Capítulo 04

Importância do Lúdico no Processo Educacional e o Papel do Professor

Importance of Play in the Educational Process and the Role of the Teacher

Ranna Priscila da Silva Torres

Mestre em Ciências da Educação. Universidad de la Integración de las Américas – Unida. CV: http://lattes.cnpq.br/4411862443985739

Maria Auxiliadora de Souza Ruiz

Doutora em Ciências da Educação. Université de Versailles Saint-Quentin en Yvelines. CV: http://lattes.cnpq.br/4628337418347907

Resumo: Neste capítulo, realizou-se um recorte da dissertação de mestrado para identificar as estratégias metodológicas de aplicação das atividades lúdicas na promoção da aprendizagem de estudantes com TEA nas aulas de ciências. Um currículo flexível com adaptação de conteúdos e metodologias garante a todos o acesso ao conhecimento, diante disso, o professor como mediador do processo educativo, se torna responsável pelo planejamento de estratégias pedagógicas integradoras da ludicidade para o aprendizado acessível e engajado, principalmente para alunos com necessidades específicas. A metodologia é de pesquisa bibliográfica, explicativa e estudo de caso, com abordagem qualitativa. A análise dos dados coletados na pesquisa resultou em um relatório fundamentado em uma avaliação sistêmica das respostas. Conclui-se que o papel do professor é essencial para a aprendizagem, alinhando práticas educativas à Lei Brasileira de Inclusão, promovendo uma educação justa e garantindo o desenvolvimento pleno dos estudantes com Transtorno do Espectro Autista.

Palavras-chave: transtorno espectro autismo; atividades lúdicas; inclusão.

Abstract: This chapter presents a section of the master's dissertation aimed at identifying the challenges in addressing school dropout. Education, guaranteed by legal frameworks as a fundamental right, emphasizes not only access but also students' continued attendance in school. However, the challenges faced by the Brazilian educational system reveal that dropout and truancy rates among school-aged students remain critical. These phenomena are closely linked to social, cultural, political, and economic factors, which negatively impact educational institutions, families, and the system. The research methodology is descriptive and interpretative, involving bibliographic and documentary reviews, with a qualitative approach. The analysis applied the techniques of comprehensive interview and discourse analysis. It is concluded that the teacher's role is essential to learning, aligning educational practices with the Brazilian Law of Inclusion, promoting equitable education, and ensuring the full development of students with autism spectrum disorder.

Keywords: autism spectrum disorder; playful activities; inclusion.

INTRODUÇÃO

Neste capítulo, exibe-se um recorte da dissertação de mestrado intitulada "Perspectivas e aplicações das atividades lúdicas nas aulas de ciências aos estudantes com Transtorno do Espectro Autista em uma escola pública, produzida

DOI: 10.47573/aya.5379.3.7.4

por Torres (2025), no Curso de Mestrado em ciências da Educação na Universidad de la Integración de Las Américas (UNIDA), localizada no Paraguai. Nesse contexto, destaca-se a questão principal: quais são as estratégias metodológicas de aplicação das atividades lúdicas na promoção da aprendizagem de estudantes com TEA nas aulas de ciências?

Ao seguir essa lógica de argumentação, Rau (2012) sugere que a inclusão do lúdico como prática educativa nos currículos de formação docente pode ser uma alternativa para que os educadores compreendam melhor a realidade dos alunos, identificando interesses, necessidades, comportamentos e desafios. Além do mais, essa abordagem contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, linguístico e cultural das crianças, favorecendo aprendizagens específicas. Ao aplicar atividades lúdicas no processo educativo, os professores criam um ambiente mais dinâmico e estimulante para os estudantes, com exploração dos conceitos de forma mais significativa.

Na organização da pesquisa, o tema faz uma análise sobre a Ludicidade como Ferramenta Estratégica no Processo Educacional, destacando a trajetória lúdica no processo educativo, como ferramenta de aprendizagem, como atividade importante no desenvolvimento do estudante e, como benefícios cognitivos e sociais na aprendizagem e; mostrando o papel do professor na mediação das atividades lúdicas, a importância da cultura lúdica na formação docente, a ludicidade como Estratégia para o Engajamento dos Alunos e, a prática docente por meio do lúdico.

Na metodologia, a pesquisa é de caráter explicativo com estudo de caso, com levantamentos bibliográficos e aplicação de questionário ao professor, em caráter prévio e posterior a intervenção. Na análise dos resultados, as atividades lúdicas exercem um impacto positivo no desenvolvimento de estudantes com TEA, promovendo motivação, despertando o interesse pelo conteúdo, melhorando a interação social, incentivando a comunicação e ampliando a concentração. Por fim apresentam-se as considerações finais e as referências.

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA ESTRATÉGICA NO PROCESSO EDUCACIONAL

Para entender o Brasil contemporâneo, é necessário revisitar seu percurso educacional ao longo dos últimos quatrocentos anos. A educação sempre desempenhou um papel central nas sociedades, evoluindo com o passar do tempo, ligada intrinsecamente à transformação social, como ferramenta de opressão e de emancipação. Nesse contexto, Freire (1993) enfatiza que a educação é um motor de mudanças significativas em vários aspectos, como a sociedade, a economia e a luta por direitos, sendo fundamental para o progresso. Para complementar essa ideia, Gadotti (1999) argumenta que uma prática educativa deve preceder a teoria pedagógica, surgindo da necessidade de sistematizar e organizar ações com base em objetivos claros.

