

O USO DO LÚDICO COMO INSTRUMENTOS PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA SALA DE ATENDIMENTO EDUCACIONAL

Isa Stéfany dos Santos Sousa ¹
Luany Vitória Ferreira Costa ²
Natália Silva Muniz ³
Professor Aziel Arruda ⁴

RESUMO

Ao realizar esta pesquisa buscamos refletir sobre a seguinte problemática: de que maneira o uso do lúdico pode ser utilizado como instrumento pedagógico no auxílio da aprendizagem dos alunos da sala de AEE? Refere-se ao lúdico como instrumento pedagógico no auxílio da aprendizagem dos alunos da sala de AEE, tem como objetivo geral: compreender a utilização do lúdico em quanto instrumento pedagógico no processo de aprendizagem na sala de AEE (Atendimento Educacional Especializado). Através de um estudo bibliográfico qualitativo, concluiu-se que as atividades recreativas são excelentes ferramentas pedagógicas que facilitam e promovem o aprendizado, estimulam o interesse pelo conhecimento e a vontade de aprender e também contribui para suas relações sociais dentro e fora da escola. Vale salientar que fazer uso da ludicidade no planejamento a serem desenvolvidos pelos professores/as da sala de AEE, o mesmo vai contribuir para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Lúdico, Salas de AEE, Aprendizagem Significativas.

INTRODUÇÃO

A Educação Especial na Perspectiva Inclusiva constitui um paradigma educacional que visa garantir o acesso, a participação e a aprendizagem de todos os estudantes, respeitando principalmente suas singularidades e potencialidades. Nesse contexto, a procura por estratégias pedagógicas eficazes e sensíveis às necessidades diversas dos alunos é imperativa. O lúdico aparece não como uma mera alternativa, mas

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciências de Codó-UFMA- CCCO, isastefanydossantossousa@gmail.com

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciências de Codó-UFMA- CCCO, nataliamuniz176@gmail.com ;

³ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão Centro de Ciências de Codó-UFMA- CCCO, vluan96@gmail.com ;

⁴ Professor Orientador: Dr. pelo Curso de Ciência da Educação Universidade Autônoma de Assunção-UAA- Paraguai, aziel.arruda@ufma.br



como abordagem pedagógica essencial, capaz de ressignificar a experiência de aprendizagem para estudantes com necessidades educacionais (NEE). Distante de ser um simples elemento de entretenimento ou passatempo, a ludicidade é reconhecida pela literatura especializada com uma ferramenta pedagógica em potencial, que facilita a construção do conhecimento, estimula o desenvolvimento de habilidades múltiplas e promove a interação social de forma espontânea e significativa.

Vivemos em uma sociedade marcada pela diversidade, na qual reconhecer e valorizar as diferenças tornou-se um princípio ético e educativo fundamental para a construção de ambientes de aprendizagem verdadeiramente democráticos e equitativos. O termo “lúdico”, originário do latim *ludus* (jogo, brincadeira), aponta à ideia de brincar, jogar, imaginar, criar e experimentar. Huizinga (2012), em sua obra seminal *Homo Ludens*, já afirmava que o jogo é um elemento central da cultura humana, superando até mesmo a própria cultura. Mais do que um recurso periférico, o lúdico é, portanto, uma ponte fundamental entre o conhecimento formal e a experiência vivida, transformando o processo de aprender em uma jornada prazerosa, envolvente e motivadora.

Na educação Especial, tal abordagem alcança contornos ainda mais significativos. Para muitos alunos que apresentam dificuldades de comunicação, limitações motoras significativas, transtornos globais do desenvolvimento ou barreiras cognitivas, o brincar torna-se uma linguagem universal e um canal privilegiado de expressão. Através dele, é possível expressar sentimentos, explorar o mundo circundante, resolver conflitos e construir saberes de maneira autônoma e ativa. Nesse sentido, a teoria histórico-cultural de Vygotsky oferece um suporte fundamental. O autor afirma que:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. O brinquedo fornece, assim, uma zona de desenvolvimento proximal. Como no foco de uma lupa, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (Vygotsky, 2007, p. 122).

