

Jogos e contos infantis na educação inclusiva: estratégias para o desenvolvimento cognitivo de crianças com Autismo

Children's games and stories in inclusive education: strategies for the cognitive development of children with Autism

Juegos y cuentos infantiles en la educación inclusiva: estrategias para el desarrollo cognitivo de niños con Autismo

DOI: 10.54033/cadpedv23n1-206

Originals received: 12/15/2025

Acceptance for publication: 1/12/2026

Ise Helena Miguel de Oliveira Vieira

Mestranda em Ensino de Ciências

Instituição: Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Universidade Estadual de Goiás (PPEC – UEG)

Endereço: Anápolis, Goiás, Brasil

E-mail: isehelena.v@gmail.com

Clodoaldo Valverde

Doutorado em Física

Instituição: Universidade Estadual de Goiás, Universidade Paulista (UNIP)

Endereço: Anápolis, Goiás, Brasil

E-mail: valverde@ueg.br

RESUMO

Este artigo aborda a utilização de contos infantis e jogos educativos como estratégias inclusivas, com foco no desenvolvimento cognitivo de crianças com dificuldades de aprendizagem e autistas. O problema que motivou a pesquisa é a necessidade de recursos pedagógicos criativos e acessíveis que favoreçam a aprendizagem significativa, especialmente no ensino de conceitos matemáticos básicos e no fortalecimento de habilidades sociais e emocionais. O objetivo central foi elaborar e analisar materiais didáticos — dois livros infantis e jogos lúdicos — que pudessem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, integrando aspectos culturais locais e princípios da educação inclusiva. A metodologia qualitativa, fundamentada em Lakatos, envolveu a criação progressiva de contos, roteiros de atividades e jogos, com sucessivos ajustes a partir da análise prática. Os resultados evidenciam que a articulação entre literatura infantil, ludicidade e matemática contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas, como

raciocínio lógico, memória e atenção, além de promover socialização, autoestima e cooperação. Conclui-se que contos e jogos constituem recursos pedagógicos eficazes para potencializar aprendizagens em contextos inclusivos, alinhando-se às perspectivas teóricas de Vygotsky e Mantoan e fortalecendo a construção de uma escola mais participativa e equitativa.

Palavras-chave: Educação Inclusiva. Jogos. Contos Infantis. Aprendizagem. Matemática.

ABSTRACT

This article addresses the use of children's stories and educational games as inclusive strategies, focusing on the cognitive development of children with learning difficulties and autism. The research problem lies in the need for creative and accessible pedagogical resources that foster meaningful learning, particularly in teaching basic mathematical concepts and strengthening social and emotional skills. The main objective was to design and analyze didactic materials — two children's books and playful games — that could support the teaching-learning process by integrating local cultural aspects and the principles of inclusive education. The qualitative methodology, based on Lakatos, involved the progressive creation of stories, activity guides, and games, with continuous adjustments derived from practical analysis. The results show that the articulation between children's literature, playfulness, and mathematics contributes to the development of cognitive skills such as logical reasoning, memory, and attention, while also promoting socialization, self-esteem, and cooperation. It is concluded that stories and games are effective pedagogical resources to enhance learning in inclusive contexts, aligning with the theoretical perspectives of Vygotsky and Mantoan and strengthening the construction of a more participatory and equitable school.

Keywords: Inclusive Education. Games. Children's Literature. Learning. Mathematic.

RESUMEN

Este artículo aborda el uso de cuentos infantiles y juegos educativos como estrategias inclusivas, con énfasis en el desarrollo cognitivo de niños con dificultades de aprendizaje y autismo. El problema que motivó la investigación es la necesidad de recursos pedagógicos creativos y accesibles que favorezcan un aprendizaje significativo, especialmente en la enseñanza de conceptos matemáticos básicos y en el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales. El objetivo central fue elaborar y analizar materiales didácticos — dos libros infantiles y juegos lúdicos — que pudieran apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando aspectos culturales locales y los principios de la educación inclusiva. La metodología cualitativa, basada en Lakatos, implicó la creación progresiva de cuentos, guías de actividades y juegos, con ajustes sucesivos a partir del análisis práctico. Los resultados muestran que la articulación entre literatura infantil, ludicidad y matemáticas contribuye al desarrollo de competencias cognitivas, como el razonamiento lógico, la memoria y la atención, además de promover la socialización, la autoestima y la

cooperación. Se concluye que los cuentos y los juegos constituyen recursos pedagógicos eficaces para potenciar los aprendizajes en contextos inclusivos, en consonancia con las perspectivas teóricas de Vygotsky y Mantoan y fortaleciendo la construcción de una escuela más participativa y equitativa.