Trajetória Lúdica no Processo Educativo

O lúdico sempre fez parte da vida do homem, mesmo nas civilizações antigas, com as experiências concretas e visuais refletindo de forma simulada na dinâmica de uma sociedade. Pois, as dinâmicas de brincadeiras das sociedades se transformam a cada tempo, adequando aos valores e comportamentos daquela nação. Nessa perspectiva, Rau (2012, p. 47) afirma que:

> É necessário entender que o termo lúdico remete às ações do brincar que se manifestam por toda a existência humana, apresentando então características de lazer e manifestando-se como uma forma de expressão da evolução humana.

Nessa acepção, a importância do lúdico se destaca como parte essencial da experiência humana. Sempre presente nas várias fases da vida, a brincadeira favorece as múltiplas dimensões do crescimento humano, consolidando bases para o processo de desenvolvimento pessoal. No entanto, Torres (2025) ajunta que “as inovações, aliadas aos recursos tecnológicos, não faziam parte daquelas famílias, de certa forma as crianças eram estimuladas a confeccionar seu próprio brinquedo, utilizando-se da imaginação e criatividade”. (Torres, 2025, p. 51). Com efeito, a manipulação de determinada coisa ou objeto em adequação ao seu interesse favoreciam a amplitude sensorial, habilidade motora e vivência cultural, que esteve sempre presente no ato de brincar na trajetória humana, por gerações.

Cabe mencionar algumas contribuições intelectivas a respeito do lúdico. Segundo Ferreira (2011, p. 562) o lúdico define-se como “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Definição essa que associa o termo em questão ao divertimento. Porém, ainda que haja brincadeiras, não exime os participantes das regras e procedimento da dinâmica. Nessa acepção, Bemvenuti (2013) assinala o termo “lúdico” tem origem no latim *ludus* e está associado à ideia de jogo, diversão, ilusão, engano, zombaria e passatempo. Embora o significado do termo “lúdico” esteja relacionado à sua origem etimológica, ele não se limita apenas ao jogo. Dessa forma, qualquer atividade realizada sem vínculo direto com a produção ou obrigação, mas associada ao prazer, à alegria e à diversão, se considera lúdica.

Na inferência de Kishimoto (2008), destacam-se, no Brasil, os termos jogo, brinquedo e brincadeira ainda utilizados com significados diferentes. Diz-se de outro modo que, embora o lúdico seja visto por muitos como algo descontextualizado do processo de ensino e aprendizagem, sua importância como recurso pedagógico é favorável ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Pois, nas práticas educacionais torna o aprendizado significativo, dinâmico e acessível. Apesar de a prática pedagógica e a ludicidade terem concepções distintas, a junção desses, dá origem à prática pedagógica lúdica, que se consolida no processo educativo por meio da experiência plena na vivência e na interação com a aprendizagem.

O Lúdico como Ferramenta de Aprendizagem

Ao seguir essa linha de análise, compreende-se o brincar como um recurso educacional essencial para a promoção da inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais. Por seu turno, Sutton-Smith (2017, p.393-394) referenda que, “o motivo primordial da brincadeira é a performance estilizada de temas existenciais que imitam as incertezas e os riscos da sobrevivência, que envolvem as propensões da mente, do corpo e das células em formas de estimulação excitantes. Com efeito, às práticas lúdicas no espaço formativo vão muito além da mera diversão, configurando-se como uma estratégia pedagógica eficaz para a transmissão de conteúdos de forma acessível, considerando as necessidades dos alunos.

Porquanto, o lúdico oportuniza crescimento nos âmbitos da cognição, do emocional e do social, uma vez que a existência de regras desperta nos brincantes a noção de limites e aprimoram o convívio em sociedade. No entanto, para que o uso da ludicidade seja eficaz, é essencial que o professor realize um planejamento, selecionando dinâmicas condizentes com a idade dos estudantes.

Ao seguir essa linha de análise, percebe-se no dia a dia que a brincadeira na sala de aula exige do professor uma organização estruturada, garantindo uma sequência de começo, desenvolvimento e conclusão. Certamente que o uso do lúdico no processo educativo se destaca por incentivar o envolvimento ativo dos alunos e aguçar o interesse pelo assunto tratado. Para complementar, a conexão cultural do estudante permite avanços significativos, aliada ao processo educativo, ao integrar o conhecimento sobre o ambiente social e físico, favorecendo a construção do aprendizado de forma significativa. A esse respeito, Friedman (1996, p. 54) reforça que:

> A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instancias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração seja construtiva.

De tal sorte, a instituição de ensino vai além da simples disseminação de conhecimento, desempenhando um papel fundamental na formação de cidadãos preparados para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Ao compreender as crianças como integrantes ativos do meio social, a entidade reforça a importância da educação no preparo de indivíduos para atuar na sociedade.

Importância das Atividades Lúdicas no Desenvolvimento do Estudante

O ambiente viabilizado por meio da dedicação de professores, gestores, membros da comunidade e o sistema educacional como um todo é essencial para o uso da ludicidade. Esse esforço conjunto reflete o compromisso com

uma educação dinâmica e inclusiva, garantindo que o lúdico integre o processo de ensino-aprendizagem. Assim, a adequação às práticas lúdicas contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Portanto, Rau (2012, p. 62), ressalta que, "a ludicidade na educação é um dos elementos que vem sendo discutido por muitos autores e educadores no universo acadêmico no Brasil e no mundo." Acrescente-se que os educadores contemporâneos compreendem a importância de uma pedagogia envolvente e reflexiva, com estratégias sólidas.

