

**JOGOS ACESSÍVEIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA:
PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA EM UMA
VIVÊNCIA EXTENSIONISTA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

ACCESSIBLE GAMES IN MATHEMATICS EDUCATION: PRACTICES IN SPECIAL
AND INCLUSIVE EDUCATION IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY
EDUCATION

JUEGOS ACCESIBLES EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS:
PRÁCTICAS DE EDUCACIÓN ESPECIAL E INCLUSIVA EN LOS PRIMEROS
AÑOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Maéllica Lopes de Brito – Especialista, UFDPAr, maellicalopes15@gmail.com,
<http://lattes.cnpq.br/1909173540647963>, <https://orcid.org/0000-0001-8546-141X>;

Rosane da Silva Araújo – Especialista, UFDPAr, rosanepbh85@gmail.com,
<http://lattes.cnpq.br/8395459621501358>, <https://orcid.org/0009-0000-1067-6846>;

Geórgia Souza Silva – Especialista, UFDPAr, georgiasouzasilva@gmail.com,
<http://lattes.cnpq.br/4099649270866675>, <https://orcid.org/0009-0005-7610-5786>;

Kelly Cristina Vaz de Carvalho Marques – Doutora, UFDPAr,
kellyvaz@ufdpar.edu.br, <http://lattes.cnpq.br/1593685126557106>,
<https://orcid.org/0009-0002-7078-0957>.

RESUMO

O presente estudo apresenta um relato de experiência decorrente de uma vivência extensionista desenvolvida no curso de Licenciatura em Educação Especial e Inclusiva da Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr), com foco na utilização de jogos acessíveis no ensino de Matemática. Buscou responder à seguinte questão norteadora: de que maneira a utilização de jogos acessíveis pode favorecer práticas pedagógicas inclusivas e a aprendizagem matemática de estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental? O objetivo consistiu em analisar como a construção e a aplicação de jogos pedagógicos acessíveis, no âmbito de uma oficina extensionista, favorecem a aprendizagem de conceitos matemáticos, o engajamento

discente e a promoção de interações sociais inclusivas em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem quali-quantitativa, de natureza descritiva e caráter interventivo, desenvolvida por meio de uma oficina pedagógica estruturada em três momentos: sensibilização, construção e aplicação dos jogos. Os resultados evidenciaram que a utilização dos jogos favoreceu o engajamento dos estudantes, o desenvolvimento do raciocínio lógico, a ampliação das interações sociais, o fortalecimento do protagonismo discente e a construção de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e inclusivo. Constatou-se, ainda, a relevância da extensão universitária na formação docente, ao possibilitar a articulação entre teoria e prática em contextos reais de ensino. Conclui-se que os jogos pedagógicos acessíveis constituem uma estratégia metodológica potente para promover práticas inclusivas e tornar o ensino de Matemática mais significativo, participativo e acessível.

Palavras-chave: Educação Inclusiva; Ensino de Matemática; Jogos Pedagógicos; Educação Especial; Aprendizagem.

ABSTRACT

This study presents an experience report derived from an extension activity developed within the Undergraduate Teacher Education Program in Special and Inclusive Education at the Federal University of the Delta of Parnaíba (UFDPAr), focusing on the use of accessible educational games in Mathematics teaching. The study sought to answer the following research question: How can the use of accessible educational games promote inclusive pedagogical practices and enhance the mathematical learning of students in the early years of Elementary Education? The objective was to analyze how the design and implementation of accessible educational games, within the context of an extension workshop, foster the learning of mathematical concepts, student engagement, and the promotion of inclusive social interactions among a fifth-grade elementary school class. The research is characterized as an experience report adopting a mixed-methods (qualitative–quantitative) approach, with a descriptive and intervention-based design, conducted through a pedagogical workshop organized into three stages: awareness-raising, game development, and game implementation. The findings demonstrated that the use of accessible educational games promoted student engagement, enhanced logical reasoning, expanded social interactions, strengthened student agency in the learning process, and contributed to the development of a more collaborative and inclusive learning environment. Furthermore, the study highlights the relevance of university extension activities in teacher education by fostering the integration of theory and practice in authentic educational settings. It is concluded that accessible educational games constitute a powerful pedagogical strategy for promoting inclusive practices and making Mathematics teaching more meaningful, participatory, and accessible.

