



Do conceito à prática: licenciandos do IFCE Crateús e produção de jogos educativos para inclusão

From concept to practice: IFCE Crateús undergraduate students and the development of educational games for inclusion

Sara Samyla da Silva Lucas¹
Cibelle Eurídice Araújo Torres²

Resumo: A educação inclusiva é um tema de crescente importância no contexto educacional, pois busca garantir que os estudantes, independentemente de suas diferenças, tenham acesso à aprendizagem igualitária. Este artigo analisa a experiência dos licenciandos do IFCE Crateús na criação de jogos educativos inclusivos, desenvolvidos na disciplina “Educação Inclusiva”. A proposta visa preparar futuros educadores para atuarem em contextos diversos, promovendo uma aprendizagem equitativa. Utilizou-se questionário online com licenciandos de Letras, Música e Geografia, além de revisão bibliográfica e consulta a documentos oficiais como a LDBEN (1996) e a PNEEPEI (2008). Os objetivos incluem compreender as percepções dos estudantes sobre os jogos e seus impactos na inclusão. Os resultados apontam que a produção dos jogos fortaleceu a formação e estimulou a criatividade dos licenciandos. Conclui-se que práticas colaborativas entre alunos e professores geram recursos pedagógicos eficazes para uma educação mais inclusiva.

Palavras-chave: Educação Inclusiva. Jogos Educativos. Formação de Professores. IFCE *campus* Crateús.

Abstract: Inclusive education has become increasingly significant in contemporary educational discourse, aiming to guarantee equitable learning opportunities for all students, regardless of their individual differences. This study explores the experiences of undergraduate students at IFCE Crateús in designing inclusive educational games as part of the “Inclusive Education” course. The initiative seeks to equip future educators with the skills necessary to navigate diverse learning environments and foster inclusive practices. Data were collected through an online questionnaire administered to students from the Literature, Music, and Geography programs, complemented by a literature review and analysis of official documents such as the LDBEN (1996) and PNEEPEI (2008). The study’s objectives include examining students’ perceptions of the games and assessing their impact on inclusive education. Findings suggest that the game development process enhanced pedagogical training and stimulated creativity among participants. The study concludes that collaborative efforts between students and instructors contribute to the creation of effective educational tools that support inclusive teaching practices.

Keywords: Inclusive Education. Educational Games. Teacher Training. IFCE *campus* Crateús.

1. Estudante de Licenciatura em Geografia (IFCE *campus* Crateús). E-mail: samylasara@yahoo.com. [ORCID](#)

2. Mestre em Teologia com linha de pesquisa em Educação com Infância e Juventude pela Faculdade EST/UFRGS. Professora de Libras e Educação Inclusiva (IFCE *campus* Crateús). E-mail: cibelle.araujo@ifce.edu.br. [ORCID](#)

Introdução

A educação inclusiva é um tema de crescente importância no contexto educacional contemporâneo, uma vez que busca garantir que todos os estudantes, independentemente de suas diferenças, tenham acesso ao aprendizado de forma equitativa e significativa. A utilização de práticas lúdicas, como a confecção de jogos educativos, tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover a inclusão, facilitando a interação e a aprendizagem entre alunos com diferentes habilidades. No entanto, a implementação dessas práticas ainda enfrenta desafios, especialmente na formação de futuros educadores.

Este artigo explora a experiência dos licenciandos do Instituto Federal do Ceará (IFCE *campus* Crateús) na produção de jogos educativos inclusivos, abordando como essa atividade se insere na disciplina de Educação Inclusiva. O objetivo é compreender as percepções e os aprendizados dos alunos ao desenvolverem jogos que visam promover a inclusão no ambiente escolar.

Este estudo adotou uma abordagem qualitativa, buscando compreender as experiências e percepções dos licenciandos do IFCE *campus* Crateús em relação à produção de jogos educativos inclusivos na disciplina de Educação Inclusiva. Assim, os participantes da pesquisa foram licenciandos do IFCE *campus* Crateús, matriculados na disciplina de Educação Inclusiva, que estiveram envolvidos na criação de jogos durante o semestre letivo, sendo que o número de participantes foi determinado de acordo com a disponibilidade e interesse destes, buscando representar diferentes cursos de licenciatura.