Dessa forma, são incentivados a buscar técnicas de ensino, voltadas às demandas dos estudantes no contexto social em que estão inseridos. Como reforço às afirmações, tomam-se as ilações de Santos (1997, p. 12), ao contextualizar que, "a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão". Desse modo, a atuação docente se torna importante ao adotar práticas educacionais envolventes e significativas, que proporcionam ao professor e ao aluno a experiência do aprendizado de maneira integral e prazerosa.

Essa abordagem traz significado para o aprendizado com incentivo à criatividade, à autonomia e a construção de novos entendimentos, a partir da vivência prática. Para referendar, Rau (2012) afirma que um objeto pode ser classificado como brinquedo quando cumpre a função lúdica, ou seja, quando possibilita momentos de diversão, brincadeira ou jogo, respeitando seus atributos fundamentais.

Nessa seara de compreensão, o lúdico se consolida por intermédio da imaginação, independente da faixa etária do indivíduo, em que a inventividade ganha campo, até mesmo para o próprio regozijo, numa via de expressão que transcende os limites do cotidiano, reafirmando a importância da fantasia como um elemento essencial da existência do homem. É exatamente a razão que conforma a encenação ao treino de enfrentamento das situações similares a realidade, adequando-se à lógica de ordenamento das normas do fictício a vivência cotidiana.

Como reforço às afirmações, D'Ávila (2018), destaca que os sentidos e significados da experiência do brincar só podem ser compreendidos plenamente por aqueles que estão diretamente envolvidos nesse processo. Com base em Shapiro e Gerke (1928), o progresso do raciocínio prático nas crianças gera uma perspectiva específica. Para analisar esse processo, eles se basearam nos experimentos conduzidos por Wolfgang Kohler durante a Primeira Guerra Mundial, nos quais a maioria dos testes foi realizada com macacos. A pesquisa revelou simetria entre o procedimento de chimpanzés e crianças em determinados contextos. A partir dessas observações, os pesquisadores concluíram que, embora a habilidade cognitiva infantil e a cognição adulta apresentem alguns pontos em comum, possuem também diferenças, destacando a influência significativa da convivência com outros indivíduos para o crescimento do ser. Nessa linha de raciocínio, Vigotski (1998, p. 29) menciona que:

> A visão, a experiência social exerce seu papel através do processo de imitação; quando a criança imita a forma pela qual o adulto usa instrumentos e manipula objetos, ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade particular.

Com base nessa premissa, o adulto interage socialmente seguindo normas e respeitando as dimensões firmadas no meio, o que possibilita um convívio harmônico com os outros. Nesse sentido, a incorporação da brincadeira no ambiente de ensino contribui para a formação de uma sociedade preparada para avanços contínuos em benefício do bem comum. Por sua parte, Oliveira (1992, p. 55) salienta que:

> A brincadeira simbólica leva à construção pela criança de um mundo ilusório, de situações imaginárias onde objetos são usados como substitutos de outros, conforme a criança emprega com gestos e falas adequadas. Nessa situação a criança reexamina as regras embutidas nos atos sociais, as regulações culturais.

Por essa via, à medida que a criança vivencie o cumprimento de regras de forma imatura, por meio da ludicidade, seu entendimento dos modelos sociais se expande gradualmente. Isso ocorre graças ao contato contínuo com atividades lúdicas ao longo da vida acadêmica, adquiridas por meio das brincadeiras para auxiliar a formação de papéis sociais fundamentais, preparando a criança para o posicionamento crítico e atuações nas demandas sociais.

Benefícios Cognitivos e Sociais do Lúdico na Aprendizagem

O intelecto humano se fortalece quando a fala se manifesta simultaneamente à realização de atividades, ampliando as oportunidades de intervenção, na expectativa de ajudar a criança no exercício do controle sobre o ambiente e no envolvimento com as novas interações com o meio. A esse respeito, Rau (2012, p. 54) salienta que, “na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro das formas de pensamento, que constituem estruturas mentais organizadas”. Por essa via de raciocínio, a ludicidade, traz a vivência aos participantes, por meio de simulações da realidade, adequando as percepções adquiridas na prática lúdica ao pensamento crítico, sendo assim, em meio a naturalidade da diversão se vivencia a cultura, as relações sociais, transformado a aprendizagem. Como reforço às afirmações, tomam-se as ilações de Bemvenuti (2013, p. 47-48) ao salientar que:

> No sistema educacional brasileiro, identificamos que a escola reproduz os movimentos mecanizados de respostas prontas em exercícios para o pensar, repetindo padrões de comportamento que privilegiam as razões e os pensamentos acadêmico e científico.

Por essa via de raciocínio, compromete-se as relações, além de eliminar as oportunidades de interação para um sujeito potencialmente reflexivo e participativo. Embora cada estudante tenha uma maneira de aprendizagem singular, o lúdico proporciona diversas estratégias, permitindo que os educadores ajustem suas metodologias conforme as necessidades individuais dos alunos.

Embora existam narrativas distorcidas sobre o lúdico no processo pedagógico, é importante esclarecer o real valor da ludicidade no ensino, uma vez que a aprendizagem ocorre por meio da diversão, desde que os jogos e brincadeiras

sejam bem estruturados, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, beneficiando pessoas envolvidas, independentemente da idade. Nessa acepção, D`Avila (2018, p. 31) reforça que:

> Na sala de aula lúdica há espaço para a criatividade, para a inovação para a alegria e, sobretudo, espaço para a construção da autonomia. Em contrapartida, as "falsas" certezas de uma proposta pedagógica tradicional, de sua ênfase ao centralismo docente, do conteudismo que a caracteriza não encontram respaldo.