Palabras clave: Educación Inclusiva. Juegos. Cuentos Infantiles. Aprendizaje. Matemática.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos matemáticos e os contos infantis configuram-se como estratégias pedagógicas significativas para a educação inclusiva, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças. Fundamentada em Vygotsky (2007), esta abordagem reconhece que a aprendizagem ocorre em contextos sociais mediados por ferramentas culturais, como jogos e narrativas, que facilitam a internalização de conceitos abstratos e estruturam o pensamento matemático. Os contos infantis, segundo Bruner (1996), potencializam habilidades linguísticas e cognitivas, auxiliando na compreensão sequencial e temporal, aspectos desafiadores para muitos alunos com deficiência. A produção deste material pedagógico se justifica pela necessidade de tornar o ensino mais acessível, inclusivo e significativo, especialmente para crianças com dificuldades de aprendizagem. Apoiada nas contribuições de Mantoan (2003), a proposta assume a diferença como princípio organizador do ensino, articulando currículos flexíveis e práticas diversificadas para garantir o acesso e a permanência escolar. Assim, jogos e literatura infantil emergem como instrumentos capazes de superar barreiras de aprendizagem, ampliar a participação dos estudantes e consolidar práticas inclusivas que promovem uma cultura escolar mais equitativa e acessível.

1.1 OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é elaborar e analisar contos infantis e jogos educativos como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento

cognitivo de crianças com dificuldades de aprendizagem no contexto autista. Como objetivos específicos, pretende-se:

1. Criar materiais narrativos que integrem conteúdos matemáticos e valores socioemocionais;
2. Desenvolver jogos educativos que reforcem habilidades cognitivas e matemáticas de forma lúdica;
3. Validar o potencial pedagógico desses recursos a partir de sua aceitabilidade;
4. Contribuir para a promoção de práticas inclusivas que ampliem a participação e a aprendizagem significativa dos alunos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este artigo fundamenta-se nas contribuições de Lev Vygotsky e Maria Teresa Mantoan, cujas teorias oferecem suporte à compreensão do desenvolvimento infantil e à promoção da educação inclusiva. A perspectiva histórico-cultural de Vygotsky destaca a aprendizagem como processo social e mediado, no qual a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) se constitui como espaço privilegiado para a construção do conhecimento, evidenciando que, com a mediação adequada, todos os estudantes podem avançar em suas aprendizagens. Em diálogo com essa concepção, Mantoan sustenta que a ludicidade e a criatividade são fundamentais para o desenvolvimento integral, defendendo que jogos e atividades lúdicas, quando intencionalmente planejados, favorecem a imaginação, a resolução de problemas e a construção de significados. No mesmo sentido, Kishimoto (1997) e Lorenzato (2006) ressaltam o papel estruturante do brincar e do jogo, que, além de apoiar a aprendizagem de conceitos matemáticos, desenvolve linguagem, pensamento, socialização e autonomia. Ao articular contos infantis e jogos matemáticos, esta abordagem propõe um ambiente educativo mais inclusivo e significativo, capaz de consolidar conteúdos como adição e números pares/ímpares de maneira contextualizada. Essa proposta também se alinha às diretrizes da BNCC (Brasil, 2018), que preconiza uma formação integral dos estudantes, contemplando

dimensões cognitivas, emocionais, sociais e culturais, e reafirma o papel do professor como mediador essencial no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, as teorias de Vygotsky e Mantoan convergem para uma compreensão da criança como sujeito ativo, criativo e capaz de aprender de modo prazeroso e profundo, sobretudo quando apoiada por práticas pedagógicas planejadas, flexíveis e sensíveis às suas especificidades, como no caso de crianças com Transtorno do Espectro Autista.

3 METODOLOGIA

Este estudo seguiu uma abordagem qualitativa, fundamentada nos princípios metodológicos de Lakatos (2021), com o objetivo de investigar e desenvolver recursos pedagógicos inclusivos capazes de apoiar o processo de aprendizagem de crianças com dificuldades cognitivas. A pesquisa priorizou a integração entre literatura infantil e jogos educacionais, concebidos como instrumentos de mediação didática aplicáveis por professores, pais e responsáveis. O percurso metodológico foi estruturado em etapas sucessivas. Inicialmente, realizou-se uma análise dos conteúdos matemáticos a serem contemplados, com destaque para a adição e a diferenciação entre números pares e ímpares, a fim de alinhar os materiais às competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Em seguida, foram selecionados temas contextualizados na realidade sociocultural de Rubiataba-GO, aproximando as narrativas do universo dos alunos e fortalecendo o vínculo com a comunidade.

