

Metodologias Ativas no Processo de Inclusão Escolar: Jogos e Brincadeiras Lúdicas na Psicopedagogia

DOI: <https://doi.org/10.33871/23594381.2026.24.2.11906>

Jamenson Alan Pereira da Silva Paes¹, Elizabete Paes dos Santos Silva²

Resumo: O presente estudo analisa a eficácia das metodologias ativas no processo de inclusão escolar, com ênfase no uso de jogos e brincadeiras lúdicas na prática psicopedagógica. Fundamentado nos pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece o brincar como direito de aprendizagem. O estudo parte da compreensão de que a ludicidade potencializa o protagonismo estudantil, a participação ativa e o desenvolvimento integral da criança. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, desenvolvida por meio de estudo de caso em uma turma do 6º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Estância/SE, composta por 15 estudantes, incluindo dois com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O percurso metodológico ocorreu em duas etapas: inicialmente, foram realizadas observações sistemáticas das aulas teóricas, analisando interação, engajamento e participação. Posteriormente, aplicou-se uma intervenção pedagógica fundamentada na aprendizagem baseada em jogos, por meio da brincadeira “A Caça ao Tesouro”, vinculada ao conteúdo de ciências sobre o “esqueleto humano”. Os dados foram organizados a partir de parâmetros avaliativos como participação, socialização, raciocínio e expressão de ideias. Os resultados indicaram aumento significativo no engajamento, na cooperação entre estudantes neurodivergentes e neurotípicos e na construção significativa do conhecimento. Conclui-se que a ludicidade, enquanto estratégia psicopedagógica ancorada nas metodologias ativas, constitui como estratégia eficaz para promover inclusão escolar, favorecer o desenvolvimento cognitivo e social e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e acessível.

Palavras-chaves: Psicopedagogia, Metodologias ativas, Inclusão escolar.

Active Methodologies in the School Inclusion Process: Games and Playful Activities in Psychopedagogy

Abstract: This study analyzes the effectiveness of active methodologies in the school inclusion process, emphasizing the use of games and playful activities in psychopedagogical practice. It is grounded in the principles of the National Common Curricular Base (BNCC), which recognizes play as a learning right. The study is based on the understanding that playfulness enhances student agency, active participation, and the child's holistic development. This is a qualitative, applied research study conducted via a case study involving a 6th-grade class at a public school in

¹Mestrando em Ensino das Ciências Ambientais pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Graduado em Ciências Biológicas pela Universidade Tiradentes (Unit). Especialista em Educação Ambiental pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Psicopedagogo e especialista em Educação Especial e Inclusiva pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI). E-mail: profalanpaes@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2225-1308>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7094007154900499>.

²Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Tiradentes (Unit), é Especialista em Educação Ambiental pela Universidade Federal de Sergipe (UFS), Psicopedagoga, Especialista em Educação Especial e Inclusiva pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI) e atua como professora de Ciências na rede Pública Municipal. E-mail: profabethpaes@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-3432-0620>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0659638915754918>.

Estância, Sergipe (SE). The class consisted of 15 students, including two with Autism Spectrum Disorder (ASD). The methodological process unfolded in two stages: initially, systematic observations of theoretical classes were conducted to analyze interaction, engagement, and participation. Subsequently, a pedagogical intervention based on game-based learning was implemented using a "Treasure Hunt" activity linked to the science curriculum topic of the "human skeleton." Data were organized based on evaluative parameters such as participation, socialization, reasoning, and the expression of ideas. The results indicated a significant increase in engagement, cooperation between neurodivergent and neurotypical students, and meaningful knowledge construction. The study concludes that playfulness—as a psychopedagogical strategy anchored in active methodologies—serves as an effective approach to promoting school inclusion, fostering cognitive and social development, and making the teaching-learning process more dynamic, participatory, and accessible.

Keywords: Psychopedagogy, Active methodologies, School inclusion.

Introdução

O processo de aprendizagem é a forma como o ser humano adquire o conhecimento, habilidades e comportamentos ao longo do tempo. É uma ação que envolve todos os sentidos do corpo como: a percepção, assimilação de informações, a prática, a compreensão e a aplicação do que foi absorvido no dia a dia. O aprendizado pode acontecer de várias formas, pois, cada indivíduo percebe e aprende de maneira diferente, não significando que o aprendizado deva ser de igual modo para todos.

