

**A RELEVÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA INCLUSÃO DE CRIANÇAS NO NAPE****THE RELEVANCE OF PEDAGOGICAL GAMES IN THE INCLUSION OF CHILDREN AT NAPE****LA RELEVANCIA DE LOS JUEGOS PEDAGÓGICOS EN LA INCLUSIÓN DE NIÑOS EN EL NAPE***Ana Lúcia Gonçalves da Silva*¹**RESUMO**

Este artigo analisa a relevância dos jogos pedagógicos no processo de inclusão de crianças atendidas pelo Núcleo de Atendimento Pedagógico Especializado (NAPE), localizado no município de Itaitinga, Ceará. O estudo parte da compreensão de que a ludicidade constitui uma estratégia pedagógica capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças com diferentes necessidades educacionais. A pesquisa possui abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada nas percepções de dez mães de crianças atendidas pelo NAPE. A coleta de dados ocorreu por meio de entrevistas semiestruturadas, observações diretas e análise documental, permitindo uma compreensão aprofundada das experiências vivenciadas pelas famílias. A análise dos dados foi realizada por meio da técnica de Análise de Conteúdo, possibilitando a identificação de categorias relacionadas à ludicidade, ao desenvolvimento infantil e às práticas inclusivas. Os resultados evidenciam avanços significativos nas habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais das crianças, destacando melhorias na atenção, na linguagem, na socialização, na coordenação motora e na autoestima. Observou-se ainda maior interesse e motivação pelas atividades escolares, bem como fortalecimento do vínculo entre educadores, crianças e famílias. Conclui-se que os jogos pedagógicos, quando planejados com intencionalidade educativa, configuram-se como instrumentos eficazes para a promoção da inclusão escolar e da aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos. Inclusão escolar. Ludicidade. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil.

ABSTRACT

This article analyzes the relevance of educational games in the inclusion process of children served by the Specialized Pedagogical Support Center (NAPE), located in the municipality of Itaitinga, Ceará. The study is based on the understanding that playfulness constitutes a pedagogical strategy capable of favoring the cognitive, social, and emotional development of children with different educational needs. The research has a qualitative approach, of an exploratory and descriptive nature, based on the perceptions of ten mothers of children served by NAPE. Data collection occurred through semi-structured interviews, direct observations, and document analysis, allowing for an in-depth understanding of the experiences lived by the families. Data analysis was performed using the Content Analysis technique, enabling the identification of categories related to playfulness, child development, and inclusive practices. The results show significant advances in the cognitive, motor, and socio-emotional skills of the children, highlighting improvements in attention, language, socialization, motor coordination, and self-esteem. It was also observed that there was greater interest and motivation in school activities, as well as a strengthening of the bond between educators, children, and families. It is concluded that educational games, when planned with educational intent, are effective tools for promoting school inclusion and meaningful learning.

Keywords: Pedagogical games. School inclusion. Playfulness. Learning. Child development.

RESUMEN

Este artículo analiza la relevancia de los juegos educativos en el proceso de inclusión de los niños atendidos por el Centro de Apoyo Pedagógico Especializado (NAPE), ubicado en el municipio de Itaitinga, Ceará. El estudio parte de la idea de que el juego constituye una estrategia pedagógica capaz de favorecer el desarrollo cognitivo, social y emocional de niños con diferentes necesidades educativas. La investigación tiene un enfoque cualitativo, exploratorio y descriptivo, basado en las percepciones de diez madres de niños atendidos por el NAPE. La recolección de datos se realizó mediante entrevistas semiestructuradas, observaciones directas y análisis de documentos, lo que permitió una comprensión profunda de las experiencias vividas por las familias. El análisis de datos se realizó mediante la técnica de Análisis de Contenido, lo que permitió la identificación de categorías relacionadas con el juego, el desarrollo infantil y las prácticas inclusivas. Los resultados muestran avances significativos en las habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales de los niños, destacando mejoras en la atención, el lenguaje, la socialización, la coordinación motora y la autoestima. También se observó un mayor interés y motivación en las actividades escolares, así como un fortalecimiento del vínculo entre educadores, niños y familias. Se concluye que los juegos educativos, cuando se planifican con intención educativa, son herramientas efectivas para promover la inclusión escolar y el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Juegos pedagógicos; inclusión escolar; ludicidad; aprendizaje; desarrollo infantil.

¹ Mestrado em Ciências da Educação, UNADES/PY

1. INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta o desafio de responder às demandas de uma sociedade marcada pela diversidade humana, pelas transformações sociais e pela necessidade de construção de práticas pedagógicas que garantam o direito à aprendizagem de todos. Nesse contexto, a educação inclusiva consolida-se como princípio orientador das políticas educacionais, exigindo da escola a adoção de metodologias que reconheçam as singularidades dos sujeitos e promovam condições reais de participação, desenvolvimento e aprendizagem significativa.

A inclusão escolar ultrapassa a simples inserção física de crianças com necessidades educacionais específicas nos espaços educativos, implicando um compromisso ético e pedagógico com a equidade, a justiça social e a valorização das diferenças. Tal perspectiva demanda práticas que integrem aspectos cognitivos, emocionais e sociais, articulando o conhecimento científico às experiências de vida dos estudantes. É nesse cenário que os jogos pedagógicos se destacam como estratégias capazes de tornar o processo educativo mais dinâmico, acessível e significativo, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças.

O brincar constitui uma dimensão essencial da infância, configurando-se como forma privilegiada de expressão, comunicação e aprendizagem. Por meio do jogo, a criança explora o mundo, elabora experiências, constrói conhecimentos e desenvolve habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras. Quando inserido no contexto escolar de forma intencional e planejada, o jogo pedagógico ultrapassa o caráter recreativo e assume função formativa, promovendo a autonomia, a interação social, a resolução de problemas e o engajamento ativo no processo de aprendizagem. Para Vygotsky, a brincadeira não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma atividade essencial para o aprendizado, pois coloca a criança em contato com novos desafios e oportunidades de crescimento intelectual e emocional (Vygotsky, 1933).

