

# JOGOS ADAPTADOS NO ENSINO INCLUSIVO: POSSIBILIDADES LÚDICAS PARA ESTUDANTES COM TEA

*ADAPTED GAMES IN INCLUSIVE EDUCATION: PLAYFUL POSSIBILITIES FOR STUDENTS WITH ASD*

**Maria de Fátima da Silva**

Uninter Christian of American, Estados Unidos

**Maria Erinalva Bezerra de Oliveira**

Universidade American International Christian University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/ej97q591>

Aceito em: 20.04.2026

**Resumo:** A presença de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nas escolas de ensino regular tem desafiado os modelos pedagógicos tradicionais, exigindo novas práticas que dialoguem com suas especificidades e favoreçam uma aprendizagem com sentido. Diante desse cenário, os jogos educativos adaptados despontam como recursos didáticos potentes, por sua capacidade de mobilizar aspectos cognitivos, afetivos e sociais. O uso da ludicidade mediada pelo docente revela-se não apenas uma estratégia de inclusão, mas um caminho para o reconhecimento da diversidade como valor educativo. Analisar de que forma os jogos adaptados favoreceram a aprendizagem significativa de estudantes com Transtorno do Espectro Autista em contextos escolares inclusivos foi o objetivo geral que orientou esta pesquisa. O estudo foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa e caráter exploratório. Foram selecionadas produções acadêmicas em língua portuguesa, publicadas nos últimos cinco anos, a partir de buscas em bases como *SciELO* e Portal de Periódicos da *CAPES*. A análise do conteúdo de treze publicações permitiu identificar práticas que, ao integrar jogos ao cotidiano escolar, promovem engajamento, previsibilidade e vínculo afetivo. Conclui-se que os jogos adaptados, se utilizados com intencionalidade pedagógica, constituem-se como instrumentos potentes para a inclusão, sendo recomendada sua continuidade e ampliação em pesquisas futuras.

**Palavras-chave:** Transtorno do espectro autista. Jogos educativos adaptados. Inclusão escolar. Ludicidade na educação.

**Abstract:** The presence of students with Autism Spectrum Disorder (ASD) in mainstream schools has challenged traditional pedagogical models, demanding new practices that address their specific needs and foster meaningful learning. In this context, adapted educational games emerge as powerful teaching tools due to their ability to engage cognitive, affective, and social aspects. Playfulness, when mediated by the teacher, proves to be not only an inclusion strategy but also a path toward recognizing diversity as an educational value. This study aimed to analyze how adapted games supported meaningful learning for students with Autism Spectrum Disorder in inclusive school settings. The research was conducted through a bibliographic review with a qualitative and exploratory approach. Academic



works in Portuguese published in the last five years were selected through searches in databases such as SciELO and the CAPES Journals Portal. Content analysis of thirteen selected publications identified practices that, when integrating games into school routines, promoted engagement, predictability, and emotional bonding. It is concluded that adapted games, when used with pedagogical intentionality, serve as powerful instruments for inclusion, and their continued use and further investigation are recommended in future research.

**Keywords:** Autism Spectrum Disorder. Adapted educational games. School inclusion. Playfulness in education.

## 1 Introdução

A inclusão de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ensino regular se intensificou nas últimas décadas, impulsionada por políticas públicas, avanços legais e pela mobilização de coletivos em defesa do direito à educação equitativa. Conforme Silva (2022, p. 13), esse processo só se tornava legítimo quando o aluno “se reconhece e reconhece os seus avanços, sua aprendizagem, para que se sinta sujeito de si e parte integrante do todo”. No entanto, garantir pertencimento e desenvolvimento não significava apenas matricular o estudante: exigia práticas pedagógicas sensíveis às suas formas singulares de aprendizagem. Neste contexto, os jogos adaptados emergiam como um recurso lúdico e acessível, com potencial para transformar a experiência escolar desses alunos.