Nesse caso, podendo ocorrer de diversas formas, como através do estudo científico, dos saberes tradicionais, da experiência prática, da observação, da interação com outras pessoas e através da percepção. Sendo assim, as metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem são abordagens pedagógicas que consistem incluir o estudante independentemente da idade, sendo crianças, adolescentes, jovens ou adultos no centro do processo de aprendizagem, impulsionando sua participação ativa tornando-o um protagonista do saber.

Diante disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estabelece que as brincadeiras são compreendidas como um direito fundamental de aprendizagem e desenvolvimento, especialmente por favorecer práticas pedagógicas ativas e inclusivas. No contexto da psicopedagogia, as experiências lúdicas potencializam o protagonismo infantil, estimulam a imaginação, a criatividade e a socialização, possibilitando que crianças com e sem deficiência participem de forma significativa do processo de aprendizado. Consequentemente, aprender brincando contribui para que os estudantes se reconheçam como sujeitos ativos da aprendizagem, fortalecendo suas relações

interpessoais e construindo conhecimentos sobre si, sobre o outro e sobre o ambiente em um percurso pedagógico prazeroso, acessível e inclusivo (Brasil, 2018).

Nessa mesma perspectiva destaca-se as contribuições de Cunha *et al.* (2024) onde as autoras enfatizam que as metodologias ativas constituem um conjunto de estratégias pedagógicas fundamentadas em uma perspectiva crítica e problematizadora da educação, nas quais o estudante assume papel central no processo de construção do conhecimento. Nessa abordagem, a aprendizagem ocorre por meio da participação ativa, da articulação entre teoria e prática e da resolução de problemas contextualizados, cabendo ao professor atuar como mediador do processo formativo.

Em síntese, a ludicidade por meio dos jogos e brincadeiras dentro da área da psicopedagogia são atividades que promove e impulsiona o ser humano neurodivergente ao aprendizado, contribuindo para construção do desenvolvimento cognitivo, pessoal e social. Essas atividades lúdicas são empregadas em contextos educativos terapêuticos e de intervenção psicopedagógicas seja institucional ou clínica permitindo que o educando ou paciente aprenda de forma simples e atrativa e integrativa.

Sendo assim, a Psicopedagogia configura-se como um campo interdisciplinar voltado ao processo de ensino-aprendizagem humana e dos múltiplos fatores que podem interferir nesse processo, sejam eles de natureza individual ou coletiva. Sob essa linha de raciocínio, Barrera (2020) enfatiza que enquanto área de atuação, dedica-se à avaliação e à intervenção nas dificuldades de aprendizagem, podendo assumir um caráter remediativo, quando direcionada diretamente ao aprendiz, ou preventivo quando voltada ao contexto educacional mais amplo, distinguindo-se entre a Psicopedagogia Clínica e a Psicopedagogia Institucional.

Nesse contexto, as atividades lúdicas têm a função de estimular as habilidades que estão presentes em cada indivíduo, principalmente nas crianças diagnosticadas com algum tipo de deficiência. Dessa forma, os jogos e brincadeiras em sala de aula permitem a esses estudantes a terem uma ação de resposta mais rápida na resolução de problemas, a incentivar o trabalho em equipe, estimula a criatividade permitindo a formação de pensamento crítico. Portanto, a ludicidade é um instrumento pedagógico que possibilita que o profissional da educação no ambiente escolar ao incorpore estratégias como jogos, brincadeiras e atividades criativas.

As metodologias ativas no processo de inclusão escolar são aquelas que englobam diversão, e entre as mais comuns são: brincadeiras em pares, teatro, jogos, desenhos, música entre outras. Essas atividades são constantemente aplicadas para proporcionar a

aprendizagem de forma multidisciplinar, harmônica, equilibrada, interativa e descentralizada. Alguns exemplos de metodologias ativas ou atividades lúdicas incluem jogos de tabuleiro que estimulam o raciocínio, como xadrez e damas, jogo do passa ou repassa, dominó para o raciocínio matemático, jogo da memória, banco imobiliário são excelentes para trabalhar habilidades cognitivas e sociais, atividades em campo que promovem a colaboração e o trabalho em equipe e liderança como a caça ao tesouro ou jogos esportivos, e também atividades artísticas como desenhos e pintura.