Diante das mudanças nos modos de ensinar e aprender, intensificadas pelos avanços tecnológicos e pela ampliação das discussões sobre inclusão, a escola é convocada a ressignificar suas práticas pedagógicas. Os jogos pedagógicos, sejam tradicionais ou digitais, apresentam-se como possibilidades de aprendizagem ativa e colaborativa, favorecendo a construção de conhecimentos de forma contextualizada e significativa. Em contextos de atendimento educacional especializado, tais recursos assumem papel estratégico ao contribuir para a superação de barreiras cognitivas e emocionais, fortalecendo a autoestima, a motivação e a participação das crianças. Nesse sentido, o brincar deixa de ocupar um lugar periférico no currículo e passa a ser compreendido como prática pedagógica intencional, capaz de ressignificar a dinâmica ensino-aprendizagem e fortalecer uma educação inclusiva e equitativa (Silva, 2025).

No âmbito do Núcleo de Atendimento Pedagógico Especializado (NAPE) do município de Itaitinga, Ceará, os jogos pedagógicos têm sido utilizados como recursos mediadores no atendimento de crianças com dificuldades de aprendizagem e transtornos do desenvolvimento. O NAPE configura-se como espaço de acolhimento, escuta e intervenção pedagógica, no qual as práticas lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional, além de fortalecer os vínculos entre profissionais, crianças e famílias. Nesse

contexto, o lúdico deixa de ocupar um lugar periférico e passa a constituir elemento estruturante da prática educativa inclusiva.

Apesar do reconhecimento do potencial pedagógico do brincar, ainda persistem desafios para a efetiva incorporação de práticas lúdicas no cotidiano escolar, tais como a insuficiente formação docente, a escassez de recursos e a compreensão limitada do jogo como instrumento pedagógico. Tais obstáculos reforçam a necessidade de investigações que evidenciam a relevância dos jogos pedagógicos no processo de inclusão, contribuindo para o aprimoramento das práticas educacionais e para a consolidação de metodologias mais humanizadas e inclusivas.

Diante desse cenário, o presente estudo tem como objetivo analisar a relevância dos jogos pedagógicos no processo de inclusão de crianças atendidas pelo NAPE de Itaitinga, a partir das percepções das mães acerca das transformações observadas na aprendizagem e no comportamento dos filhos. Ao investigar como as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, o estudo busca ampliar a compreensão sobre o papel do jogo como estratégia pedagógica inclusiva, reafirmando o brincar como direito da infância e como caminho fundamental para a construção de uma educação equitativa, participativa e humanizadora.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Jogos Pedagógicos: Importância para a Educação

Os jogos pedagógicos vêm sendo amplamente reconhecidos como recursos didáticos relevantes no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo por favorecerem a construção de conhecimentos de forma dinâmica, interativa e significativa. Ao integrar a ludicidade às práticas educativas, esses jogos potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais, contribuindo para o engajamento e a motivação dos estudantes. Nesse sentido, Fontana e Barreto (2023) destacam que o uso intencional de jogos pedagógicos favorece especialmente o desenvolvimento da leitura e da escrita, ao tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e estimulante.

De acordo com os autores, “os jogos pedagógicos são ferramentas essenciais para o desenvolvimento da leitura e escrita dos discentes, uma vez que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e divertido” (Fontana; Barreto, 2023, p. 113). Tal compreensão reforça a ideia de que o lúdico exerce influência significativa na atenção, no interesse e na participação dos estudantes nas atividades escolares.

Os jogos pedagógicos podem ser compreendidos como recursos didáticos estruturados, planejados com objetivos educacionais específicos e orientados para a promoção da aprendizagem em ambientes interativos. Diferentemente das brincadeiras espontâneas, esses jogos possuem regras definidas e intencionalidade pedagógica, direcionando-se ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais (Silva, 2021). Sua aplicabilidade estende-se a diferentes níveis de ensino, da educação infantil ao ensino superior, adaptando-se às necessidades e aos contextos educacionais.

É fundamental distinguir jogos pedagógicos, jogos educativos e brincadeiras livres. Enquanto os jogos pedagógicos são elaborados para promover a aprendizagem de conteúdos específicos, os jogos educativos abrangem um conjunto mais amplo de atividades, podendo ou não apresentar objetivos didáticos claramente definidos. As brincadeiras livres, por sua vez, caracterizam-se pela espontaneidade e pela ausência de regras fixas, contribuindo principalmente para o desenvolvimento social, emocional e motor das crianças (Ventura, 2021).

No ensino da linguagem escrita, os jogos pedagógicos mostram-se particularmente eficazes ao favorecer o desenvolvimento da consciência fonológica, aspecto essencial para o processo de alfabetização. Tagliapietra e Lima (2023) evidenciam que jogos digitais voltados à escrita auxiliam na compreensão da relação entre fonemas e grafemas, contribuindo para a apropriação do sistema alfabético. Ademais, abordagens que utilizam narrativas mediadas por jogos, como o RPG solo, estimulam a produção textual, fortalecendo a autoria, a criatividade e a autonomia dos estudantes (Silva, 2021).

No contexto da cultura digital, as plataformas gamificadas emergem como alternativas inovadoras para a educação. Segundo Hein e Zimer (2022), os jogos digitais possibilitam aprendizagens interativas e personalizadas, respeitando os diferentes ritmos dos alunos e ampliando as possibilidades pedagógicas, especialmente em contextos de ensino remoto e híbrido. Contudo, a efetividade dessas práticas está diretamente associada ao planejamento pedagógico e à formação docente, uma vez que professores capacitados conseguem integrar os jogos de forma estratégica ao currículo, potencializando seus benefícios (Baptista, 2022).

Assim, a ludicidade não compromete a seriedade do aprendizado, mas, ao contrário, reforça a concentração, a motivação e a participação dos estudantes. Conforme ressaltam Costa e Monteiro (2020), a inserção de jogos pedagógicos transforma a sala de aula em um espaço mais dinâmico e colaborativo, favorecendo a aprendizagem ativa. Dessa forma, os jogos pedagógicos consolidam-se como recursos didáticos fundamentais para o desenvolvimento de múltiplas competências, desde que utilizados com intencionalidade e alinhamento aos objetivos educacionais.

