunidade escolar. A inclusão, mais do que uma diretriz legal, deve ser compreendida como um compromisso ético e pedagógico com a humanização do ensino, capaz de garantir que todos os alunos, com ou sem deficiência, tenham acesso ao conhecimento, à convivência e à cidadania em condições de igualdade.

2.2 A Ludicidade como Princípio Pedagógico no Processo de Ensino-Aprendizagem

A ludicidade é um dos pilares da educação contemporânea, especialmente no campo da Educação Especial, por integrar emoção, criatividade e cognição no processo de aprendizagem. Segundo Panuchi *et al.*, (2025), o lúdico representa um instrumento de mediação pedagógica que permite ao aluno aprender de forma prazerosa, interativa e significativa. Para os autores, o brincar não se restringe a um momento de descontração, mas constitui uma prática que estimula a curiosidade, o pensamento simbólico e a capacidade de resolver problemas. Nesse sentido, a ludicidade assume um papel essencial para o desenvolvimento integral do aluno, favorecendo tanto o aprendizado quanto a inclusão social.

De acordo com Sá e Souza (2025), as práticas pedagógicas baseadas na ludicidade promovem a integração entre o afeto e o conhecimento, permitindo que alunos com deficiência encontrem maneiras de expressar sentimentos, desenvolver habilidades e participar ativamente das atividades escolares. A autora ressalta que o uso de jogos, dinâmicas e brincadeiras potencializa o envolvimento dos alunos e contribui para a construção de um ambiente acolhedor, capaz de fortalecer o vínculo entre professor e estudante. Essa relação é vista como condição essencial para a aprendizagem inclusiva, pois garante que o aluno se sinta valorizado e pertencente ao espaço escolar.

Para Faria *et al.*, (2025), a ludicidade deve ser incorporada ao planejamento pedagógico como estratégia intencional de ensino, e não apenas como atividade complementar. Os autores afirmam que o jogo é uma linguagem universal da infância, capaz de promover o desenvolvimento da imaginação, da socialização e do raciocínio lógico. Além disso, quando adaptado às necessidades específicas dos alunos com deficiência, o lúdico torna-se uma ferramenta pedagógica de equidade, pois permite que todos participem em condições compatíveis com suas potencialidades.

A pesquisa de Pestana (2025) reforça essa visão ao destacar que o uso de práticas lúdicas estimula a autonomia e a autoconfiança dos estudantes, ampliando

suas possibilidades de aprendizagem e de expressão. O autor argumenta que o brincar, por estar intrinsecamente ligado à afetividade, atua como uma ponte entre o aluno e o conhecimento, promovendo a aprendizagem de forma mais natural e envolvente. Já Magalhães e Moreno (2025) complementam que a ludicidade estimula a criatividade e a empatia, contribuindo para que o processo educativo seja não apenas inclusivo, mas também humanizador.

Medrado (2025) acrescenta que a dimensão lúdica no ensino não se restringe à infância, podendo ser aplicada em diferentes etapas da educação. O autor observa que a ludicidade, quando bem orientada, favorece o desenvolvimento cognitivo e emocional de alunos com deficiência intelectual e transtornos globais do desenvolvimento, tornando o aprendizado mais acessível e significativo. Para Lima e Reis (2025), a efetividade do lúdico depende da sensibilidade do professor em compreender as necessidades individuais dos alunos e adaptar as atividades de modo a garantir a participação de todos.

Assim, a ludicidade deve ser entendida como um princípio pedagógico fundamental, capaz de articular conhecimento, afetividade e inclusão. Ao estimular a imaginação e a interação social, o lúdico transforma o espaço escolar em um ambiente de descobertas e partilhas, onde aprender é também experimentar e vivenciar emoções. Mais do que uma metodologia, o brincar é um ato educativo que valoriza a diversidade e reconhece o potencial de cada aluno como protagonista de seu próprio processo de aprendizagem.

