

JOGOS E CONTOS INFANTIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA:

Estratégias para o Desenvolvimento Cognitivo
de Crianças com Autismo



Ise Helena Miguel de Oliveira Vieira
Clodoaldo Valverde



Universidade
Estadual de Goiás

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU*
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE CIÊNCIAS - PPEC

ISE HELENA MIGUEL DE OLIVEIRA VIEIRA
CLODOALDO VALVERDE

JOGOS E CONTOS INFANTIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: Estratégias para o
Desenvolvimento Cognitivo de crianças com autismo

Este Produto Educacional advém da dissertação de
Mestrado.

Anápolis
2025

Ficha Catalográfica

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UEG
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

VV658 VIEIRA, ISE HELENA MIGUEL DE OLIVEIRA
jj JOGOS E CONTOS INFANTIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA:
Estratégias para o Desenvolvimento Cognitivo de
crianças com autismo / ISE HELENA MIGUEL DE OLIVEIRA
VIEIRA; orientador CLODOALDO VALVERDE. -- ANÁPOLIS,
2025.
41 p.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação
Mestrado Profissional em Ensino de Ciências) -- Câmpus
Central - Sede: Anápolis - CET - HENRIQUE SANTILLO,
Universidade Estadual de Goiás, 2025.

1. 1º LIVRO: AS AVENTURAS DE ZÉ TUIA E PERNINHA DE
PAU. 2. 1º Jogo: Frutas Coloridas e Os Números
Mágicos. 3. 2º LIVRO: Um Menino Chamado Lázaro Doido e
os Números Mágicos. 4. 2º Jogo: Corrida Divertida dos
Números Pares e Ímpares. 5. ROTEIRO DE ATIVIDADES
COMPLEMENTARES. I. VALVERDE, CLODOALDO, orient. II.
Título.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
Relatório técnico do produto educacional	6
JOGOS E CONTOS INFANTIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: Estratégias para o Desenvolvimento Cognitivo no AEE	8
INTRODUÇÃO	9
PERCURSO METODOLOGICO	11
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
1º LIVRO: As aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau	15
1º Jogo: Frutas Coloridas e Os Números Mágicos	18
1º Roteiro das atividades Complementares	20
Atividade 01 – Leitura Coletiva ou Dramatizada	21
Atividade 02 – Reconto da História e Caça-Palavras	22
Atividade 03 – Salada de Frutas, Palavras Cruzadas e Caça palavras	23
Atividade 04 – Desenho e Cores: Expressão Artística	25
Atividade 05 – Caça ao Tesouro das Frutas, Cruzadinha Matemática e Colagem	26
Atividade 06 – Explicação das Regras do Jogo “Frutas Coloridas e os Números Mágicos” mais Caça-Palavras	29
2º LIVRO: Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos	30
2º Jogo: Corrida Divertida dos Números Pares e Ímpares	33
2º Roteiro das atividades Complementares	34
Atividade 01 – Leitura Compartilhada do Livro	35
Atividade 02 – Palavras Cruzadas	35
Atividade 03 – Marcação de Números Pares e Ímpares	36
Atividade 04 – Cruzada matemática e caça palavras	37
CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS	40
APÊNDICES	42

APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Este Produto Educacional foi desenvolvido em formato de artigo, que faz parte da minha dissertação de mestrado, sendo o último capítulo e tem a intencionalidade de transformar o processo de aprendizagem de crianças com dificuldades cognitivas, oferecendo um recurso acessível, inclusivo e ao mesmo tempo lúdico e motivador. Trata-se de um kit pedagógico, composto por dois livros de contos infantis inéditos, dois jogos educativos e dois roteiros de atividades complementares, elaborado no contexto do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

A proposta nasceu do desejo de unir literatura, ludicidade e matemática em uma experiência de ensino capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Os contos, “*As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau*” e “*Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos*”, dialogam com o contexto cultural dos estudantes e despertam neles o prazer pela leitura e pela descoberta dos números. Os jogos, por sua vez, transformam os conceitos de adição, números pares e ímpares em desafios divertidos e colaborativos, reforçando a aprendizagem por meio da interação e do trabalho em equipe.

Mais do que um material didático, este kit é uma estratégia inclusiva. Ele permite que professores adaptem conteúdos de forma criativa e significativa, que alunos se envolvam ativamente no processo de aprendizagem e que famílias possam acompanhar e apoiar esse percurso de maneira afetiva. Cada atividade foi pensada para tornar a matemática mais próxima, a leitura mais prazerosa e a escola um espaço mais acolhedor para todos. Do ponto de vista acadêmico, este Produto Educacional se caracteriza por sua alta complexidade, por integrar diferentes saberes (científico, pedagógico, prático e cultural) e envolver múltiplos atores (professores, alunos, comunidade e familiares). Além disso, apresenta um médio teor inovativo, ao combinar de forma original literatura infantil autoral, jogos pedagógicos inéditos e atividades vinculadas à BNCC.

Este trabalho representa não apenas um recurso pedagógico pronto para ser utilizado, mas também um convite para que professores e escolas experimentem novas formas de ensinar e aprender, sempre com foco na inclusão, na cooperação e no prazer de aprender. Espera-se que este Produto inspire outros educadores e que, juntos, possamos fortalecer uma educação verdadeiramente inclusiva, criativa e transformadora.

RELATÓRIO TÉCNICO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional desenvolvido consiste em um kit pedagógico inclusivo, elaborado no âmbito do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da Universidade Estadual de Goiás (UEG). O kit é composto por dois livros de contos infantis originais, dois jogos educativos e dois roteiros de atividades complementares. Sua elaboração foi fundamentada nas contribuições teóricas de Vygotsky, Mantoan e Lakatos, articulando teoria e prática em uma proposta inovadora e aplicável ao contexto da educação inclusiva.

A finalidade do Produto é favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças com dificuldades de aprendizagem, especialmente alunos com autismo. A proposta integra literatura infantil, práticas lúdicas e conteúdos matemáticos básicos, como adição e a identificação de números pares e ímpares, todos em consonância com as competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A combinação de histórias autorais, jogos inéditos e atividades pedagógicas promove aprendizagens significativas e reforça a importância da inclusão escolar.

O Produto apresenta como principais componentes os livros 'As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau' e 'Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos', que abordam respectivamente a contagem e a adição em um contexto regional, e o trabalho com números pares e ímpares em uma narrativa lúdica. Como complementos, foram elaborados o jogo 'Frutas Coloridas e os Números Mágicos', voltado à prática de associação quantidade-número, e o jogo 'Corrida Divertida dos Números Pares e Ímpares', que propõe desafios em um percurso lúdico até a floresta mágica. Além disso, foram produzidos roteiros de atividades complementares que incluem cruzadinhas, caça-palavras, reconto de histórias e desafios matemáticos, todos alinhados às habilidades da BNCC.

O público-alvo do Produto são alunos do Ensino Fundamental com dificuldades de aprendizagem, em especial os autistas, bem como professores regentes, docentes de apoio à inclusão e familiares, que podem atuar como parceiros no processo de ensino-aprendizagem. O caráter inclusivo da proposta fortalece a adaptação curricular, valoriza a diversidade e respeita os diferentes ritmos de aprendizagem.

No que se refere à inovação, o Produto se enquadra em médio teor inovativo, uma vez que realiza uma combinação original entre literatura infantil, ludicidade, práticas pedagógicas inclusivas e conteúdos matemáticos básicos. Embora utilize conhecimentos já consolidados, sua originalidade reside na integração criativa de diferentes saberes, gerando

um material inédito, contextualizado e eficaz. Em relação à complexidade, o Produto é considerado de alta complexidade, pois integra saberes científicos, pedagógicos, práticos e culturais; envolve múltiplos atores sociais, como alunos, professores e comunidade; apresenta fundamentação teórica consistente; e reconhece os limites e adaptações necessárias à sua aplicação em diferentes contextos escolares.

A validação do Produto será por meio da aceitação do protótipo apresentado em uma tarde de autógrafos realizado em uma das escolas municipais de Rubiataba e pela elaboração progressiva dos jogos, que passaram por diferentes versões até alcançar formato acessível e funcional. Esse processo dialoga com os princípios da Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky e com a defesa de práticas inclusivas propostas por Mantoan. O impacto educacional e social da proposta é expressivo, uma vez que ela amplia as possibilidades de ensino inclusivo, valoriza o contexto cultural local, fortalece o senso de pertencimento dos alunos e contribui para o debate acadêmico sobre estratégias pedagógicas inclusivas.