Com efeito, a escolha de uma abordagem lúdica representa um desafio aos modelos memorísticos e atribui significado ao conhecimento em construção. Assim, o limite entre diversão e aprendizado requer uma análise cuidadosa sobre a metodologia de ensino com ênfase na ludicidade. Para isto, Rau (2012, p. 41) referenda que:

> A sistematização dos conteúdos feita pelos professores em sala de aula não reflete o conhecimento de mundo (em constante transformação) trazido pelos educandos, continuando assim com metodologias focadas no resultado final, na nota, que leva à aprovação ou à reprovação (...).

Para esse fim, o ensino da contemporaneidade traz inúmeros enfrentamentos ao professor, que, formado com metodologias ultrapassadas e preso à lógica da obtenção de notas para a classificação, evidencia um distanciamento das tecnologias e das redes interativas disponibilizadas pela internet. De fato, é fundamental a reflexão docente sobre a inclusão da ludicidade no ensino, pois essa abordagem permite que o aluno experiencie o aprendizado de forma agradável. Além disso, estimula à independência, a empatia, a interação, a organização do discurso e da expressão do pensamento crítico. Dessa maneira, o uso do lúdico se fortalece como um recurso motivador e benéfico tanto para os aprendentes como para os educadores.

O Papel do Professor na Mediação das Atividades Lúdicas

Ao discutir sobre educação projetam-se expectativas para o futuro, pois a sociedade atual, cujo cerne é o desenvolvimento, passa por mudanças impactantes. Esse quadro é marcado por uma diversidade de concepções inseridas em um mundo interconectado, repleto de descobertas impulsionadas pelo progresso tecnológico. Como reforço às reflexões, o professor da atualidade enfrenta as nuances da concretude. Esse evento abrange os contrastes culturais, mas também variações nas aptidões, nos Padrões de aprendizagem e nas especificidades. Ao agarrar aos ditames desse contexto, ajunta-se as análises de Torres (2025) ao destacar que:

> O maior desafio reside em transformar essa diversidade em uma força impulsionadora do aprendizado, enfrentando realidades contraditórias e instigadas pela globalização e pela velocidade das informações que trafegam em uma sociedade que está intrinsecamente ligada a esse pluralismo (...) (Torres, 2025, p. 60).

Ao sabor da discussão que se desenvolve, o meio é apenas um microcosmo dessa diversidade rica. Dessa forma, a atuação do professor vai além dos limites convencionais, exigindo competências e estratégias específicas para os enfrentamentos, especialmente no que diz respeito ao ensino inclusivo. Por seu turno, D`Avila (2013, p. 43) reforça que, "educador é aquele que acolhe, nutre, sustenta e confronta o educando, tendo em vista oferecer-lhe condições para que construa e siga o seu caminho na vida, com criatividade e independência". Ao seguir essa linha de análise, diante de um processo contínuo de desenvolvimento humano, o professor e o aluno complementam-se nessa imersão, pois ambos são sujeitos em construção. Dessa forma, é essencial que as necessidades do aprendente sejam observadas, especialmente em relação às intervenções.

A Importância da Cultura Lúdica na Formação Docente

No que diz respeito à formação acadêmica dos professores, ainda há uma deficiência na preparação para o uso da ludicidade como estratégia pedagógica, tanto na educação infantil quanto no ensino fundamental. Essa ausência de direcionamento tem gerado debates entre os profissionais da educação, que reconhecem a relevância dessa ferramenta para tornar o processo de instrução educativa mais eficaz e envolvente. Como reforço às afirmações, Rau (2012, p. 27) menciona que:

> ao participar de encontros educacionais e possibilitar discussões sobre o lúdico com professores, constata-se que estes se referem à importância de jogos e brincadeiras de que participaram quando em formação inicial, evidenciando elementos pertinentes ao lúdico com uma possibilidade de formação pessoal e pedagógica nas graduações e nas licenciaturas na área da educação (...).

Acrescenta-se que o lúdico na formação inicial dos professores exerce influência no desenvolvimento pessoal e nas práticas pedagógicas. Ao envolver-se em encontros educacionais, os professores percebem que essas vivências fortalecem as habilidades e ampliam a compreensão sobre o uso de metodologias inovadoras, contribuindo para uma abordagem educacional mais eficiente.

Com base nesse raciocínio, o processo inclusivo de estudantes com especificidades é um caso típico dessa realidade. Quando um professor lida com um estudante com transtorno do espectro autista, a falta de estudos ou formações específicas traz um grande desafio. Sem uma vivência prévia em educação especial, o docente acarreta frustrações no trabalho e compromete o progresso do discente, impactando negativamente no rendimento. Assim, a formação docente se fundamenta na compreensão do aluno em seu contexto e suas interações no ambiente escolar.

A Ludicidade como Estratégia para o Engajamento dos Alunos

As atividades lúdicas, quando planejadas intencionalmente, vão além do entretenimento, promovendo a participação ativa, a criatividade e a construção do

conhecimento de forma envolvente. Assim, a ludicidade se destaca como componente chave para o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Os jogos, as brincadeiras e as dinâmicas interativas despertam o interesse dos estudantes, estimulam a curiosidade e fortalecem a conexão com os conteúdos trabalhados.

Dessa forma, ao inserir o lúdico no planejamento pedagógico, o professor assegura o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos e, ao mesmo tempo, transforma a sala de aula em um espaço motivador e colaborativo, onde o aprendizado flui de modo prazeroso e inspirador. Para Rau (2012, p. 61) a ludicidade abrange habilidades que tornam os alunos mais atentos, exercitam a memória e treinam a concentração, proporcionando prazer aos participantes das atividades pedagógicas. Nesse sentido, o lúdico se mostra fundamental nos procedimentos didáticos de ensino, com o objetivo de potencializar a aprendizagem do aluno. Por seu turno, Rau (2012, p. 197) enfatiza que:

> A vivência escolar é muito importante na imagem que a criança faz de si mesma, por isso é fundamental que o professor busque estar preparado para lidar com as diversas situações, objetivando ajudar seus alunos no processo de construção do conhecimento.