2.2 Teorias de Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil

As teorias da aprendizagem e do desenvolvimento infantil oferecem fundamentos essenciais para compreender o papel do jogo na construção do conhecimento. Entre os principais teóricos que abordaram essa temática destacam-se Jean Piaget, Lev Vygotsky e Jerome Bruner, cujas contribuições evidenciam o valor do lúdico como elemento central do processo educativo.

Piaget (1971) propôs que o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio de estágios, sendo o jogo uma atividade fundamental para a consolidação dos esquemas mentais. Ele classificou o jogo infantil em jogos de exercício, simbólicos e de regras, associando cada tipo às fases do desenvolvimento. Para o autor, o jogo favorece os processos de assimilação e acomodação, permitindo que a criança construa e reorganize conhecimentos a partir da interação com o meio (Piaget, 1962).

Vygotsky (1978), por sua vez, compreende o jogo como atividade socialmente mediada, essencial para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da internalização de normas culturais. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal evidencia que a aprendizagem ocorre de forma mais significativa quando mediada por adultos ou pares mais experientes. Na brincadeira simbólica, a criança assume papéis sociais e recria situações do cotidiano, desenvolvendo competências cognitivas, emocionais e sociais (Vygotsky, 1933).

Bruner (1966) enfatiza a aprendizagem por descoberta e propõe que o conhecimento é construído por meio de modos de representação enativo, icônico e simbólico. O jogo, nesse contexto, permite à criança experimentar conceitos de forma concreta antes de abstraí-los, sendo o professor responsável por oferecer suporte pedagógico adequado para o avanço da aprendizagem (Bruner, 1972).

Essas abordagens convergem ao reconhecer o lúdico como elemento fundamental para tornar a aprendizagem mais significativa, motivadora e participativa. Conforme destaca Kishimoto (2011), o uso de jogos e atividades lúdicas contribui para o desenvolvimento da concentração, da memória, da criatividade e das habilidades socioemocionais. Além disso, o brincar favorece a personalização da aprendizagem, respeitando os ritmos e interesses individuais, e promove a autonomia e a autoconfiança das crianças (Froebel, 1887).

2.3 Desenvolvimento Infantil na Faixa Etária de 5 a 11 Anos

O desenvolvimento infantil entre os 5 e 11 anos caracteriza-se por intensas transformações cognitivas, emocionais e sociais. Segundo Piaget (1971), nessa fase as crianças encontram-se predominantemente no estágio operatório concreto, no qual desenvolvem o pensamento lógico aplicado a situações concretas, favorecendo a compreensão de conceitos matemáticos e científicos.

Vygotsky (1991) complementa essa perspectiva ao enfatizar a importância das interações sociais e da mediação pedagógica para o desenvolvimento cognitivo. A aprendizagem ocorre por meio do diálogo, da colaboração e da atuação do professor como mediador, criando condições para que a criança avance em sua compreensão.

Do ponto de vista psicossocial, Erikson (2000) afirma que crianças nessa faixa etária vivenciam o estágio de indústria versus inferioridade, no qual a escola assume papel central na construção do senso de competência. A valorização do esforço e o reconhecimento dos progressos individuais são fundamentais para o fortalecimento da autoestima.

Gardner (1995) amplia essa compreensão ao propor a teoria das inteligências múltiplas, defendendo uma educação pluralista que reconheça as diferentes formas de aprender e de se expressar. Montessori (1967), por sua vez, destaca a importância da autonomia e do respeito ao ritmo de desenvolvimento da criança, defendendo ambientes educativos preparados e centrados no aprendiz. Essas contribuições reforçam a necessidade de práticas pedagógicas que considerem o desenvolvimento integral da criança, articulando aspectos cognitivos, emocionais e sociais de forma integrada e inclusiva.

2.4 Jogos Pedagógicos como Ferramentas de Inclusão

Os jogos pedagógicos configuram-se como instrumentos eficazes para a promoção da inclusão escolar, ao possibilitarem a participação ativa de estudantes com diferentes habilidades, necessidades educacionais e contextos socioculturais. Estudos indicam que essas práticas favorecem a aprendizagem, a socialização e o respeito às diferenças, contribuindo para a construção de ambientes educacionais mais equitativos (Santos; Filho; Cardoso, 2024).

Nesse sentido, Haetinger e Haetinger (2009) ressaltam que o jogo possui forte potencial motivacional, promovendo maior interação entre os alunos e favorecendo aprendizagens adaptadas às singularidades de cada indivíduo. O caráter coletivo e individual do brincar permite vivências que fortalecem tanto a cooperação quanto a autonomia.

Pesquisas evidenciam ainda que os jogos pedagógicos contribuem para a inclusão de estudantes com dificuldades motoras, sensoriais e cognitivas. Estriga (2023) demonstra que o uso de jogos no ensino do andebol favoreceu a participação e a integração de alunos com limitações motoras.

A valorização da diversidade cultural também se manifesta por meio de jogos pedagógicos, como apontam Dias, Silva e Fonseca (2023), ao discutirem os jogos afro-indígenas como instrumentos de fortalecimento identitário e inclusão. Ademais, a adaptação de materiais em Libras e Braille amplia o acesso e a participação de alunos com deficiência visual e auditiva (Santos, 2024). Assim, os jogos pedagógicos ultrapassam a função de recurso complementar e consolidam-se como estratégias centrais para a promoção da inclusão, desde que planejados e adequados às necessidades dos estudantes.

2.5 Metodologias e Práticas de Aplicação dos Jogos Pedagógicos

A efetividade dos jogos pedagógicos está diretamente associada às metodologias adotadas em sua aplicação. Entre essas, destaca-se a gamificação, que utiliza elementos dos jogos para estimular o engajamento e a retenção do conhecimento (Stoffel *et al.*, 2024). Essa abordagem contrasta com o modelo tradicional de ensino centrado na transmissão de conteúdos, promovendo uma aprendizagem ativa, colaborativa e significativa.

Diversos estudos apontam a eficácia dos jogos pedagógicos em diferentes áreas do conhecimento, como matemática, ciências, línguas estrangeiras e ensino técnico (Aguiar; Conceição; Pinto, 2024; Oliveira; Gonçalves, 2024; Mazziolli; Avelar, 2024). O uso de metodologias híbridas, combinando jogos digitais e presenciais, amplia as possibilidades didáticas e favorece a aprendizagem baseada em problemas.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação também desempenham papel central nesse processo, ao ampliar o acesso e promover a inclusão digital (Silva, 2024). Conforme destaca Vieira (2003), a tecnologia não se restringe aos recursos digitais, mas inclui todas as mediações que favorecem a aprendizagem.