O presente artigo se propõe a investigar como a experiência dos licenciandos na produção desses materiais pode impactar positivamente a inclusão e a prática pedagógica, contribuindo para uma educação mais equitativa e acessível, uma vez que sabe-se que esses materiais têm o potencial de auxiliar educadores que desejam promover a inclusão em suas aulas nas escolas comuns, além de compreender as percepções dos licenciandos sobre a confecção de jogos e os aprendizados dos alunos ao desenvolver jogos voltados à inclusão no ambiente escolar.

A relevância deste tema reside na necessidade de preparar futuros educadores para atuarem em contextos inclusivos, contribuindo para a formação de uma educação mais justa e acessível. Ao investigar a relação entre a criação de jogos educativos e a inclusão, este estudo pretende não apenas enriquecer o campo da educação inclusiva, mas também fornecer subsídios para a prática pedagógica dos licenciandos.

Metodologia

No processo metodológico foi realizada inicialmente uma pesquisa bibliográfica, com base em textos já publicados, de autores como Silva *et al.* (2021), Gil (2002), Gioca (2001), assim como documentos oficiais, incluindo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, 1996) e a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI, 2008), que forneceram dados relevantes sobre educação inclusiva e suas particularidades no contexto acadêmico, além de explorar como a utilização de jogos educativos podem influenciar esse processo. Após isso, foi realizada a coleta de dados por meio da utilização de um questionário on-line com 4 (quatro) perguntas abertas na plataforma Google Forms com 9 (nove) estudantes das licenciaturas: em Letras, Geografia e Música para explorar suas experiências, desafios e aprendizados durante o processo de produção dos jogos na disciplina de educação inclusiva. Os dados coletados foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo, permitindo identificar categorias e padrões nas respostas dos participantes. As transcrições dos questionários foram codificadas e categorizadas, buscando compreender as principais temáticas relacionadas à experiência de criar jogos inclusivos.

Referencial teórico

A educação inclusiva refere-se à prática de atender a todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou deficiências, em ambientes de aprendizagem comuns. Segundo O'Brien (2014), a inclusão é um direito fundamental, promovendo não apenas a igualdade de oportunidades, mas também o respeito à diversidade. Dessa forma, a educação inclusiva exige que as instituições educacionais adotem práticas e estratégias que garantam a participação plena de todos os alunos, criando um ambiente que valorize as diferenças. Souza e Machado (2019, p. 3) afirmam que “a Educação Inclusiva não se limita a receber alunos com deficiência na escola, mas antes compreende o acolhimento de todos os estudantes, independentemente de suas condições e/ou especificidades, sejam elas sociais, culturais, étnicas, cognitivas, físicas, entre outras” (Souza e Machado, 2019, p. 3).

A legislação brasileira, por meio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, Lei 9.394/96) e da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI, 2008), estabelece que o sistema educacional deve promover a inclusão e garantir o acesso, a permanência e a participação de todos os alunos, independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sensoriais. No entanto, para que esse direito se efetive, torna-se necessário que os professores estejam capacitados para criar e adaptar recursos pedagógicos que atendam à diversidade dos estudantes.

As práticas lúdicas, especialmente a utilização de jogos educativos, são ferramentas eficazes para engajar os alunos e facilitar o aprendizado. De acordo com Piaget (1976), o jogo é essencial para o desenvolvimento cognitivo das crianças, permitindo que elas explorem, experimentem e construam conhecimento de forma significativa. Os jogos educativos tornam o aprendizado mais dinâmico e acessível, contribuindo para a inclusão de alunos com diferentes estilos de aprendizagem. Santos (2018) ressalta que jogos bem elaborados podem atender às necessidades de alunos com deficiências, estimulando não apenas o aprendizado de conteúdos, mas também habilidades sociais e emocionais.

Na educação inclusiva, os jogos desempenham um papel fundamental como motivadores no processo de aprendizagem. Eles criam um ambiente favorável e atraente para todos os alunos, incluindo aqueles com deficiência.

Os jogos adaptados são versões modificadas de jogos tradicionais, projetados para atender às necessidades específicas de cada aluno, sendo utilizados em diversos contextos curriculares e atividades extracurriculares. Gioca (2001) enfatiza que os jogos favorecem o desenvolvimento de habilidades de comunicação, atenção e processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação, além de estimular a imaginação.