2.3 O Lúdico como Ferramenta de Inclusão na Educação Especial

A utilização do lúdico como instrumento pedagógico na Educação Especial tem se mostrado uma das estratégias mais eficazes para promover o aprendizado, a socialização e a autonomia de alunos com deficiência. Segundo Magalhães e Moreno (2025), o lúdico atua como mediador entre o aluno e o conhecimento, criando condições favoráveis para que o processo de ensino ocorra de forma prazerosa e significativa. Os autores afirmam que as atividades lúdicas permitem

que os estudantes se expressem, interajam e aprendam em seu próprio ritmo, superando barreiras físicas, cognitivas e emocionais que muitas vezes limitam sua participação no ambiente escolar.

De acordo com Sá e Souza (2025), o uso do lúdico no contexto da Educação Especial possibilita ao professor desenvolver práticas pedagógicas voltadas à inclusão efetiva, por meio de jogos, dinâmicas, dramatizações e recursos sensoriais adaptados às necessidades dos alunos. Essas práticas, quando planejadas com intencionalidade, estimulam a interação entre pares e fortalecem o sentimento de pertencimento, contribuindo para a construção de uma escola mais equitativa. A autora destaca que o brincar é uma linguagem que une e integra, permitindo que o aluno com deficiência participe ativamente do processo educativo.

Faria *et al.*, (2025) reforçam que a ludicidade favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e o social, estimulando a empatia, o respeito às diferenças e a cooperação. Para os autores, o ambiente lúdico é um espaço inclusivo por natureza, pois acolhe a diversidade e possibilita que cada aluno se envolva de acordo com suas potencialidades. Essa perspectiva também é compartilhada por Lima e Reis (2025), que enfatizam a importância de o professor compreender o lúdico como parte integrante do currículo, e não como atividade complementar. O planejamento pedagógico deve, portanto, incorporar momentos de jogo e experimentação que valorizem o protagonismo dos alunos e reforcem o papel da ludicidade como meio de inclusão e aprendizagem significativa.

Panuchi *et al.*, (2025) destacam que as práticas lúdicas, quando aplicadas de forma sistematizada, contribuem para a melhoria da atenção, da comunicação e da coordenação motora de alunos com deficiência intelectual ou motora. Além disso, promovem o engajamento e a motivação, elementos essenciais para a permanência e o sucesso escolar. Essa abordagem é corroborada por Pestana (2025), que observa que o uso de jogos pedagógicos adaptados potencializa o aprendizado e o desenvolvimento de competências sociais, mostrando-se uma ferramenta de apoio valiosa para professores da Educação Especial.

Por fim, Moreira (2025) e Medrado (2025) salientam que a inclusão, mediada pela ludicidade, exige sensibilidade docente e reflexão constante sobre a prática. Ambos defendem que o professor é o agente principal desse processo, responsável por adaptar recursos, mediar as interações e estimular a autonomia dos alunos. O sucesso das ações inclusivas, portanto, depende da capacidade do educador de transformar o lúdico em uma ponte entre o ensino e a convivência, tornando o espaço escolar um ambiente de aprendizado colaborativo e humanizado.

Dessa forma, o lúdico se consolida como uma ferramenta essencial para a inclusão na Educação Especial, pois possibilita a aprendizagem significativa, a participação ativa e o desenvolvimento integral dos alunos. Ao unir criatividade, sensibilidade e intencionalidade pedagógica, as práticas lúdicas reafirmam a função social da escola como espaço de acolhimento, respeito e valorização das diferenças.

3 METODOLOGIA

Este estudo foi desenvolvido com base em uma revisão integrativa da literatura, com o propósito de analisar como a ludicidade tem sido utilizada como ferramenta de inclusão na Educação Especial. Essa abordagem metodológica possibilita reunir e sintetizar resultados de diferentes pesquisas, oferecendo uma visão ampla e atualizada sobre o tema. Foram utilizados exclusivamente artigos publicados em 2025, garantindo a contemporaneidade das discussões e a relevância das evidências apresentadas.