Como se observa, a mediação de conteúdos em sala é uma forma de gestão, sendo que a matriz curricular como um instrumento de caráter político, a ser seguida. Logo, a ação pedagógica, alinhada à proposta pedagógica, desempenha um papel focal no norteamento das ações. Ela não apenas evidencia os desafios que os professores lidam no cotidiano, mas também propõe uma ótica sobre o modelo educacional aplicado. Em face disso, Rau (2012, p. 60) comenta que:

> Criar um espaço, nos currículos de formação docente, que aborde o lúdico como práxis educativas escolar, pode ser uma alternativa por meio da qual o educador conheça a realidade de seu grupo de crianças, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades e que, paralelamente, constitua um meio de estimular os desenvolvimentos cognitivos, social, linguísticos e cultural, propiciando aprendizagens específicas.

Conforme se sublinha, é no ambiente que emerge a primeira acessibilidade, em meio ao acolhimento e a segurança, proporcionando a atenção fundamental aos estudantes. Isso envolve remover qualquer forma de discriminação, de julgo ou desvalorização, e garantir o acesso ao aluno para o aprendizado.

Para o professor, educar grupos com déficit de afetividade, dificuldades nas relações sociais, comunicação precária ou até mesmo ausente, além de habilidades motoras comprometidas, enquanto enfrentam a falta de reflexão necessária para a construção do conhecimento, constitui um grande desafio diante do despreparo para implementar estratégias engajadoras. Nessa ótica, percebe-se nas investigações de Bemvenuti *et al.* (2013, p. 189) que:

> a trama de conteúdos proposta por uma metodologia que inclui a diversidade gera um modo diferente de olhar, uma nova perspectiva, um novo ponto de vista, que fortalece, com maior ou menor potência, a identidade cultural por meio da identificação pessoal da criança ou do jovem.

Em tal circunstância, a utilização de estratégias lúdicas no ensino traz significado para o aprendizado dos alunos. Ao alinhar conceitos científicos a experiências do cotidiano, os métodos de ensino se tornam mais compreensíveis e envolventes, contribuindo para a valorização das vivências e repertório dos alunos. Os conteúdos devem ser vistos como elementos fundamentais para o crescimento do aluno, em vez de simples informações a serem decoradas para fins avaliativos. A estruturação das aulas deve integrar os temas de estudo à bagagem cultural dos estudantes, proporcionando um aprendizado significativo que valorize sua história e, ao mesmo tempo, fortaleça as bases conceituais da ciência. Por seu turno, Bemvenuti; *et al.* (2013, p. 194) infere que, “esse é o momento-chave quando o lúdico encontra brechas de acesso na valorização dos sujeitos, suas riquezas e suas potencialidades, evitando, assim, a passividade e a homogeneidade no resultado”.

Ao acompanhar essa lógica de reflexão, depreende-se que o conteúdo, quando alinhado à acepção docente, consolida o seu preparo do professor e fortalece a formação do alunado. Assim, os campos do saber em consonância com a sabedoria transformada em componente curricular, envolve diferentes formas de aptidão intelectual no percurso formativo para que dessa forma, o estudante receba um suporte integral por meio das práticas pedagógicas de aprendizagem comprometidas com o desenvolvimento acadêmico.

A Prática Docente por Meio do Lúdico

Os docentes fundamentados no tradicionalismo que mantêm um modelo de ensino fracionado, utilizando-se da avaliação como principal forma de calcular o conhecimento do aluno. Trata-se de um formato consolidado há séculos um tanto desalinhado com as diretrizes pedagógicas atuais, que visam um ensino mais dinâmico e significativo. Além do mais, o professor enfrenta desafios para atender às demandas educacionais contemporâneas, diz-se de outro modo que, a rotina desse profissional é marcada pela escassez de tempo para pesquisa, planejamento e desenvolvimento de metodologias inovadoras, dificultando a adoção de novas práticas. Nesse contexto, o uso do lúdico surge como uma poderosa alternativa, tornando as aulas mais envolventes e estimulando a participação ativa dos estudantes, facilitando a construção do conhecimento de forma interativa o que favorece no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, da criatividade e do pensamento crítico.

A relação entre ludicidade e educação exige a superação de visões limitadas, ampliando a compreensão sobre essa integração. Dessa forma, a ludicidade deixa de ser apenas uma atividade recreativa e se consolida como uma estratégia pedagógica eficaz, capaz de romper com os modelos tradicionais de ensino. Esses modelos, historicamente, restringem os estudantes a uma postura passiva, transformando-

os em meros receptores de informações, sem estimular a participação ativa e o desenvolvimento do pensamento crítico. Nesse sentido, D`Avila (2007, p. 13) infere que:

> É importante considerar a polissemia do termo "lúdico" para que possamos ampliar seu campo de significação e suas possibilidades. Assim, do ponto de vista generalizante o lúdico está relacionado com o jogo, prazer, lazer, recreação, embora não se limite a essas manifestações. Áreas do conhecimento como a sociologia, a pedagogia e a psicologia vêm aprofundando estudos e pesquisas sobre a ludicidade favorecendo a criação de um campo mais robusto e dialético.