Keywords: Inclusive Education; Mathematics Education; Educational Games; Special Education; Learning.

RESUMEN



Revista para a Inovação Pedagógica: Educação, Docência, Experiências e Saberes (RIPEDES) v. 4, n. 1 | 2026

Disponível em: <https://sistemas.gtercoa.ufc.br/revista>



El presente estudio presenta un relato de experiencia derivado de una actividad de extensión universitaria desarrollada en la Licenciatura en Educación Especial e Inclusiva de la Universidad Federal del Delta del Parnaíba (UFDPa), centrada en el uso de juegos pedagógicos accesibles en la enseñanza de las Matemáticas. El estudio buscó responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera el uso de juegos pedagógicos accesibles puede favorecer prácticas pedagógicas inclusivas y el aprendizaje de las Matemáticas en estudiantes de los primeros años de la Educación Primaria? El objetivo consistió en analizar cómo el diseño y la implementación de juegos pedagógicos accesibles, en el marco de un taller de extensión universitaria, favorecen el aprendizaje de conceptos matemáticos, el compromiso de los estudiantes y la promoción de interacciones sociales inclusivas en un grupo de quinto año de Educación Primaria. La investigación se caracteriza como un relato de experiencia, con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), de naturaleza descriptiva y carácter interventivo, desarrollada mediante un taller pedagógico estructurado en tres momentos: sensibilización, elaboración y aplicación de los juegos. Los resultados evidenciaron que el uso de juegos pedagógicos accesibles favoreció el compromiso de los estudiantes, el desarrollo del razonamiento lógico, la ampliación de las interacciones sociales, el fortalecimiento del protagonismo estudiantil y la construcción de un entorno de aprendizaje más colaborativo e inclusivo. Asimismo, se constató la relevancia de la extensión universitaria en la formación docente, al favorecer la articulación entre la teoría y la práctica en contextos educativos reales. Se concluye que los juegos pedagógicos accesibles constituyen una estrategia metodológica eficaz para promover prácticas inclusivas y hacer que la enseñanza de las Matemáticas sea más significativa, participativa y accesible.

Palabras clave: Educación Inclusiva; Enseñanza de las Matemáticas; Juegos Pedagógicos; Educación Especial; Aprendizaje.

INTRODUÇÃO

A Educação Especial e Inclusiva consolidou-se como um princípio das políticas educacionais contemporâneas ao assegurar o direito à aprendizagem e à participação de todos os estudantes, independentemente de suas características individuais, sociais ou culturais. No Brasil, as políticas de inclusão escolar buscam garantir o acesso ao currículo comum e a participação efetiva dos estudantes nas práticas pedagógicas desenvolvidas nas escolas.

Apesar dos avanços legais, ainda persistem desafios relacionados à implementação de práticas pedagógicas capazes de contemplar a diversidade presente nas salas de aula. No ensino de Matemática, essas dificuldades tornam-se mais evidentes devido ao predomínio de metodologias tradicionais, frequentemente centradas na repetição de exercícios e na transmissão de conteúdos, o que pode

limitar a participação de estudantes com deficiência ou com diferentes formas de aprendizagem.

Nesse contexto, as práticas pedagógicas inclusivas compreendem ações planejadas para favorecer a participação de todos os estudantes, por meio de estratégias diversificadas, recursos acessíveis e metodologias que promovam o protagonismo discente e a construção coletiva do conhecimento (Glat; Pletsch, 2012). Assim, pensar o ensino de Matemática na perspectiva inclusiva implica reconhecer diferentes caminhos para a aprendizagem dos mesmos conceitos.