A segunda etapa correspondeu à elaboração de livros infantis, desenvolvidos com narrativas acessíveis e ilustrações atrativas, visando estimular a compreensão leitora, a imaginação e a aprendizagem dos estudantes. Posteriormente, foram criados jogos educacionais de caráter lúdico e colaborativo, projetados para fomentar o raciocínio lógico, a memória, a interação social e a promoção da inclusão.

Como etapa complementar, elaboraram-se atividades diversificadas, tais como caça ao tesouro, palavras cruzadas e caça-palavras. Essas propostas buscaram reforçar os conteúdos trabalhados nos contos e jogos, ao mesmo

tempo em que ampliaram as oportunidades de leitura, interpretação textual e prática matemática. Tais atividades foram planejadas de modo a possibilitar sua aplicação tanto no ambiente escolar quanto no familiar, garantindo maior alcance e flexibilidade pedagógica.

A integração entre ludicidade, contexto local e práticas inclusivas constituiu o eixo central da metodologia, permitindo aproximar os alunos das narrativas por meio de personagens inspirados em figuras reconhecidas da comunidade. Esse recurso favoreceu o sentimento de pertencimento e ampliou as oportunidades de aprendizagem, contribuindo para a reflexão, o desenvolvimento do senso crítico e a promoção da interação social, aspectos essenciais na perspectiva da educação inclusiva.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As histórias propostas foram cuidadosamente adaptadas ao universo infantil, de forma a garantir acessibilidade e aprendizagem, mas preservam em seus personagens referências a figuras reais que marcaram presença na cidade de Rubiataba nas décadas de 1970 e 1980. Esses personagens, inspirados em indivíduos que contribuíram para a vida comunitária e afetiva local, buscam estabelecer um elo entre o passado e o presente, valorizando a memória coletiva e fortalecendo o sentimento de pertencimento entre os alunos.

Espera-se, assim, que as narrativas, além de promoverem o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, atuem também como um recurso de preservação cultural, celebrando e ressignificando a memória de pessoas notáveis que deixaram marcas significativas na história da cidade. Dessa maneira, as histórias cumprem uma dupla função: potencializar aprendizagens de caráter inclusivo e, simultaneamente, manter viva a essência de quem moldou experiências afetivas e educativas em diferentes gerações.

4.1 PRIMEIRO LIVRO: AS AVENTURAS DE ZÉ TUIA E PERNINHA DE PAU

O primeiro produto desenvolvido foi o conto "As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau" (ver Figura 1), elaborado com base nas características culturais, sociais e linguísticas do município de Rubiataba (GO). A narrativa retrata a amizade entre dois meninos; Zé Tuia e Perninha de Pau; que partem em uma aventura para colher frutas no pomar e, posteriormente, organizam-nas para preparar uma salada. Durante a atividade, as personagens realizam a contagem das frutas colhidas, introduzindo de forma lúdica conceitos básicos de adição.

O enredo foi cuidadosamente estruturado com o objetivo de facilitar a identificação dos alunos com os personagens e com o contexto local. Dessa forma, busca-se não apenas promover a aprendizagem matemática, mas também valorizar a cultura regional, favorecer a inclusão escolar e fortalecer o senso de pertencimento dos estudantes ao meio em que vivem. A utilização de elementos do cotidiano e de figuras conhecidas da comunidade visa proporcionar maior engajamento e significado ao processo de ensino-aprendizagem, especialmente para crianças com dificuldades cognitivas ou que necessitam de estratégias pedagógicas diferenciadas.

Figura 1. Capa do primeiro livro

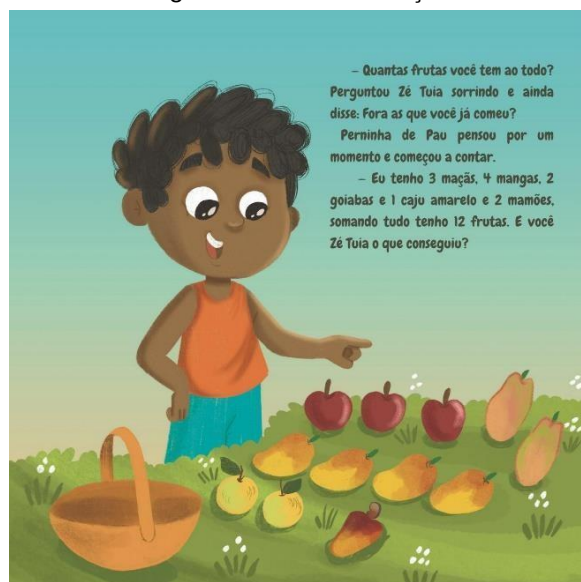


Fonte: Autora 2025

O livro *As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau* foi desenvolvido como uma ferramenta pedagógica voltada ao ensino de Matemática e à promoção da inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem, em especial o autismo. A construção dos personagens e do enredo foi inspirada em elementos do cotidiano local, visando estabelecer uma conexão imediata, afetiva e cultural com os estudantes. Zé Tuia e Perninha de Pau foram figuras históricas da cidade de Rubiataba (GO) na década de 1970, cujas aventuras marcaram a memória coletiva da comunidade. No conto, os personagens são representados de forma lúdica e fictícia como dois amigos que vivem juntos uma experiência divertida de colheita de frutas em um pomar; cenário familiar e facilmente reconhecível pelas crianças da região.