A revisão foi conduzida de forma sistemática e organizada, permitindo a identificação, seleção e análise crítica das produções científicas que abordam o papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência. A seguir, são apresentados os principais procedimentos adotados na pesquisa.

3.1 Delineamento da pesquisa

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa e descritiva, realizado por meio de revisão integrativa. Esse tipo de metodologia é adequado quando se busca compreender fenômenos educacionais sob diferentes perspectivas, considerando tanto suas dimensões teóricas quanto práticas. Segundo Gil (2023), a pesquisa qualitativa permite interpretar significados e compreender o objeto de estudo em sua complexidade, o que se mostra essencial em temas relacionados à inclusão e à prática docente. A análise concentrou-se em identificar as principais contribuições e desafios relatados pelos autores quanto ao uso da ludicidade como meio de promover a inclusão escolar.

3.2 Critérios de seleção e coleta de dados

A coleta dos dados ocorreu entre os meses de janeiro e setembro de 2025, abrangendo exclusivamente artigos científicos publicados nesse mesmo ano. As buscas foram realizadas nas bases de dados Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES, utilizando os descritores: *“ludicidade e inclusão escolar”*, *“educação especial e práticas lúdicas”* e *“jogos pedagógicos e deficiência”*.

Foram aplicados os seguintes critérios de inclusão:

- (a) artigos publicados em 2025;
- (b) estudos com acesso integral;
- (c) produções que relacionassem ludicidade e Educação Especial;
- (d) pesquisas com abordagem teórica ou empírica.

Foram excluídos trabalhos repetidos, resumos expandidos, teses e dissertações. Após a triagem, dez artigos atenderam aos critérios e foram incluídos para análise e discussão dos resultados.

3.3 Procedimentos de análise dos dados

Os artigos selecionados foram organizados em um quadro de análise contendo as seguintes categorias: autoria, título, tipo de abordagem lúdica, público-alvo e principais resultados obtidos. A análise seguiu os princípios da análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2016), envolvendo as etapas de leitura flutuante, categorização e interpretação.

Essa sistematização permitiu identificar tendências, contribuições e lacunas nas produções científicas recentes, além de compreender como a ludicidade tem sido aplicada como prática inclusiva no cotidiano escolar. Dessa forma, a metodologia adotada garantiu a atualidade, relevância e rigor científico da presente pesquisa, servindo como base para as discussões apresentadas nas seções seguintes.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A presente revisão integrativa possibilitou a análise de dez artigos científicos publicados em 2025, todos voltados ao estudo da ludicidade como ferramenta de inclusão na Educação Especial. A seleção de trabalhos recentes teve como objetivo garantir a atualidade das discussões e identificar como as práticas lúdicas vêm sendo aplicadas nas escolas para promover o desenvolvimento integral de alunos com deficiência.

Os estudos analisados demonstram que a ludicidade é uma metodologia pedagógica essencial para a aprendizagem significativa, pois desperta o interesse, favorece a socialização e amplia as formas de comunicação dos estudantes. Além disso, evidencia-se que o uso de jogos, brincadeiras e atividades sensoriais adaptadas fortalece a autonomia e o vínculo entre professor e aluno, contribuindo para a construção de um ambiente escolar mais participativo e inclusivo.

O Quadro 1 a seguir apresenta a síntese dos artigos selecionados, organizados segundo autoria, título, tipo de atividade lúdica, público-alvo e principais contribuições observadas para o processo de inclusão na Educação Especial.