O Produto foi desenvolvido com apoio institucional do Programa de Pós-Graduação da UEG, sem financiamento externo específico, representando uma contribuição significativa tanto para a prática pedagógica quanto para o avanço das pesquisas em ensino e inclusão escolar.

JOGOS E CONTOS INFANTIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: Estratégias para o Desenvolvimento Cognitivo de crianças com autismo

Ise Helena Miguel de Oliveira Vieira

Clodoaldo Valverde

RESUMO: Este artigo apresenta a proposta de um material pedagógico composto por histórias infantis ilustradas e jogos educativos, voltado a alunos com dificuldades de aprendizagem no contexto da Educação Infantil. A proposta visa contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dessas crianças, utilizando estratégias lúdicas e contextualizadas baseadas em narrativas e atividades interativas. A metodologia adotada baseou-se na abordagem qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica e na construção de um protótipo educacional. As histórias desenvolvidas abordam conteúdos matemáticos como adição e números pares e ímpares, integrando personagens típicos do município de Rubiataba-GO, para fortalecer os vínculos afetivos e memórias da nossa região. Os jogos propostos foram elaborados a partir das narrativas, permitindo a ampliação do processo de ensino-aprendizagem de maneira divertida e significativa. A aplicação desse material busca apoiar educadores e famílias na construção de práticas pedagógicas inclusivas e eficazes, promovendo o protagonismo das crianças e respeitando suas individualidades.

Palavras-chave: educação inclusiva; ludicidade; desenvolvimento cognitivo; contos infantis.

ABSTRACT: This article presents a proposal for a pedagogical material composed of illustrated children's stories and educational games, aimed at students with learning difficulties in early childhood education. The proposal aims to contribute to the cognitive, social, and emotional development of these children, using playful and contextualized strategies based on narratives and interactive activities. The methodology adopted was based on a qualitative approach, based on bibliographic research and the construction of an educational prototype. The stories developed

address mathematical topics such as addition and even and odd numbers, integrating characters typical of the municipality of Rubiataba, Goiás, to strengthen emotional bonds and memories of our region. The proposed games were developed based on the narratives, allowing for the expansion of the teaching-learning process in a fun and meaningful way. The application of this material seeks to support educators and families in developing inclusive and effective pedagogical practices, promoting children's empowerment and respecting their individuality.

Keywords: inclusive education; playfulness; cognitive development; children's stories.

INTRODUÇÃO

Os jogos matemáticos e os contos infantis emergem como ferramentas valiosas para promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional desses alunos. Os jogos matemáticos, com sua natureza lúdica e interativa, oferecem oportunidades para a prática de habilidades numéricas e raciocínio lógico, especialmente no que tange à compreensão da adição e à diferenciação entre números pares e ímpares, conceitos fundamentais para a construção do pensamento matemático (Vygotsky, 2007).

Segundo Vygotsky (2007), o aprendizado ocorre em um contexto social e é mediado por ferramentas culturais, como os jogos que facilitam a internalização de conceitos abstratos.

Paralelamente, os contos infantis desempenham papel importante na educação inclusiva ao estimular habilidades linguísticas, cognitivas e socioemocionais (Bruner, 1996). Além disso, narrativas estruturadas auxiliam na compreensão sequencial e na organização temporal das informações, aspectos frequentemente desafiadores para crianças com transtorno do espectro autista (Baron-Cohen, Happé & Frith, 2000). A combinação dos contos com jogos matemáticos cria um ambiente motivador que integra diferentes dimensões do desenvolvimento infantil.

Este artigo propõe explorar como a integração de jogos matemáticos focados em adição e números pares e ímpares, juntamente com contos infantis, pode ser uma estratégia eficaz na educação inclusiva, promovendo o aprendizado significativo e o fortalecimento

das habilidades cognitivas em crianças com autismo.

A leitura literária, ao proporcionar experiências compartilhadas e ampliar o repertório linguístico dos estudantes, favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de abstração. Ao interagir com os textos e com seus colegas, os alunos não apenas adquirem novos conhecimentos, mas também desenvolvem habilidades cognitivas e sociais de forma integrada. Paralelamente, os jogos educacionais oferecem um ambiente lúdico e motivador, que estimula a curiosidade, a iniciativa e a participação ativa. Conforme defende Kishimoto (2011), o jogo, ao articular o brincar com a aprendizagem, contribui significativamente para a construção do conhecimento de maneira prazerosa e significativa.

Nesse mesmo sentido, a utilização de contos infantis e de jogos no contexto educacional permite adaptar conteúdos curriculares – como os matemáticos e linguísticos – de forma sensível às particularidades de cada aluno. Mantoan (2003) sustenta que incluir é reconhecer que todos os estudantes podem aprender, ainda que não da mesma forma ou no mesmo tempo. A autora defende, ainda, que a escola deve valorizar a diferença como um princípio organizador, adotando currículos flexíveis e práticas pedagógicas diversificadas, capazes de garantir o acesso, a permanência e o sucesso escolar de todos.

Ao empregar atividades lúdicas e narrativas contextualizadas, os educadores ampliam as oportunidades de aprendizagem, respeitando diferentes ritmos e estilos cognitivos. Essa abordagem contribui não apenas para a compreensão de conceitos matemáticos, como adição, subtração e reconhecimento de números pares e ímpares, mas também para o fortalecimento da autoestima, da autonomia e do sentimento de pertencimento dos estudantes.

Dessa forma, a literatura infantil e os jogos se apresentam como estratégias potenciais para superar barreiras de aprendizagem e ampliar a participação de todos no processo educativo. Neste artigo, serão apresentadas histórias de Rubiataba, jogos e atividades complementares que abordam conteúdos de adição, números pares e ímpares que foram elaborados com base nos aportes teóricos de Vygotsky e Mantoan. A proposta busca contribuir com o desenvolvimento cognitivo de alunos com dificuldades de aprendizagem e, ao mesmo tempo, fomentar práticas inclusivas que colaborem para a construção de uma cultura escolar mais equitativa e acessível.

PERCURSO METODOLÓGICO

Este artigo adota uma abordagem qualitativa fundamentada nos princípios metodológicos de Lakatos (2021). Essa abordagem está centrada na elaboração e implementação de intervenções pedagógicas que combinam a leitura de contos infantis com a utilização de jogos educacionais. O objetivo principal é motivar e apoiar crianças com dificuldades de aprendizagem, fornecendo recursos práticos que possam ser utilizados posteriormente por professores, pais e responsáveis. A elaboração do material considerou cada detalhe do processo, com foco em criar estratégias educativas criativas e atrativas para as crianças.

A metodologia de pesquisa inspirada em Lakatos, segue uma perspectiva de desenvolvimento progressivo e contínuo, permitindo o aprimoramento constante das intervenções pedagógicas ao longo do tempo. Ainda assim, para fins deste estudo, o processo de elaboração foi estruturado em quatro etapas principais:

Nesta primeira etapa foi a pesquisa do conteúdo de matemática a ser trabalhado.

A segunda etapa, foi a busca dentro da história da cidade de Rubiataba, um tema a ser utilizado.

A terceira etapa foi a elaboração dos livros infantis, onde ocorreu a criação dos livros de contos, com foco em narrativas acessíveis ao público infantil. Essas narrativas foram enriquecidas com ilustrações que facilitam a compreensão e estimulam a imaginação das crianças.

A quarta etapa foi o desenvolvimento de jogos educacionais, dedicada à criação de jogos educacionais relacionados diretamente aos temas dos contos. Os jogos abordam habilidades cognitivas essenciais, como memória e raciocínio lógico. Esses jogos foram concebidos não apenas como instrumentos lúdicos e colaborativos, capazes de favorecer a interação social e fortalecer o desenvolvimento cognitivo de crianças com dificuldades de aprendizagem, mas também como ferramentas de promoção da inclusão. Por meio dos jogos, valorizam-se as experiências individuais dos alunos e estimula-se a criatividade deles.

A quinta etapa foi então as atividades complementares de reforço, que consistiu na elaboração de atividades complementares para reforçar a compreensão leitora e a prática matemática. Foram desenvolvidas diversas propostas, incluindo caça ao tesouro de frutas, palavras cruzadas e caça-palavras, entre outras. Todas as atividades foram estruturadas de

forma a serem facilmente aplicadas tanto por professores em sala de aula quanto por pais ou responsáveis em casa. Cada atividade foi planejada com instruções claras e objetivos pedagógicos bem definidos, a fim de assegurar sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

A proposta central ao desenvolver o material foi que ele não apenas divertisse as crianças, mas também estimulasse a reflexão, o senso crítico e a interação entre elas. Além disso, buscou-se aproximar os alunos da narrativa utilizando personagens inspirados em figuras conhecidas da comunidade local (cidade e região). Essa escolha visa fortalecer o sentimento de pertencimento e valorizar o contexto local no processo de aprendizagem.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este estudo fundamenta-se na perspectiva de Vygotsky (1991) sobre a educação especial, que ressalta a importância do contexto social, das interações e da cultura no processo de aprendizagem e desenvolvimento humano. Segundo o autor, a educação inclusiva vai além da presença física de alunos com necessidades especiais em salas regulares. Ela exige a criação de um ambiente que favoreça a participação ativa e o desenvolvimento integral de todos os estudantes, respeitando suas diferenças individuais.