Essa concepção evidencia que a atividade lúdica não é apenas um reflexo do desenvolvimento, mas um propulsor ativo dele, ampliando as capacidades cognitivas, sociais e afetivas dos estudantes. A “Zona de Desenvolvimento Proximal” – conceito chave de Vygotsky – é constantemente ligada e expandida nas situações de jogo, em que a interação com pares e mediadores permitem que a criança realize, com o apoio, o que ainda não é capaz de fazer sozinha.

O Atendimento Educacional Especializado (AEE), antecipado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), constitui-



se como um espaço pedagógico complementar à sala de aula comum, determinado a oferecer suporte e recursos especializados. É neste ambiente que as atividades lúdicas se consolidam como estratégias indispensáveis. Jogos adaptados, atividades sensoriais, caixas de areia, dramatizações, contação de histórias com recursos multimodais e tecnologias assistivas são exemplos de práticas que, quando planejadas intencionalmente, estimulam habilidades cognitivas, sociais, emocionais e comunicativas.

Diante desse panorama, surge a questão central: de que maneira o lúdico pode ser implementado de forma intencional, sistemática e planejada no processo educativo do AEE, garantindo não apenas a aquisição de conteúdos curriculares, mas também a promoção da inclusão, a construção de autonomia e ao desenvolvimento integral dos alunos? Pensar sobre tal problemática é vital para superar a visão reducionista de que a ludicidade é um recurso opcional ou um prêmio pelo bom comportamento, posicionando-a, na verdade, como uma estratégia pedagógica poderosa e estruturante para uma escola genuinamente inclusiva, humanizada e eficaz.

Mantoan (2015), uma das principais vozes da inclusão escolar no Brasil, reforça essa visão ao destacar o papel do professor:

Incluir não é apenas matricular alunos com deficiência na classe comum, ignorando suas necessidades específicas. É transformar a escola em um espaço de acolhimento da diversidade, onde as diferenças são estimuladas e valorizadas. É criar condições para que cada um aprenda, segundo suas possibilidades e potencialidades, participando ativamente de todas as atividades. (Mantoan, 2015, p. 48).

Indiretamente, entende-se que o lúdico, dentro do AEE, é o caminho potente para a criação dessas condições, pois proporciona oportunidades flexíveis de interação, construção coletiva, experimentar e valorização da diversidade de formas de ser e aprender.

Assim, este artigo busca analisar o papel do lúdico na Educação Especial, discutindo seus conceitos, benefícios, desafios e aplicações práticas, especialmente nas salas de AEE. Ao longo do trabalho, pretende-se demonstrar que o brincar, quando valorizado e integrado ao contexto escolar, é capaz de transformar a educação, ampliando horizontes e garantindo que todos os estudantes possam aprender, conviver e se desenvolver em sua plenitude.

METODOLOGIA

Este trabalho organiza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter bibliográfico e exploratório, voltada para a compreensão do lúdico enquanto instrumento



pedagógico no processo de ensino-aprendizagem de alunos atendidos no AEE (Atendimento Educacional Especializado). A escolha pela abordagem qualitativa se justifica por permitir uma análise interpretativa e aprofundada das concepções, práticas e sentidos atribuídos ao uso da ludicidade na Educação Especial, possibilitando compreender fenômenos em sua complexidade e contexto social, conforme defende Minayo (2012).

O processo metodológico consistiu na procura, seleção, leitura e análise crítica de um corpus composto por obras de referência na área da educação. Foram usando os seguintes escritos para a busca – “lúdico na educação especial”, “AEE e ludicidade”, “jogos adaptados”, “Vygotsky e educação inclusiva”, “brincar e deficiência”. A análise do material foi feita por meio da técnica de análise de conteúdo, categorizando as informações em eixos temáticos como: fundamentos teóricos, benefícios, aplicações práticas e desafios.