O lúdico, embora inerente ao ser humano, se configura como um método interativo, pois surge da relação do indivíduo com o ambiente ao seu redor e com aqueles que compartilham do seu dia a dia. Nesse sentido, a ludicidade como expressão natural do indivíduo, é influenciada por fatores externos, refletindo as condições do meio e as dinâmicas sociais. Quando bem planejada e estruturada, a atividade lúdica não apenas potencializa o aproveitamento dos estudantes, mas também consolida a existência de um ambiente educacional dinâmico, inclusivo e motivador.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é de abordagem qualitativa, explicativa de estudo de caso, com levantamentos bibliográficos e do estado da arte e observação do contexto de ensino in locus aliado a aplicação inicial de questionário ao professor, acerca da inclusão e questionário posterior a intervenção com jogos. Conforme Alami, Desjeux e Moussaoui (2010), a pesquisa qualitativa possibilita uma análise minuciosa das práticas, estratégias e valores de determinados grupos, com o objetivo de desenvolver serviços que se adequem ao contexto desses indivíduos.

Com base nessa premissa, entende-se que a investigação possibilita a adaptação dos serviços e intervenções conforme as necessidades e dinâmicas diárias dos indivíduos. Assim, a pesquisa se torna um instrumento essencial para a elaboração de estratégias mais eficazes e alinhadas à realidade social dos grupos analisados. Ademais, Bauer e Gaskell (2015) afirmam que toda pesquisa social empírica precisa selecionar e justificar as evidências utilizadas, uma vez que essa escolha constitui a base para a investigação, sustentação, comprovação ou contestação de uma determinada afirmação.

Como reforço às análises, destaca-se a importância da seleção criteriosa de evidências em uma pesquisa social empírica, uma vez que o processo é essencial para o fornecimento de base para a construção de argumentos sólidos na validação, demonstração ou refutação de uma proposição delimitada. Ademais, evidencia a necessidade de justificativa para as escolhas metodológicas, garantindo a credibilidade nos resultados obtidos. A pesquisa vai além da simples coleta de

dados, ao se apoiar em uma análise fundamentada que contribui para a construção do conhecimento científico.

Nos estudos de Lakatos (2006), a pesquisa bibliográfica consiste no levantamento de materiais já publicados – como livros e revistas –, permitindo ao pesquisador um contato direto com os conteúdos existentes sobre o tema. Trata-se de um ponto de partida essencial, pois possibilita a compreensão de abordagens anteriores, descobertas e lacunas, servindo de base teórica sólida para orientar e contextualizar a investigação.

Por conseguinte, na aplicação de questionário durante a investigação, Cervo (2007) afirma que é amplamente utilizado na coleta das informações, pois permite uma medição mais precisa das informações que precisam ser abstraídas. O autor destaca que o questionário consiste em um conjunto de perguntas, todas cuidadosamente elaboradas e relacionadas com o problema central da pesquisa, sendo preenchido diretamente pelo informante.

Agrega-se que o questionário é essencial na coleta de dados em pesquisas, devido ao fornecimento de respostas mais precisas e alinhadas ao problema central, dessa forma, a estrutura organizada desse instrumento, composto por questões diretamente relacionadas ao objetivo do estudo, garante maior foco e clareza nas informações obtidas. Além do mais, as respostas preenchidas pelo informante demonstram um grau de autonomia e sinceridade, ao passo que possibilita a análise objetiva dos dados coletados. Contudo, vale enfatizar que a eficiência do questionário depende da qualidade das perguntas elaboradas e de como elas estão integradas à proposta da pesquisa.

Para a realização da pesquisa, contou-se com 01 professor de ciências na totalidade de 20 professores e dos 44 estudantes de uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental II, trabalhou-se três alunos com Transtorno do Espectro Autismo. Assim, os dados obtidos resultaram da análise sistêmica das respostas registradas nos questionários, que passaram por examinação do mapa de associação de ideias. O corpo da pesquisa passou por análise descritiva, no intuito de colaborar na compreensão dos fatos de maneira simultânea.

AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

Embora o ensino de ciências realize aulas práticas, distantes do tradicionalismo, pode se dizer que existem significativos obstáculos relacionados ao uso de métodos para um aprendizado mais dinâmico e eficaz. Para os alunos com deficiência, os fatores que dificultam a adoção de estratégias pedagógicas para o atendimento das reais necessidades dos estudantes são a falta de preparação adequada dos docentes e da escassez de recursos para a realização do trabalho, deixando a desejar a adoção de estratégias pedagógicas no atendimento das reais necessidades dos estudantes.

O estabelecimento das legislações pertinentes nas bases nacionais de ensino evidencia os desafios dos professores para o ajustamento diante das exigências,

requerendo desses profissionais o uso de práticas que beneficiem o dia a dia dos estudantes, que promovam a diversidade e que transforme a escola em um ambiente mais igualitário, sem obstáculos no processo de ensino e aprendizagem. A adoção de técnicas de ensino alinhadas à proposta educacional, juntamente com a personalização do ensino focada nas finalidades e resultados previstos, assegura o direito à educação e amplia o acesso.

Dessa forma, a adequação do ensino a identidade da turma e as particularidades dos alunos, sem comprometer a essência da proposta formativa, fortalece o papel da instituição. Além disso, reafirma seus princípios diante da sociedade, promovendo a apreciação, a consideração e, acima de tudo, a aceitação da diversidade. No contexto do ensino de Ciências, uma área repleta de fundamentos da ciência, o professor incentiva os alunos a expressarem suas perspectivas com base em suas vivências socioculturais.