Vygotsky (1991) introduz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), definida como o espaço entre aquilo que o aluno consegue realizar de forma autônoma e o que pode atingir com o apoio de um adulto ou colega mais experiente. Essa noção evidencia o papel essencial da mediação pedagógica e da interação social no processo de aprendizagem. Compreender a ZDP de cada aluno permite ao educador oferecer um suporte pedagógico adequado, favorecendo o avanço do estudante em seu percurso formativo. Trata-se de uma abordagem que valoriza os potenciais individuais de cada sujeito em um ambiente educacional diverso e equitativo. Assim o autor afirma:

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1991, p. 97)

Vygotsky (1991, p.58) também destaca que “aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã”. Além disso,

ênfatiza a relevância das ferramentas culturais e dos mediadores simbólicos no processo educacional. Isso implica que materiais didáticos, tecnologias e estratégias pedagógicas devem ser adaptados para atender às necessidades diversificadas dos alunos, proporcionando caminhos diferenciados para a construção do conhecimento.

Este artigo se fundamenta nas teorias de Lev Vygotsky e de Mantoan, que oferecem bases sólidas para a compreensão do desenvolvimento infantil em contextos de aprendizagem. A perspectiva sociocultural de Vygotsky enfatiza o papel crucial da interação social e da mediação na construção do conhecimento, onde a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) se torna o espaço privilegiado para o aprendizado, impulsionado pela colaboração com pares e adultos. Mantoan, explora a importância da ludicidade e da criatividade na educação defendendo que os jogos e as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento integral da criança, estimulando a imaginação, a resolução de problemas e a construção de significados. A educação inclusiva, compreendida como o direito de todos os estudantes participarem ativamente da vida escolar, independentemente de suas limitações ou diferenças, é uma construção complexa que exige práticas pedagógicas assertivas, fundamentadas em teorias que valorizam o sujeito em sua integralidade. Entre essas abordagens teóricas, destaca-se a perspectiva histórico-cultural de Lev Vygotsky, que concebe o desenvolvimento humano como resultado das interações sociais e do acesso mediado a ferramentas culturais por meio de indivíduos mais experientes (VYGOTSKY, 1991).

Para Vygotsky, a aprendizagem antecede o desenvolvimento e é por ela impulsionada, uma vez que ocorre na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito central em sua teoria. A ZDP é definida como a distância entre o que a criança já é capaz de realizar sozinha e o que pode alcançar com o auxílio de um adulto ou de colegas mais experientes (VYGOTSKY, 1991). No contexto da educação inclusiva, esse conceito é essencial, pois demonstra que, com a mediação adequada, todos os estudantes podem progredir em seus processos de aprendizagem, inclusive aqueles com deficiência ou dificuldades cognitivas.

Dessa forma, o lúdico assume papel estratégico no campo educacional. O brincar, longe de representar apenas uma atividade recreativa, é compreendido como estruturante do desenvolvimento infantil. Segundo Kishimoto (1997), o jogo e a brincadeira contribuem significativamente para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da socialização e da autonomia da criança. Já Vygotsky (1991) destaca que, por meio do jogo simbólico, a

criança realiza ações que ainda não domina completamente, antecipando comportamentos futuros e internalizando regras sociais.

O uso do lúdico na sala de aula, especialmente em contextos inclusivos, favorece a participação ativa dos alunos, respeita diferentes estilos e ritmos de aprendizagem e contribui para a construção do conhecimento de forma leve. Ao brincar potencializa o envolvimento das crianças, permitindo-lhes experimentar, criar e se expressar, o que é fundamental para o fortalecimento da autoestima e para a formação de vínculos com os pares e com o conhecimento. Entre as práticas lúdicas com maior potencial no processo de ensino-aprendizagem destacam-se os jogos matemáticos, amplamente explorados neste trabalho. Esses jogos permitem a exploração de conceitos matemáticos de forma concreta, contextualizada e significativa, estimulando habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas, atenção, memória e planejamento. Para Lorenzato (2006), o jogo configura-se como um recurso didático valioso no ensino de Matemática, ao proporcionar um ambiente prazeroso, desafiador e colaborativo, onde o erro é compreendido como parte inerente da aprendizagem e não como fracasso.

Além disso, os jogos matemáticos se revelam aliados na superação de barreiras de aprendizagem, uma vez que propiciam a repetição e a consolidação de conteúdos de maneira divertida e não excludente. Conforme apontam Smole e Diniz (2002), ao jogar, a criança aprende a lidar com regras, a tomar decisões e a desenvolver estratégias, habilidades essenciais tanto para o aprendizado matemático quanto para a vida em sociedade.

No âmbito da Educação Especial na perspectiva inclusiva, o uso de contos infantis, jogos e atividades lúdicas está em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que propõe uma formação integral dos sujeitos, contemplando suas dimensões cognitivas, emocionais, sociais e culturais (BRASIL, 2018). Nesse cenário, a mediação do professor torna-se elemento fundamental para garantir o acesso de todos ao currículo escolar e assegurar que os alunos avancem em suas trajetórias de aprendizagem, respeitando suas potencialidades e necessidades específicas.

Manton (2010), defende que a ludicidade não é apenas uma atividade recreativa, mas sim um elemento intrínseco e fundamental para o desenvolvimento integral da criança. Para ele, o brincar e o jogo são ferramentas poderosas que permitem à criança explorar o mundo, construir significados, desenvolver a criatividade, a imaginação e as habilidades sociais e cognitivas. Quando aplicamos isso à educação, especialmente para crianças com autismo, a ludicidade se torna um veículo de aprendizado extremamente eficaz, para Moatan, a educação que incorpora a ludicidade de forma intencional e planejada,

potencializa as capacidades de aprendizado e desenvolvimento das crianças, especialmente aquelas que enfrentam desafios específicos, como no caso do autismo. É uma abordagem que reconhece a criança como um ser ativo, criativo e capaz de aprender de maneira profunda e prazerosa.

Estas são histórias especiais, cuidadosamente adaptada para o universo infantil, mas que traz em seus personagens figuras reais que um dia caminharam pelas ruas de Rubiataba. São pessoas que, com suas vidas e suas presenças, marcaram a infância de muitos rubiatabenses nas décadas de 70 e 80. Nosso objetivo com estas narrativas é celebrar e relembrar a memória de indivíduos notáveis que contribuíram para a rica história da nossa cidade, mantendo viva a essência de quem moldou memórias afetivas em gerações.

1º 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

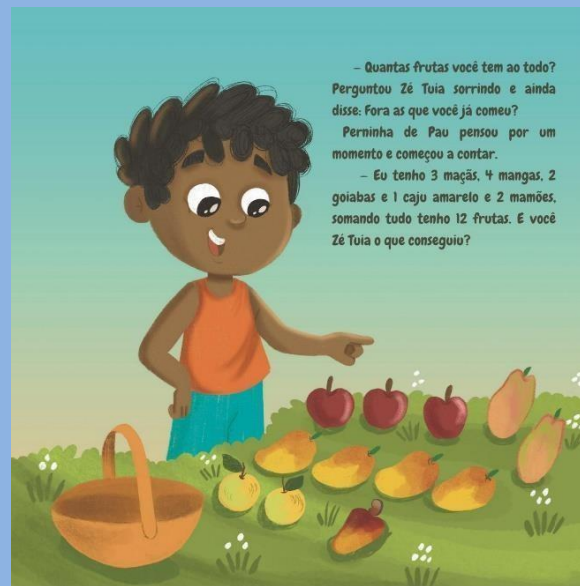


Fonte: Autora 2025

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 02 – 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 elemento 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 03 – 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.

1º 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 04 – 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 também colabora com o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), como:

- EF04MA03 – Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição e subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, entre outros);
- EF04MA05 – Construir e utilizar fatos básicos da multiplicação e da adição para o cálculo mental.