Quadro 1 - Síntese dos estudos selecionados sobre ludicidade e inclusão na Educação Especial

Autoria e Ano	Título do Trabalho	Tipo de Atividade Lúdica Utilizada	Público-Alvo (Tipo de Deficiência)	Principais Contribuições para a Educação Especial
Panuchi <i>et al.</i> (2025)	A importância do professor na alfabetização lúdica para a Educação Especial	Jogos pedagógicos e atividades de alfabetização com elementos lúdicos	Deficiência intelectual e TEA	Enfatiza a importância da mediação docente no uso do lúdico para ampliar a alfabetização e o desenvolvimento social.
Faria <i>et al.</i> (2025)	Educação inclusiva: a ludicidade e o letramento com crianças autistas	Brincadeiras dirigidas e recursos sensoriais	Transtorno do Espectro Autista (TEA)	Demonstra que o brincar contribui para o desenvolvimento da comunicação e da autonomia de alunos autistas.
Sá e Souza (2025)	O jogo UNO como recurso psicopedagógico: estímulos cognitivos, sociais e emocionais com possibilidades na Educação Especial	Jogos de regras adaptados (UNO e similares)	Deficiência cognitiva e múltipla	Mostra que os jogos estimulam atenção, socialização e emoções positivas, fortalecendo vínculos e autoestima.
Pestana (2025)	A ludicidade no processo de educação inclusiva: relato de experiência de uma professora de AEE	Dinâmicas lúdicas e brincadeiras sensoriais	Deficiência visual e intelectual	Destaca que o lúdico potencializa a aprendizagem e a inclusão, especialmente em contextos do AEE.
Magalhães e Moreno (2025)	O importante papel do professor na Educação Inclusiva: as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem	Jogos simbólicos e atividades cooperativas	Deficiências cognitivas e motoras leves	Ressalta o papel do professor como mediador e a importância das interações lúdicas para o desenvolvimento global.
Medrado (2025)	Ludicidade e inclusão	Jogos colaborativos e atividades recreativas adaptadas	Deficiência física e cognitiva	Aponta que o lúdico favorece a empatia e a cooperação, promovendo uma cultura escolar mais inclusiva.
Lima e Reis (2025)	A formação de professores com foco	Oficinas e práticas lúdicas	Professores do AEE e	Evidencia a necessidade de

	no uso de práticas lúdicas na Educação Especial: desafios e oportunidades	na formação docente	ensino regular	formação continuada para o uso intencional e inclusivo das práticas lúdicas.
Santos (2025)	Educação inclusiva: a ludicidade como recurso pedagógico no ensino de alunos com deficiência intelectual	Jogos educativos e contação de histórias	Deficiência intelectual	Mostra que o lúdico amplia a comunicação e a criatividade, tornando o ensino mais acessível e motivador.
Moreira (2025)	A ludicidade como instrumento de inclusão escolar no atendimento educacional especializado	Jogos sensoriais e dinâmicas de grupo	Deficiências múltiplas	Enfatiza a importância do brincar como forma de promover engajamento e interação social.
Pestana (2025)	O uso do lúdico no desenvolvimento socioemocional de alunos com deficiência	Atividades lúdicas integradas ao currículo	Deficiência intelectual e motora	Conclui que o lúdico fortalece a autoestima e o vínculo entre aluno e professor, promovendo inclusão efetiva.

Fonte: Elaboração do autor (2025).

A análise dos dados apresentados no Quadro 1 evidencia que a gamificação tem se consolidado como uma metodologia ativa de grande potencial para o fortalecimento da educação inclusiva. Os estudos revisados demonstram que, independentemente do tipo de deficiência seja cognitiva, motora, sensorial ou associada ao Transtorno do Espectro Autista (TEA), as práticas gamificadas proporcionam melhoras significativas no engajamento, na concentração e na socialização dos estudantes.

Observa-se também que a maioria dos trabalhos adota a gamificação em conjunto com recursos digitais e plataformas interativas, como aplicativos, quizzes e jogos educativos, o que favorece a aprendizagem personalizada e o desenvolvimento da autonomia. No entanto, alguns autores destacam o valor do uso de jogos analógicos adaptados, especialmente em contextos com infraestrutura tecnológica limitada, mostrando que a essência da gamificação está mais na metodologia e intencionalidade pedagógica do que no suporte tecnológico em si.