Por fim, a literatura aponta que a adoção de jogos pedagógicos exige planejamento rigoroso, adaptação às necessidades dos estudantes e investimento contínuo na formação docente (Coutinho *et al.*, 2024). Somente assim essas estratégias poderão alcançar seu

potencial máximo, contribuindo para a construção de práticas educativas inclusivas, inovadoras e alinhadas às demandas do século XXI.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, por compreender que a análise do uso dos jogos pedagógicos no processo de inclusão escolar exige a interpretação aprofundada dos sentidos, percepções e experiências atribuídas pelos sujeitos envolvidos. A investigação qualitativa possibilita compreender os fenômenos educacionais a partir do contexto em que se desenvolvem, considerando as relações, vivências e significados construídos no cotidiano pedagógico, conforme defendem Bogdan e Biklen (1994).

O desenho metodológico caracteriza-se como exploratório e descritivo, uma vez que busca aprofundar a compreensão acerca das práticas lúdicas desenvolvidas no Núcleo de Atendimento Pedagógico Especializado (NAPE) e descrever como os jogos pedagógicos são utilizados como instrumentos de inclusão e desenvolvimento infantil. Trata-se de uma pesquisa de natureza aplicada, cujos resultados visam contribuir diretamente para o aprimoramento das práticas pedagógicas inclusivas, sem pretensões de generalização estatística, mas orientada à produção de conhecimentos contextualizados e socialmente relevantes.

A investigação foi realizada no NAPE do município de Itaitinga, localizado na região metropolitana de Fortaleza, Ceará. A instituição atende crianças com diferentes necessidades educacionais, oferecendo acompanhamento psicopedagógico, oficinas lúdicas e intervenções pedagógicas voltadas à inclusão escolar. A pesquisa ocorreu durante o ano letivo de 2025, com atividades concentradas entre os meses de fevereiro e julho, período no qual foram desenvolvidas as etapas de coleta, observação e sistematização dos dados.

A população do estudo foi composta por responsáveis legais de crianças atendidas pelo NAPE, sendo a amostra intencional e não probabilística, constituída por dez mães. A escolha dessas participantes justifica-se pela vivência cotidiana no acompanhamento do processo educativo dos filhos, o que possibilita uma compreensão aprofundada dos impactos e significados atribuídos ao uso dos jogos pedagógicos no processo de inclusão escolar. Foram incluídas na pesquisa responsáveis legais de crianças regularmente atendidas pela instituição, que concordaram formalmente em participar do estudo mediante assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e demonstraram disponibilidade para participar das entrevistas. Foram excluídos responsáveis sem vínculo ativo com o NAPE no período da pesquisa ou que não autorizaram formalmente sua participação.

A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas, observações participantes e análise documental. As entrevistas buscaram identificar percepções, experiências e transformações observadas no comportamento, na aprendizagem e na socialização das crianças a partir do uso dos jogos pedagógicos. A observação participante permitiu acompanhar o planejamento, a execução e a mediação das atividades lúdicas, com registros sistemáticos em diário de campo. A análise documental envolveu o exame de planos de atendimento e registros pedagógicos do NAPE, possibilitando a triangulação das informações e a verificação da coerência entre discurso e prática.

Os dados obtidos foram analisados com base na técnica de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), seguindo as etapas de pré-análise, exploração do material e tratamento e interpretação dos resultados. As categorias analíticas emergiram da recorrência temática nas falas e observações, contemplando a ludicidade como estratégia de inclusão, as percepções sobre o uso dos jogos pedagógicos, o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças e os desafios institucionais relacionados à implementação dessas práticas. Os resultados foram organizados em quadros analíticos, assegurando consistência interpretativa e triangulação dos dados.

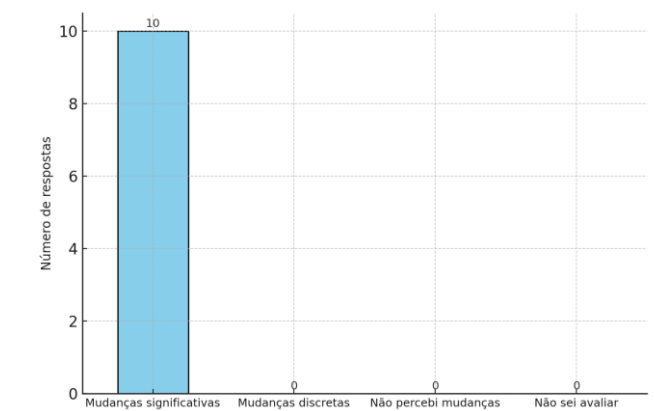
A pesquisa seguiu rigorosamente os princípios éticos estabelecidos pela Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. Todos os participantes foram devidamente informados sobre os objetivos e procedimentos do estudo, tiveram suas identidades preservadas por meio de codificação alfanumérica e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Os dados coletados foram utilizados exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, garantindo sigilo, confidencialidade e respeito aos participantes.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os dados obtidos a partir dos questionários aplicados aos pais de alunos atendidos pelo Nape - Núcleo de Atendimento Pedagógico Especializado, localizado em Itaitinga, Ceará, Brasil, estão esquematizados ao longo dos resultados. A análise interpretativa dos resultados revela reflexões relevantes sobre as crianças atendidas no espaço, bem como aspectos gerais trazidos pelas respostas dos pais aos questionários.

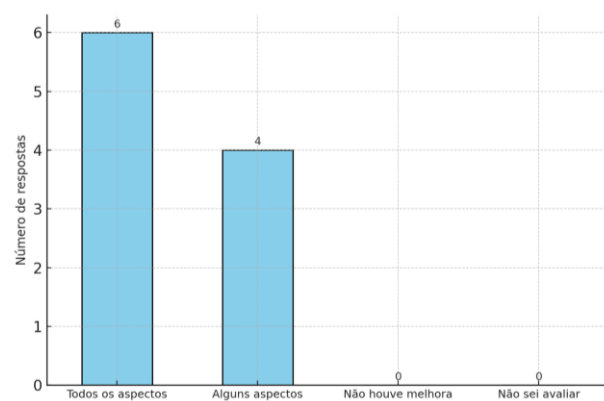
Conforme evidenciado no Gráfico 1, todas as famílias participantes (100%) relataram mudanças significativas no comportamento das crianças após a inserção dos jogos pedagógicos no NAPE. Não houve registros de percepções parciais ou ausência de mudanças, indicando consenso quanto ao impacto positivo da ludicidade no desenvolvimento comportamental.