Ao longo da narrativa, os protagonistas coletam diferentes tipos de frutas e realizam atividades de contagem, organização e classificação, proporcionando aos alunos oportunidades de explorar conceitos matemáticos fundamentais, como noção de quantidade, comparação numérica e operações básicas, especialmente a adição, ver Figura 02.

Figura 2. usando a adição



Fonte: Autora 2025

Essas situações são apresentadas de forma interativa e lúdica, favorecendo o conhecimento dos estudantes e a aprendizagem significativa.

A elaboração do livro está ancorada nos pressupostos da teoria histórico-cultural de Lev Vygotsky, segundo a qual o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio da mediação social e cultural. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal orientou a estruturação das atividades propostas na história, com foco na mediação pedagógica como elementos fundamental para que o aluno avance em seu processo de aprendizagem. Conforme afirma Vygotsky (1991), “aquilo que a criança é capaz de fazer hoje com auxílio, será capaz de fazer sozinha amanhã”, destacando a importância da orientação do adulto e da colaboração entre pares.

A ambientação do enredo em cenários reais da cidade de Rubiataba reforça a relevância de práticas educativas que valorizem o território, a memória afetiva e os vínculos sociais como elementos motivadores para o aprendizado. Nesse contexto, atividades simples e tradicionais, como rabiscar no chão com uma varinha, uma brincadeira típica da infância, assumem papel significativo na construção de experiências lúdicas e significativas, ver Figura 03. Dessa forma, o livro ultrapassa o caráter literário e assume papel formativo, ao articular leitura, interpretação, socialização e o desenvolvimento de conceitos matemáticos como adição e identificação de números.

Figura 3. interpretação



Fonte: Autora 2025

O objetivo central do material é oferecer uma narrativa que, ao mesmo tempo em que entretém, contribua com o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, sobretudo aquelas com dificuldades de aprendizagem. A proposta visa promover a participação de todos os alunos em atividades pedagógicas significativas, reforçando a importância da inclusão como um valor a ser cultivado no cotidiano escolar e como prática efetiva de valorização da diversidade.

4.2 PRIMEIRO JOGO: FRUTAS COLORIDAS E OS NÚMEROS MÁGICOS

Como complemento à proposta pedagógica do livro *As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau*, foi desenvolvido o jogo educativo *Frutas Coloridas e os Números Mágicos*, voltado a alunos autistas, veja Figura 04. O objetivo central do jogo é promover o desenvolvimento de habilidades matemáticas básicas, especialmente a adição, de maneira lúdica, acessível e inclusiva, respeitando o ritmo e as especificidades de aprendizagem de cada estudante.

O jogo consiste em um baralho de cartas ilustradas com diferentes tipos de frutas e números, favorecendo a associação entre imagens familiares e conceitos matemáticos.

Figura 4. Jogo Frutas coloridas e os números mágicos



Fonte: Autora 2025

A construção do jogo foi marcada por um processo de tentativa e aprimoramento, no qual foram identificadas limitações e ajustadas as estratégias pedagógicas, com base na observação direta das necessidades dos alunos com dificuldades de aprendizagem. Esse percurso evidencia a importância da flexibilidade, da escuta ativa e da constante avaliação na elaboração de materiais didáticos inclusivos. Na perspectiva da educação inclusiva, a elaboração de recursos pedagógicos deve contemplar não apenas os conteúdos curriculares, mas também aspectos como acessibilidade, clareza visual, estímulo à autonomia e à interação social.

A versão final do jogo, portanto configura-se não apenas como instrumento de ensino, mas como resultado de uma prática investigativa fundamentada no compromisso com a qualidade das intervenções pedagógicas.

O processo de construção e aprimoramento do jogo revelou a importância da flexibilidade e da constante avaliação na elaboração de materiais didáticos destinados a crianças com dificuldades de aprendizagem. As sucessivas tentativas na elaboração permitiram identificar limitações e necessidades específicas, conduzindo à criação de um produto mais adequado.