Segundo Pinto *et al.* (2023), “os jogos lúdicos e a mediação do professor de Educação Inclusiva podem propiciar espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança” (Pinto *et al.*, 2023). Esses autores ainda ressaltam que os jogos são ferramentas de aprendizagem desde a antiguidade, quando os gregos faziam competições com o objetivo de formar o caráter e o pensamento moral. Hoje, eles são vistos como ferramentas de incentivo ao pensamento e aprendizagem, pois “no ato de jogar, os alunos estão na origem dos conceitos” (Ferreira, 2024, p. 31), o que facilita o entendimento de conceitos teóricos e complexos.

A formação de professores enfrenta desafios em relação à preparação para o trabalho em contextos inclusivos. Mantoan (2003) argumenta que o professor deve ser capaz de desenvolver uma prática pedagógica flexível, que permita a todos os alunos acessarem o currículo de maneira significativa.

A produção de jogos educativos inclusivos é uma ferramenta eficaz para facilitar a aprendizagem e tornar o ambiente escolar mais acessível e acolhedor. Vygotsky (1998) também aponta o papel fundamental do jogo no desenvolvimento cognitivo das crianças, auxiliando no raciocínio lógico, linguagem e resolução de problemas.

A formação de professores é essencial para implementar práticas inclusivas. Almeida (2020) afirma que os futuros educadores precisam ser capacitados para reconhecer e atender às necessidades de todos os alunos. Experiências práticas,

como as oferecidas por laboratórios de educação inclusiva, são fundamentais para preparar professores comprometidos com a inclusão. Tavares *et al.* (2016) destacam a importância do professor como facilitador no processo de ensino-aprendizagem, e a PNEPEI (BRASIL, 2008) reforça a necessidade de capacitação para o atendimento educacional especializado.

Kishimoto (1998) argumenta que os jogos não apenas facilitam a aprendizagem, mas também promovem a socialização e o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. No contexto da educação inclusiva, esses jogos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de alunos com diferentes deficiências. Além disso, a produção de jogos pedagógicos por licenciandos, como no caso do IFCE Crateús, contribui para a formação de professores preparados para trabalhar com a diversidade nas salas de aula. Schön (1983) defende a importância da “reflexão na ação” para que os professores adaptem suas estratégias de ensino às necessidades dos alunos.

A colaboração entre estudantes, familiares e profissionais da educação é essencial para a criação de materiais pedagógicos adequados às especificidades de cada contexto escolar. Ferreira (2019) destaca que a construção coletiva de recursos didáticos pode promover uma maior adequação às realidades locais e fomentar a participação da comunidade escolar no processo de inclusão. Essa colaboração fortalece os vínculos entre os diversos agentes envolvidos, enriquecendo o processo educativo.

As salas de Atendimento Educacional Especializado (AEE) são políticas públicas de equidade social, garantindo o acesso justo e adequado aos alunos com deficiência. O Decreto 7.611 de 2011 estabelece que essas salas devem eliminar as barreiras que obstruem o processo de escolarização desses estudantes, garantindo sua participação plena no ensino regular. O atendimento especializado complementa o ensino regular, promovendo o desenvolvimento de habilidades e autonomia dos alunos com deficiência, conforme Silva *et al.* (2021), que ressalta a importância da socialização entre alunos com e sem deficiência.

A colaboração entre licenciandos e professores de Atendimento Educacional Especializado (AEE) é vital para garantir o sucesso das práticas inclusivas. Bueno (2012) afirma que o trabalho colaborativo entre professores regulares e especialistas em AEE é fundamental para criar materiais pedagógicos adaptados, como jogos educativos, que respeitem as particularidades de cada aluno. Essas práticas colaborativas fortalecem o vínculo entre escola e família, promovendo uma educação inclusiva e reflexiva.