Constantemente os psicopedagogos utilizam as metodologias ativas no processo de inclusão e integração no ensino a crianças neurodivergentes, sejam com Transtorno do Espectro Autismo (TEA), ou Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), discalculia, dislexia, casos que são mais frequentes nas instituições de ensino. As metodologias ativas proporcionam um ambiente mais descontraído e acolhedor para as crianças neurodivergentes, permitindo-lhes externar seus sentimentos, pensamentos, e dificuldades de maneira descontraída e acolhedora.

Esses métodos utilizados pelo profissional psicopedagogo são essenciais para o levantamento de possíveis hipóteses, como dificuldade de aprendizagem, escrita, lógico matemático, estimular áreas cognitivas, trabalhar questões emocionais e sociais que podem afetar o processo de aprendizagem. No entanto, as brincadeiras lúdicas são atividades que quando aplicadas de maneira específica alcançam o objetivo desejado. Sendo assim, os psicopedagogos conseguem observar e entender o comportamento e compreender melhor suas necessidades, oferecendo um suporte mais adequado para cada criança, seja na sala de aula, ou na sala de atendimento educacional especializado (AEE), ou até mesmo em clínicas especializadas.

Fundamentação teórica

A fundamentação teórica deste estudo está alicerçada em uma revisão da literatura, contemplando artigos científicos, livros, documentos normativos e estudos de caso que abordam a ludicidade no contexto psicopedagógico e educacional. A seleção das referências buscou reunir contribuições de autores que discutem o papel do brincar, dos jogos e das metodologias ativas no desenvolvimento cognitivo infantil e no processo de ensino-aprendizagem, bem como os pressupostos estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A partir desse referencial, são apresentados os principais conceitos que fundamentam a proposta pedagógica desenvolvida neste estudo.

Somado a isso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a ludicidade como elemento essencial e indispensável para o desenvolvimento integral da criança, promovendo não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas de maneira natural e prazerosa. A BNCC orienta que as instituições escolares viabilizem aos seus estudantes o engajamento das linguagens e tecnologias digitais tornando um recurso diário na aprendizagem, sendo um objeto permanente em sua utilização. Devendo acontecer, também, a consolidação dos recursos tecnológicos em cada disciplina, conforme explicitada nas orientações para o ensino (Brasil, 2018).

Esse entendimento encontra-se respaldado nas reflexões de Seo, *et al.* (2022) que destacam a importância das atividades lúdicas psicopedagógicas com crianças de 0 a 3 anos. Segundo os autores, o brincar não apenas estimula o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, mas também desempenha um papel essencial na construção de habilidades motoras e no fortalecimento dos vínculos afetivos. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem mediado pelo lúdico, estabelece-se uma base sólida para o desenvolvimento integral da criança, respeitando as diferentes fases de seu crescimento e favorecendo a construção da autonomia desde os primeiros anos de vida.

Em complemento ao que foi exposto, Debona (2021) salienta que o lúdico na psicopedagogia, especialmente por meio dos jogos, constitui um elemento fundamental para o desenvolvimento infantil, pois possibilita à criança explorar o mundo ao seu redor de forma segura, criativa e significativa. Segundo a autora, os jogos favorecem o processo de aprendizagem, promovem a interação social e contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e emocionais. Além disso, as atividades lúdicas criam um ambiente motivador, no qual a criança é estimulada a enfrentar desafios, resolver problemas e expressar sentimentos, favorecendo, assim, seu desenvolvimento integral.

Tendo em vista esse entendimento, Paes *et al.* (2025) reafirmam que a articulação entre metodologias ativas e ludicidade transforma o ambiente escolar em um espaço mais participativo e inclusivo, no qual os estudantes assumem papel protagonista na construção do conhecimento. Segundo os autores, atividades lúdicas favorecem o engajamento, a cooperação, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e acessível a todos os estudantes.