Este estudo configura-se como um relato de experiência desenvolvido no âmbito da disciplina de Atividades Curriculares de Extensão (ACEx) do curso de Licenciatura em Educação Especial e Inclusiva do Parfor Equidade, da Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr). A experiência foi realizada em uma escola pública municipal e buscou articular formação docente, acessibilidade pedagógica e ensino de Matemática por meio da construção colaborativa de jogos acessíveis.

Embora pesquisas evidenciem as contribuições dos jogos pedagógicos para a aprendizagem matemática, ainda são reduzidos os estudos que articulam, em uma mesma experiência, Educação Especial e Inclusiva, acessibilidade pedagógica, construção colaborativa de jogos e extensão universitária. Nesse sentido, este estudo busca responder à seguinte questão: como a utilização de jogos acessíveis pode contribuir para a promoção de práticas pedagógicas inclusivas e para a aprendizagem matemática de estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

O objetivo geral consiste em analisar como a construção e a aplicação de jogos pedagógicos acessíveis, desenvolvidas em uma vivência extensionista, favorecem a aprendizagem de conceitos matemáticos, o engajamento discente e a promoção de práticas pedagógicas inclusivas em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental. Especificamente, busca-se promover a interação entre estudantes com e sem deficiência, estimular o raciocínio lógico, incentivar a construção colaborativa de jogos acessíveis e refletir sobre práticas inclusivas no ensino de Matemática.

Para atingir esses objetivos, desenvolveu-se um relato de experiência de abordagem quali-quantitativa e natureza descritiva, realizado em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal. A experiência envolveu a

construção e aplicação de jogos pedagógicos acessíveis, sendo posteriormente analisada a partir das observações realizadas durante a oficina e da percepção dos estudantes participantes.

Entre as metodologias capazes de favorecer uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e contextualizada, destacam-se os jogos pedagógicos. Quando planejados com base nos princípios da acessibilidade, esses recursos incorporam adaptações em materiais, regras, linguagem e formas de interação, permitindo a participação conjunta de estudantes com e sem deficiência, em consonância com a Lei Brasileira de Inclusão (Brasil, 2015). Assim, os jogos acessíveis constituem uma estratégia capaz de promover práticas pedagógicas mais inclusivas, valorizando a diversidade e ampliando as possibilidades de aprendizagem de todos os estudantes.

EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA, PROTAGONISMO DISCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS MEDIADAS POR JOGOS NO CONTEXTO DA EXTENSÃO

A Educação Especial e Inclusiva fundamenta-se na reorganização das práticas pedagógicas para assegurar a participação, a aprendizagem e o desenvolvimento de todos os estudantes. Nessa perspectiva, a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (Brasil, 2008) estabelece que a Educação Especial constitui uma modalidade transversal a todos os níveis e modalidades de ensino, orientando os sistemas educacionais à eliminação das barreiras que dificultam o acesso, a participação e a aprendizagem. Assim, a inclusão ultrapassa a permanência física dos estudantes na escola, exigindo práticas pedagógicas, recursos e ambientes acessíveis que garantam condições efetivas de aprendizagem.

Segundo Mantoan (2015), a escola inclusiva deve reconhecer e valorizar as diferenças, compreendendo que cada estudante aprende de maneira singular. Nesse contexto, o professor assume o papel de mediador, organizando situações didáticas que favoreçam a participação ativa, a interação e a construção coletiva do conhecimento. As oficinas pedagógicas destacam-se como estratégias capazes de promover o protagonismo discente, ao estimular a experimentação, a resolução de problemas e a aprendizagem colaborativa.

No ensino de Matemática, a utilização de metodologias diversificadas mostra-se fundamental para tornar os conteúdos mais acessíveis e significativos. Entre essas estratégias, os jogos pedagógicos destacam-se por favorecer a curiosidade, a motivação e o desenvolvimento do raciocínio lógico. Conforme Coelho (2010), os jogos constituem importantes mediadores da aprendizagem ao possibilitarem a construção ativa do conhecimento em um ambiente lúdico e participativo. De forma complementar, Kishimoto (2011) ressalta que seu potencial educativo depende da intencionalidade pedagógica do professor, transformando a atividade lúdica em um recurso didático capaz de estimular a formulação de hipóteses, a resolução de problemas e a aprendizagem significativa.