Além disso, o caráter lúdico do jogo proporciona um ambiente de aprendizado menos intimidante, especialmente para crianças com dificuldades, mantendo a motivação e o interesse. A participação de múltiplos jogadores também estimula a cooperação e a comunicação, fortalecendo habilidades sociais e afetivas fundamentais no processo de inclusão.

1º Roteiro de Atividades Complementares

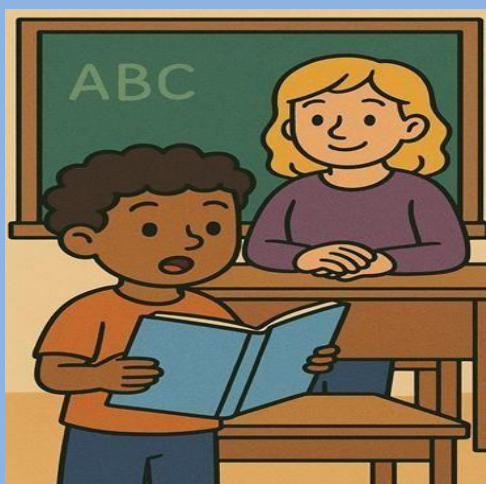
Além da elaboração do livro *As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau*, foi desenvolvido um roteiro de atividades pedagógicas complementares, diretamente contextualizadas com a narrativa, com o objetivo de ampliar e reforçar os conteúdos trabalhados. As atividades incluem interpretação de texto, contagem 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.

A familiaridade dos alunos com o cenário do conto; ambientado em seu contexto social e cultural; contribui para uma maior identificação com os personagens, facilitando a compreensão dos conceitos matemáticos e linguísticos abordados. Essa abordagem estimula o engajamento dos estudantes, especialmente aqueles com dificuldades de aprendizagem, ao mesmo tempo em que respeita seus ritmos e estilos de assimilação.

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 05 – Leitura compartilhada



Fonte: Autora 2025

A atividade contempla os seguintes objetivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

- EF15LP02 – Ouvir, ler e compreender, em diferentes mídias, contos, fábulas, lendas, crônicas e outros gêneros narrativos, identificando os elementos da narrativa (personagens, enredo, tempo, espaço e narrador). (BRASIL, 2017)

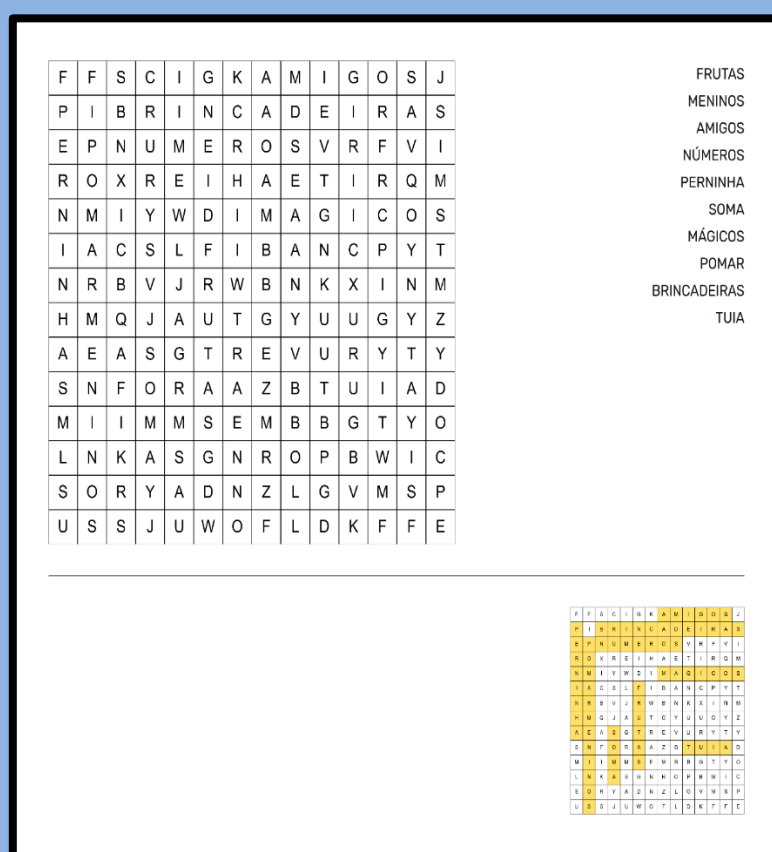
Essa habilidade contribui para a compreensão dos elementos essenciais da narrativa literária e favorece o processo de inclusão, ao permitir que alunos com diferentes necessidades possam acompanhar a leitura por meio de múltiplas linguagens e recursos didáticos.

Atividade 02 – Reconto da História e Caça-Palavras

A segunda atividade propõe o reconto da história, oral ou escrito, incentivando a memória, 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 02 – Caça palavras envolvendo palavras do livro



Fonte: Autora 2025

Ambas as atividades contemplam as seguintes habilidades da BNCC:

- EF04LP16 – Planejar e produzir narrativas ficcionais, com base na leitura de obras literárias, considerando a estrutura desse tipo de texto, o uso de recursos coesivos e os efeitos de sentido próprios do gênero;
- EF15LP10 – Planejar, produzir e revisar textos orais e escritos com finalidades

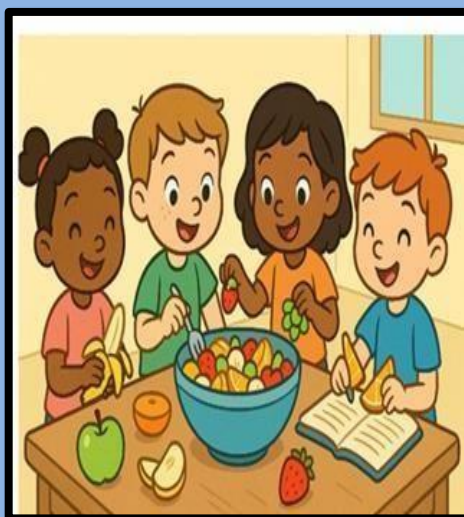
diversas, como contar, recontar, relatar e instruir. (BRASIL, 2017)

Essas habilidades possibilitam o fortalecimento da competência comunicativa dos estudantes e promovem o protagonismo no processo de ensino-aprendizagem.

Atividade 03 – Salada de Frutas, Palavras Cruzadas e Caça palavras

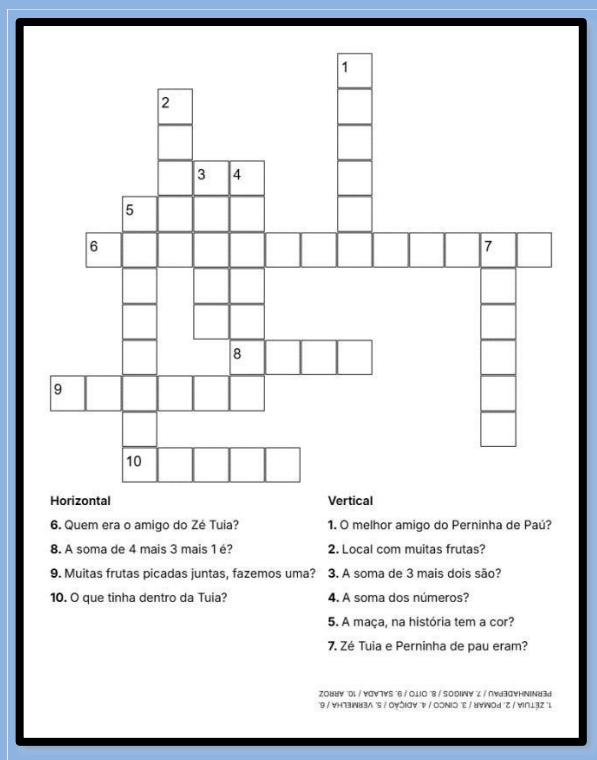
A terceira atividade envolve a organização de uma “salada de frutas” simbólica, veja Figura 07, que estimula a contagem, a organização e a classificação dos elementos (frutas), reforçando os conceitos trabalhados no conto. Associadas a essa prática, são propostas também palavras cruzadas e um caça ao 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 07 - Salada de frutas



Fonte: Autora 2025

Figura 08 - Palavras cruzadas com interpretação do texto



Fonte: Autora 2025

Essas atividades combinam o aprendizado matemático com práticas interativas, estimulando o trabalho em equipe e promovendo o desenvolvimento de múltiplas competências. Ao envolver dinâmicas que exigem colaboração entre os participantes, como jogos e desafios em grupo, favorece-se o fortalecimento da interação social, da cooperação e da comunicação interpessoal entre as crianças.