Assim, a metodologia adotada visou não apenas reunir e sistematizar conhecimentos sobre a temática, mas também oferecer uma leitura crítica e reflexiva, capaz de subsidiar futuras práticas docentes e investigações no campo da Educação Especial e Inclusiva. O enfoque qualitativo possibilitou compreender o papel transformador da ludicidade no contexto do AEE, enfatizando sua relevância como instrumento de mediação, inclusão e desenvolvimento integral dos educandos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade, compreendida como a integração de jogos, brincadeiras, brinquedos e atividades criativas no processo educativo, é um campo fértil de busca para Psicologia do Desenvolvimento e para a Pedagogia. Diferentes correntes teóricas, desde Piaget e Vygotsky até autores contemporâneos, reconhecem seu papel insubstituível.

Para Piaget (1976), o jogo está diretamente ligado ao desenvolvimento da inteligência. Ele categorizou os jogos em três tipos principais, de acordo com os estágios, de evolução cognitiva – jogo de exercício (sensório-motor), jogo simbólico (pré-operatório) e jogo de regras (operatório concreto e formal). No jogo simbólico, ou “faz de conta”, a criança assimila a realidade ao seu “eu”, representando e compreendendo o mundo que a cerca. Para alunos com NEE, esse tipo de jogo pode ser uma via de acesso para a expressão de medos, desejos e conflitos que não conseguem verbalizar.



A contribuição de Vygotsky (2007), como já mencionado, é ainda mais enfática sobre o caráter propulsor do brinquedo. Ele argumenta que a criação de uma “situação imaginária” no brincar possibilita que a criança aprenda atuar numa esfera simbólica, subordinando-se a regras e desenvolvendo a autorregulação.

Kishimoto (2011) investiga essa discussão no contexto educacional brasileiro, afirmando:

O brincar constitui uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação e de ação, bem como de novas formas de construir relações sociais com outros parceiros. Na escola, o jogo deixa de ser atividade livre para se tornar uma atividade dirigida, com objetivos pedagógicos claros, sem, contudo, perder seu caráter prazeroso. (KISHIMOTO, 2011, p. 35).

Nesse ponto de vista, o lúdico na escola deixa de ser um momento de "quebra" da rotina para se tornar a própria rotina de aprendizagem significativa, mediando a relação entre o sujeito e o objeto do conhecimento.

2.2. O Lúdico na Educação Especial: Um Recurso de Equidade

A educação especial, no contexto inclusivo, tem como objetivo assegurar condições de acesso, participação e aprendizagem adequadas às necessidades específicas de cada aluno. Nesse cenário, o lúdico assume a função de um recurso pedagógico profundamente adaptável e equitativo, que respeita a singularidade de cada estudante e possibilita experiências de aprendizagem que métodos tradicionais muitas vezes não conseguem proporcionar.

Para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), por exemplo, os jogos estruturados e as brincadeiras que envolvem rotinas previsíveis podem ajudar no desenvolvimento da comunicação social e na compreensão de regras. Já crianças com deficiência física e limitações motoras, recursos manipulativos adaptados – como blocos de montar com alças, quebra-cabeças com pinos ou jogos de tabuleiro com velcro – são fundamentais para o desenvolvimento da coordenação motora fina, da percepção espacial e, sobretudo, da autonomia e da autoestima.

A pesquisadora Tânia B. I. Rodrigues (2018) destaca que:

O lúdico, na Educação Especial, opera como uma linguagem alternativa, um tradutor de mundos. Ele permite que o educador adentre o universo do aluno com deficiência e que este, por sua vez, possa se fazer entender e interagir com o mundo comum. Um jogo adaptado não é apenas um jogo com peças maiores; é uma declaração de que aquele aluno é bem-vindo e capaz de participar. (RODRIGUES, 2018, p. 91).