Partindo dessa premissa, a ludicidade na psicopedagogia, por meio dos jogos, funciona como um elemento-chave para promover o ensino e a aprendizagem. Portanto,

ao integrar o prazer e a diversão no processo educativo, os jogos criam um ambiente favorável à aquisição de conhecimento e ao desenvolvimento de habilidades essenciais. Em corroboração a essas contribuições, Rodrigues (2016) ressalta que as crianças aprendem de forma ativa e significativa, favorecendo a construção do pensamento crítico, a resolução de problemas e o fortalecimento das relações interpessoais, além de transformar o aprendizado em uma experiência mais envolvente e eficaz.

Nesse caso, para Cotonhoto *et al.* (2019) os jogos e as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento integral da criança, promovendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional, social e físico. Segundo as autoras, as atividades lúdicas permitem as crianças explorar o mundo ao seu redor, constroem conhecimentos e desenvolvem habilidades essenciais para vida em sociedade. Em outras palavras, na prática pedagógica, o uso do jogo permite que a aprendizagem ocorra de maneira significativa, prazerosa, respeitando o ritmo e a individualidade e a coletividade.

Sendo assim, a ludicidade exara uma importante contribuição ao aprendizado, ao ser utilizado como uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem. No entanto, os jogos e brincadeiras lúdicas psicopedagógicos podem ser utilizados seja em sala de aula ou em instituições clínicas como estratégia geradora de resultados, juntando a lógica dos jogos com elementos de aprendizagem. Ajudando os estudantes no aumento da motivação para os estudos e no desempenho em diversas atividades (Frazão, *et al.*, 2020).

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, desenvolvida por meio de pesquisa de campo, com delineamento de estudo de caso. De acordo com De Jesus Soares (2020), a pesquisa qualitativa caracteriza-se por um enfoque interpretativo e indutivo da realidade, buscando compreender significados, percepções e experiências atribuídas pelos sujeitos aos fenômenos sociais investigados. Diante das reflexões apresentadas, esse tipo de pesquisa prioriza a análise do processo em detrimento do produto, utilizando métodos como observação, análise de documentos e interpretação de comportamentos, sendo especialmente pertinente para estudos desenvolvidos em contextos naturais e sociais.

Embora esse estudo se caracterize como um relato de experiência, todas as atividades foram desenvolvidas em conformidade com os princípios éticos que orientam a prática educativa e a produção do conhecimento. Em síntese, a intervenção foi

previamente autorizada pela gestão da instituição escolar e realizada com o acompanhamento da professora regente, respeitando a organização pedagógica da escola.

Em suma, conclui-se que durante todo o processo investigativo foram preservados o anonimato e a identidade dos estudantes, garantindo-se a confidencialidade das informações. Visto que, as observações e intervenções ocorreram de forma respeitosa, valorizando as singularidades de cada participante, especialmente dos estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), assegurando um ambiente inclusivo, integrativo, acolhedor e livre de quaisquer formas de constrangimento ou discriminação.

Considerando as premissas apresentadas, o presente estudo foi idealizado na Escola Agrícola Municipal Governador Antônio Carlos Valadares, localizado no povoado Araçás, zona rural do município de Estância/Se. A pesquisa envolveu uma turma do 6º ano do ensino fundamental, composta por 15 estudantes com idades entre 11 e 13 anos de idade, entre eles 2 estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Os procedimentos metodológicos incluíram a observação sistemática do comportamento, da integração, do engajamento e do processo de aprendizagem dos estudantes durante aulas teóricas, bem como a realização de uma intervenção pedagógica de caráter lúdico, fundamentada nas metodologias ativas, por meio da aplicação de uma atividade psicopedagógica.

Em continuidade, as metodologias ativas são percebidas como alternativas pedagógicas que deslocam o estudante para o centro do processo de ensino e aprendizagem, atribuindo-lhe papel protagonista na construção do conhecimento. Nessa perspectiva, Cunha *et al.* (2024) destaca que a aprendizagem ocorre de forma crítica, problematizadora e participativa, cabendo ao professor a função de mediador, enquanto o estudante atua de maneira ativa, reflexiva e colaborativa na resolução de situações significativas e contextualizadas.