Entre as habilidades desenvolvidas com a utilização do jogo, destacam-se: contagem, reconhecimento numérico, associação quantidade-número, raciocínio lógico, atenção, memória e planejamento. Além disso, a dinâmica lúdica favorece o respeito às regras, a socialização e a construção coletiva do conhecimento. Conforme propõe Vygotsky (1991), o desenvolvimento cognitivo ocorre a partir da interação social, e o jogo é uma forma privilegiada de mediação na Zona de Desenvolvimento Proximal, possibilitando a internalização de habilidades com o apoio de pares ou mediadores mais experientes. A atividade descrita contribui para o desenvolvimento de competências previstas na **BNCC (2017)**, como a resolução e elaboração de problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, bem como o uso de fatos básicos da adição e multiplicação para o cálculo mental. O caráter lúdico do jogo cria um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e menos intimidador, favorecendo especialmente crianças com dificuldades, ao manter a motivação e o interesse. Além disso, a participação de múltiplos jogadores estimula a cooperação, a

comunicação e o fortalecimento de habilidades sociais e afetivas, aspectos essenciais para a efetivação da inclusão escolar.

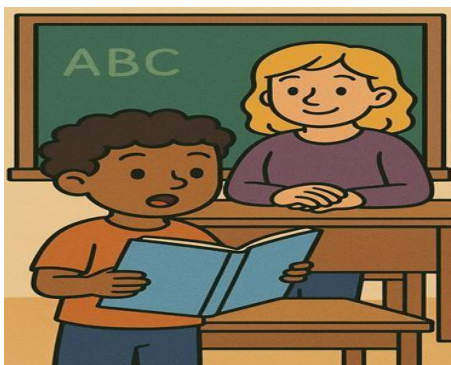
4.3 PRIMEIRO ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Além da elaboração do livro *As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau*, foi desenvolvido um roteiro de atividades pedagógicas complementares, diretamente contextualizadas com a narrativa, com o objetivo de ampliar e reforçar os conteúdos trabalhados. As atividades incluem interpretação de texto, contagem das frutas colhidas no pomar pelos personagens, palavras cruzadas, caça ao tesouro de frutas, caça-palavras e exercícios de adição, entre outras propostas. Essas ações oportunizam a prática de diversas habilidades cognitivas, sociais e linguísticas, promovendo uma aprendizagem mais significativa e acessível.

4.4 ATIVIDADE 01 – LEITURA COLETIVA OU DRAMATIZADA

A primeira atividade propõe a leitura coletiva, compartilhada ou dramatizada do conto, realizada pelo professor, conforme Figura 05. Essa proposta favorece o desenvolvimento da escuta ativa, da atenção e da oralidade, além de permitir a estimulação sensorial por meio de entonação vocal, gestos, expressões faciais e, se possível, recursos visuais e sonoros.

Figura 5. Leitura compartilhada



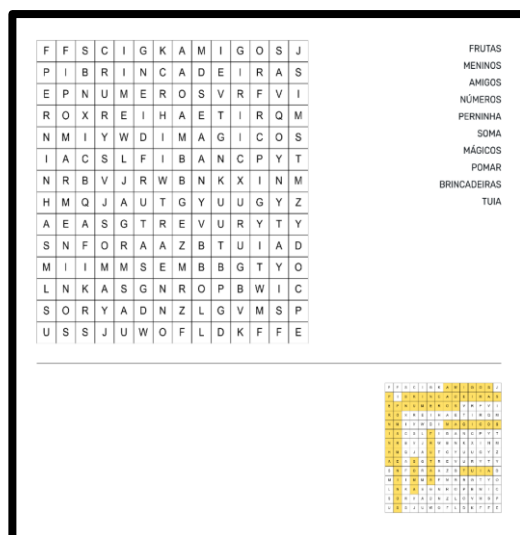
Fonte: Autora 2025

4.5 ATIVIDADE 02 – RECONTO DA HISTÓRIA E CAÇA-PALAVRAS

A segunda atividade propõe o reconto da história, oral ou escrito, incentivando a ória, a criatividade e a autonomia dos alunos.

Também é incluído um caça-palavras, Figura 06, que trabalha vocabulário, reconhecimento visual, atenção e associação simbólica, sendo especialmente eficaz para crianças em processo de alfabetização ou com dificuldades na leitura.

Figura 6. Caça palavras envolvendo palavras do livro



Fonte: Autora 2025

4.6 ATIVIDADE 03 – SALADA DE FRUTAS, PALAVRAS CRUZADAS E CAÇA PALAVRAS

A terceira atividade envolve a organização de uma “salada de frutas” simbólica, veja Figura 07, que estimula a contagem, a organização e a classificação dos elementos (frutas), reforçando os conceitos trabalhados no conto. Associadas a essa prática, são propostas também palavras cruzadas e um caça ao tesouro de frutas, que desenvolvem raciocínio lógico, memória e associação entre texto e imagem. Tais atividades favorecem a construção do conhecimento de maneira lúdica, promovendo a interação entre os pares e contribuindo para um ambiente inclusivo e cooperativo.