Ademais, Rego (1995) enfatiza que as crianças são incentivadas a compreender os princípios das estruturas de pensamento científico, ao mesmo tempo em que desenvolvem a criticidade acerca de suas próprias operações do pensamento. Com efeito, a elaboração de um planejamento com objetivos alinhados à realidade dos alunos, com conexão dos conteúdos da matéria de ciências proporcionou o engajamento dos estudantes, facilitando a aquisição do conhecimento, resultando em melhor aproveitamento.

Como reforço às investigações, sabe-se que no ensino tradicional o crescimento dos alunos é desfavorecido, porém o uso de uma metodologia inovadora estimula o pensamento crítico e contribui para o aprimoramento de habilidades na solução de questões relacionadas a vivência em sociedade. Dessa forma, as metodologias aplicadas as práticas instrucionais que conectam o conhecimento científico à realidade diária, garante o uso da ciência em benefício do bem-estar coletivo, evidenciando a eficácia da abordagem pedagógica.

Nessa linha de reflexão, Bacich (2018) assevera que as metodologias exercem o papel de diretrizes fundamentais que norteiam os dinâmicas educacionais, sendo materializadas por meio de práticas, enfoques e recursos variados, adaptadas às especificidades de cada contexto educacional. Dentro desse campo de compreensão, as metodologias como diretrizes essenciais para a educação são caminhos que se convertem em procedimentos aplicáveis e adaptáveis.

Em se tratando de processos formativos usados pelo docente de ciências, café mencionar que se sobressaem com êxito a aprendizagem baseada em projeto (ABP), a aprendizagem baseada em problema (ABP), o estudo de caso (EC), além de estratégias lúdicas e jogos interativos. Nesse particular, são metodologias que favorecem o ensino de ciências, aprimoram as competências formativas e a interação entre os participantes, aguçam a criatividade e autonomia, pois envolvem os estudantes em situações reais ou no caso da ludicidade, em simulações de situações cotidianas. Ao falar especificamente de estudo de caso, é uma metodologia que coaduna com a fala de Gerring (2017), destacada por questões de aplicabilidade e viabilidade.

Nessa seara de compreensão, a natureza observacional da pesquisa de estudo de caso, evidencia sua relevância para a análise detalhada de fenômenos específicos. É um método caracterizado pela abordagem detalhada e minuciosa na análise de realidades particulares., proporcionando uma compreensão mais ampla e contextualizada, o que justifica sua escolha em diversas áreas do conhecimento. Enquanto recurso lúdico no ensino, o jogo é um meio eficaz que favorece o desenvolvimento dos alunos no processo de aprendizagem das matérias. Nessa esteira intelectiva, Meira (2020, p. 14) defende que:

> É nesse momento que o lúdico se manifesta no jogador, por meio de sensação de desafio, obtenção de prazer funcional, criação de possibilidades e disposição delas, presença de dimensão simbólica, expressão de modo construtivo ou relacional.

Nesse sentido, a implementação de jogos o ensino é de larga abrangência, pois exige-se o embasamento em literaturas que tratem sobre assunto para um maior aproveitamento do que se pode abstrair do jogo durante o processo de ensino. Para tal afirmação, Torres (2025, p. 128) enfatiza que:

> O uso de jogos não se resume no simples ato de trazer qualquer jogo para a sala de aula; vai muito mais além, pois é necessária uma pesquisa intensa sobre os jogos que se pretende aplicar, associando-os à faixa etária da turma e, mais que tudo, a elaboração de um bom planejamento com objetivos bem definidos para aquela aula.

O que fica evidente no ambiente escolar é que a adoção de estratégias com jogos promove o desenvolvimento da aprendizagem, estimula a participação e envolvimento com o grupo e concretiza a aprendizagem da disciplina de ciências por meio do lúdico.

Em síntese, as abordagens discutidas nessa pesquisa se mostraram essenciais para a promoção de uma educação mais igualitária e eficaz, garantindo a integração de todos os alunos no processo de aprendizagem. Através da interação, da reflexão crítica e da aplicação de situações que refletem a realidade social, é possível criar um ambiente educacional mais inclusivo, estimulando o desenvolvimento de habilidades importantes para a convivência e a construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na avaliação dos resultados, observa-se que o ambiente escolar exerce um papel fundamental no desenvolvimento acadêmico, social e cognitivo do aluno com Transtorno do Espectro Autista. Isso porque proporciona condições adequadas para seu crescimento nas diversas dimensões do contexto educacional, promovendo o engajamento no processo de aprendizagem de forma estruturada e adaptada às suas necessidades. As estratégias de ensino personalizadas e as

abordagens inclusivas favorecem o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, raciocínio lógico e processamento de informações.

Dessa maneira, a escola desempenha um papel integrador e fundamental, criando um ambiente de apoio onde os alunos com TEA favorecendo o alcance do seu pleno potencial. Importa destacar que é essencial o professor é criar de um ambiente de aprendizagem inclusivo que promova a evolução completa de cada aluno. A acessibilidade se expressa na habilidade do docente em se adaptar e compreender as preferências dos alunos atípicos, utilizando essas informações para planejar atividades lúdicas que promovam o engajamento e a motivação nas práticas curriculares. Nesse contexto, o ensino de Ciências se destaca por permitir a inclusão de aulas práticas, rompendo com os modelos tradicionais de ensino. No entanto, persistem ainda os desafios na implementação de metodologias que sejam, de fato, dinâmicas e eficazes para atender às necessidades de aprendizagem de estudantes com deficiência.