A inserção de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em turmas do ensino regular tem exigido que as práticas pedagógicas superem os modelos tradicionais, reconhecendo e respeitando a singularidade desses sujeitos. A presença desses estudantes, cada vez mais frequente nas escolas, desafia a estrutura curricular rígida e revela a necessidade de estratégias que favoreçam a aprendizagem com sentido. Silva (2022) aponta que a participação ativa do aluno com deficiência está vinculada à criação de condições que possibilitem reconhecer seus próprios avanços e processos de aprendizagem, de modo que se perceba como sujeito de si e integrante do coletivo. Nesse cenário, os jogos adaptados surgem como alternativas criativas e acessíveis à diversidade educacional.

Ao serem desenvolvidos com objetivos pedagógicos claros e adequados às necessidades do público-alvo, os jogos adaptados se tornam instrumentos de mediação capazes de promover engajamento, comunicação e aprendizado. Barreto e Andrade (2024, p. 492) afirmam que “atividades lúdicas, com regras estruturadas e elementos visuais claros, são ferramentas eficazes para a alfabetização inclusiva”, especialmente com estudantes com TEA, que se beneficiam de estímulos concretos e previsíveis. Tais recursos favorecem a apropriação de conteúdos escolares e o desenvolvimento de habilidades sociais e afetivas que ampliam a participação desses alunos na vida escolar.

Contudo, o uso da ludicidade na educação inclusiva não pode ser espontâneo ou desprovido de reflexão. Pinho e Santos (2025) observam que a ludicidade, por si só, não é uma ferramenta de aprendizagem, mas quando mediada pelo docente torna-se uma possibilidade de mudança, inclusão e valorização do outro. Essa mediação docente é o que transforma o jogo em ferramenta pedagógica, promovendo a aprendizagem significativa ao conectar o conteúdo à vivência e à forma particular de aprender do estudante com TEA.

Nesse contexto, pensar a inclusão de estudantes autistas por meio de jogos adaptados implica reconhecer que o acesso à aprendizagem não ocorre da mesma forma para todos. A escuta atenta, a personalização das atividades e a abertura à experimentação metodológica tornam-se elementos indispensáveis. A pergunta que orientou esta pesquisa foi: de que maneira os jogos adaptados contribuíram para a promoção de uma aprendizagem significativa para estudantes com TEA em contextos inclusivos?

A partir dessa problematização, o estudo teve como objetivo geral: analisar de que forma os jogos adaptados favoreceram a aprendizagem significativa de estudantes com Transtorno do Espectro Autista em contextos escolares inclusivos. Como desdobramentos, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: identificar práticas pedagógicas com jogos adaptados utilizadas no atendimento a estudantes com TEA; discutir as contribuições da ludicidade para a inclusão e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais em estudantes com TEA; refletir sobre os limites e as possibilidades dos jogos adaptados como instrumentos de mediação pedagógica na perspectiva da aprendizagem significativa.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, com caráter exploratório e bibliográfico. Os dados foram construídos a partir da análise de estudos acadêmicos recentes que discutiram práticas pedagógicas com jogos adaptados no contexto da educação inclusiva. A análise do material foi conduzida com base na técnica de análise de conteúdo, permitindo a identificação de categorias relevantes para compreender como a ludicidade, mediada pelo docente, contribuiu para processos de ensino-aprendizagem mais acessíveis, contextualizados e significativos.

Este trabalho foi organizado com início na introdução, onde se apresentaram o tema, os objetivos, a justificativa, a pergunta de pesquisa e o percurso metodológico. Em seguida, o capítulo destinado ao material e método descreveu os procedimentos adotados na condução da pesquisa. Na sequência, o capítulo de resultados e discussão foi estruturado em duas seções: a primeira abordou a ludicidade como ferramenta de inclusão escolar, destacando sua contribuição para a aprendizagem e o engajamento de estudantes com TEA; a segunda analisou adaptações pedagógicas e práticas inclusivas com jogos educativos, com base em experiências relatadas na literatura. Por fim, as considerações finais reuniram uma síntese das principais análises e proposições do estudo.