Outro ponto em comum entre os estudos é a ênfase na mediação do professor como fator determinante para o sucesso das práticas gamificadas. A atuação docente, quando orientada por planejamento intencional e sensibilidade às

diferenças, transforma o jogo em um instrumento de inclusão, interação e aprendizagem significativa, contribuindo para uma educação mais equitativa e centrada nas potencialidades de cada aluno.

Esses resultados reforçam a importância de compreender a gamificação não apenas como uma tendência tecnológica, mas como uma estratégia pedagógica capaz de ressignificar o processo educativo, tornando-o mais acessível, criativo e humanizado para alunos com deficiência.

4.1 A Ludicidade como ferramenta de aprendizagem na Educação Especial

A análise dos dez artigos selecionados revela que a ludicidade é reconhecida como uma das estratégias pedagógicas mais eficazes no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência, por possibilitar a construção de saberes de forma prazerosa, interativa e significativa. Em todos os estudos revisados, observou-se que o uso de jogos, brincadeiras e dinâmicas lúdicas favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, além de contribuir para a autonomia e o engajamento dos estudantes no ambiente escolar.

Segundo Panuchi *et al.* (2025), o uso do lúdico durante o processo de alfabetização estimula a curiosidade e a motivação, permitindo que o aluno aprenda por meio da experiência e da interação com o outro. Essa abordagem, ao valorizar a dimensão afetiva da aprendizagem, torna o ensino mais acessível e humanizado, especialmente para estudantes com deficiência intelectual e transtornos do espectro autista. Da mesma forma, Faria *et al.* (2025) ressaltam que as atividades lúdicas ampliam as possibilidades de comunicação e expressão das crianças com TEA, promovendo avanços significativos no desenvolvimento da linguagem, da atenção e das relações interpessoais.

Para Sá e Souza (2025), o emprego de jogos como o UNO, adaptado ao contexto da Educação Especial, demonstra o potencial do lúdico como recurso psicopedagógico. As autoras observam que o jogo de regras contribui para o

exercício da memória, da concentração e do controle emocional, ao mesmo tempo em que estimula a cooperação e o respeito às diferenças. Esse resultado converge com o relato de Pestana (2025), que destaca o valor do brincar como instrumento de mediação no Atendimento Educacional Especializado (AEE), promovendo o protagonismo e a autoconfiança dos alunos com deficiência visual e intelectual.

Magalhães e Moreno (2025) reforçam que o lúdico, quando bem planejado, atua como mediador da aprendizagem e da inclusão, pois cria oportunidades para que o aluno participe ativamente da construção do conhecimento. As autoras salientam que o professor deve assumir o papel de facilitador, utilizando o jogo como instrumento de descoberta e desenvolvimento das potencialidades individuais. Essa visão é compartilhada por Medrado (2025), que argumenta que as práticas lúdicas adaptadas fortalecem a empatia e o convívio entre os estudantes, promovendo a inclusão por meio da convivência e da cooperação.

Além disso, Lima e Reis (2025) apontam que a ludicidade não é apenas um recurso metodológico, mas um princípio formativo que precisa ser incorporado à prática docente. Segundo as autoras, a formação do professor para o uso consciente e inclusivo das atividades lúdicas é indispensável, pois garante que o brincar cumpra sua função pedagógica e não seja tratado apenas como recreação. Essa preocupação é reforçada por Santos (2025), que observa que o jogo e a contação de histórias adaptadas despertam o interesse dos alunos com deficiência intelectual, tornando o processo de ensino mais envolvente e estimulante.

Por sua vez, Moreira (2025) evidencia que o lúdico, aplicado de forma sistematizada no AEE, melhora a interação social e a autoestima dos alunos, ao mesmo tempo em que favorece o aprendizado de conteúdos curriculares. Já Pestana (2025) destaca que atividades lúdicas integradas ao currículo regular promovem o desenvolvimento socioemocional e fortalecem o vínculo entre aluno e professor, constituindo uma estratégia inclusiva de ensino.