Figura 7. Salada de frutas

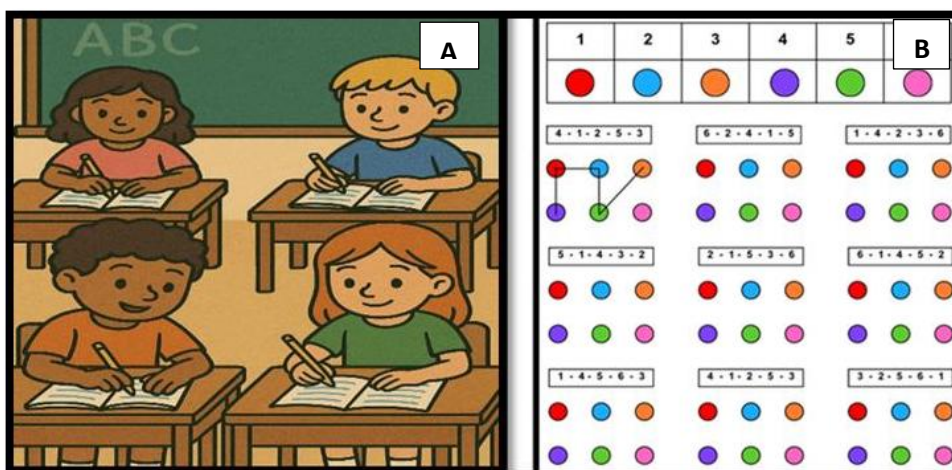


Fonte: Autora 2025

4.7 ATIVIDADE 04- DESENHO E CORES: EXPRESSÃO ARTÍSTICA

Na sequência, a Atividade 04 propõe que os alunos façam desenhos livres e coloridos com base na narrativa vivenciada e ligue as cores, veja Figura 8A e B, estimulando a expressão artística e a interpretação pessoal da história. Essa atividade promove a criatividade, a coordenação motora e o pensamento simbólico, ao mesmo tempo em que valoriza a visão individual de cada criança sobre os acontecimentos do conto. Veja a Figura 8A, que ilustra uma das produções realizadas a partir dessa atividade.

Figura 8. Desenho artístico e ligação das cores aos números correspondentes



Fonte: Autora 2025

Essas atividades têm como objetivo estimular a atenção, a concentração e o raciocínio lógico das crianças. Práticas lúdicas como desenhar, pintar e ligar, contribuem significativamente para o desenvolvimento da coordenação motora fina e da percepção visual, habilidades essenciais para o processo de aprendizagem em sua totalidade. Além disso, essas atividades favorecem a organização do pensamento, promovendo momentos de foco e expressão criativa.

4.8 ATIVIDADE 05 – CAÇA AO TESOIRO DAS FRUTAS

A Atividade 05 propõe um conjunto de desafios interativos que visam desenvolver o raciocínio lógico, a coordenação motora e o repertório temático das crianças, com base em elementos do universo alimentar e cultural familiar. Entre as tarefas, estão, o Caça ao tesouro das frutas, Figura 9, estimula a percepção, a atenção e a mobilidade, além de reforçar conceitos de localização e associação visual;

Figura 9. Caça ao tesouro



Fonte: Autora 2025

4.9 ATIVIDADE 06 – JOGO- EXPLICAÇÃO DAS REGRAS DO JOGO “FRUTAS COLORIDAS E OS NÚMEROS MÁGICOS” MAIS UM CAÇA-PALAVRAS

A Atividade 06 foi elaborada com o intuito de aprofundar o entendimento e o envolvimento dos alunos na dinâmica proposta pelo jogo educativo, por meio da explicação detalhada de suas regras. Além disso, a atividade inclui um caça-palavras temático, que reforça o vocabulário e a atenção visual dos estudantes. A aplicação combinada do jogo "Frutas Coloridas e os Números Mágicos" e do caça- palavras representa uma estratégia lúdica eficaz que contribui para o fortalecimento do raciocínio lógico, da atenção, da memória e da capacidade de resolver problemas em contextos variados. Essa abordagem favorece o engajamento dos alunos e promove aprendizagens significativas em diferentes domínios do conhecimento.