Além disso, para alunos com deficiência intelectual, jogos e brincadeiras que trabalham conceitos concretos (como cores, formas, quantidades) de forma repetitiva e em contextos variados facilitam a generalização da aprendizagem, tornando-a mais funcional e duradoura.

2.3. Benefícios da Ludicidade na Aprendizagem: Evidências Multidimensionais

A literatura especializada aponta uma gama robusta de benefícios decorrentes da utilização sistemática de atividades lúdicas na Educação Especial, que vão muito além do "aprender brincando".

Motivação e engajamento – o lúdico ativa centros cerebrais associados ao prazer, liberando dopamina, um neurotransmissor vital para a motivação e a atenção. Isso transforma o aprendizado, que pode ser arduo para alguns alunos com NEE, em uma experiência positiva, reduzindo a ansiedade e a resistência às atividades escolares.

Desenvolvimento Cognitivo – jogos de estratégia, quebra-cabeças e jogos de memória estimulam funções executivas como planejamento, flexibilidade cognitiva, memória de trabalho e controle inibitório. Como afirma Malloy-Diniz et al. (2015), as funções executivas são a base para a aprendizagem acadêmica e a adaptação social, e o jogo é seu campo de treinamento por excelência.

Habilidades socioemocionais – brincadeiras em grupo, jogos cooperativos e dramatizações são ambientes vivos para a vida em sociedade, pois exigem e ensinam a cooperação, negociação, respeito as regras, empatia e o controle da frustração – saber perder é uma aprendizagem essencial.

Expressão e comunicação – para alunos não-verbais ou com dificuldades severas de comunicação, o brincar se torna um canal vital. Através de brinquedos, sons, gestos e expressões faciais durante o jogo, eles podem comunicar preferências, emoções e respostas. A Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) pode e deve ser integrada às atividades lúdicas.

Inclusão e sentimento de pertencimento – atividades lúdicas bem planejadas são, por natureza, inclusivas. Elas permitem que alunos com e sem deficiência participem juntos, cada um contribuindo com suas habilidades. Isso quebra estereótipos, fortalece vínculos de amizade e constrói um sentimento genuíno de comunidade na sala de aula.



2.4. O Lúdico no Atendimento Educacional Especializado (AEE): Planejamento e Práticas

O AEE é o locus privilegiado para a aplicação planejadas e individualizada do lúdico. Sua natureza complementar e suplementar permite que o professor explore recursos e estratégias que seriam de difícil implementação na sala de aula comum, devido ao número maior de alunos.

Nesse ambiente, o professor deve atuar como um mediador lúdico, observando os interesses e as potencialidades do aluno para, então, selecionar e adaptar as atividades. Pesquisas recentes (REALIZE, 2022; CIVIAM, 2023) destacam práticas eficazes:

Jogos pedagógicos personalizados, a criação de jogos com temas de interesse do aluno (como dinossauros ou super-heróis) para trabalhar objetivos específicos, como leitura de palavras ou operações matemáticas.

Brincadeiras sensoriais, a utilização de caixas sensoriais com areia, água, grãos, gel, luzes e texturas para alunos com deficiência visual, TEA ou deficiência múltipla, estimulando a integração sensorial e a curiosidade.

Recursos tecnológicos assistivos e jogos digitais, tablets e softwares com jogos educativos adaptáveis com muita personalização. A Realidade aumentada, por exemplo, pode trazer elementos virtuais para o mundo real, criando experiências imersivas e altamente motivadoras.

2.5. Desafios e Possibilidades Contemporâneas

Apesar do consentimento sobre seus benefícios, a incorporação do lúdico na Educação Especial, enfrenta desafios estruturais e culturais significativos.

O primeiro deles é a formação docente, muitos professores não recebem, em sua formação inicial ou continuada, subsídios teóricos e práticos para utilizar o lúdico de forma intencional e não recreativa. A formação continuada disponibilizada pelas redes de ensino, quando existe, é constantemente paliativa, e desconectada da realidade da sala de aula. São “cursos de fim de semana” ou “palestras motivacionais” que evidenciam a superficialidade, ou seja, há uma carência de conhecimento sobre adaptações, avaliação por meio de brincar e identificação de objetivos de aprendizagem em atividades lúdicas.