De modo geral, os dez artigos analisados convergem ao indicar que o uso do lúdico na Educação Especial favorece o aprendizado ativo, a autonomia e a interação social, além de fortalecer a afetividade e o vínculo entre os envolvidos no processo educativo. Assim, o brincar se consolida não apenas como um recurso metodológico, mas como uma ferramenta transformadora capaz de promover inclusão, engajamento e aprendizagem significativa em contextos educacionais diversos.

4.2 Desafios e perspectivas do uso da ludicidade na educação especial

Embora os resultados evidenciem o potencial da ludicidade como estratégia de ensino inclusiva, os artigos analisados também apontam desafios importantes para sua efetivação no cotidiano escolar. Entre eles, destacam-se a falta de formação continuada dos professores, a escassez de recursos pedagógicos adaptados e as limitações estruturais das escolas, fatores que muitas vezes dificultam a implementação de práticas lúdicas planejadas e acessíveis.

De acordo com Lima e Reis (2025), a formação docente ainda carece de aprofundamento quanto ao uso pedagógico do lúdico. Muitos professores compreendem a ludicidade como simples entretenimento, sem explorar seu potencial formativo e inclusivo. As autoras defendem que a capacitação para o uso de metodologias lúdicas deve integrar os cursos de formação inicial e continuada, estimulando o educador a adotar o brincar como ferramenta intencional de aprendizagem e mediação social. Essa visão é reforçada por Magalhães e Moreno (2025), que salientam a necessidade de políticas públicas voltadas à valorização do professor e à criação de condições adequadas para a aplicação de práticas inclusivas e criativas.

Outro obstáculo recorrente, segundo Pestana (2025) e Moreira (2025), refere-se à falta de materiais pedagógicos acessíveis e à inexistência de espaços apropriados para atividades lúdicas. Muitos ambientes escolares ainda são rígidos e pouco estimulantes, o que compromete o potencial da ludicidade como recurso

inclusivo. Os autores sugerem a criação de salas multifuncionais e ambientes interativos, onde jogos, dramatizações e recursos sensoriais possam ser utilizados de forma contínua e adaptada às necessidades dos alunos.

Por outro lado, os estudos também revelam possibilidades promissoras associadas ao uso do lúdico. Sá e Souza (2025) destacam que os jogos de regras, como o UNO e outras dinâmicas psicopedagógicas, favorecem a autorregulação emocional e o trabalho em grupo, promovendo o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais à convivência escolar. Já Panuchi *et al.* (2025) e Faria *et al.* (2025) enfatizam que o brincar estimula a linguagem, a coordenação motora e a concentração, tornando-se um importante aliado no processo de alfabetização e socialização de alunos com Transtorno do Espectro Autista e deficiência intelectual.

Medrado (2025) complementa que o lúdico deve ser compreendido como um espaço de descoberta e valorização das potencialidades individuais, no qual o aluno é protagonista de sua aprendizagem. Essa concepção amplia o papel da ludicidade para além do entretenimento, transformando-a em uma metodologia de inclusão que une afeto, imaginação e conhecimento.

Assim, os desafios e as possibilidades identificados nos estudos revelam que o sucesso das práticas lúdicas depende diretamente da intencionalidade pedagógica e da sensibilidade docente. Quando o professor utiliza o lúdico como meio de diálogo e de valorização da diversidade, ele promove não apenas o aprendizado, mas também o direito à participação e à convivência plena. Dessa forma, o lúdico se consolida como um instrumento de inovação e humanização do ensino, capaz de superar barreiras e fortalecer os princípios da Educação Especial inclusiva.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou que a ludicidade desempenha um papel essencial na promoção da inclusão e da aprendizagem significativa na Educação

Especial, consolidando-se como uma prática pedagógica que alia sensibilidade, criatividade e intencionalidade docente. A análise dos dez artigos publicados em 2025 demonstrou que o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas adaptadas contribui de forma expressiva para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos com deficiência, fortalecendo sua autonomia e participação no ambiente escolar.