A intervenção teve como objetivo analisar a eficácia da ludicidade como estratégia de inclusão escolar, permitindo a coleta de dados qualitativos que possibilitaram a compreensão dos impactos das práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem junto a estudantes neurodivergentes. A pesquisa investigativa foi desenvolvida em duas etapas, sendo que a primeira etapa ocorreu em sala de aula sob a supervisão da professora regente da disciplina de ciências, na qual contava com 15 estudantes, sendo que 2 eram diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Nessa etapa, foram realizadas observações do processo de ensino e aprendizagem no contexto das aulas teóricas.

Já a segunda etapa consistiu na realização de uma aula lúdica, também acompanhada pela professora regente, na qual foi aplicada uma atividade psicopedagógica com enfoque nas metodologias ativas, visando analisar a participação, o engajamento, inclusão e a interação dos estudantes envolvidos.

A primeira parte da investigação foi feita em sala de aula através de observações e análises comportamentais a respeito do comportamento, parceria, engajamento, integração e aprendizado dos estudantes durante as aulas teóricas em um período de duas semanas. No período de observação foram coletados dados indicadores que pudessem apontar o grau de aprendizado das crianças com (TEA) mediante as metodologias teóricas, e avaliar a relação entre estudantes com Transtorno do Espectro Autismo (TEA), em relação aos estudantes neurotípicos.

A segunda etapa consistiu na realização de uma aula lúdica, também acompanhada pela professora regente, na qual foi aplicada a metodologia ativa de aprendizagem baseada em jogos e brincadeira, por meio de uma atividade psicopedagógica do tipo “Caça ao Tesouro”, caracterizada pela aprendizagem colaborativa e pela participação ativa dos estudantes, com o objetivo de analisar o engajamento, a interação social e o processo de inclusão e integração escolar.

Neste caso, foi avaliado o uso das metodologias ativas no processo de inclusão e integração através da participação dos estudantes neurodivergentes ou crianças atípicas que possuem um desenvolvimento neurológico e cognitivo cerebral que difere do conceito padrão perante a sociedade, em parceria com estudantes neurotípicas, ou seja: crianças com funcionamento cerebral e cognitivo que segue um padrão de comportamento considerados típicos perante a sociedade, promovendo a integração durante a aplicação do jogo.

Procedimentos de aplicação da atividade lúdica

O delineado desta pesquisa fundamentou-se na aplicação prática das metodologias ativas em contexto real de sala de aula, buscando analisar, de forma sistemática, os impactos da ludicidade no processo de inclusão escolar. Partindo da metodologia qualitativa e do estudo de caso previamente delineado, a investigação articulou momentos de observação das aulas teóricas com a realização de uma intervenção pedagógica de caráter lúdico, permitindo a comparação entre diferentes estratégias de ensino.

Nesse caso, o caminhar da pesquisa se deu em etapas complementares, envolvendo observação sistemática, coleta de dados comportamentais e aplicação de uma atividade psicopedagógica baseada em jogo colaborativo. O propósito central foi analisar o nível de interação, engajamento, participação, integração e aprendizagem dos estudantes neurodivergentes em relação aos estudantes neurotípicos, diante de abordagens distintas: a metodologia tradicional expositiva e a prática lúdica fundamentada nas metodologias ativas.

Diante disso, foi realizada uma investigação de caráter prático para obter dados informativos. Algumas etapas foram necessárias para lograr os resultados supracitados:

- I. Acompanhar, observar e analisar como seria o nível de interação dos estudantes entre si em relação às aulas teóricas;
- II. Coletar dados que avaliam o comportamento, parceria, engajamento e aprendizado dos estudantes neurodivergentes em relação aos estudantes neurotípicos durante as aulas teóricas;
- III. Reunir a turma investigada para participarem ativamente de uma brincadeira lúdica com o objetivo de avaliar a eficiência ou a ineficiência da ludicidade para o aprendizado, e assim comparar os parâmetros teóricos e lúdicos;
- IV. A brincadeira lúdica que foi utilizada como instrumento de pesquisa e aprendizagem foi a brincadeira “A Caça ao Tesouro”;
- V. A brincadeira é um jogo muito divertida que envolve a cooperação de todos os participantes em busca por pistas ou objetos escondidos em um determinado local.

Na turma investigada havia dois estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), ambos classificados no nível 1 de suporte, conforme os critérios estabelecidos pelo Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5). De acordo com o manual, a antiga síndrome de Asperger passou a integrar o espectro do autismo, caracterizando-se por manifestações semelhantes às do autismo clássico, porém com menor intensidade nos comprometimentos comportamentais e funcionais. (American Psychiatric Association, 2014).