Essa perspectiva dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), que orienta a utilização de metodologias capazes de promover a participação ativa dos estudantes e o desenvolvimento integral. Quando concebidos a partir dos princípios da acessibilidade, os jogos ampliam as possibilidades de participação de estudantes com e sem deficiência, incorporando adaptações em materiais, regras, linguagem e formas de interação. Em consonância com a Lei Brasileira de Inclusão (Brasil, 2015), a acessibilidade deixa de representar apenas uma adequação de recursos para constituir um princípio pedagógico comprometido com a equidade, a participação e o direito à aprendizagem de todos.

Nesse cenário, a extensão universitária configura-se como um espaço privilegiado para a articulação entre ensino, pesquisa e compromisso social. Conforme Castro (2023), as ações extensionistas aproximam a formação inicial das demandas da escola pública, possibilitando que futuros professores vivenciem situações reais de ensino, desenvolvam recursos acessíveis e reflitam criticamente sobre práticas pedagógicas inclusivas. Ao integrar teoria e prática, a extensão fortalece a formação docente e contribui para a construção de experiências educacionais mais democráticas, colaborativas e comprometidas com a inclusão.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem quali-quantitativa e descritiva quanto aos objetivos da pesquisa,

desenvolvido a partir de uma ação extensionista vinculada à disciplina de Atividades Curriculares de Extensão (ACEx) do curso de Licenciatura em Educação Especial e Inclusiva da Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr). Conforme Denzin e Lincoln (2006), a pesquisa qualitativa busca compreender os fenômenos em seus contextos naturais, valorizando as experiências, as interações e os significados produzidos pelos participantes. Complementarmente, os dados quantitativos foram utilizados de forma descritiva, possibilitando identificar a percepção dos estudantes acerca da experiência vivenciada por meio das respostas ao questionário aplicado ao final da intervenção.

A intervenção foi realizada em agosto de 2025, durante dois dias, em uma turma do 5º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola municipal da cidade de Parnaíba, no estado do Piauí, que, com o intuito de preservar sua identidade, foi denominada, neste estudo, Escola Florescer, envolvendo 25 estudantes organizados em cinco grupos de cinco participantes, entre os quais havia um estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e outro com síndrome de Down. A vivência extensionista foi planejada com o intuito de promover uma oficina pedagógica voltada à construção e à aplicação de jogos acessíveis relacionados ao ensino de matemática, buscando articular, de forma concreta, os princípios da Educação Especial e Inclusiva com práticas de ensino que valorizassem a participação ativa dos estudantes. Os jogos foram planejados considerando princípios de acessibilidade, participação colaborativa e adequação à faixa etária dos estudantes, buscando garantir que todos pudessem participar das atividades em condições equitativas.

O desenvolvimento da oficina ocorreu em três momentos articulados entre si: no primeiro momento, realizou-se uma etapa de sensibilização e apresentação da proposta, na qual foi promovida uma conversa inicial com os estudantes sobre inclusão, respeito às diferenças e a importância da participação de todos nas atividades escolares. Esse momento teve como finalidade introduzir a temática da vivência, mobilizando os alunos para uma compreensão mais ampla acerca da convivência com a diversidade e da necessidade de construção de práticas pedagógicas mais acolhedoras, acessíveis e colaborativas.

No segundo momento, os estudantes foram organizados em pequenos grupos para a construção dos jogos pedagógicos acessíveis, contando com a mediação e o acompanhamento dos extensionistas durante toda a atividade. Para a elaboração dos materiais, foram utilizados recursos reutilizáveis e de baixo custo, como caixas de papelão, tampas de garrafas, cartolina, folhas A4, palitos de madeira, canetas coloridas, cola e tesoura para a construção dos jogos. Em seguida, foram confeccionados quatro jogos pedagógicos acessíveis: Pião, Jogo das Percepções, Totó Matemático e Damas Matemáticas. Os jogos construídos durante a oficina encontram-se ilustrados na Figura 1.