Limitações da pesquisa e sugestões das pesquisadoras

Esta pesquisa, apesar dos resultados positivos obtidos, apresentou limitações metodológicas que dificultaram a coleta de dados de um maior número de respostas. A principal dessas foi a quantidade limitada de estudantes que haviam cursado a disciplina, desenvolvido jogos inclusivos adaptados e que responderam ao questionário, pois em uma primeira tentativa, obteve-se um total de seis respostas obtidas e em uma segunda, houve o acréscimo de três respostas ao questionário, somando então nove resultados obtidos. Acredita-se que o pequeno número de resultados deu-se pois a pesquisa em formato de questionário foi realizada meses após o término da disciplina, o que impossibilitou o contato imediato com os estudantes e poucos foram os retornos obtidos. Como solução para os poucos resultados, optou-se por divulgar o questionário em grupos de alunos para que aqueles que cursaram a disciplina e não foram alcançados inicialmente pudessem colaborar, porém não houveram avanços significativos, totalizando apenas os nove resultados adquiridos. Ressalta-se que a pesquisa não foi expandida para outros campi da rede federal, pois optou-se por fazer inicialmente um rastreamento local da situação do ensino-aprendizagem do componente curricular de Educação Inclusiva do IFCE *campus* Crateús, para possível posterior aplicação da pesquisa em escala macro e melhor comparação dos resultados obtidos.

A segunda limitação metodológica refere-se a falta de mais questões presentes no formulário, pois apesar das questões utilizadas terem sido de grande relevância para a análise da efetividade da disciplina e de seu impacto na formação docente e atuação profissional, há a clara necessidade de perguntas que levem em consideração as principais dificuldades dos estudantes ao produzirem os jogos adaptados para entender também as possíveis limitações existentes na disciplina e como melhorá-la, para que os materiais didáticos produzidos atingissem uma qualidade cada vez maior.

Visualizando as principais dificuldades encontradas, faz-se necessário discutir as formas de melhorá-la para uma possível expansão deste estudo. Em primeiro lugar, fica evidente que o questionário, embora um método muito eficiente, pode não ser o mais adequado quando há um longo período de tempo entre o objeto/ ação produzida e a investigação e análise de seus resultados. Sugere-se então que as pesquisas e estudos quanto a disciplina, opinião dos alunos e efetividade dos materiais construídos, entre outros dados sejam realizados ainda durante o período em que a disciplina esteja sendo ofertada, possibilitando maior fidelidade e número de respostas. No mais, para uma melhor pesquisa quanto a educação inclusiva e confecção dos recursos didáticos ressalta-se o acréscimo de questões pertinentes a essas informações para melhoria da qualidade dos dados.

Resultados e discussão

A análise das respostas dos alunos que cursaram a disciplina de Educação Inclusiva revela insights significativos sobre suas percepções e experiências. As respostas foram agrupadas em categorias temáticas, incluindo compreensão de conceitos, aplicação prática e desafios enfrentados.

Dentre as respostas, um número considerável de alunos indicou que a disciplina ajudou a aprofundar sua compreensão sobre o que é Educação Inclusiva e destacou a importância de reconhecer a diversidade e a necessidade de adaptar práticas pedagógicas para atender a todos os alunos. Os alunos também relataram que a disciplina proporcionou ferramentas e estratégias que podem ser aplicadas em sala de aula.

As respostas à questão sobre a relação entre teoria e prática no desenvolvimento de jogos educativos revelam uma compreensão profunda e crítica nos alunos sobre como esses dois elementos se interconectam. As opiniões destacam a importância da prática para vivenciar e solidificar conceitos teóricos, especialmente no contexto inclusivo. A maioria dos alunos reconheceu que a teoria é fundamental para o planejamento dos jogos educativos e enfatizou que, sem uma base teórica sólida, seria difícil determinar quais conteúdos devem ser abordados e como torná-los acessíveis e atraentes. Essa visão reforça a ideia de que a teoria serve como um guia que orienta a criação de experiências de aprendizagem significativas.

Por outro lado, a prática foi descrita como a etapa crucial em que as teorias são testadas e ajustadas. A menção à frase “tem muito pedreiro melhor que engenheiro” em uma das respostas ilustra bem essa perspectiva: a experiência prática é frequentemente tão valiosa quanto o conhecimento teórico. Essa percepção é essencial, pois aponta para a necessidade de um equilíbrio entre teoria e prática no processo educativo, permitindo que os alunos desenvolvam um entendimento mais completo e aplicável.