O objetivo do estudo foi analisar a aprendizagem através dos jogos lúdicos psicopedagógicos. Com esse propósito, foi desenvolvida uma atividade lúdica pedagógica interativa com o intuito de provar a eficácia da ludicidade na aprendizagem e inclusão dos estudantes neurodivergentes. Para isso, foi aplicada uma brincadeira lúdica didático psicopedagógica. A brincadeira lúdica foi “A Caça ao Tesouro”, sendo uma

brincadeira muito divertida que envolve a busca por pistas ou objetos escondidos em um determinado local.

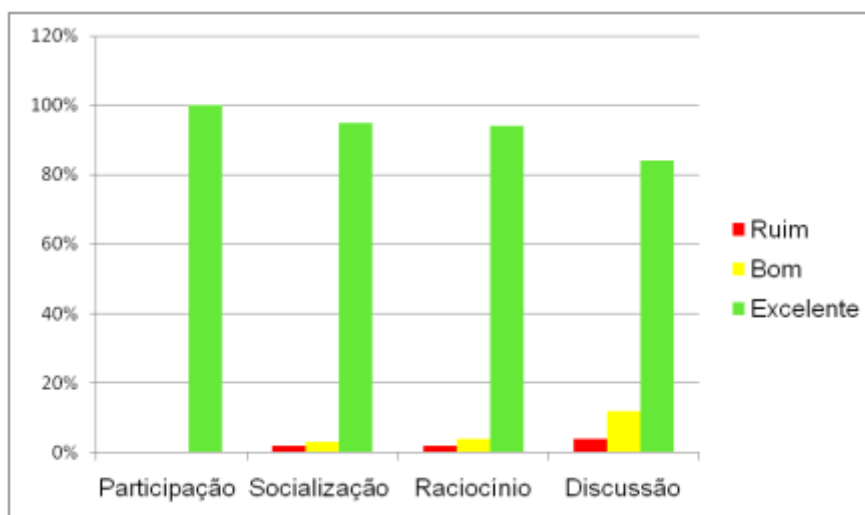
- I. **Preparação:** Inicialmente, a professora responsável pela disciplina definiu o objeto central da atividade, estabelecendo como “tesouro” um esqueleto anatômico de laboratório, recurso didático vinculado ao conteúdo trabalhado em ciências, especificamente o tema “Esqueleto Humano”. Além do objeto principal, foi incluída uma premiação simbólica como intuito de incentivo à participação ativa dos estudantes. Em seguida, foram elaboradas pistas estruturadas em sequência lógica, distribuídas estrategicamente em diferentes espaços da instituição escolar. Cada pista conduzia à seguinte, de modo que a última indicava o local onde se encontrava o tesouro final, promovendo um percurso investigativo, colaborativo e dinâmico.
- II. **Dicas:** As pistas elaboradas para a atividade foram estruturadas em formato de mapas ilustrativos, organizados de maneira sequencial e distribuídos em diferentes espaços da escola. Cada mapa continha orientações que exigiam dos estudantes interpretação, leitura atenta e articulação de conhecimentos prévios relacionados ao conteúdo da disciplina. A dinâmica foi planejada para que cada pista conduzisse à próxima, estimulando o raciocínio lógico, a cooperação entre os colegas e a tomada de decisões em grupo.
- III. **Objetivo:** A atividade teve como objetivo principal possibilitar que os estudantes decifrassem as pistas propostas, interpretassem corretamente as orientações e percorressem de forma colaborativa o trajeto estabelecido até a localização do tesouro final. Para além do aspecto lúdico, a proposta buscou estimular a construção ativa do conhecimento, mobilizando conteúdos previamente trabalhados na disciplina de ciências, especialmente o tema “Esqueleto Humano”.
- IV. **Duração:** A atividade foi realizada em um único encontro, com duração aproximada de 1h30min uma hora e trinta minutos, contemplando a explicação das orientações, a execução da busca pelas pistas e a conclusão com a descoberta do tesouro. Ao final, os estudantes encontraram o esqueleto anatômico de laboratório juntamente com a premiação simbólica. O tempo mostrou-se suficiente para promover engajamento, interação social e mobilização dos conteúdos, permitindo a observação dos efeitos da ludicidade no processo de inclusão e aprendizagem.