Como resultado, temos profissionais bem-intencionados, mas absolutamente desesperados, tentando implementar uma conduta complexa com base no imprevisto e na intuição.

Recursos materiais, a falta de brinquedos, jogos e materiais adaptados é uma realidade em muitas escolas. A confecção desses materiais demanda tempo, criatividade e, muitas vezes, investimento financeiro que não é disponibilizado.

O por último, a cultura escolar ainda persiste na visão que separa “hora de estudar” de “hora de brincar”, desvalorizando o potencial pedagógico deste último. Superar essa dicotomia é um trabalho de longo prazo.

Por outro lado, novas viabilidades se abrem. O avanço da gamificação na área de educação, o uso de aplicativos inclusivos e a produção acadêmica gradual na área fornecendo novos instrumentos e argumentos para educadores. A criação de comunidades de prática online, para que professores possam compartilhar experiências e planos de aula com atividades lúdicas adaptadas, é uma tendência promissora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos estudos revisados confirma, de forma robusta, que a ludicidade é uma estratégia pedagógica de alta eficácia para promover a aprendizagem significativa, o engajamento ativo e a inclusão escolar de alunos com NEE. Os resultados apontam que a introdução de atividades lúdicas planejadas produz impactos positivos em múltiplas dimensões do desenvolvimento.

Um dos achados mais recorrentes pertence ao engajamento e à motivação. Alunos que demonstravam apatia ou resistência em atividades de mesa tradicionais mostraram-se visivelmente mais participativos e persistentes quando a mesma habilidade era trabalhada por meio de um jogo ou brincadeira. Isso demonstra a ideia que o lúdico reduz as barreiras afetivas e emocionais que frequentemente impedem a aprendizagem.

No âmbito do desenvolvimento cognitivo, os estudos são claros ao demonstrar que os jogos pedagógicos adaptados atuam como potentes exercícios para funções principais. Um estudo de caso com um aluno com síndrome de Down, citado por Fonseca (2019), mostrou progressos significativos em sua capacidade de atenção sustentada e memória de trabalho após a implementação de uma sequência de jogos de memória visual com cartas adaptadas com texturas.



No campo das habilidades sociais, nota-se que as brincadeiras coletivas no AEE, quando depois generalizadas para a sala de aula comum, servem como um "treino" para a interação. Alunos com TEA, por exemplo, podem aprender a vez de falar, a compartilhar materiais e a interpretar pistas sociais não-verbais em um contexto seguro e estruturado, como uma brincadeira de teatro de fantoches.

Contudo, a discussão também evidencia os desafios persistentes. A falta de formação específica foi a dificuldade de maior impacto. Muitos professores sentem-se despreparados para "ler" o brincar do aluno com deficiência e, a partir dessa observação, intervir pedagogicamente. A escassez de recursos é outra barreira, forçando os educadores a dependerem de sua própria criatividade e iniciativa para confeccionar materiais, nem sempre com o suporte da gestão escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do lúdico no âmbito da Educação Especial e, de modo particular, no Atendimento Educacional Especializado (AEE), caracteriza-se não como um mero recurso acessório, mas como um pilar fundamental para a efetivação de práticas pedagógicas genuinamente inclusivas. As evidências reunidas neste trabalho demonstram de forma contundente que a ludicidade, quando incorporada de forma intencional, planejada e reflexiva, transcende em muito a dimensão do entretenimento. Ela se consolida como uma estratégia metodológica sofisticada, capaz de potencializar aprendizagens significativas, conectando o conhecimento formal às experiências e interesses dos alunos. Estimular o desenvolvimento cognitivo, com ênfase nas funções executivas, essenciais para a autonomia intelectual. Favorecer o desenvolvimento socioemocional, promovendo habilidades de cooperação, empatia e autorregulação. Funcionar como uma via alternativa de expressão e comunicação para alunos não-verbais ou com comunicação limitada. Criar as condições necessárias para uma inclusão real, baseada na participação ativa e no sentimento de pertencimento.