Além das percepções relatadas, os resultados se materializaram na produção de jogos educativos inclusivos, confeccionados pelos licenciandos com materiais acessíveis e criativos. Esses recursos foram pensados para atender diferentes conteúdos curriculares, contemplando alunos com ou sem deficiência, e posteriormente doados ao Laboratório de Educação Inclusiva (LEDIN) do IFCE campus Crateús. A seguir, descrevem-se alguns exemplos:

O Mapa Tátil: Regiões do Brasil foi elaborado em formato de mapa tátil das regiões brasileiras, utilizando papelão e materiais com diferentes texturas. Cada região recebeu um revestimento específico (algodão, grãos, linhas em relevo), possibilitando o reconhecimento por meio do tato. O objetivo foi favorecer a aprendizagem de conteúdos de Geografia por alunos com deficiência visual, promovendo a inclusão e a compreensão espacial.

Figura 1 – Mapa Tátil: Regiões do Brasil



O **Jogo dos Adjetivos em Libras** foi elaborado como recurso pedagógico para o ensino de Libras e da Língua Portuguesa em contextos inclusivos. O jogo consiste em um conjunto de cartas ilustradas, cada uma contendo a fotografia de uma pessoa realizando sinais em Libras, acompanhada de três adjetivos escritos em português.

A dinâmica do jogo é realizada com pregadores decorados, que devem ser fixados pelos alunos na palavra correspondente ao sinal mostrado na figura. Essa interação possibilita que os estudantes associem o adjetivo escrito ao respectivo sinal em Libras, fortalecendo a memorização e promovendo um aprendizado ativo e lúdico.

O material foi confeccionado em cores variadas para facilitar a identificação, além de estimular a atenção visual. Esse recurso favorece tanto alunos surdos, ao proporcionar a prática da Libras em situações contextualizadas, quanto alunos ouvintes, ao possibilitar o contato com a língua de sinais em um ambiente dinâmico e colaborativo. Além disso, a atividade estimula a reflexão sobre características pessoais expressas pelos adjetivos, valorizando a diversidade e a inclusão.

Figura 2 – Jogo dos Adjetivos em Libras



Outro material didático produzido foi a **Caixa Alfabética**, a qual consiste em um jogo lúdico voltado ao processo de alfabetização. Confeccionada em E.V.A. e cartolina colorida, ela permite que os estudantes tirem letras ou objetos de dentro da caixa, associando-os a sons, palavras e imagens. O recurso auxilia tanto na Educação Infantil quanto nos anos iniciais do Ensino Fundamental, apoiando alunos em processo inicial de leitura e escrita ou com dificuldades de aprendizagem.