A atividade “A Caça ao Tesouro” teve como objetivo pedagógico estimular a aprendizagem dos estudantes por meio da mobilização ativa dos conhecimentos relacionados ao conteúdo de ciências, especificamente o tema “Esqueleto Humano”, trabalhado em sala de aula com a turma. A proposta buscou promover a construção significativa do conhecimento por meio da ludicidade, incentivando a investigação, o raciocínio lógico, a cooperação e o protagonismo estudantil por intermédio da inclusão e a integração dos estudantes.

Além disso, a atividade foi estruturada com a finalidade de fortalecer a participação conjunta de estudantes neurodivergentes e neurotípicos em uma dinâmica colaborativa, interativa e acessível e participativa. Nesse sentido, a brincadeira não se configurou apenas como momento recreativo, mas como estratégia psicopedagógica fundamentada nas metodologias ativas, voltada à análise do engajamento, da socialização e do desempenho dos estudantes diante de uma prática pedagógica diferenciada.

Para obter os resultados foram estabelecidos alguns parâmetros que serviram de bases para avaliação, com o objetivo de avaliar a eficácia da brincadeira educativa na inclusão escolar como apresenta (tabela 1), (quadro 1).

Tabela 1 - Parâmetros avaliativos



Fonte: Autores (2025).

Quadro 1 - Parâmetros avaliativos da participação dos estudantes na atividade lúdica

Participação	Desempenho desejável
Socialização	Participar de forma espontânea e ativa; demonstrar interesse nas atividades.
Raciocínio	Socialização e inteiração entre os estudantes; respeitar ao colega.
Discussão	Expressar suas ideias.

Fonte: Autores (2025).

Os resultados obtidos a partir da aplicação da atividade lúdica foram analisados com base nos parâmetros avaliativos previamente estabelecidos, possibilitando a estimativa do desempenho dos estudantes durante a realização da dinâmica. A brincadeira psicopedagógica apresentou duração aproximada de 1 hora e 30 minutos, período no qual os estudantes estiveram envolvidos nas diferentes etapas da proposta. A avaliação do uso da ludicidade como estratégia didática teve como finalidade mensurar a relevância dessa prática no processo de aprendizagem de crianças com deficiência, considerando sua articulação com as metodologias ativas no contexto da inclusão escolar.

Resultados e Discussão

A utilização da ludicidade em sala de aula mostrou-se uma estratégia eficaz para estimular o ensino e a aprendizagem de forma ativa e significativa. Ao integrar estudantes com ou sem deficiência, a ludicidade promoveu colaboração e participação, tornando as aulas mais dinâmicas e envolventes. O estudo com a brincadeira “A Caça ao Tesouro” foi um sucesso, demonstrando que os estudantes se envolveram plenamente, com a professora supervisionando harmonicamente. Os critérios de participação, trabalho em equipe e comunicação foram alcançados com êxito, reforçando a eficácia dessa abordagem.

Essa metodologia não apenas facilitou o aprendizado, mas também promoveu a inclusão, permitindo que todos os estudantes fossem protagonistas em um ambiente escolar mais colaborativo e acolhedor, tornando o aprendizado mais leve e prazeroso. Assim, conclui-se que a ludicidade é uma poderosa ferramenta educacional, capaz de transformar a experiência de aprendizagem para todos.

Considerações finais

A presente pesquisa analisou a eficácia das metodologias ativas no processo de inclusão escolar, especialmente por meio da utilização de jogos e brincadeiras lúdicas no contexto da psicopedagogia. A investigação foi desenvolvida em ambiente escolar, envolvendo estudantes do 6º ano do ensino fundamental, incluindo dois estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e estudantes neurotípicos, permitindo observar na prática como estratégias pedagógicas baseadas na ludicidade podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem.

A partir das observações realizadas durante as aulas teóricas e da aplicação da atividade lúdica “A Caça ao Tesouro”, foi possível perceber que a utilização de metodologias ativas potencializa significativamente o engajamento, a interação social e a participação dos estudantes. A dinâmica aplicada proporcionou um ambiente de aprendizagem mais participativo, no qual os estudantes puderam desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais de forma colaborativa, reforçando o protagonismo estudantil e estimulando o trabalho em equipe.