Gráfico 1 - Mudanças no comportamento da criança atendida após a utilização de jogos pedagógicos no NAPE.



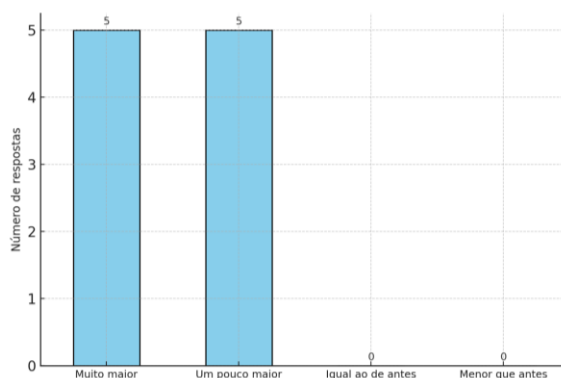
Esse resultado sugere que os jogos pedagógicos favorecem não apenas a aprendizagem, mas também avanços nos aspectos emocionais e sociais das crianças. Tal achado converge com evidências de estudos de revisão e meta-análise sobre game-based learning na educação infantil, que apontam efeitos consistentes sobre o desenvolvimento

cognitivo e socioemocional, incluindo mudanças comportamentais observáveis em contextos escolares (Alotaibi, 2024).

Gráfico 2 - Melhorias na atenção, memória ou concentração.

Conforme o Gráfico 2, todas as famílias participantes relataram melhorias nos aspectos de atenção, memória e concentração das crianças após o uso dos jogos pedagógicos, sendo que 60% apontaram avanços em todos os aspectos avaliados e 40% em alguns deles. A ausência de relatos de não evolução reforça o potencial dos jogos pedagógicos como estratégias de estimulação cognitiva.

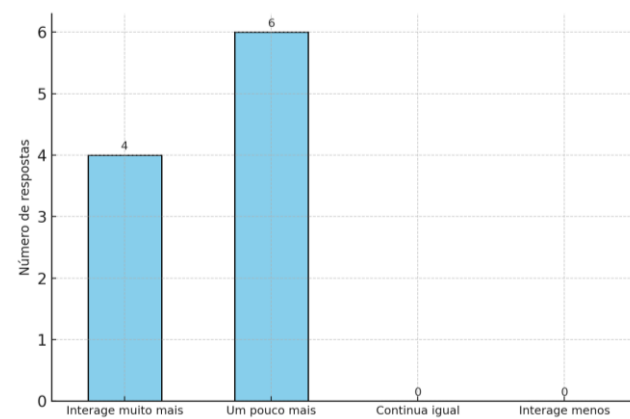
Esses resultados dialogam com evidências de estudos experimentais sobre serious games e treinamentos gamificados, os quais indicam ganhos significativos em funções executivas, especialmente atenção e memória, quando o aprendizado é mediado por elementos lúdicos e feedback contínuo (Boendermaker *et al.*, 2025).

Gráfico 3 - Interesse da criança pelas atividades escolares após a introdução dos jogos.

Conforme apresentado no Gráfico 3, todas as famílias relataram aumento do interesse das crianças pelas atividades escolares após a utilização dos jogos pedagógicos, sendo que 50% indicaram aumento significativo e 50% aumento moderado.

A ausência de relatos de estagnação ou redução do interesse evidencia o impacto positivo da ludicidade na motivação para aprender. Esses achados convergem com resultados de meta-análises sobre gamificação na educação, que apontam efeitos consistentes sobre o engajamento e o interesse escolar, especialmente quando os elementos lúdicos estão alinhados a objetivos pedagógicos claros (Sailer; Romner, 2020).

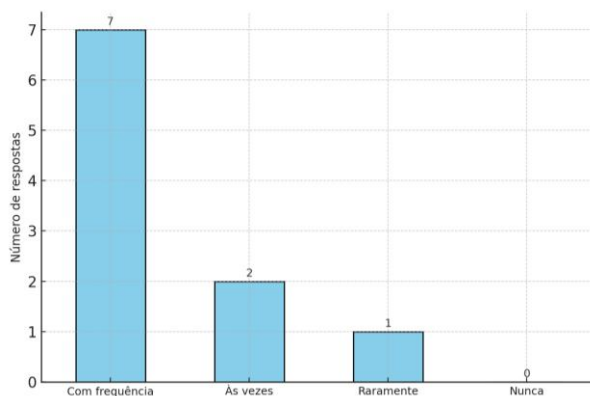
Gráfico 4 - Mudanças na interação da criança com outras pessoas (crianças ou adultos).



Conforme indicado no Gráfico 4, todas as famílias relataram aumento na interação social das crianças após a inserção dos jogos pedagógicos, sendo que 50% apontaram melhora significativa e 50% melhora moderada. A inexistência de relatos de manutenção ou redução da interação social evidencia o impacto positivo dos jogos no fortalecimento das relações interpessoais.

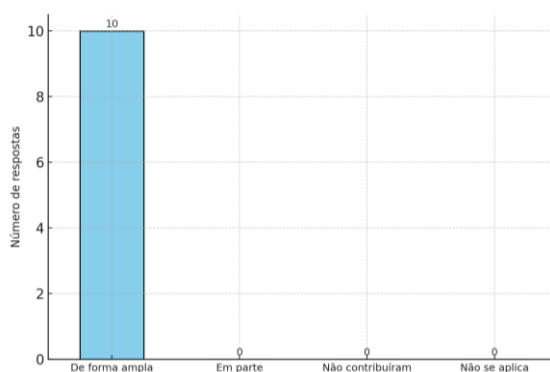
Esses resultados estão em consonância com revisões sistemáticas sobre games voltados ao desenvolvimento de habilidades sociais, as quais apontam ganhos em comunicação e competência social, especialmente quando as atividades são mediadas por adultos e estruturadas de forma colaborativa (Papanastasiou *et al.*, 2017).