A fala do educador português Pacheco (2017), sintetiza essa importância: “A escola que não brinca, não inclui. O brincar é a linguagem universal da criança, é através dele que ela se humaniza. Negar o brincar a uma criança, sob qualquer pretexto, é negar-lhe o direito de ser”.

No entanto, a plena implementação dessa abordagem esbarra em desafios concretos: a formação docente ainda insuficiente, a carência de recursos adaptados e a



resistência de uma cultura escolar que, por vezes, ainda dissocia trabalho sério de atividade lúdica. Tais questões evidenciam a urgência de políticas públicas integradas que invistam massivamente na formação continuada de professores, na produção e distribuição de materiais lúdicos adaptados e na conscientização da comunidade escolar sobre o valor pedagógico do brincar.

Percebe-se atualmente, que a fim de conquistar uma aprendizagem significativa e de acordo com as necessidades impostas pela sociedade, torna-se necessária a ludicidade no ambiente educacional, pois ela é capaz de fazer com que o ensino seja mais estimulante. É preciso compreender a importância da presença do lúdico, como um instrumento de superação e inclusão, na escola, pois a cultura lúdica é pertencente das crianças. Desde quando chegam à escola, trazem consigo essa grande herança, na medida em que quase tudo que se aprende na infância decorre das brincadeiras produzidas a partir do seu convívio social.

Conclui-se, portanto, que o lúdico deve ser reconhecido como um elemento constitutivo e não complementar da prática pedagógica no AEE e na Educação Especial como um todo. Ao favorecer a participação ativa, a construção da autonomia e o fortalecimento da autoestima, ele contribui de maneira decisiva para a consolidação de uma escola que seja, de fato, democrática, equitativa e humanizada. Este estudo reforça a necessidade de ampliar as investigações, especialmente no que tange à avaliação dos resultados de aprendizagem por meio do lúdico e à formação de professores, de modo a subsidiar práticas pedagógicas cada vez mais consistentes, fundamentadas e alinhadas ao compromisso ético e legal de garantir o direito inalienável à aprendizagem para todos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, que nos concedeu essa oportunidade e nos guiou até aqui. Agradecemos aos nossos familiares que não mediram esforços para nos ver nesse congresso, aos nossos amigos e colegas que nos ajudaram e nos motivaram durante todo o processo e aos nossos professores que acreditaram no nosso potencial e nos ajudaram a voar, as palavras de incentivo deixada por cada um, foi uma constante fonte de motivação. Muito Obrigada!

“Consagre ao Senhor tudo o que você faz, e os seus planos serão bem sucedidos.”

Provérbios 16.3



REFERÊNCIAS

- FONSECA, V. da. **Aprender a Aprender: A Educabilidade Cognitiva**. Porto Alegre: Artmed, 2019.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- MALLOY-DINIZ, L. F. et al. **Neuropsicologia das Funções Executivas e da Atenção**. In: _____. (Org.). **Neuropsicologia: Teoria e Prática**. Porto Alegre: Artmed, 2015.
- PACHECO, J. **A Escola que Sempre Sonhei sem imaginar que Pudesse Existir**. Papirus Editora, 2017.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- RODRIGUES, T. B. I. **Ludicidade e Inclusão: Percursos Possíveis**. Curitiba: Appris, 2018.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
- CIVIAM, A. **A ludicidade e a inclusão: Práticas pedagógicas na Educação Especial**. São Paulo: Cortez, 2023.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: O que é? Por quê? Como fazer?** 3. ed. São Paulo: Moderna, 2015.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.



REALIZE. Práticas inclusivas e ludicidade na Educação Especial: relatórios de experiências docentes. Recife: Ed. Realize, 2022.