Tais experiências contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas, especialmente no contexto da educação inclusiva, ao proporcionar um ambiente em que todos os alunos possam participar ativamente, respeitando suas individualidades e potencialidades.

Dentre as habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destacam-se:

- EF04MA03 – Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo diferentes significados das operações de adição e subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, entre outros);
- Competência Geral 9 – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos

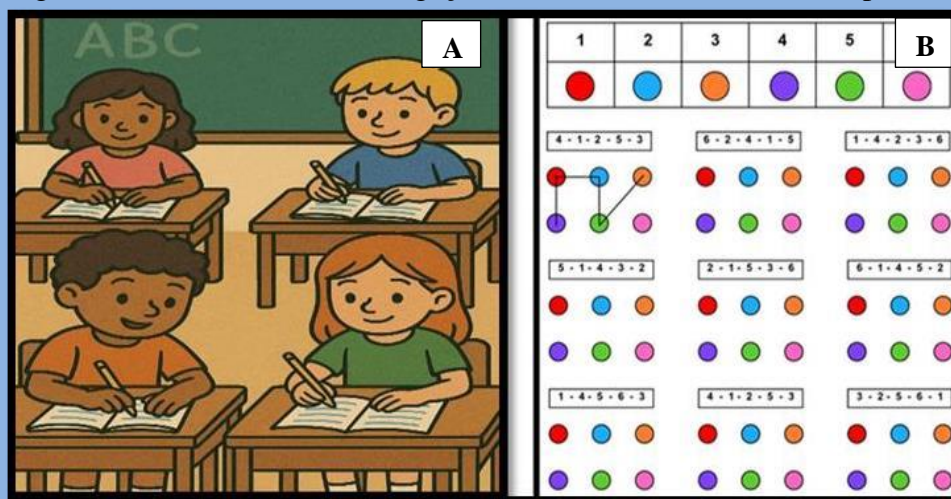
(BRASIL, 2017).

Atividade 04 – Desenho e Cores: Expressão Artística

Na sequência, a Atividade 04 propõe que os alunos façam desenhos livres e colorido com base na narrativa vivenciada e ligue as cores, veja Figura 9A e B, estimulando a expressão artística e a interpretação pessoal da história. Essa atividade promove a criatividade, coordenação motora e o pensamento simbólico, ao mesmo tempo em que valoriza a visão sobre os acontecimentos do conto.

A arte é, nesse contexto, uma poderosa ferramenta de inclusão e desenvolvimento, pois permite que os alunos expressem sentimentos, ideias e percepções por meio de linguagens não verbais, respeitando diferentes estilos de aprendizagem e favorecendo o protagonismo estudantil. Veja a Figura 9A, que ilustra uma das produções realizadas a partir dessa atividade.

Figura 09 - 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.

No contexto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destacam-se as

seguintes habilidades contempladas:

- EF15LP10 – Planejar, produzir, revisar e editar textos orais e escritos, com finalidades diversas, como contar, recontar, relatar, instruir, relatar fatos, entre outros;
- EF15AR04 – Experimentar as possibilidades de materiais, instrumentos e procedimentos variados em artes visuais (desenho, pintura, colagem, modelagem, etc.), para criar e compartilhar produções artísticas (BRASIL, 2017).

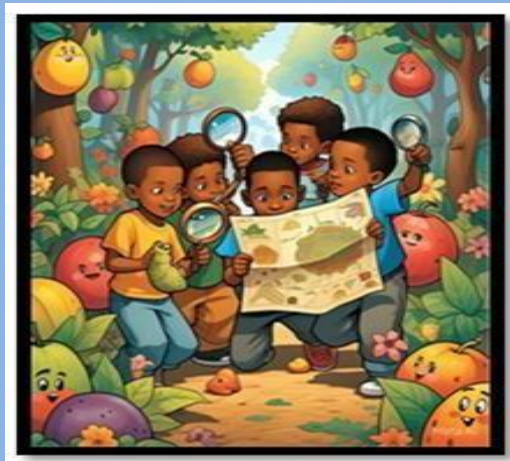
Essas diretrizes reforçam a importância da articulação entre as diferentes linguagens (verbal, visual, corporal), favorecendo uma abordagem multidisciplinar e inclusiva, em que cada aluno possa expressar-se por meio de sua forma mais significativa de comunicação.

Atividade 05 – Caça ao Tesouro das Frutas, Cruzadinha Matemática e Colagem

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:

- Caça ao tesouro das frutas, Figura 10, estimula a percepção, a atenção e a mobilidade, além de reforçar conceitos de localização e associação visual;

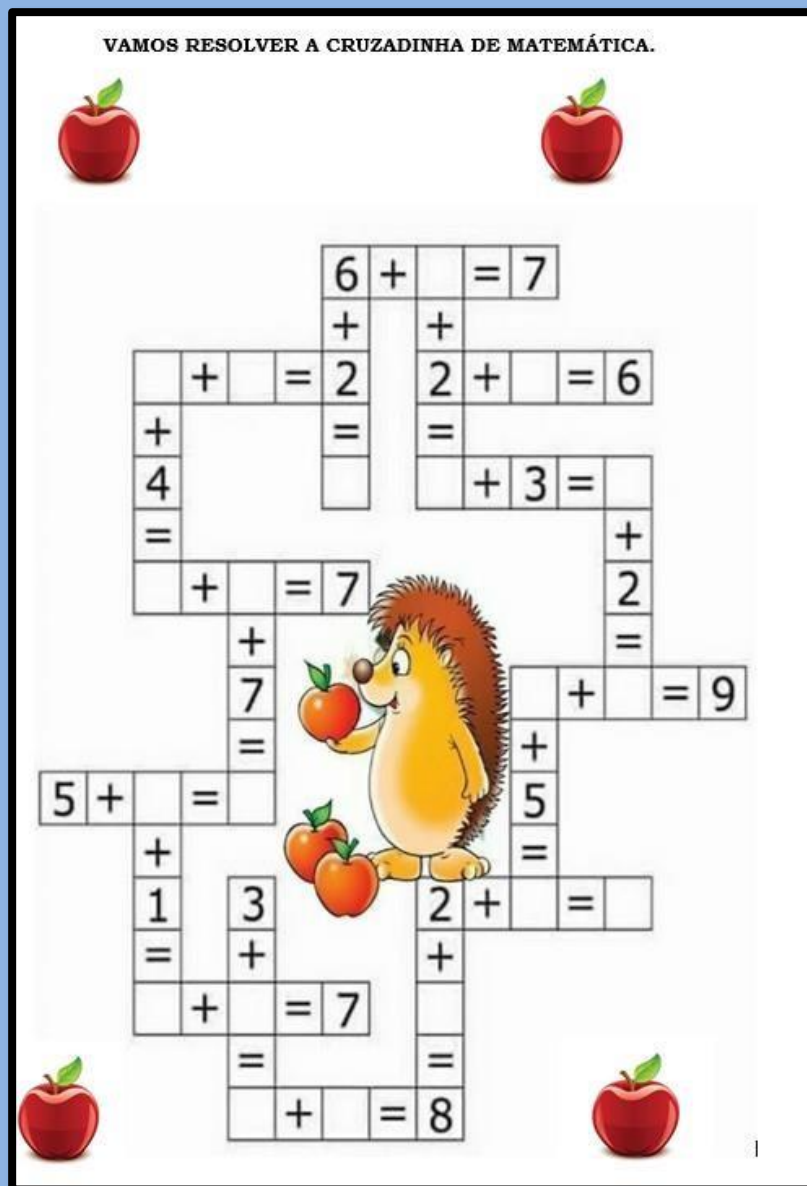
Figura 10 - Caça ao tesouro



Fonte: Autora 2025

Cruzadinha matemática, Figura 11, promove a memorização, a fixação de operações de adição e a habilidade de leitura e interpretação de pistas;