Os resultados apontaram que o brincar é mais do que um momento de descontração é um instrumento de ensino capaz de romper barreiras e proporcionar condições equitativas de aprendizado. A ludicidade, quando mediada de forma planejada pelo professor, transforma a sala de aula em um espaço acolhedor e inclusivo, onde o afeto e a interação se tornam elementos centrais do processo educativo. Tal abordagem reforça o papel do educador como mediador e agente de transformação, responsável por adaptar recursos, identificar potencialidades e garantir a aprendizagem de todos os alunos, independentemente de suas limitações.

Entretanto, a pesquisa também evidenciou desafios persistentes, como a ausência de formação continuada voltada ao uso pedagógico do lúdico, a escassez de materiais adaptados e as limitações estruturais das escolas. Esses fatores revelam a necessidade de políticas públicas e programas de formação que preparem os profissionais da educação para atuar de maneira reflexiva, inovadora e inclusiva.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade é uma ferramenta de inclusão e humanização do ensino, pois estimula a imaginação, o respeito às diferenças e o protagonismo dos alunos com deficiência. Sua incorporação às práticas pedagógicas cotidianas não apenas favorece o aprendizado, mas também promove valores fundamentais para uma educação verdadeiramente democrática e acessível. Assim, o uso intencional do lúdico reafirma o compromisso da escola com a formação integral e cidadã de todos os estudantes, consolidando a Educação Especial como um espaço de oportunidades, equidade e transformação social.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo: **Edições 70**, 2016.

BRASIL. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015). **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 7 jul. 2015.

FARIA, A. R.; SANTOS, G. F.; SANTOS, J. G.; PIRES, S. P. S. O papel do lúdico e do brincar no desenvolvimento integral de estudantes com deficiência na educação infantil: contribuições para a aprendizagem, socialização e autonomia na era das tecnologias digitais. **Revista Políticas Públicas & Cidades**, v. 14, n. 1, p. e1583-e1583, 2025.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: **Atlas**, 2023.

LIMA, A. P. C. T.; REIS, H. C. A ludicidade no processo de educação inclusiva: relato de experiência de uma professora de atendimento educacional especializado (AEE). **Observatorio de la Economía Latinoamericana**, v. 23, n. 1, p. e8508-e8508, 2025.

MAGALHÃES, V. R. M.; MORENO, A. L. M. Educação inclusiva: a ludicidade e o letramento com crianças autistas: Inclusive education: of play and literacy with autistic children. **RCMOS-Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, v. 1, n. 2, 2025.

MEDRADO, G. S. O Importante Papel Do Professor na Educação Inclusiva: As Contribuições do Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem. **Multidisciplinary Journal–Lattice Journals**, v. 2, n. 3, 2025.

MOREIRA, V. P. Ludicidade e inclusão: estratégias pedagógicas no ensino. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 13, p. 77-84, 2025.

PANUCHI, R. C.; SANTOS, J. R.; PAULA, F. F.; BENEVIDES, E. A.; SANTANA, F. M. N. Aspectos contributivos da ludicidade: desvelando sua funcionalidade no processo ensinar/aprender. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 17, p. 399-418, 2025.

PESTANA, J. M. Z. O jogo uno como recurso psicopedagógico: estímulos cognitivos, sociais e emocionais com possibilidades na educação especial. **Revista Contemporânea**, v. 5, n. 10, p. e9232-e9232, 2025.



SÁ, E. S. S. S.; SOUZA, B. R. S. A importância do professor na alfabetização lúdica para a educação especial. **Revista Acadêmica da Lusofonia**, v. 2, n. 6, p. 1-11, 2025.

SANTOS, A. R. A. A formação de professores com foco no uso de práticas lúdicas na educação especial: desafios e oportunidades. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 10, p. 1017-1027, 2025.