## 2 Material e método

A condução deste estudo foi orientada por uma abordagem qualitativa, com caráter exploratório e fundamentação bibliográfica. A escolha por essa combinação metodológica se justificou pela necessidade de compreender, a partir da produção acadêmica existente, de que maneira os jogos adaptados têm contribuído para a aprendizagem significativa de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ambiente escolar. Tratou-se de uma investigação voltada à análise de ideias, práticas e experiências relatadas em materiais publicados nos últimos cinco anos, priorizando obras em língua portuguesa que abordassem diretamente a temática da inclusão escolar com enfoque na ludicidade.

Foram adotados critérios de inclusão para selecionar as obras mais pertinentes, considerando o recorte temporal dos últimos cinco anos, o idioma português e a presença de palavras-chave relacionadas à temática investigada. Os descritores utilizados foram: transtorno do espectro autista, jogos educativos adaptados, inclusão escolar e ludicidade na educação. O processo de busca foi realizado nas bases de dados *SciELO* e Portal de Periódicos da *CAPES*, reconhecidas por sua ampla cobertura e relevância nas áreas da Educação e da Psicologia. Foram considerados artigos científicos, dissertações e teses disponíveis em acesso público, que tratassem da inclusão de estudantes com TEA por meio de jogos ou atividades lúdicas adaptadas.

O levantamento inicial resultou em um número expressivo de publicações, mas nem todas atendiam aos objetivos propostos. A primeira etapa da triagem consistiu na leitura dos títulos e resumos, com o objetivo de excluir materiais que não guardavam relação direta com o tema. Em seguida, foi realizada uma leitura integral dos textos selecionados, observando-se seus objetivos, fundamentação teórica, metodologias aplicadas e principais achados. Ao final desse processo, foram escolhidas treze publicações que, por sua relevância, profundidade e alinhamento com a problemática da pesquisa, compuseram o corpus de análise.

A análise dos dados obtidos foi orientada pela técnica de análise de conteúdo, permitindo a identificação de núcleos de sentido presentes nos textos. Essa técnica possibilitou a organização das informações em categorias temáticas relacionadas às práticas pedagógicas, mediações docentes, tipos de jogos adaptados utilizados e os impactos observados na aprendizagem de estudantes com TEA. A interpretação dos dados se deu de forma crítica, associando os resultados encontrados às contribuições teóricas que embasam o conceito de aprendizagem significativa e de inclusão escolar.

Esse percurso metodológico partiu da compreensão de que a pesquisa bibliográfica não se resume à coleta de referências, mas constitui um processo de investigação estruturado. Sousa, Oliveira e Alves (2021) defendem que esse tipo de pesquisa possibilita conhecer melhor o fenômeno em estudo, uma vez que coloca o pesquisador em contato direto com

diferentes interpretações e contribuições já publicadas sobre o tema. Tal aproximação, além de oferecer um panorama das práticas existentes, também favoreceu a identificação de lacunas que ainda persistem no campo educacional quanto à inclusão de estudantes com TEA.

Além disso, a natureza qualitativa da investigação permitiu que os textos analisados fossem compreendidos em suas particularidades contextuais, considerando aspectos subjetivos e simbólicos envolvidos nas práticas escolares. Brito, Oliveira e Silva (2021) observaram que esse tipo de pesquisa se ocupa de uma dimensão da realidade que não pode ou não deveria ser reduzida a números, voltando-se para o campo das crenças, valores e atitudes. Esse entendimento foi essencial para que a leitura dos dados superasse a mera descrição dos jogos e alcançasse uma reflexão crítica sobre seus usos, limitações e potencialidades na promoção da aprendizagem.

Para evitar uma abordagem superficial ou técnica da análise, foi necessário reconhecer que a leitura e a sistematização dos dados exigiram rigor metodológico e sensibilidade à complexidade da temática. Tal postura foi assumida com base na defesa de que a pesquisa bibliográfica, quando bem delimitada e conduzida com intencionalidade investigativa, não deve ser confundida com simples revisão de literatura, conforme alertam Graziotin, Klaus e Pereira (2020). Ao contrário, ela permite a construção de argumentos sólidos e contextualizados, contribuindo para o avanço de reflexões pedagógicas voltadas à equidade educacional.