Gráfico 5 - Frequência com que as crianças comentam ou relatam atividades com jogos realizados no NAPE.



Conforme o Gráfico 5, a maioria das famílias (60%) relatou que as crianças comentam com frequência as atividades realizadas com jogos pedagógicos, enquanto 20% indicaram que isso ocorre ocasionalmente. A predominância desses relatos sugere que o brincar constitui uma experiência significativa que extrapola o espaço escolar e alcança o ambiente familiar. Esse resultado converge com estudos sobre a relação família–escola e a aprendizagem baseada em brincadeiras, os quais indicam que práticas lúdicas planejadas favorecem a transferência das experiências educativas para o contexto doméstico, fortalecendo a consolidação da aprendizagem (Keung; Cheung, 2023).

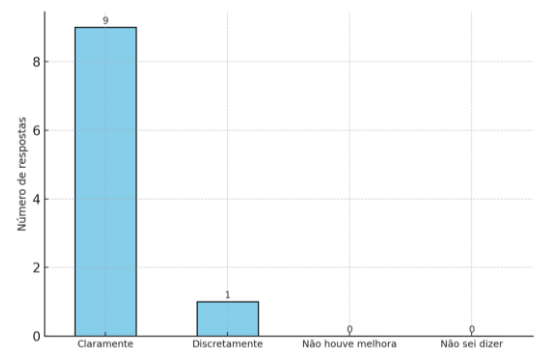
Gráfico 6 - Contribuição dos jogos para o desenvolvimento da linguagem, leitura ou escrita.



Conforme indicado no Gráfico 6, todas as famílias participantes reconheceram que os jogos pedagógicos contribuem de forma ampla para o desenvolvimento da linguagem, da leitura e da escrita das crianças. A ausência de relatos de contribuição parcial ou nula evidencia o reconhecimento do jogo como instrumento eficaz de alfabetização e letramento.

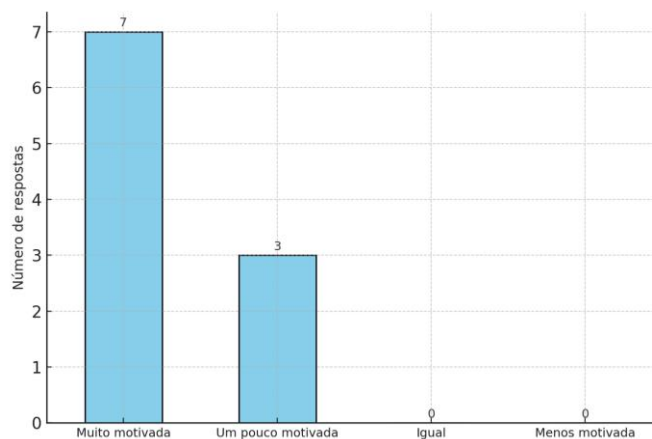
Esse achado converge com estudos sobre digital game-based learning voltados à consciência fonológica e à pré-leitura, os quais apontam efeitos positivos na aquisição de habilidades linguísticas quando os jogos são planejados com objetivos específicos de letramento (Vanden Bempt, 2021).

Gráfico 7 - Melhorias percebidas em relação aos aspectos motores, como coordenação e controle corporal.



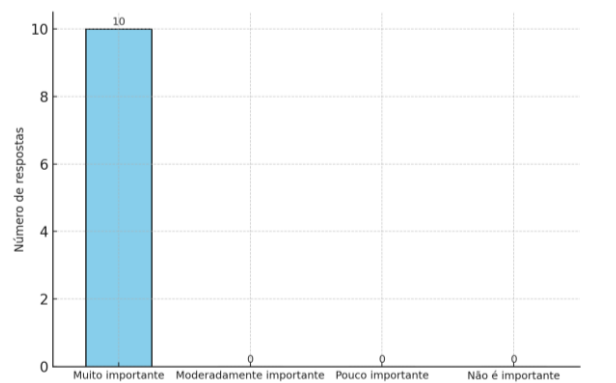
Conforme o Gráfico 7, todas as famílias relataram avanços na coordenação e no controle corporal das crianças, sendo que 80% apontaram melhoras claras e 20% melhoras discretas. A ausência de relatos de não progresso reforça o papel dos jogos pedagógicos no desenvolvimento psicomotor. Esses achados convergem com evidências de estudos sobre exergaming e jogos físicos na infância, que indicam ganhos em coordenação, equilíbrio e aptidão motora quando as intervenções são sistemáticas e mediadas por adultos (Zeng; Lee; Gao, 2023).

Gráfico 8 - Mudanças na motivação da criança em relação à aprendizagem escolar.



Conforme indicado no Gráfico 8, todas as famílias relataram aumento da motivação das crianças após a inserção dos jogos pedagógicos, sendo que 70% apontaram elevação significativa e 30% aumento moderado. A ausência de relatos de desmotivação reforça o papel do jogo como elemento catalisador do interesse e da disposição para aprender. Esse resultado dialoga com a perspectiva freireana, segundo a qual a motivação emerge quando o processo educativo estabelece sentido para o educando, condição potencializada por práticas lúdicas que articulam desafio, diálogo e participação ativa (Freire, 1996).

Gráfico 9 - Nível de importância do uso de jogos pedagógicos no atendimento especializado no NAPE.



Conforme o Gráfico 9, todas as famílias participantes consideraram o uso dos jogos pedagógicos muito importante no atendimento educacional especializado, evidenciando consenso quanto ao seu valor pedagógico e inclusivo no desenvolvimento integral das crianças. Esse achado converge com revisões sobre serious games em contextos de educação básica e especial, as quais apontam benefícios terapêuticos e educacionais relacionados à atenção, autorregulação e socialização, especialmente quando os jogos são adaptados e mediados por profissionais qualificados (Furkan Kurnaz; Koçtürk, 2025).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados evidenciam que as práticas lúdicas, quando planejadas com intencionalidade pedagógica e mediadas por educadores, configuram-se como estratégias eficazes para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e psicomotor das crianças, contribuindo de forma significativa para a inclusão escolar.