Figura 1 – Jogos pedagógicos acessíveis construídos durante a oficina



Pião



Jogo das Percepções



Totó Matemático



Damas Matemáticas



Fonte: Elaborado pelas Autoras (2025).

A proposta envolveu a criação de jogos que contemplassem conceitos matemáticos trabalhados nos anos iniciais do Ensino Fundamental, para desenvolver habilidades relacionadas ao ensino de Matemática previstas na BNCC, contemplando conteúdos como raciocínio lógico, cálculo mental, resolução de problemas, sequência numérica, operações básicas, organização espacial e a resolução de desafios

matemáticos. Essa etapa favoreceu não apenas a aproximação dos estudantes com os conteúdos matemáticos, mas também a construção colaborativa do conhecimento, o exercício da criatividade e o protagonismo discente no processo de aprendizagem.

No terceiro momento, após a finalização dos jogos, realizou-se a aplicação e a socialização das produções entre os próprios estudantes. Nesse processo, os alunos puderam experimentar os jogos elaborados pelos colegas, interagir com diferentes propostas e compartilhar percepções sobre as possibilidades de aprendizagem construídas ao longo da oficina. Posteriormente, foi promovido um momento de avaliação e reflexão coletiva acerca da atividade desenvolvida, oportunizando aos participantes a expressão de suas impressões sobre a experiência, os desafios enfrentados e as aprendizagens construídas.

A acessibilidade constituiu um princípio orientador de toda a intervenção. As adaptações realizadas tiveram como finalidade minimizar barreiras à participação, possibilitando que o estudante com TEA e com Down interagisse com os colegas nas mesmas atividades desenvolvidas pela turma. Dessa forma, buscou-se construir um ambiente de aprendizagem colaborativo, respeitando os diferentes ritmos, estilos de aprendizagem e necessidades educacionais dos estudantes.

A análise dos resultados foi realizada mediante triangulação entre os registros de observação produzidos pelos extensionistas durante o desenvolvimento da oficina e os dados obtidos por meio do questionário aplicado aos estudantes. Os registros de observação possibilitaram compreender aspectos relacionados à participação, interação, colaboração e envolvimento dos estudantes ao longo das atividades, enquanto o questionário permitiu identificar a percepção dos participantes acerca da experiência vivenciada. A articulação entre essas fontes de informação possibilitou uma análise descritiva dos resultados, considerando tanto os aspectos qualitativos quanto os dados quantitativos obtidos durante a intervenção.

Ao final da oficina, foi aplicado um questionário composto por quatro questões objetivas, elaborado pelas autoras, com o objetivo de identificar a percepção dos estudantes sobre a experiência vivenciada. O instrumento contemplou aspectos relacionados à participação nas atividades, à aprendizagem de novos conhecimentos matemáticos, à colaboração entre os colegas e ao respeito às regras e à convivência

durante a realização dos jogos, fornecendo subsídios para a análise dos resultados da intervenção. Elaborado pelas autoras especificamente para esta vivência, sendo composto por quatro questões objetivas relacionadas aos objetivos da oficina. A experiência foi desenvolvida respeitando os princípios éticos da pesquisa e da extensão universitária, preservando a identidade dos participantes e utilizando as informações exclusivamente para fins acadêmicos e científicos. Por se tratar de um relato de experiência decorrente de ação extensionista desenvolvida em ambiente escolar, foram preservados o anonimato da instituição e dos participantes, utilizando-se nome fictício para identificação da escola e assegurando o uso das informações exclusivamente para fins acadêmicos e científicos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da vivência extensionista no que se refere a realização da oficina indicaram impactos positivos tanto no processo de aprendizagem matemática quanto na promoção de interações sociais mais inclusivas entre os estudantes. Segundo Meira e Silva (2025), os jogos adaptados favorecem a inclusão ao possibilitar a participação de todos os alunos em dinâmicas lúdicas significativas. A avaliação dos jogos desenvolvidos pelos estudantes revelou dados significativos quanto à percepção e ao engajamento dos participantes nas atividades propostas.