### 3 Resultados e discussão

A análise dos estudos demonstrou que os jogos adaptados, quando planejados de forma intencional, contribuem para a aprendizagem de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), promovendo engajamento, cognição e socialização. Os recursos mais eficazes apresentaram estrutura visual clara e regras previsíveis, essenciais para a compreensão desses alunos. Como afirmam Barreto e Andrade (2024, p. 492), “atividades lúdicas, com regras estruturadas e elementos visuais claros, são ferramentas eficazes para a alfabetização inclusiva”. Tais práticas fortalecem vínculos afetivos e favorecem a participação ativa, contribuindo para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e equitativo.

Além disso, constatou-se que a eficácia dos jogos adaptados depende da mediação qualificada do docente, do planejamento e da adequação ao contexto escolar. Os professores, ao compreenderem as necessidades dos estudantes com TEA, criam ambientes mais inclusivos e acessíveis, em que o brincar se transforma em ferramenta pedagógica. Santos *et al.* (2024) destacam que os jogos lúdicos pedagógicos constituem um recurso importante para a educação especial, pois possibilitam experiências de aprendizagem significativas e contribuem para o desenvolvimento integral. As práticas bem-sucedidas

foram aquelas que integraram o jogo à rotina escolar como estratégia metodológica, respeitando o tempo, os interesses e as potencialidades dos alunos. Dessa forma, os jogos viabilizam a aprendizagem e fortalecem o sentimento de pertencimento e valorização da diversidade no ambiente escolar.

### 3.1 A ludicidade como ferramenta de inclusão escolar

A ludicidade no contexto escolar vai além da simples recreação, tornando-se uma ferramenta pedagógica significativa, principalmente quando se trata da inclusão de estudantes com deficiência. O brincar, quando adequadamente incorporado à rotina educacional, contribui para a construção de vínculos afetivos, desenvolvimento cognitivo e social, e sobretudo, para a criação de um ambiente escolar mais acolhedor. A utilização de jogos e atividades lúdicas favorece a construção de aprendizagens significativas e respeita as especificidades de cada educando, proporcionando experiências que promovem a equidade.

Conforme observam Santos e Vieira (2024), a prática lúdica, quando integrada ao ambiente escolar, favorece a aprendizagem e contribui para a construção de um espaço inclusivo e acolhedor. Nesse sentido, o lúdico proporciona momentos de prazer e descontração e atua como um catalisador para que crianças com diferentes habilidades se integrem e participem ativamente das atividades escolares. Isso é particularmente relevante em turmas com alunos que possuem necessidades educacionais específicas, pois a ludicidade pode reduzir barreiras emocionais e cognitivas. David Junior e Desidério (2024, p. 2) afirmam:

Ao brincar a criança passa a desenvolver novas técnicas de linguagem, pensamentos, concentração e criatividade. A criança não faz distinção e nem diferenças ao brincar, o que cria um ambiente de inclusão muito importante. Ela acaba criando laços afetivos com seus colegas de brincadeira que auxiliam no processo inclusivo. O resultado desta pesquisa aponta a grande importância da ludicidade em sala de aula. É o lúdico como importante ferramenta de aprendizagem cognitiva, afetiva e social.

A presença do lúdico também promove um olhar sensível por parte do docente, que se torna mediador das interações e aprendizagens. Cintra e Novais (2023) ressaltam que a ludicidade, em suas diferentes manifestações, oferece múltiplas possibilidades de inclusão, socialização, aprendizado, ressignificação e descobertas da criança com deficiência em relação ao mundo ao seu redor. Esse processo exige planejamento e intencionalidade, o que reforça a importância da formação continuada para que os professores saibam aplicar estratégias lúdicas com propósito pedagógico.