As análises empíricas, fundamentadas nas percepções das mães participantes e nas observações realizadas no contexto institucional, indicaram melhorias consistentes na atenção, concentração, linguagem, leitura, escrita, coordenação motora, sociabilidade e motivação para a aprendizagem. Tais achados reforçam a compreensão de que o jogo pedagógico ultrapassa a função recreativa, assumindo papel estruturante no processo educativo inclusivo, ao favorecer a participação ativa, a autonomia e o protagonismo infantil.

À luz dos referenciais teóricos mobilizados, os resultados dialogam com a perspectiva histórico-cultural ao evidenciar o jogo como espaço privilegiado de mediação social e de aprendizagem na Zona de Desenvolvimento Proximal, bem como com as

contribuições construtivistas que reconhecem o brincar como elemento central na construção ativa do conhecimento. Ademais, a dimensão dialógica e emancipadora do jogo, conforme a abordagem freireana, revelou-se fundamental para a criação de ambientes educativos mais acolhedores, equitativos e humanizados.

O estudo também evidenciou que a ludicidade exerce papel relevante na mediação afetiva, fortalecendo vínculos entre educadores e crianças e criando condições favoráveis à aprendizagem significativa, aspecto especialmente relevante em contextos de atendimento educacional especializado. Contudo, apesar dos avanços observados, persistem desafios relacionados à formação continuada dos profissionais, à disponibilidade de recursos pedagógicos e à necessidade de maior sistematização das práticas lúdicas no planejamento institucional.

Do ponto de vista metodológico, a abordagem qualitativa mostrou-se adequada para apreender os significados atribuídos às práticas lúdicas, permitindo uma compreensão aprofundada do fenômeno investigado em seu contexto social e educacional. Nesse sentido, a pesquisa contribui para o campo da educação inclusiva ao reafirmar o valor do jogo pedagógico como recurso didático, social e cultural, capaz de articular aprendizagem, afetividade e inclusão.

Conclui-se, portanto, que os jogos pedagógicos constituem instrumentos potentes para a promoção de uma educação inclusiva, democrática e sensível à diversidade. Recomenda-se que instituições de atendimento especializado e sistemas educacionais ampliem o uso dessas práticas de forma estruturada, com investimento em formação docente e apoio institucional, reconhecendo o brincar como eixo pedagógico fundamental é direito inalienável da infância. O fortalecimento de práticas lúdicas intencionais representa, assim, um caminho promissor para a construção de ambientes educativos mais justos, participativos e transformadores.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALOTAIBI, M. S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. **Frontiers in psychology**, v. 15, p. 1307881, 2024. Disponível em: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1307881/full?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 3 fev. 2025.

AGUIAR, Janaína; CONÇEIÇÃO, Jéssica de Oliveira e Silva; PINTO, Luiza Mariana de Oliveira. A JOGABILIZAÇÃO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ENSINO DA MATEMÁTICA

NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL . **ANAIS DO SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA E EDUCAÇÃO**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 01–02, 2024. Disponível em: <https://revistas.cceinter.com.br/anaisseminariodehistoriaeeducaca/article/view/1605>. Acesso em: 3 fev. 2025.

BAPTISTA, M. C. As crianças e o processo de apropriação da linguagem escrita: consensos e dissensos nos campos da alfabetização e da Educação Infantil. **Revista Brasileira de Alfabetização**, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/68403>. Acesso em: 03 fev. 2025.

Bardin, L.(2011). **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70.

BRUNER, J. S. **Toward a Theory of Instruction**. Harvard University Press. 1966.

BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Portugal: Porto Editora. cap. 1 e 2, p. 48-52, 1994.

COSTA, C. S; MONTEIRO, M. I. Práticas de uma professora de Educação Física do Ensino Fundamental e suas relações com a aquisição da leitura e escrita. **Leitura: Teoria & Prática**, v. 38, n. 78, p. 131-144, 2020. Disponível em: <https://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/view/837>. Acesso em: 03 fev. 2025.

COUTINHO, I. S; SILVA, G. P ; CAETANO, V. C. L. B; SANTANA, J. G. F. Estratégias de ensino-aprendizagem: utilização de jogos como ferramenta didático pedagógico. **Cadernos Macambira**, [S. l.], v. 9, n. 3, p. 233–236, 2024. Disponível em: <https://revista.lapprudes.net/CM/article/view/1521>. Acesso em: 3 fev. 2025.

DIAS, E. A., DA SILVA, P. H. S., FONSECA Z.V. **JOGOS AFRO-INDÍGENAS NA ESCOLA ESTADUAL ENSINO MÉDIO RAYMUNDO MARTINS VIANNA**. In: ENCONTRO NACIONAL DE LICENCIATURAS (ENALIC), 10., 2023, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Editora Realize, 2023. p. 1-5. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2023/TRABALHO_COM_IDENT_EV190_MD3_ID8824_TB2957_09102023225321.pdf. Acesso em: 02 fev. 2025.

ERIKSON, E. H. **Infância e sociedade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

ESTRIGA, L. O ENSINO DO ANDEBOL PARA A INCLUSÃO. **TEACHING**, v. 3, p. 55.

Disponível em:

<https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/116644/1/TEACHING%203.pdf#page=55>. Acesso em: 03 fev. 2025.

FURKAN KURNAZ, M.; KOÇTÜRK, N. A Meta-Analysis of Gamification's Impact on Student Motivation in K-12 Education. **Psychology in the Schools**, 2025. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/pits.70056>. Acesso em: 03 gov. 2025.

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

FONTANA, D. C., BARRETO, S. M. C. **Jogos pedagógicos: um estudo sobre seus benefícios no processo de alfabetização e letramento**, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ivc.br/bitstream/handle/123456789/1468/artigo%20orientador.pdf?sequence=1>. Acesso em: 03 fev. 2025.

GARDNER, H. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

HAETINGER D, HAETINGER MG. **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

KEUNG, Chrysa; CHEUNG, Alan. A family-school-community partnership supporting play-based learning: A social capital perspective. **Teaching and Teacher Education**, v. 135, p. 104314, 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23003025>. Acesso em: 03 nov. 2025.