Figura 2 – Resultados do questionário aplicado aos estudantes sobre participação, aprendizagem, colaboração e respeito às regras durante a oficina.





Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Esses resultados corroboram os estudos de Coelho (2010), ao evidenciar que os jogos constituem importantes mediadores da aprendizagem, favorecendo a construção ativa do conhecimento, o desenvolvimento do raciocínio lógico e a participação dos estudantes em contextos inclusivos.

Observou-se que 75% dos alunos relataram uma participação ativa durante a execução dos jogos, indicando que a estratégia pedagógica contribuiu para a construção de conhecimentos matemáticos de forma significativa, enquanto 25% indicaram uma participação moderada.

No que se refere à aquisição de novos conhecimentos por meio da atividade lúdica, 80% dos participantes afirmaram ter aprendido algo novo, demonstrando a efetividade do jogo como estratégia de ensino-aprendizagem. Por outro lado, 15% dos respondentes manifestaram dúvidas quanto à aprendizagem, selecionando a opção “mais ou menos”, e 5% declararam não ter adquirido novos conhecimentos. Esses dados reforçam a importância de estratégias pedagógicas que estimulem a construção ativa do saber.

Quanto à colaboração entre os participantes durante a oficina, os resultados indicam que 85% dos estudantes afirmaram ter auxiliado os colegas quando necessário, enquanto 10% relataram ter colaborado parcialmente e 5% não conseguiram prestar auxílio. Tais números apontam para a presença de um ambiente colaborativo, essencial para o desenvolvimento de competências socioemocionais no contexto educacional.

Ao serem questionados sobre o respeito às regras e aos colegas durante a realização dos jogos, 70% dos alunos avaliaram positivamente sua conduta, 25%

indicaram uma adesão parcial às normas, e 5% relataram dificuldades em manter o respeito ou identificar comportamentos adequados. Esses dados sugerem a necessidade de reforçar, em futuras atividades, a importância do respeito mútuo e da convivência ética no ambiente escolar.

Vale ressaltar que esses pontos também elucidam como aponta Sousa (2024), que a utilização de jogos e brincadeiras adaptadas favorece não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento social e emocional de estudantes com deficiência, ampliando as possibilidades de inclusão e participação ativa no ambiente escolar.

Os jogos funcionaram como mediadores da aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico e da resolução de problemas matemáticos de forma colaborativa. Durante as atividades, foi possível perceber que os estudantes compartilhavam estratégias, discutiam respostas e auxiliavam colegas com maior dificuldade.

Outro aspecto relevante foi a promoção de interações sociais mais positivas entre os alunos. A dinâmica colaborativa lúdica contribuiu para a redução de comportamentos de isolamento, o respeito as regras e para o fortalecimento do respeito às diferenças. Também foram identificadas mudanças positivas na postura dos estudantes, como maior iniciativa para participar das atividades e melhoria na comunicação entre os colegas.

De acordo com Mantoan (2015), as práticas pedagógicas inclusivas devem considerar as diferentes formas de aprendizagem dos estudantes, buscando estratégias que possibilitem a participação de todos. Nesse sentido, os jogos acessíveis demonstraram ser uma ferramenta eficaz para tornar o ensino de matemática mais inclusivo e significativo.

Esses resultados reforçam a importância da utilização de metodologias ativas e recursos pedagógicos diversificados no ensino de matemática, especialmente em contextos educacionais inclusivos. Além disso, os resultados dialogam com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), que destaca a importância de metodologias que promovam o desenvolvimento integral dos estudantes, incluindo aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