4.10 SEGUNDO LIVRO: UM MENINO CHAMADO LÁZARO E OS NÚMEROS MÁGICOS

O segundo livro desenvolvido no âmbito desta pesquisa tem como foco a aprendizagem matemática de forma lúdica e inclusiva, explorando os conceitos de números pares e ímpares por meio de uma narrativa inspirada em uma figura histórica de Rubiataba-GO. A história apresenta um protagonista inicialmente resistente à matemática, que, ao encontrar os “Números Mágicos” em uma floresta encantada, transforma-se em guardião desses conceitos, vivenciando experiências que estimulam raciocínio lógico, imaginação e criatividade. A proposta visa desmistificar a matemática, tornando-a acessível e prazerosa, integrando-a ao cotidiano infantil por meio de elementos simbólicos, personagens e ações narrativas. Fundamentada em Vygotsky (1991), a leitura literária é entendida como mediadora do desenvolvimento cognitivo e social, ampliando o repertório linguístico e favorecendo a construção de significados. Paralelamente, os princípios de Mantoan (2003) orientam a perspectiva inclusiva, defendendo práticas pedagógicas flexíveis e respeitosas às diferenças individuais, garantindo a participação de todos os estudantes. Nesse contexto, o

livro contribui não apenas para a compreensão de conceitos matemáticos básicos, mas também para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, além de reforçar o sentimento de pertencimento e ampliar o repertório cultural dos alunos. Ao unir contos infantis e matemática em um ambiente simbólico e contextualizado, a obra fortalece a inclusão, promove aprendizagens significativas e consolida o papel das histórias como mediadoras do conhecimento escolar.

4.11 SEGUNDO JOGO: CORRIDA DIVERTIDA DOS NÚMEROS PARES E ÍMPARES

O jogo pedagógico “Corrida Divertida dos Números Pares e Ímpares” foi desenvolvido para consolidar, de forma lúdica e contextualizada, os conceitos matemáticos apresentados no segundo livro do projeto, integrando literatura infantil e matemática. A dinâmica consiste em conduzir o personagem principal até a “floresta mágica” por meio de um tabuleiro, no qual as crianças resolvem desafios envolvendo números pares e ímpares, avançando casas e recebendo estímulos positivos por sua participação. A proposta favorece o desenvolvimento de múltiplas habilidades cognitivas e sociais, como a identificação e classificação de números, raciocínio lógico, tomada de decisões, autonomia, cooperação e respeito às regras. Ao utilizar a narrativa do livro como fio condutor, o jogo torna-se mais significativo, fortalecendo a aprendizagem mediada pelo brincar, conforme propõe Vygotsky (1991). O caráter inclusivo do jogo possibilita sua adaptação a diferentes contextos, incluindo o Atendimento Educacional Especializado (AEE), respeitando os ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos. Além disso, foram elaboradas atividades complementares — como leitura compartilhada, palavras cruzadas, caça-palavras e marcação de números pares e ímpares — para reforçar conceitos e ampliar habilidades de leitura, interpretação, atenção visual, raciocínio lógico e ampliação de vocabulário. Essa proposta está alinhada à BNCC (2017) e aos princípios da educação inclusiva, oferecendo práticas pedagógicas lúdicas, significativas e acessíveis que

promovem o desenvolvimento integral dos estudantes e a consolidação de competências essenciais para sua formação.

4.12 2º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Dando continuidade à proposta pedagógica, foi elaborado um roteiro de atividades com propostas contextualizadas a partir da narrativa do livro trabalhado. Entre as atividades desenvolvidas, destacam-se: leitura compartilhada, palavras cruzadas, caça-palavras e marcação de números pares e ímpares. Todas essas atividades foram concebidas de forma integrada, visando favorecer a construção de conhecimentos por meio de práticas lúdicas, significativas e acessíveis a todos os alunos.

4.13 ATIVIDADE 01 – LEITURA COMPARTILHADA DO LIVRO

Nessa proposta, cada aluno é convidado a ler uma página do livro, promovendo a participação coletiva e o envolvimento com o enredo. Contribuições para crianças com deficiência: a leitura pode ser realizada com apoio de recursos multissensoriais, como gestos, imagens, sons e cores vibrantes, promovendo estimulação sensorial e favorecendo a atenção e dos estudantes com deficiência. Desta forma, integrar as habilidades de Língua Portuguesa ao lúdico não apenas potencializa o aprendizado formal, mas também promove o desenvolvimento de competências socioemocionais, ampliando as condições para que o aluno se torne protagonista de sua aprendizagem.

4.14 ATIVIDADE 02 – PALAVRAS CRUZADAS

As palavras cruzadas elaboradas a partir do conto têm como objetivo reforçar a compreensão textual e desenvolver habilidades de leitura, escrita e análise linguística. Adaptáveis para crianças com deficiência, podem incluir imagens de apoio, letras móveis e mediação pedagógica, estimulando

linguagem oral e escrita, atenção e colaboração entre os alunos. A atividade contempla diversas habilidades previstas na BNCC (2017), como localizar e inferir informações em textos, identificar assuntos, ampliar o vocabulário e reconhecer grafias corretas. Quando trabalhadas em contextos lúdicos, essas competências tornam-se mais significativas, permitindo que o aprendizado se conecte à realidade e à imaginação infantil. Assim, valoriza-se não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também as dimensões afetiva e social do processo educativo.