Figura 11- Cruzadinha de matemática

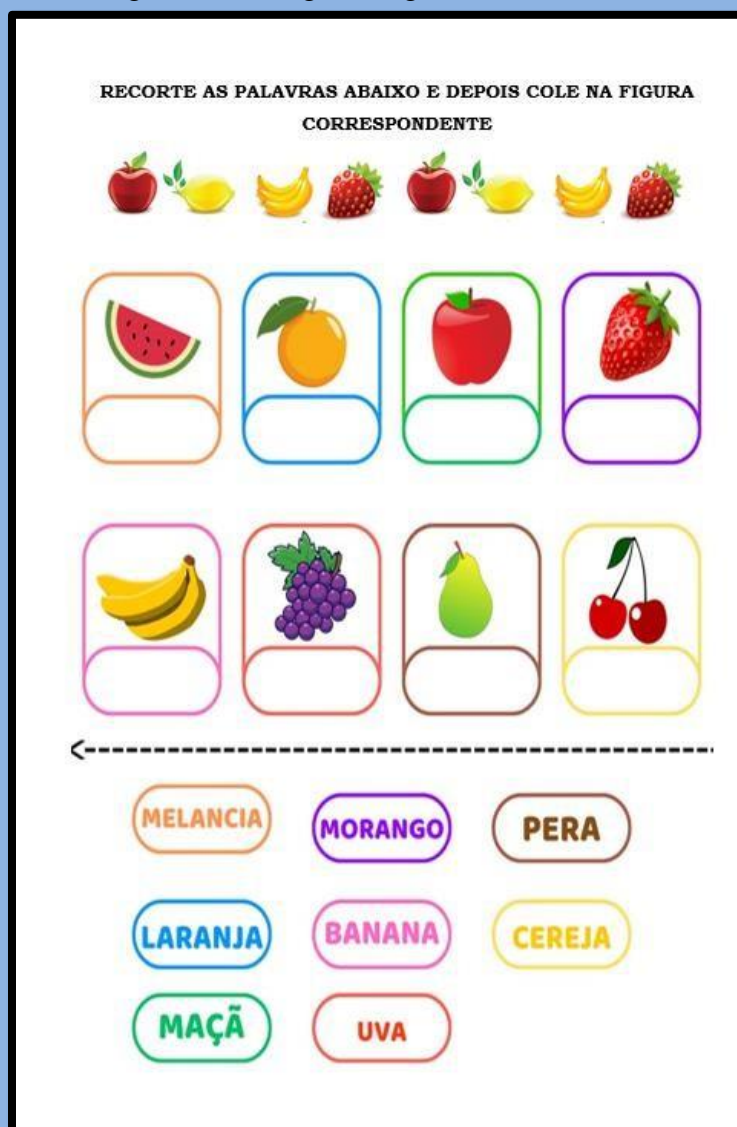


Fonte: Autora 2025

Essa atividade também favorece a concentração, a atenção seletiva e a organização do pensamento, na medida em que a criança precisa articular diferentes informações para chegar à resposta correta.

- Colagem de gravuras com cores. Figura 12, desenvolve a coordenação motora, o senso estético e a categorização de informações visuais;

Figura 12- Colagem de gravuras com cores



Fonte: Autora 2025

Essas atividades favorecem a aprendizagem significativa ao integrar conteúdos curriculares, experiências lúdicas e estímulo à criatividade, promovendo a participação ativa de todos os alunos. Veja a Figura 10, 11 e 12, que ilustram a aplicação dessa atividade em contexto educacional inclusivo.

Essas atividades também apresentam contribuições significativas para a educação inclusiva, ao mesmo tempo em que dialogam com diversas habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Um dos aspectos relevantes é a estrutura e a rotina proporcionadas pelos jogos, que, ao conterem regras claras e formato definido, oferecem um ambiente previsível e seguro. Tal organização é especialmente benéfica para crianças com deficiência, que muitas vezes se sentem mais confortáveis em contextos bem estruturados.

No componente de Língua Portuguesa, podem ser trabalhadas as seguintes habilidades da BNCC:

- EF15LP06 – Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários (como poemas, parlendas, cantigas, trava-línguas, adivinhas), considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, os personagens, o tempo, o espaço e os enredos;
- EF15LP01 – Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala (BRASIL, 2017);

No componente de Matemática, destaca-se:

- EF04MA03 – Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição e subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar etc.) (BRASIL, 2017)

Dessa forma, integrar da BNCC 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.

Atividade 06 – Explicação das Regras do Jogo “Frutas Coloridas e os Números Mágicos” mais 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.

Segundo a BNCC, no componente de Matemática, essa proposta atende à habilidade:

- EF02MA06 – Resolver e elaborar problemas de adição e subtração, com números naturais, com e sem reagrupamento, utilizando estratégias diversas, como cálculo mental, cálculo escrito e uso da calculadora. (BRASIL, 2017)

No campo da Língua Portuguesa, o caça-palavras contribui para:

- EF12LP02 – Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala, por meio de práticas de leitura e escrita. (BRASIL, 2017).

Além de reforçar os conteúdos curriculares de forma interdisciplinar, essas atividades incentivam a socialização, respeitam os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem, e potencializam o papel do professor como mediador. Esse último aspecto é essencial dentro da perspectiva vygotskiana, que valoriza a mediação pedagógica como fator fundamental para o avanço da aprendizagem, especialmente no contexto da educação inclusiva.

2º LIVRO: *Um Menino Chamado Lázaro e os Números Mágicos*

Após a finalização do primeiro conto e das respectivas atividades, foi desenvolvido um segundo livro, intitulado *Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos*, Figura 13, com o objetivo de explorar a aprendizagem matemática de forma lúdica e criativa, abordando os conceitos de números pares e ímpares. Esse conto foi elaborado como parte do produto educacional desta dissertação, com o objetivo de aproximar a matemática do universo lúdico infantil. Por meio de uma narrativa envolvente e marcada pela fantasia, a história busca transformar a aprendizagem em uma experiência prazerosa, favorecendo a compreensão de conceitos matemáticos básicos, ao mesmo tempo em que estimula a imaginação, a criatividade e a inclusão.

Figura 13- Capa do Segundo Livro



Fonte: Autora 2025

A história é centrada em Lázaro Doido, personagem inspirado em uma figura histórica da cidade de Rubiataba-GO, que residiu no município na década de 1980. Reconhecido por seu comportamento excêntrico e ao mesmo tempo cativante, como por exemplo, a recusa em lidar com dinheiro, o hábito de andar sem camisa e com um pano sobre os ombros, Lázaro permanece até hoje na memória afetiva da comunidade, pois é lembrado pelos mais velhos que sorri ao falar de Lázaro que não pegava em dinheiro, para ele as cédulas representavam um afronto a moral, a higiene. Ele jamais colocava a mão em notas de dinheiro. Saía correndo quando alguém lhe oferecia algum trocado. Um moço solteiro, simples, sem vaidade, sem familiares que escondia em si uma história de vida, que as pessoas não sabiam o porque de ser assim tão diferente.

Na narrativa da história do menino Lázaro, ele é retratado como um menino diferente e muito simpático que, ao encontrar os "Números Mágicos" em uma floresta encantada, descobre o valor da contagem e das operações matemáticas. Embora inicialmente não gostasse de fazer contas, ele se transforma no guardião dos números mágicos. À medida que interage com os números pares e ímpares, passa a desenvolver habilidades matemáticas básicas de maneira divertida e envolvente.

A proposta do enredo é desmistificar a matemática, apresentando-a como algo acessível e integrado ao cotidiano dos alunos. Por meio de elementos lúdicos e simbólicos, a história proporciona aos leitores a possibilidade de construir significados para conceitos matemáticos, estimulando a imaginação, o pensamento crítico e o raciocínio lógico.

Segundo Vygotsky (1991), a leitura literária desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, pois proporciona experiências sociais compartilhadas, amplia o repertório linguístico e favorece a construção do conhecimento. No caso deste livro, a leitura funciona como uma estratégia para introduzir e fixar conteúdos matemáticos em um contexto narrativo significativo.

A obra também se fundamenta nos princípios da educação inclusiva, conforme defendido por Mantoan (2003), que afirma que as diferenças entre os alunos devem ser compreendidas como elementos enriquecedores do processo de ensino-aprendizagem. Como destaca a autora, a escola inclusiva é aquela que se organiza para atender todos os alunos, sem discriminações, respeitando os seus diferentes modos de aprender (MANTOAN, 2003, p. 34).

Nesse sentido, o livro *Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos* visa criar condições equitativas de aprendizagem, respeitando o ritmo e o estilo cognitivo de cada criança, permitindo que todos possam participar ativamente do processo de construção do conhecimento.

Além disso, os contos infantis são recursos pedagógicos essenciais no Atendimento Educacional Especializado (AEE), pois oferecem um ambiente mais acolhedor e facilitam a superação das dificuldades de aprendizagem de maneira natural e significativa. Conforme Mantoan (2003), é fundamental propor atividades que promovam a participação ativa e engajada dos estudantes em seu processo formativo.

A introdução dos números ímpares e pares no enredo tem relevância pedagógica, pois permite aos alunos interagir com esses conceitos em um ambiente simbólico, contextualizado e prazeroso. Ao associar os números a personagens e ações, como "dançar" ou "cantar", cria-se um espaço de aprendizagem mais eficaz, em que a abstração matemática é mediada por elementos concretos da narrativa.