De modo geral, os resultados obtidos evidenciam que a construção e a utilização de jogos pedagógicos acessíveis contribuíram para tornar o ensino de Matemática mais participativo, colaborativo e inclusivo. A vivência extensionista possibilitou não apenas o desenvolvimento de habilidades relacionadas aos conteúdos matemáticos, mas também favoreceu o protagonismo discente, a interação entre os estudantes e o respeito à diversidade, demonstrando o potencial das ações de extensão universitária para aproximar a formação inicial de professores das demandas concretas da escola inclusiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida por meio da oficina de jogos acessíveis evidenciou o potencial dessa estratégia pedagógica para o ensino de Matemática na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva. A realização da oficina permitiu observar que atividades lúdicas e colaborativas podem favorecer tanto a aprendizagem dos conteúdos matemáticos quanto o desenvolvimento de competências sociais importantes para a convivência escolar. Esses resultados atendem ao objetivo deste estudo, ao evidenciar as contribuições da construção e aplicação de jogos pedagógicos acessíveis em uma vivência extensionista para a promoção de práticas inclusivas no ensino de Matemática.

Os jogos possibilitaram a participação ativa dos estudantes, estimularam o raciocínio lógico, favoreceram a resolução de problemas e promoveram interações sociais positivas no ambiente escolar. Além disso, contribuíram para a construção de um espaço de aprendizagem mais colaborativo, sensível às diferenças e comprometido com a inclusão, evidenciando que a acessibilidade, quando incorporada ao planejamento pedagógico, amplia as possibilidades de participação e aprendizagem de todos os estudantes.

Os resultados também evidenciaram a relevância da extensão universitária como espaço de articulação entre ensino, pesquisa e compromisso social. A vivência possibilitou aos licenciandos aproximarem-se das demandas concretas da escola pública, favorecendo a construção de saberes docentes voltados ao planejamento de práticas pedagógicas inclusivas e ao desenvolvimento de recursos acessíveis. Dessa

forma, a experiência reforçou o papel social da universidade pública na formação de professores comprometidos com a equidade, a inclusão e a transformação da realidade educacional.

Entre as limitações da pesquisa destacam-se o número reduzido de participantes, a realização da intervenção em apenas uma turma, o curto período de desenvolvimento da oficina, limitado a dois dias, e a impossibilidade de acompanhar seus efeitos em longo prazo. Tais aspectos indicam que os resultados devem ser compreendidos no contexto específico em que a experiência foi desenvolvida.

Como perspectivas para estudos futuros, sugere-se a ampliação de iniciativas semelhantes em outras turmas e escolas, bem como a realização de pesquisas que acompanhem os impactos dessas práticas ao longo do tempo e investiguem suas contribuições para a aprendizagem matemática, o desenvolvimento de competências socioemocionais e a consolidação de práticas pedagógicas inclusivas.

Conclui-se, portanto, que os jogos pedagógicos acessíveis constituem uma estratégia metodológica relevante para o ensino de Matemática na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva. Quando planejados de forma intencional e fundamentados em princípios de acessibilidade, esses recursos potencializam a aprendizagem, favorecem a participação ativa dos estudantes, fortalecem o protagonismo discente e contribuem para a construção de práticas pedagógicas mais democráticas, colaborativas e comprometidas com o direito à educação de qualidade para todos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.

CASTRO, Maria Celeste Souza de; RIBEIRO, Silvar Ferreira. Formação de professores: nova racionalidade via extensão universitária. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 53, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/wHWpMnyp6hgrWwtwXtL6Zsb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 abr. 2026.

COELHO, Vânia Maria. **O jogo como prática pedagógica na escola inclusiva**. Monografia (Especialização em Educação Especial) – Universidade Federal de

Santa Maria, Santa Maria, 2010. Disponível em:

https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1. Acesso em: 25 out. 2025.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Org.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

MANTOAN, Maria Teresa Égler. **Inclusão escolar: O que é? Por quê? Como fazer?** 2. ed. São Paulo: Moderna, 2015.

MEIRA, Thassiane Terre de; SILVA, Milene Zanoni da. Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos. **Revista Teias de Conhecimento**, v. 1, n. 5, 2025. DOI: 10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24266. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/24266>. Acesso em: 6 nov. 2025.

SOUSA, Sônia Maria Gomes de. **O desenvolvimento da aprendizagem através de jogos e brincadeiras na educação especial inclusiva**. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto Federal do Espírito Santo, Cidade, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/6233>. Acesso em: 6 nov. 2025.