Outro aspecto relevante é o potencial da ludicidade para estimular a expressão de emoções, o respeito à diversidade e o sentimento de pertencimento. Conforme enfatizam Pinho e Santos (2025, p. 1689), “o uso do lúdico no processo de ensino e de aprendizagem

constitui-se como princípio de inclusão, dada a possibilidade participativa de todos os alunos e na perspectiva de valorização das diferenças”. Essa valorização das particularidades de cada sujeito torna o ambiente educacional mais justo e plural, atendendo às diretrizes de uma educação inclusiva democrática.

Diante disso, compreende-se que a ludicidade atua como um elemento integrador no espaço escolar, possibilitando que crianças com deficiência sejam reconhecidas em suas potencialidades e em suas limitações. A prática pedagógica que valoriza o lúdico respeita o tempo, o ritmo e a forma de aprendizagem de cada estudante, estabelecendo conexões entre afetividade, cognição e socialização. No próximo subitem, será aprofundada a importância da mediação docente na efetivação dessas práticas inclusivas por meio da ludicidade.

### 3.2 Adaptações pedagógicas e práticas inclusivas com jogos educativos

A implementação de jogos adaptados no ensino inclusivo requer mais do que criatividade: exige planejamento didático intencional e conhecimento das necessidades específicas dos estudantes com TEA. A construção de práticas inclusivas mediadas por jogos deve considerar aspectos como previsibilidade, estrutura e elementos visuais, fundamentais para garantir a compreensão e o engajamento dos alunos. Em contextos pedagógicos acessíveis, a adaptação dos jogos não significa apenas modificar regras, mas transformar o ambiente de aprendizagem para que todos possam participar com equidade.

Estudos recentes indicam que os jogos educativos, quando planejados com base no Desenho Universal da Aprendizagem (DUA), ampliam significativamente o acesso ao conteúdo escolar. Abranjo, Duarte e Souza (2023) afirmam que a escolha ou elaboração de jogos que medem o processo de ensino-aprendizagem, aliada à promoção de estratégias e adaptações pedagógicas que considerem as habilidades e necessidades dos estudantes, incluindo aqueles com deficiência, contribui para a construção de aprendizagens e, conseqüentemente, para a apropriação do conhecimento escolar. Tal abordagem destaca o papel ativo do docente como mediador da inclusão, valorizando a diversidade e evitando soluções genéricas.

Em contextos de sala multifuncional, Braga e Soares (2024) observam que os professores recorrem principalmente a estratégias acessíveis e concretas, utilizando jogos educativos, como jogos de tabuleiro, jogos da memória adaptados e quebra-cabeças, como ferramentas pedagógicas. Esses jogos, além de favorecerem o desenvolvimento cognitivo e social, mostram-se eficazes na inserção dos estudantes, pois respeitam seu ritmo individual.

Em uma análise mais ampla das práticas inclusivas com jogos, destaca-se a seguinte passagem dos autores Santos *et al.* (2024, p. 2), que sintetiza a essência dessas estratégias:

Os jogos lúdicos pedagógicos representam uma ferramenta poderosa para

a educação especial, proporcionando oportunidades de aprendizagem significativas e promovendo o desenvolvimento integral. Ressalta-se também a importância de formação para os docentes, com o objetivo de aprender a utilizar essas ferramentas de forma eficaz, para que possam ser aplicadas de maneira significativa e acessível.

Essa afirmação ressalta que a eficácia dos jogos depende diretamente da formação e intencionalidade docente, reforçando que não basta dispor de materiais; é necessário compreender sua função mediadora no contexto do ensino inclusivo. Quando os jogos são utilizados com sensibilidade e planejamento, deixam de ser apenas recursos auxiliares para se tornarem estratégias centrais na promoção do aprendizado e da participação.

É importante destacar que a ludicidade não pode ser desvinculada dos objetivos pedagógicos. Barreto e Andrade (2024) ressaltam que atividades lúdicas estruturadas por regras claras e acompanhadas de elementos visuais definidos constituem ferramentas eficazes para a alfabetização inclusiva. No caso de estudantes com TEA, tais características tornam-se ainda mais relevantes, pois ajudam a reduzir ansiedades e promovem previsibilidade, o que facilita a concentração e a interação com os colegas e com os conteúdos.