A obra contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, ao mesmo tempo em que amplia o repertório cultural e estimula a curiosidade. Dessa forma, reforça-se o papel da literatura como ferramenta potente de inclusão, especialmente quando integrada ao ensino da matemática por meio de práticas pedagógicas diferenciadas e acessíveis. A narrativa apresenta um protagonista que transforma sua relação com os números a partir da imaginação, permitindo que conceitos como pares e ímpares sejam

vivenciados de forma encantada e significativa. Dessa maneira, o material busca estimular a curiosidade, favorecer a inclusão e tornar a matemática mais acessível, reforçando o papel das histórias como mediadoras do conhecimento.

2º Jogo: *Corrida Divertida dos Números Pares e Ímpares*

O segundo jogo pedagógico desenvolvido, intitulado *Corrida Divertida dos Números Pares e Ímpares*, tem como principal objetivo reforçar, de maneira lúdica, os conceitos matemáticos explorados no livro *Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos*. A proposta consiste em conduzir o personagem Lázaro até a “floresta mágica”, percorrendo um trajeto em seu carro enquanto resolve desafios envolvendo a identificação e o uso de números pares e ímpares. Veja figura 14.

Figura 14- Corrida dos números pares e ímpares



Fonte: Autora 2025

Durante a dinâmica, os participantes avançam nas casas do tabuleiro à medida que resolvem corretamente as atividades propostas. O primeiro jogador a alcançar a linha de chegada é declarado vencedor e pode ser simbolicamente premiado com uma “medalha” ou “certificado de Amigo dos Números Mágicos”, o que contribui para o estímulo positivo e o engajamento dos alunos.

Esse jogo promove o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e sociais, tais como:

- Identificação e classificação de números (pares e ímpares);
- Raciocínio lógico e comparação de quantidades;
- Trabalho em equipe e respeito às regras;
- Autonomia e tomada de decisões.

Ao utilizar a narrativa de Lázaro como fio condutor, o jogo torna-se mais atrativo e significativo para as crianças, promovendo a integração entre literatura e matemática. Essa abordagem reforça os conteúdos de maneira contextualizada e favorece a internalização dos conceitos por meio da brincadeira, conforme propõe a perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1991), para quem o brincar constitui uma importante ferramenta de aprendizagem e mediação no desenvolvimento infantil.

Além disso, a proposta atende aos princípios da educação inclusiva, pois considera diferentes estilos de aprendizagem e estimula a participação ativa de todos os estudantes, com ou sem dificuldades de aprendizagem. Em ambientes de Atendimento Educacional Especializado (AEE) ou salas de ensino regulares, a atividade pode ser facilmente adaptada, respeitando o ritmo e as particularidades de cada criança.

Assim, *Corrida Divertida dos Números Pares e Ímpares* não apenas consolida conteúdos matemáticos abordados no segundo livro, mas também promove um ambiente acolhedor, colaborativo e motivador, essencial para o desenvolvimento integral dos alunos na perspectiva de uma escola verdadeiramente inclusiva.

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.

As atividades propostas estimulam o desenvolvimento de múltiplas habilidades, como a leitura, a interpretação de texto, o raciocínio lógico, a identificação de regularidades numéricas, a ampliação do vocabulário, a escrita e a

atenção visual. Tais competências estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e aos princípios da educação inclusiva, uma vez que consideram a diversidade dos estilos e ritmos de aprendizagem, promovendo a participação ativa de todos os estudantes.

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.

Habilidade BNCC contemplada:

- EF04LP04 – Ouvir, ler e compreender, em diferentes mídias, contos, fábulas, lendas, crônicas e outros gêneros narrativos, identificando os elementos da narrativa (personagens, enredo, tempo, espaço, narrador) (BRASIL, 2017).

Além disso, o aspecto lúdico desperta a curiosidade, mantém a motivação e fortalece a memória afetiva, fatores que contribuem para a fixação de conteúdos. A interação entre pares em atividades coletivas também favorece a oralidade, a escuta atenta e o respeito às regras de comunicação, aspectos previstos na BNCC como essenciais para a formação de sujeitos críticos e participativos. 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.

Atividade 02 – Palavras Cruzadas

Elaboradas com base no conteúdo do conto, as palavras cruzadas, Figura 15A, buscam reforçar a compreensão textual, promovendo habilidades de leitura, escrita e análise linguística.

Contribuições para crianças com deficiência: a atividade pode ser adaptada com imagens de apoio, letras móveis, apoio visual e mediação pedagógica,

estimulando a linguagem oral e escrita, a atenção e a colaboração entre os alunos.

Habilidades BNCC contempladas:

- EF02LP01 – Localizar informações explícitas em textos;
- EF02LP02 – Identificar o assunto de um texto;
- EF02LP03 – Estabelecer relações entre partes de um texto e entre textos;
- EF02LP04 – Inferir informações implícitas em textos;
- EF02LP05 – Ampliar o repertório de palavras por meio da leitura;
- EF02LP06 – Reconhecer a grafia correta das palavras mais usuais (BRASIL, 2017).

Quando essas habilidades são exploradas em contextos lúdicos, tornam-se ainda mais significativas, pois permitem que o conhecimento seja construído de forma prazerosa, conectando-se à realidade e à imaginação da criança. Nesse sentido, o conto Lázaro Doido e os Números Mágicos exemplifica como a BNCC pode ser trabalhada de maneira criativa: ao unir narrativa literária e conceitos matemáticos, possibilita que os alunos desenvolvam competências de Língua Portuguesa, como a leitura e a interpretação, ao mesmo tempo em que exploram noções matemáticas de pares e ímpares. Dessa forma, a obra reforça a ideia de que a aprendizagem é mais efetiva quando mediada pelo lúdico, valorizando tanto o desenvolvimento cognitivo quanto a dimensão afetiva e social da educação.

Atividade 03 – Marcação de Números Pares e Ímpares

Essa atividade tem como foco a identificação e classificação de números pares e ímpares, Figura 15B, permitindo aos alunos explorarem regularidades numéricas por meio de estratégias variadas e visuais.

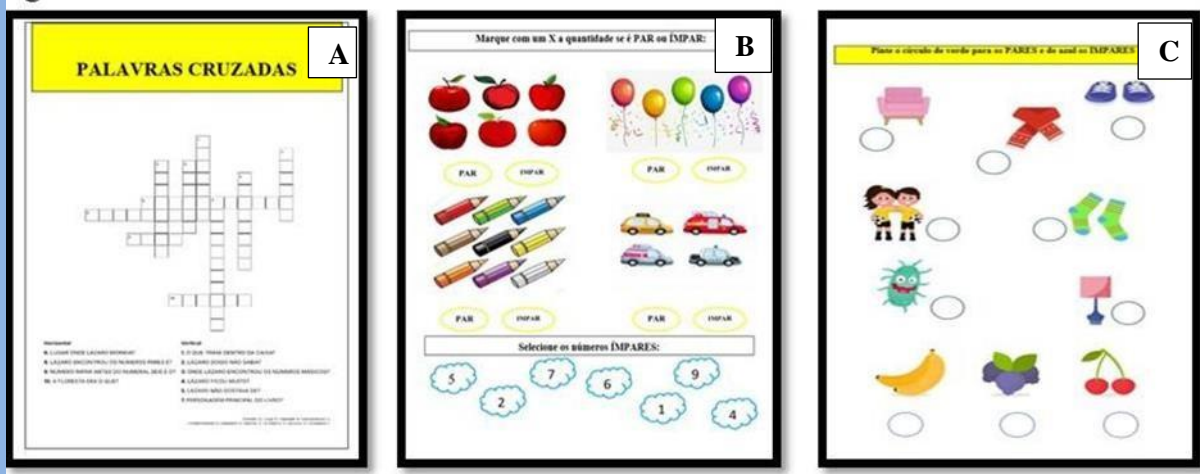
Contribuições para crianças com deficiência: essa proposta favorece a organização do pensamento e o raciocínio lógico, especialmente para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), Figura 15C, promovendo a percepção de padrões e o fortalecimento da autonomia cognitiva.

Habilidades BNCC contempladas:

- EF02MA01 – Identificar padrões em sequências numéricas e em situações do cotidiano, com o uso de estratégias variadas, como o reconhecimento da paridade (números pares e ímpares);
- EF01MA03 – Contar de maneira exata ou estimada, utilizando diferentes

estratégias como pareamento e agrupamentos (BRASIL, 2017).