4.15 ATIVIDADE 03 – MARCAÇÃO DE NÚMEROS PARES E ÍMPARES

Essa atividade tem como foco a identificação e classificação de números pares e ímpares, permitindo aos alunos explorarem regularidades numéricas por meio de estratégias variadas e visuais. Essa proposta favorece a organização do pensamento e o raciocínio lógico, especialmente para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

4.16 ATIVIDADE 04 – CRUZADA MATEMÁTICA E CAÇA PALAVRAS

Esta atividade foi elaborada com o intuito de reforçar a escrita dos numerais e o reconhecimento visual dos números, por meio de desafios lúdicos como palavras cruzadas e caça-palavras temáticos. As propostas favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico, da ortografia e da familiarização com o sistema de numeração decimal.

5 CONCLUSÃO

Os materiais pedagógicos desenvolvidos, compostos por livros infantis, jogos e atividades lúdicas, representam uma importante contribuição para o processo de aprendizagem de crianças com dificuldades. O objetivo geral deste trabalho é integrar contos infantis com jogos e atividades complementares, promovendo uma abordagem mais envolvente, acessível e eficaz para melhorar

a aprendizagem das crianças. Ao unir narrativa, ludicidade e conteúdos pedagógicos, especialmente da matemática, busca-se facilitar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos, de forma prazerosa e significativa.

Ao integrar elementos da cultura local com conteúdos escolares, essas propostas tornam-se mais próximas da realidade dos alunos, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo o sentimento de pertencimento. Além disso, ao estimular a imaginação, o raciocínio lógico e a interpretação, os materiais favorecem o desenvolvimento de habilidades essenciais para o aprendizado. Para as crianças que enfrentam dificuldades, o uso do lúdico e da narrativa como ferramenta pedagógica facilita a compreensão de conceitos abstratos, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprender. Dessa forma, os materiais contribuem diretamente para práticas pedagógicas mais humanizadas, inovadoras e acolhedoras, que reconhecem e potencializam as capacidades de todas as crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: 2017. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 22 abr. 2025.

Bruner, J. S. (1996). **A narrativa: caminho para a construção da realidade**. Vozes.

LAKATOS, Eva M. Fundamentos de Metodologia Científica. 9 ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2021. E-book. pág.93. ISBN 9788597026580. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597026580/>. Acesso em: 16 jun. 2025.

LORENZATO, S. Laboratório de Ensino de matemática e materiais manipuláveis. In: LORENZATO, S. (Org.). O Laboratório de Ensino de matemática na formação de professores. Campinas, SP: Autores Associados, 2006. (Coleção formação de professores). Disponível em: chromeextension://efaidnbmninnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ifrs.edu.br/bento/wp-content/uploads/sites/13/2019/12/Apresenta%C3%A7%C3%A3o-do-livro_O-laborat%C3%B3rio-de-ensino-de-matem%C3%A1tica.pdf. Acesso em: 05 jun. 2025

KISHIMOTO, Tizuko M. O Brincar e suas Teorias. Porto Alegre: +A Educação - Cengage Learning Brasil, 2011. E-book. pág.57. ISBN 9788522113965. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522113965/>. Acesso em: 16 jun. 2025.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Pioneira, 1997. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmninnnibpcajpcglclefindmkaj/https://unigra.com.br/arquivos/jogo,-brinquedo,-brincadeira-e-a-educacao-.pdf?srsId=AfmBOoqY4sn3UskZ1lteqz73YRnXDzsyIKzsJCQ5EGR9j62G9ZOX6qh6>. Acesso em: 05 jun. 2025

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2003. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmninnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/INCLUS%C3%83O-ESCOLARMaria-Teresa-Egl%C3%A9r-Mantoan-Inclus%C3%A3o-Escolar.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2025.

MANTOAN, Lino de . A ludicidade na educação/; desafios e possibilidades. Editora Cortez, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. Tradução de José Cipolla Neto, Luiz Sérgio de Souza. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em:

chrome-
extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUI VOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntosacad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 10 mai. 2025.

VYGOTSKY, L. S. (2007). **Pensamento e linguagem**. Editora Martins Fontes.

SMOLE, Kátia S.; DINIZ, Maria I. Ler, escrever e resolver problemas . Porto Alegre: ArtMed, 2002. E-book. pág.100. ISBN 9788536311920. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536311920/>. Acesso em: 16 jun. 2025.