Outrossim, as atividades lúdicas exercem um impacto positivo no desenvolvimento de estudantes com Transtorno do Espectro Autismo, promovendo motivação, despertando o interesse pelo conteúdo, melhorando a interação social, incentivando a comunicação e ampliando a concentração. Em suma, a implementação de jogos interativos nas aulas de Ciências se mostrou uma estratégia eficaz, com a orientação cuidadosa e personalizada do educador, para o desenvolvimento acadêmico e socioemocional dos alunos com TEA.

REFERÊNCIAS

ALAMI, Sophie; DESJEUX, Dominique; MOSSAOUI, Isabelle Garabuau. **Os métodos qualitativos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In.: BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 2-25.

BAUER, Martin W.; Gaskell, George. **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático.** Gareschi, P. (trad.), 13. edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

BEMVENUTI, Alice; SANTAIANA, Rochele da Silva; FUHRMANN, Lucrécia Raquel; BRAZIL, Fábio; SILVEIRA, Márcia Castiglio da; BEMVENUTI, Abel; MARQUES, Isabel; HOFMAM, Angela Ariadne. **O lúdico na prática pedagógica.** 1. edição – Curitiba: InterSaberes, 2013 – (Série Pedagogia Contemporânea).

BEMVENUTI, Alice. **O jogo na história: aspectos a desvelar.** In.: BEMVENUTI, Alice; SANTAIANA, Rochele da Silva; FUHRMANN, Lucrécia Raquel; BRAZIL, Fábio; SILVEIRA, Márcia Castiglio da; BEMVENUTI, Abel; MARQUES, Isabel;

HOFMAM, Angela Ariadne. **O lúdico na prática pedagógica.** 1. edição – Curitiba: InterSaberes, 2013, p. 13-33. (Série Pedagogia Contemporânea).

BEMVENUTI, Alice. **Aspectos da subjetividade: percepção e experiência.** In.: BEMVENUTI, Alice; SANTAIANA, Rochele da Silva; FUHRMANN, Lucrécia Raquel; BRAZIL, Fábio; SILVEIRA, Márcia Castiglio da; BEMVENUTI, Abel; MARQUES, Isabel; HOFMAM, Angela Ariadne. O lúdico na prática pedagógica. 1. edição – Curitiba: InterSaberes, 2013, p. 35-50. (Série Pedagogia Contemporânea).

BEMVENUTI, Alice. **Espaços, tempos, ações e ambiente: lugares da aprendizagem.** In.: BEMVENUTI, Alice; SANTAIANA, Rochele da Silva; FUHRMANN, Lucrécia Raquel; BRAZIL, Fábio; SILVEIRA, Márcia Castiglio da; BEMVENUTI, Abel; MARQUES, Isabel; HOFMAM, Angela Ariadne. O lúdico na prática pedagógica. 1. edição – Curitiba: InterSaberes, 2013, p. 183-210. (Série Pedagogia Contemporânea).

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica.** 6ª edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

D'AVILA, C. Eclipse do lúdico. In: (Org.). **Educação e Ludicidade: ensaios 04.** Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2007. P. 11-19.

D`ÁVILA, Cristina Maria; CHARLOT, Bernard; LUCKESI, Cipriano; LIBÂNEO, José Carlos; SONNEVILE, Jacques Julles; RABELO, Roberto Sanches; MAHEU, Eric **Ser professor na contemporaneidade: desafios, ludicidade e protagonismo.** 2. edição. – Curitiba, PR: CRV, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O educador: qual o seu papel na contemporaneidade.** In.: D`ÁVILA, Cristina Maria; CHARLOT, Bernard; LUCKESI, Cipriano; LIBÂNEO, José Carlos; SONNEVILE, Jacques Julles; RABELO, Roberto Sanches; MAHEU, Eric Ser professor na contemporaneidade: desafios, ludicidade e protagonismo. 2. edição. – Curitiba, PR: CRV, 2013, p. 36-47.

D'ÁVILA, Cristina, FORTUNA, Tânia Ramos. (Orgs) **Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores.** 1. edição. Curitiba: CRV, 2018. 184 p. ISBN 9788544426081.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio Júnior: dicionário escolar da língua portuguesa**. 2. edição. Curitiba: Positivo, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GADOTTI, Moacir. **História das ideias pedagógicas.** 8. Edição. São Paulo: Ática, 1999. 319 p. (Série Educação).

GERRING, John. **Pesquisa de estudo de caso: princípios e práticas.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11. edição. São Paulo: Cortez, 2008.

LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos.** 7. edição. – 8. Reimpr. – São Paulo: Atlas, 2013.

MEIRA, Luciano; Blikstein, Paulo. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2020. – (Série Tecnologia e inovação na educação brasileira, v. 3).

OLIVEIRA, Z. M. de *et al.* **Creches: crianças, faz de conta e cia.** Petrópolis: Vozes, 1992.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: InterSaberes, 2012. – (Série Dimensões da Educação).

REGO, Teresa Cristina. **Vigotsky: uma perspectiva histórico-cultural de educação.** 1. edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SANTOS, S. M. P. dos (Org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SUTTON-SMITH, Brian. **A ambiguidade da brincadeira.** (Revisão Técnica da Tradução de Tânia Ramos Fortuna). Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

Shapiro, S. A., & Gerke, E. D. **Fundamentals of General Pedology.** Moscou-Leningrado: Gosizdat, 1928.

TORRES, Ranna Priscila da Silva. **Perspectivas e aplicações das atividades lúdicas nas aulas de ciências aos estudantes com transtorno do espectro autista em uma escola pública, Manaus – AM, Brasil, 2023-2024**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação), Universidad de la Integración de las Américas, 2025.

VIGOTSKI, Lev Semenovich; tradução Paulo Bezerra. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998. – (Psicologia e Pedagogia).