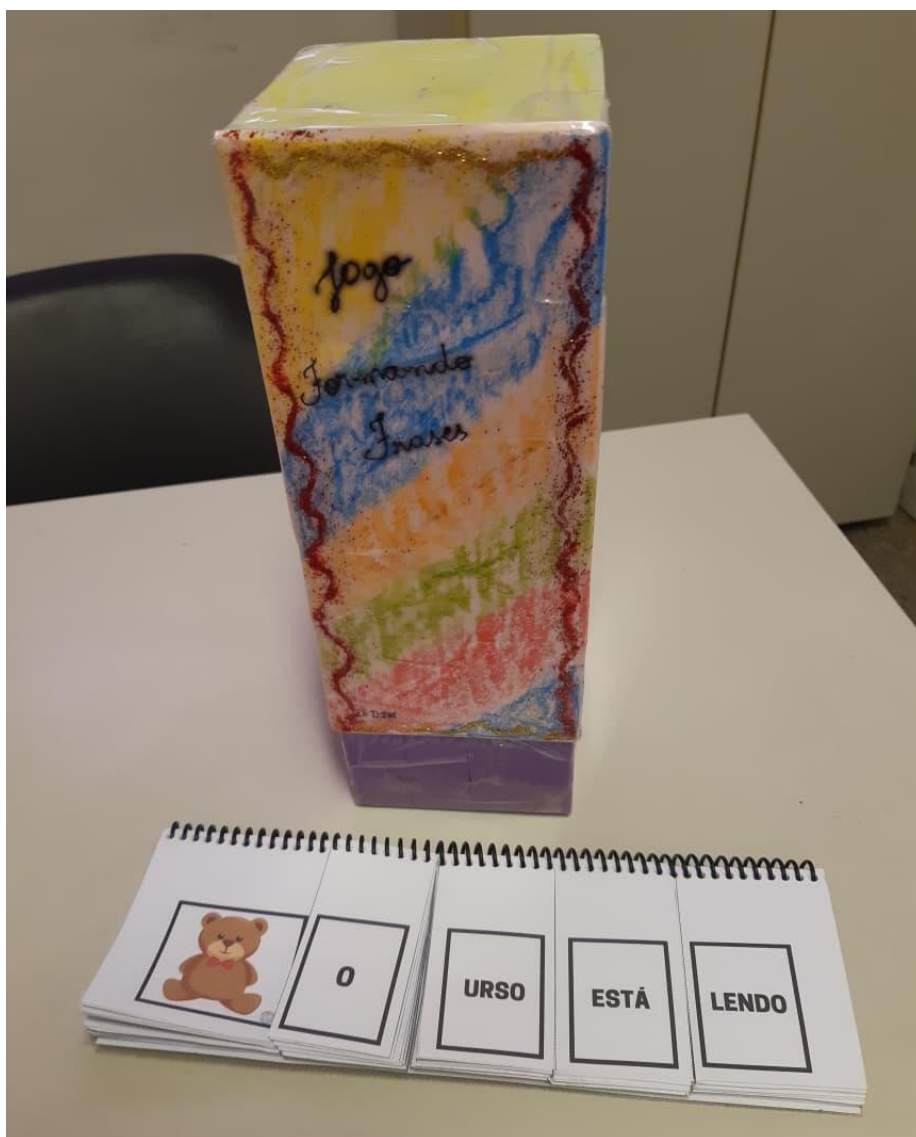
Figura 3 – Caixa Alfabética



Na imagem a seguir (Figura 4), observa-se o Jogo **Formando Frases**, composto por um bloco de cartões encadernados em espiral, onde cada página apresenta uma palavra isolada ou uma imagem ilustrativa. A partir da sequência de páginas viradas, os alunos podem construir frases completas e com sentido, como no exemplo exibido: “O urso está lendo”. O recurso tem como principal objetivo estimular a leitura, a compreensão textual e a organização sintática, permitindo que os estudantes pratiquem a construção de frases simples e complexas de maneira lúdica.

Assim, o jogo alia visualidade, manipulação e ludicidade, tornando-se um instrumento pedagógico eficaz para promover a inclusão e o fortalecimento das habilidades linguísticas de diferentes perfis de estudantes.

Figura 4 – Jogo Formando Frases



A **Corrida das Operações**, trata-se de um tabuleiro pedagógico voltado ao ensino da matemática básica, com desafios de adição e subtração. Os alunos avançam casas conforme resolvem corretamente as operações propostas, transformando o aprendizado em uma experiência dinâmica e lúdica.

As cartas de desafio foram adaptadas em braille, permitindo a participação de estudantes cegos ou com baixa visão, garantindo o acesso equitativo ao conteúdo. Além disso, o jogo foi estruturado em diferentes níveis de dificuldade — fácil, médio e difícil — possibilitando que cada aluno seja estimulado de acordo com seu ritmo de aprendizagem.

Esse recurso didático não apenas favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, mas também incentiva a interação em grupo, estimulando a colaboração, o respeito às diferenças e a inclusão de forma prática e divertida.

Figura 5 – Corrida das Operações



Esses jogos ilustram de forma concreta a conexão entre teoria e prática, destacada pelos licenciandos em suas respostas. Ao confeccionar materiais acessíveis, os estudantes puderam vivenciar a aplicação de princípios inclusivos em situações reais, desenvolvendo criatividade, empatia e competência pedagógica.

Os alunos também destacaram que os jogos educativos são ferramentas poderosas para promover a inclusão e que a compreensão da teoria é particularmente importante para adaptar as práticas. A flexibilidade para ajustar jogos a diferentes contextos e necessidades é uma habilidade essencial para os educadores, permitindo que respondam de maneira eficaz às diversidades presentes nas salas de aula.

Embora os alunos tenham identificado a relação entre teoria e prática como positiva, é importante reconhecer que existem desafios, como a necessidade de formação continuada para que os educadores se sintam confiantes em criar e aplicar jogos educativos. Além disso, a resistência à mudança e a falta de recursos podem limitar a implementação eficaz dessas práticas.