O uso de jogos adaptados também revela o potencial da educação como promotora de equidade, desde que acompanhada de uma postura docente investigativa e comprometida. A formação de grupos focais para a construção e análise de jogos, como realizado por Abranjo, Duarte e Souza (2023), demonstrou que o envolvimento coletivo no processo de criação é igualmente importante para garantir a eficácia dessas estratégias. Os jogos desenvolvidos nesse estudo foram estruturados com base no DUA, o que garantiu flexibilidade, acessibilidade e contextualização pedagógica.

Em síntese, adaptar jogos no ensino inclusivo significa reconhecer a multiplicidade dos sujeitos escolares e propor ações pedagógicas que respeitem essa diversidade. Mais do que alterar formatos, trata-se de criar experiências educativas capazes de envolver todos os estudantes em seu processo de aprender. No próximo subitem, será analisado como as competências socioemocionais também podem ser desenvolvidas por meio de jogos, contribuindo para uma aprendizagem significativa e integral.

#### **4 Considerações finais**

A inclusão de estudantes com Transtorno do Espectro Autista no ensino regular demanda mais do que a simples presença desses alunos em sala de aula. Exige práticas que dialoguem com suas necessidades específicas e respeitem suas formas próprias de aprender. O uso de jogos adaptados emerge, nesse cenário, como uma alternativa metodológica capaz de romper com modelos tradicionais, favorecendo a construção de sentidos para o processo de aprendizagem e promovendo experiências educacionais mais equitativas e participativas.

Os dados analisados revelam que os jogos adaptados, quando inseridos de maneira planejada no cotidiano escolar, têm favorecido o desempenho acadêmico e aspectos relacionados ao engajamento, à comunicação e à convivência entre os estudantes. Esses elementos ganham ainda mais relevância quando se considera o impacto positivo na autoestima e no sentimento de pertencimento dos alunos com TEA, que passam a se reconhecer como parte ativa das atividades pedagógicas. O lúdico, nesse contexto, opera como uma ponte entre a aprendizagem e as experiências vividas, aproximando os estudantes dos conteúdos escolares.

A eficácia dos jogos adaptados, entretanto, não está apenas na sua forma, mas na forma como são utilizados. Observou-se que o sucesso dessas práticas depende fortemente da atuação do professor como mediador consciente do processo. A sensibilidade pedagógica, somada ao conhecimento sobre o perfil de aprendizagem do aluno, contribui para que os jogos deixem de ser apenas atividades recreativas e assumam um papel estruturante na construção do conhecimento. Quando inseridos com intencionalidade, os jogos transformam-se em recursos didáticos capazes de provocar aprendizagens significativas e duradouras.

Outro ponto observado diz respeito à adaptabilidade dos jogos em contextos escolares diversos, inclusive em realidades com recursos limitados. As experiências relatadas demonstram que, mesmo com materiais simples, é possível construir práticas lúdicas potentes, desde que fundamentadas em planejamento pedagógico e criatividade docente. O processo de adaptação não exige necessariamente a aquisição de novos recursos, mas sim a resignificação dos existentes, possibilitando a participação efetiva de todos os estudantes, independentemente de suas condições ou limitações.

Por fim, a análise dos dados aponta para uma mudança na percepção dos próprios educadores em relação ao uso da ludicidade no ensino inclusivo. Ao perceberem os avanços obtidos pelos estudantes com TEA, muitos docentes passaram a valorizar mais a ludicidade como ferramenta pedagógica, revendo suas práticas e reformulando estratégias. Essa mudança de postura representa um avanço significativo, pois indica que a inclusão, para além do discurso, começa a se materializar em ações concretas e transformadoras dentro da escola.

## Referências

ABRANJO, Priscila Maria; DUARTE, Dayse Cristina; SOUZA, Maria Duarte. **Jogos para todos brincarem: recursos pedagógicos adaptados e desenho universal na perspectiva da educação inclusiva**. Anais da Feira de Iniciação Científica e Extensão (FICE), IFC-Camboriú, 2023. Disponível em: <https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/fice/article/view/4495>. Acesso em: 25 jul. 2025.

