

A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM: UMA PRÁTICA DE INCLUSÃO

Luis Felipe Alves Andrade¹, Thais Faustino Bezerra²

Resumo: A ludicidade é uma ferramenta de aprendizagem e inclusão, cheia de possibilidades no Atendimento Educacional Especializado (AEE), principalmente para educandos com autismo e discalculia no ambiente escolar. A ludicidade permite aos educandos desenvolver, de modo exitoso, suas potencialidades, indo além de suas dificuldades. Desse modo, faz-se necessário, no ambiente escolar baseado na inclusão e na aprendizagem, o uso da ludicidade como recurso de apoio aos estudantes com autismo e discalculia. Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo relatar uma prática lúdica, estudando os conteúdos de Matemática, adição e subtração. O presente é baseado no projeto do Atendimento Educacional Especializado (AEE), em uma escola pública localizada no município de Abaiara-CE. Além disso, caracteriza-se como uma breve revisão da literatura a partir de autores relacionados ao tema de estudo. Este estudo foi realizado no presente ano de 2025, com um estudante com autismo e discalculia. O projeto encontra-se em andamento. O aluno apresentou dificuldade nessa parte da Matemática. Desse modo, foi trabalhado a partir do jogo da memória, jogo do copo e jogo desamassando, os quais envolviam o conteúdo. A partir da ludicidade adotada com o aluno, foi possível que o estudante melhorasse a aprendizagem, bem como desenvolvesse habilidades como a atenção, a coordenação motora e o raciocínio lógico, por exemplo. Em suma, a ludicidade, de acordo com os jogos citados neste trabalho, promoveu a aprendizagem do estudante em relação aos conteúdos de Matemática, bem como auxiliou na inclusão deste aprendiz.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Inclusão. Jogos. Ludicidade.

Agradecimentos:

EEMTI BELARMINO LINS DE MEDEIROS

¹ EEMTI Belarmino Lins de Medeiros, email: cantinhodadislexia@gmail.com

² EEMTI Belarmino Lins de Medeiros, email: thaisfaustino00@gmail.com