Em resumo, as respostas sobre a relação entre teoria e prática no desenvolvimento de jogos educativos demonstram uma compreensão rica e articulada do tema. A combinação desses dois pilares é essencial para criar experiências de aprendizagem eficazes e inclusivas. Essa integração não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também promove um ambiente mais inclusivo para todos os alunos. Como confirmação disso, há a resposta de uma professora formada pelo IFCE *campus* Crateús, que afirmou que “A disciplina de Educação Inclusiva abriu minha mente para as necessidades latentes na área da educação! Hoje, como professora, olho com muito zelo para a educação inclusiva, pois sei que é necessário voltarmos os nossos olhos de educadores para todos os contextos da área da educação! Se falta atenção para uma parte da área educacional, o trabalho não fica completo”. E quanto a sua opinião a respeito da importância dos jogos inclusivos, afirmou “Acredito que, para que exista a inclusividade de fato, é necessário conscientizar um todo sobre as necessidades de cada um, cultivando um olhar empático acerca desse assunto. Nesse viés, a inclusividade deve acima de tudo, incluir todos na prática educativa, beneficiando os alunos que necessitam desse olhar inclusivo, com a possibilidade de participação em todos os campos educativos, evitando exclusões e preconceitos. Criando práticas de ensino que permitam que eles possam aprender em conjunto com os demais colegas”. Quanto a como pretendia aplicar a teoria e prática vista em sala de aula e como isso ajudaria/ajuda em sua prática docente, a mesma professora respondeu: “Com essa experiência, pretendo trabalhar utilizando de todas as ferramentas necessárias para incluir cada aluno, principalmente os alunos com deficiência. Jogos lúdicos, que desenvolvem coordenação motora, cognitiva, etc. São infinitas as possibilidades, uma vez que, as plataformas digitais já apresentam uma infinidade de ferramentas como vídeos, jogos e tutoriais que ensinam professores a trabalhar a inclusividade em sala de aula”.

Assim, percebe-se que há uma conectividade entre as respostas dos licenciandos e dos docentes formados atuantes nas escolas de nível básico, havendo uma homogeneidade no modo como os participantes enxergam a disciplina como fundamental para a formação e os jogos adaptados como ferramentas efetivas no processo de inclusão no ensino. Também há nas respostas dos licenciandos a evidência de que a disciplina possibilitou a compreensão crítica da interconexão entre teoria e prática no processo educativo como algo que pode favorecer uma prática pedagógica mais consciente e eficaz. Pode-se inferir, a partir das respostas, que os alunos que cursaram a disciplina conseguem perceber a inclusão de seus futuros educandos para além da sua presença no ambiente escolar, envolvendo também a garantia de uma educação acessível a todos, tendo assim na disciplina uma ótima oportunidade para a formação iniciada nesta área de estudo, uma vez que os prepara ao menos minimamente para as situações que podem ser encontradas nas realidades das salas de aula.

Considerações finais

Através desse estudo foi percebido que embora as percepções sobre Educação Inclusiva tenham evoluído positivamente, barreiras significativas ainda precisam ser superadas, como o fato de que para a realização de uma inclusão efetiva, é essencial não apenas conhecimento, mas também um ambiente favorável e suporte institucional, inclusive financeiro, pois no caso dos estudantes do IFCE *campus* Crateús todos os materiais adaptados foram construídos utilizando recursos dos próprios licenciandos, o que em outros contextos poderia ter dificultado ou impossibilitado a produção deste.

Quanto à análise bibliográfica, entende-se que a educação inclusiva enquanto direito de todos é muito mais complexa do que apenas situar os alunos em sala de aulas, é também acolher os estudantes entendendo todas as suas necessidades, sejam físicas, emocionais, sociais, culturais, dentre outras. Também visualizou-se que existem diversas formas de fazer com que estes estudantes sintam-se acolhidos e vistos dentro de seu contexto e que os jogos são maneiras de possibilitar o desenvolvimento de diversas habilidades, sendo também uma maneira mais flexível de lecionar para estudantes com necessidades específicas de aprendizagem, facilitando o trabalho dos professores no ensino de conteúdos teóricos, que podem ser incompreensíveis para os estudantes.