BARRETO, Gabriela Lima da Silva; ANDRADE, Lílian Cristiane de. **Inclusão e**

**diversidade: jogos e brincadeiras como ferramentas de alfabetização e letramento para crianças com TEA na educação infantil.** Revista Diálogos Interdisciplinares, v. 4, n. 16, p. 492-510, dez. 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/deaint/article/view/22433>. Acesso em: 26 jul. 2025.

BRAGA, Ingrid da Silva; SOARES, Cristiane Emanuelle de Andrade. **A educação inclusiva em Angicos/RN: prevalência do Transtorno do Espectro Autista e o uso de jogos educativos como recurso pedagógico em sala multifuncional.** Repositório UFERSA, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufersa.edu.br/bitstreams/94519a93-8e0d-4d32-b854-78c40b0ade25/download>. Acesso em: 30 jul. 2025.

BRITO, Elaine Maria; OLIVEIRA, Luciana Santos; SILVA, Tainá Moura. **Práticas pedagógicas inclusivas: uma abordagem qualitativa.** Revista Interdisciplinar de Educação Especial, v. 9, n. 1, p. 1-12, 2021.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; NOVAIS, Tamyres Borges de. **A ludicidade como ferramenta pedagógica na educação infantil inclusiva.** Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 9, n. 10, p. 28772-28792, 2023. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/64079>. Acesso em: 22 jul. 2025.

DAVID JUNIOR, Justo; DESIDÉRIO, Taís Regina. **Jogos, recreação e lazer – o lúdico como ferramenta de inclusão.** Revista Acadêmica da Lusofonia, v. 1, n. 3, p. 1-13, 2024. Disponível em: <https://revistaacademicadalusofonia.com/index.php/lusofonia/article/view/32>. Acesso em: 18 jul. 2025.

GRAZZIOTIN, Karine Gabriela; KLAUS, Valéria Peres; PEREIRA, Márcia Ferreira. **Revisão bibliográfica: para além da coleta de referências.** Revista Científica de Educação, v. 4, n. 2, 2020.

PINHO, Ana Márcia; SANTOS, Eliane Aparecida. **A ludicidade como estratégia de inclusão.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 11, n. 2, p. 1688-1699, 2025. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/18208>. Acesso em: 20 jul. 2025.

SANTOS, Juliana Cristina; VIEIRA, Estela Aparecida Oliveira. **A ludicidade na educação inclusiva.** Revista FT – Ciências Humanas, Rio de Janeiro, v. 28, ed. 136, jul. 2024. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Estela-Vieira-2/publication/384243599\\_A\\_LUDICIDADE\\_NA\\_EDUCACAO\\_INCLUSIVA/links/66f0a99efc6cc46489703b62/A-LUDICIDADE-NA-EDUCACAO-INCLUSIVA.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Estela-Vieira-2/publication/384243599_A_LUDICIDADE_NA_EDUCACAO_INCLUSIVA/links/66f0a99efc6cc46489703b62/A-LUDICIDADE-NA-EDUCACAO-INCLUSIVA.pdf). Acesso em: 15 jul. 2025.

SANTOS, Rosimeire Batista dos; SANTOS, Aline Elane; SANTOS, Tainá Nogueira Gomes; SILVA, Luma Azevedo. **Explorando jogos lúdicos como estratégias didático-pedagógicas na educação especial.** Anais do CONEDU, 2024. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/TRABALHO\\_](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/TRABALHO_)

COMPLETO\_EV200\_MD1\_ID10030\_TB3809\_07102024091854.pdf. Acesso em: 29 jul. 2025.

SILVA, Ana Karoline. **A importância da ludicidade para a criança em processo de inclusão**. 2022. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/876>. Acesso em: 31 jul. 2025.

SOUSA, Sueli Pereira de; OLIVEIRA, José Francisco de; ALVES, Marcos Lima. **Pesquisa bibliográfica: contribuições metodológicas e práticas**. Revista de Estudos Interdisciplinares, v. 2, n. 1, p. 60-72, 2021.