MAZZIOLLI, S. R.; AVELAR, M. G. de. Jogo de tabuleiro “Casa Project”: aprendizado baseado em jogos como uma metodologia ativa no ensino técnico . **Caderno Pedagógico**, [S. l.], v. 21, n. 10, p. e8625, 2024. DOI: 10.54033/cadpedv21n10-040. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/8625>. Acesso em: 4 fev. 2025.

MONTESSORI, M. **A mente absorvente**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1967.

OLIVEIRA, F., GONÇALVES, V. F. AVES E MAMÍFEROS DO CERRADO: JOGOS EDUCATIVOS PARA A VALORIZAÇÃO DA FAUNA. **XXVIII Ciência Viva – 2023**. Disponível em: https://dicaufu.com.br/dica_sys/pdf/460426573.pdf .Acesso em: 03 fev. 2025.

PAPANASTASIOU, George P.; DRIGAS, Athanasios S.; SKIANIS, Charalabos. Serious games in preschool and primary education: Benefits and impacts on curriculum course syllabus. **International Journal of Emerging Technologies in Learning**, v. 12, n. 1, 2017. Disponível em: [*DuxEducare - Revista de Educação, Ciências e Saúde. Vol.1 D.O.I. 10.5281/zenodo.18470615
fevereiro de 2026*](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/96607541/4260-</p>
</div>
<div data-bbox=)

libre.pdf?1672479475=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSerious_Games_in_Preschool_and_Primary_E.pdf&Expires=1769536555&Signature=G-NzfXyesuTY6mVCNY5CIZV7GKHBwCXnc6G81OtVCsegBgxjsmg9BZjbpPnSmuQzANOVY8fwhGSITDPAMlnbOqxPG7IJqlcvdCahlvbGAgLUb6bJOxfD50VEvJYAQ2jHINK-yPJbCnY4-NmIZCrDDo4IUT~H8Lp00yAl4DOWNMdGhHWahGS1U1H12pzfnrqfuvEcCBg7ctpqfGcCCZsMRJi~ISfxWeAFhL6IKf7bnrtxlvps8Wz7kcRwo4SAuBOxUPd0cRIGkoRa01jz4AuwgWmKRi-RJULo7aDt3nziJAaWkQ1Mr-qUEq9FBqLwZvhKhw~p9Rsm48032YKOhVj4Kg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA .Acesso em: 03 fev. 2025.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1971.

SAILER, Michael; HOMNER, Lisa. The gamification of learning: A meta-analysis. **Educational psychology review**, v. 32, n. 1, p. 77-112, 2020. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/S10648-019-09498-W>. Acesso em: 03 nov. 2025.

SANTOS, G. M. S., FILHO, J. M. S, CARDOSO, L. M. O. B. A IMPORTÂNCIA DO JOGO DIGITAL NO DIÁLOGO ENTRE A EDUCAÇÃO FORMAL E A EDUCAÇÃO NÃO FORMAL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 8, p. 78–89, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i8.15059. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/15059>. Acesso em: 4 fev. 2025.

SILVA, J. S. **O (re) fazer pedagógico em língua portuguesa a partir do programa de mestrado profissional em letras (PROFLETRAS)**. 2021. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2021/TRABALHO_EV151_MD1_SA101_ID7030_03072021213138.pdf. Acesso em: 03 fev. 2025.

SILVA M.C.L. BRINCAR É ATO POLÍTICO: INCLUSÃO, AFETO E RESISTÊNCIA NO ENSINO-APRENDIZAGEM. **ERR01**, [S. l.], v. 10, n. 4, p. e7946, 2025. DOI: [10.56238/ERR01v10n4-009](https://periodicos.newsciencepubl.com/err01/article/view/7946). Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/err01/article/view/7946>. Acesso em: 21 jan. 2026.

STOFFEL, H. T. R., DA SILVA, A. L., DE PAULA, A. G., VALGAS, B. P. S., DA COSTA SANCHES, L. A., ALBINO, M. A., HASHITANI, V. C. B. LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS INOVADORAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA. RECIMA21 - **Revista Científica Multidisciplinar**, [S. l.], v. 5, n. 7, p. e575540, 2024. DOI: 10.47820/recima21.v5i7.5540. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/5540>. Acesso em: 3 fev. 2025.

TAGLIAPIETRA, Â; LIMA, V M. R. **ELEFANTE LETRADO: UMA PERCEPÇÃO DE UMA PROFESSORA SOBRE A PLATAFORMA DIGITAL.** 2023. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/1559/assets/edicoes/2023/arquivos/26.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2025.

VENTURA, Marciana Dos Santos Silva. **GUIA DIDÁTICO: JOGOS PEDAGÓGICOS COMO METODOLOGIA DE ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS COM PARALISIA CEREBRAL DIPARÉTICA.** 2021. Disponível em: <https://repositorio.ivc.br/bitstream/handle/123456789/1276/PRODUTO%20FINAL%20-MARCIANA%20DOS%20SANTOS%20SILVA%20VENTURA.pdf?sequence=1>. Acesso em: 03 fev. 2025.

VANDEN BEMPT, Femke et al. Digital game-based phonics instruction promotes print knowledge in pre-readers at cognitive risk for dyslexia. **Frontiers in Psychology**, v. 12, p. 720548, 2021. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.720548/full>. Acesso em: 03 fev. 2025.

VIEIRA, Alexandre (org.). **Gestão educacional e tecnologia.** São Paulo, Avercamp: 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Play and its role in the mental development of the child.** Soviet Psychology, 5(3), 6–18. 1933.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.** Harvard University Press., 1978.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZENG, N; LEE, J. E; GAO, Z. Effects of home-based exergaming on preschool children's cognition, sedentary behavior, and physical activity: a randomized crossover trial. **Brain Behavior and Immunity Integrative**, v. 1, n. 100002, p. 10.1016, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Zan-Gao-2/publication/367289389_Effects_of_Home-based_Exergaming_on_Preschool_Children's_Cognition_Sedentary_Behavior_and_Physical_Activity_A_Randomized_Crossover_Trial/links/63ea45a7bd78607643643a2f/Effects-of-Home-based-Exergaming-on-Preschool-Childrens-Cognition-Sedentary-Behavior-and-Physical-Activity-A-Randomized-Crossover-Trial.pdf. Acesso em: 03 nov. 2025.