Os resultados da pesquisa por meio do formulário comprovam o que foi percebido no referencial bibliográfico desde que estes sejam produzidos tendo como base a inter-relação entre teoria e prática, pois só por meio desta é que há o entendimento das complexidades da sala de aula e a possibilidade de encontrar so-

luções para estas. Também constatou-se que apesar da boa aceitação da disciplina pelos alunos matriculados, há necessidade de uma abordagem holística que inclua formação continuada e parcerias com instituições, além de mais investimento em recursos e treinamento. Além disso, foi possível perceber que desenvolver jogos cria um ambiente interativo que promove a participação de todos os alunos, tornando o aprendizado mais divertido e colaborativo. Ademais, para potencializar o uso dos jogos educativos, é fundamental investir em formação e recursos que apoiem os educadores na utilização dessas abordagens.

Por fim, conclui-se que a construção e adaptação de recursos pedagógicos podem ser feitas de forma colaborativa, envolvendo estudantes, familiares e profissionais da escola para atender às necessidades específicas de cada contexto. No IFCE *campus* Crateús, o Laboratório de Educação Inclusiva (LEDIN) estabeleceu parceria com a disciplina de Educação Inclusiva, permitindo que os alunos confeccionem materiais adaptados e os doem ao LEDIN para apoiar a aprendizagem de alunos com deficiência.

Referências

- ALMEIDA, J. (2020). **Formação de Professores e Práticas Inclusivas**. Revista Brasileira de Educação Inclusiva.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** – LDB. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996.
- BRASIL. **Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva**. Revista Inclusão, Brasília, DF, v. 4, n. 1, p. 7-17, jan./jun. 2008. Disponível em: *Política Nacional de Educação Especial na (mec.gov.br). Acesso em: 20 jun. 2024.
- BUENO, J. G. S. **Educação Inclusiva: desafios e possibilidades**. Revista Brasileira de Educação, v. 17, n. 49, p. 19-44, 2012.
- FERREIRA, A. E. da S. **Jogos Didáticos: um caminho para a educação inclusiva no componente curricular de história**. 2024. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade do Estado do Amazonas – UEA Centro de Estudos Superiores de Tefé – CEST, Amazonas, 2024.
- FERREIRA, M. (2019). **Construção Colaborativa de Materiais Acessíveis na Educação**. Educação e Inclusão.
- GIOCA, M. I. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. 2001. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade do Amazonas, Belém do Pará, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Revista Brasileira de Educação, n. 8, p. 65-74, 1998.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão Escolar**: O que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

O'BRIEN, J. **Educação Inclusiva**: Teoria e Prática. Editora Educativa. 2014.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**: I. Jogo e Simbolismo. Editora Martins Fontes. 1976.

PINTO, J. C. S. *et al.* (2023). **A Importância da Atividade Lúdica na Educação Inclusiva**. Revena – Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, 7, 330-342. Disponível em: <https://revena.emnuvens.com.br/revista/article/view/158>. Acesso em: 27 maio 2024.

SANTOS, L. (2018). **Jogos Educativos e Inclusão**: Uma Abordagem Prática. Revista de Educação Especial.

SCHÖN, D. A. **Educating the Reflective Practitioner**: Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions. San Francisco: Jossey-Bass, 1983.

SILVA, R. S.; SILVA, I. R. da; SCHÜTZ, J. A. **As Contribuições do AEE para o desenvolvimento das crianças com Dificuldades de Aprendizagem**. Revista Missioneira, v. 23, n. 2, p. 23-38, 2021. Disponível em: Vista do AS CONTRIBUIÇÕES DO AEE PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM (uri.br). Acesso em 25 maio 2024.

SOUZA, M. L. de; MACHADO, A. dos S. **Perspectivas e desafios da educação inclusiva**: uma revisão bibliográfica. Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco, Petrolina, PE, v. 9, n. 20, p. 24-49, set./out./nov./dez. 2019. ISSN 2177-8183. Disponível em: <https://www.periodicos.univasf.edu.br>. Acesso em: 24 set. 2024.

TAVARES, L. M. F. L.; SANTOS, L. M. M. dos; FREITAS, M. N. C. **A educação inclusiva**: um estudo sobre a formação docente. Revista Brasileira de Educação Especial, Marília, v. 22, n. 4, p. 527-542, Out.-Dez., 2016. Disponível em: v22,n4_2016.indd (scielo.br). Acesso em: 05 out. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.