Figura 15- Palavras cruzadas envolvendo a história de Lázaro e atividades matemáticas



Fonte: Autora 2025

A atividade de palavras cruzadas favorece a ampliação do repertório linguístico, estimulando a leitura, a atenção e a interpretação de pistas em um formato lúdico, o que contribui para a fixação de conceitos de Língua Portuguesa de maneira prazerosa. Já a tarefa de identificar e marcar números pares e ímpares possibilita o fortalecimento de habilidades matemáticas básicas, ao mesmo tempo em que desenvolve o raciocínio lógico, a organização mental e a memória. Para além dos aspectos cognitivos, as atividades apresentadas promovem um ambiente estruturado e previsível, o que é especialmente benéfico para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), que tendem a responder melhor a propostas claras e visuais.

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, Figura 16.

Adaptações inclusivas:

A atividade pode ser adaptada para atender alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), deficiência intelectual, TDAH, entre outros, por meio do

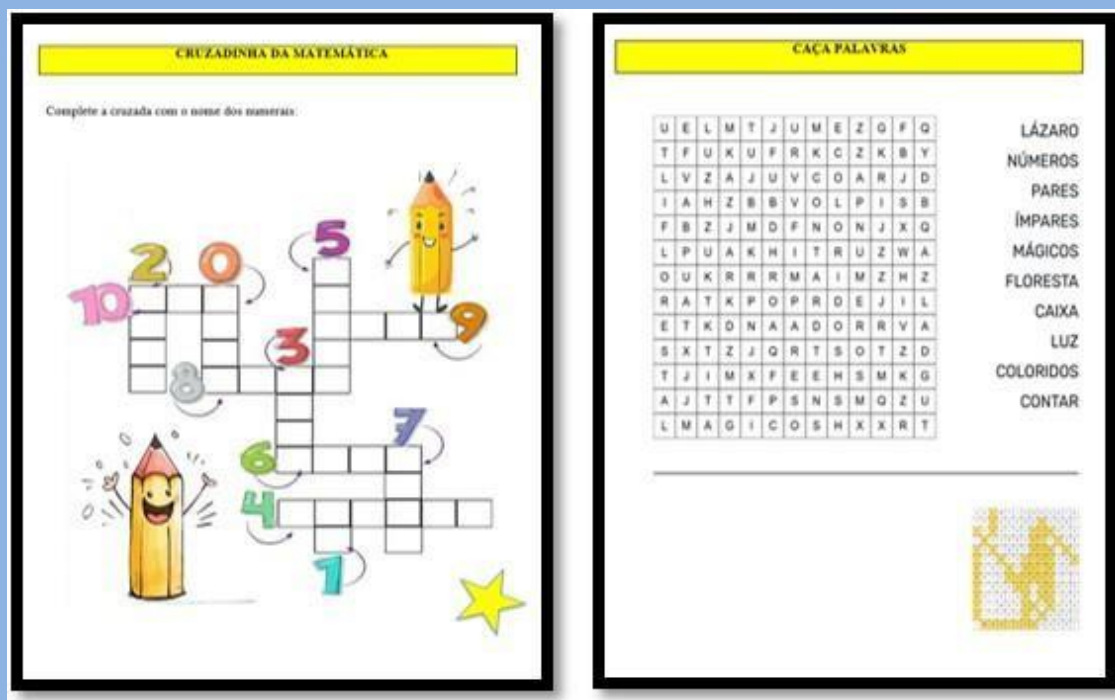
uso de recursos visuais (figuras, cores), táteis (números em relevo), tecnológicos (aplicativos e jogos digitais), bem como estratégias específicas de mediação com apoio individualizado.

Contribuições para crianças com deficiência:

- Estímulo à linguagem escrita,
- Fortalecimento da atenção e memória operacional,
- Aprimoramento da coordenação viso-motora e do reconhecimento numérico,
- Ampliação da autonomia na resolução de tarefas escolares. Habilidades da BNCC contempladas:
- EF01MA01 – Contar oralmente, com compreensão da ordem e da quantidade associada a números;
- EF01MA02 – Ler, escrever e ordenar números naturais até 100, compreendendo o sistema de numeração decimal;
- EF01MA05 – Relacionar números às suas respectivas escritas por extenso;
- EF02MA03 – Ler, escrever e ordenar números naturais até 1000, compreendendo as características do sistema de numeração decimal.

Além das habilidades matemáticas, a atividade de palavras cruzadas, direcionada aos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, contribui significativamente para o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura, escrita, vocabulário e pensamento lógico, conforme os princípios da educação inclusiva e da formação integral preconizada pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017). Veja o modelo da atividade na Figura 16.

Figura 16- Cruzadinha de matemática e caça palavras



Fonte: Autora 2025

As cruzadinhas de matemática auxiliaram na fixação de operações básicas e no fortalecimento do raciocínio lógico, enquanto o caça-palavras contribuiu para a concentração, a atenção visual e a organização espacial, favorecendo a memorização de conceitos. Todas essas atividades, quando trabalhadas de forma lúdica e vinculadas a uma narrativa significativa, potencializam a motivação dos alunos, ampliam a interação social e promovem um processo de ensino-aprendizagem mais acessível e inclusivo.

CONCLUSÃO

A elaboração dos livros “As Aventuras de Zé Tuia e Perninha de Pau” e “Um Menino Chamado Lázaro Doido e os Números Mágicos”, bem como dos jogos e roteiros de atividades complementares associados a essas narrativas, representa um esforço concreto para integrar conteúdos matemáticos à prática pedagógica inclusiva de forma lúdica, contextualizada e significativa. Os materiais desenvolvidos partem de elementos da cultura local e de figuras históricas da cidade de Rubiataba, valorizando o território dos alunos e fortalecendo o sentimento de pertencimento e identidade.

As propostas apresentadas se alinham à perspectiva histórico-cultural de Vygotsky, ao privilegiarem a mediação pedagógica, o uso de narrativas acessíveis e o

estímulo à interação social como elementos fundamentais no processo de aprendizagem. Além disso, dialogam com os pressupostos defendidos por Mantoan (2003), ao reconhecerem e valorizarem a diversidade de ritmos, estilos e modos de aprender dos alunos, promovendo, assim, uma educação verdadeiramente inclusiva.

Os jogos pedagógicos e as atividades propostas foram planejados para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais, conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e oferecem ao professor possibilidades de intervenção didática adaptável, flexível e sensível às singularidades de cada estudante. Com isso, espera-se que os produtos construídos contribuam para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras, democráticas e humanizadoras no Atendimento Educacional Especializado (AEE) e nas salas regulares.

Dessa forma, os materiais aqui apresentados não apenas propõem uma alternativa metodológica ao ensino tradicional de matemática, mas também reforçam o compromisso com uma escola que acolhe, respeita e potencializa as diferentes formas de ser, aprender e conviver.

No entanto, os contos infantis, em conjunto com as atividades, alcançaram os objetivos de estimular a imaginação, fortalecer o raciocínio lógico e ampliar as habilidades de leitura, interpretação e conhecimentos básicos de matemática. As propostas favoreceram a fixação de conteúdos e ao mesmo tempo em que promoveram a motivação, a inclusão e o desenvolvimento integral dos alunos. Ao unir imaginação, ludicidade e inclusão, foi possível fortalecer o raciocínio, ampliando as oportunidades de aprendizagem para todas as crianças.

LINKS DOS PRODUTOS

- 1- As aventuras de Zé tuia e Perninha de Pau;
- 2- Roteiro de atividades complementares e o Jogo das frutas coloridas e os números e os números mágicos;
- 3- Um menino chamado Lázaro Doido e os números mágicos
- 4- Roteiro de atividades complementares e o Jogo Corrida divertida dos números pares e ímpares;
- 5- Produto Educacional: Jogos e contos infantis na educação inclusiva

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1iGkg5Ut1D2jV-8_EuAZSPQzeqrNDK5D9

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://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/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://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://unigra.com.br/arquivos/jogo-brinquedo-brincadeira-e-a-educacao-.pdf?srsId=AfmBOoqY4sn3UskZ1lteqz73YRnXDzsylKzsJCQ5EGR9j62G9ZOX6qh6>. 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://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/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. *Mente na Sociedade: O Desenvolvimento de Processos*

Psicológicos Superiores, 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf](https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf). Acesso em: 15 dez. 2024.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf](https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf). Acesso em: 15 dez. 2024.

VYGOTSKY, L. S. *A construção do pensamento e da linguagem*. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://cdn.campogrande.ms.gov.br/portal/prod/uploads/sites/8/2018/08/Texto-1-Prof-Ronny.pdf](https://cdn.campogrande.ms.gov.br/portal/prod/uploads/sites/8/2018/08/Texto-1-Prof-Ronny.pdf). Acesso em: 15 dez. 2024.

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.