Os resultados evidenciaram que as atividades lúdicas podem funcionar como importantes instrumentos psicopedagógicos no processo de inclusão e integração escolar, uma vez que promovem a participação conjunta de estudantes neurodivergentes e neurotípicos em atividades coletivas, favorecendo a socialização, o respeito às diferenças e a construção compartilhada do conhecimento. Nesse contexto, a ludicidade demonstrou potencial para tornar o processo de aprendizagem mais significativo, acessível e motivador para os estudantes.

Além disso, a pesquisa reforça o papel do psicopedagogo e dos profissionais da educação na construção de práticas pedagógicas inclusivas, capazes de atender às diferentes necessidades presentes no ambiente escolar. O uso de jogos e brincadeiras como estratégia de ensino mostrou-se eficaz para estimular o desenvolvimento cognitivo, a autonomia e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizado.

Dessa forma, conclui-se que as metodologias ativas, especialmente quando associadas à ludicidade, constituem recursos pedagógicos relevantes para o fortalecimento da inclusão escolar e para a promoção de um ambiente educacional mais democrático e participativo. Por fim, sugere-se que futuras pesquisas possam ampliar a investigação sobre o uso de práticas lúdicas na psicopedagogia, explorando diferentes

contextos educacionais e metodologias, de modo a aprofundar a compreensão sobre seus impactos no desenvolvimento e na aprendizagem dos estudantes.

Referências

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Tradução de Maria Inês Corrêa Nascimento et al. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. ISBN: 978-85-8271-089-0

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BARRERA, Sylvia. Domingos. **O uso dos jogos no contexto psicopedagógico**. Psicopedagogia. Associação Brasileira de Psicopedagogia, v. 37, p. 64-73, 2020. Palavras-chave: jogos; aprendizagem; desenvolvimento; psicopedagogia.

CUNHA, Marcia Borin da; OMACHI, Nathalie Akie; RITTER, Olga Maria Schmidt; NASCIMENTO, Jéssica Engel do; MARQUES, Glessyan de Quadros; LIMA, Fernanda Oliveira. **Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 40, e39442, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-469839442>

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto e MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. *Constr. psicopedag.* [online]. 2019, vol.27, n.28, pp. 37-47. ISSN 1415-6954.

DEBONA, Margareth Antônia, **O lúdico na psicopedagogia: os jogos como elemento para promover o ensino e a aprendizagem**. Centro Universitário Internacional UNINTER, Pato Branco/PR, 2021. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/735>

DE JESUS SOARES, Simaria. Pesquisa Científica: Uma abordagem sobre o método qualitativo. **Revista Ciranda**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 1–13, 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/ciranda/article/view/314>. Acesso em: 1 mar. 2026.

FRAZÃO, Leide Vânia Vieira Duarte; NAKAMOTO, Paula Teixeira. **Gamificação e sua aplicabilidade no Ensino Médio: uma revisão sistemática da literatura**. Research, Society and Development, v. 9, n. 8, e141985235, 2020 (CC BY 4.0) | ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i8.5235>

PAES, Jamenson Alan Pereira da Silva; SILVA, Elizabete Paes dos Santos; GOMES, Laura Jane. **Educação ambiental e ludicidade: aprendizagem ativa na educação básica**. *Revista Educação Ambiental em Ação*, [s. l.], n. 87, 2025.

RODRIGUES, Vânia. **O lúdico na psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil**. Artigo de conclusão de curso de Graduação em Psicopedagogia, sob a orientação da Profª Márcia Paiva de Oliveira. Universidade Federal da Paraíba – João Pessoa, 2016.

SEO, CMP.; GUIMARÃES JÚNIOR, JC.; CARVALHO, A. dos SM de . A importância das atividades lúdicas psicopedagógicas com crianças de 0 a 3 anos – uma revisão teórica. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, [S. l.], v. 1, pág. e5311124468, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v1i1.24468. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/24468>. Acesso em: 23 abr. 2024.

Submissão: 05/03/2026. **Aprovação:** 06/07/2026. **Publicação:** 31/08/2026.