



**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Brincar para todos : A importância do brinquedo lúdico para as crianças com deficiência, envolvendo a tecnologia.

Autor 1 Taina Cristina Pedrosa Oliveira – Gomesbrina2@gmail.com

O trabalho “Os brinquedos lúdicos mais utilizados por crianças com deficiência (PCDs)”, desenvolvido na EMEF José da Luz (Manacapuru-AM, 2025), aborda a importância do brincar como direito e como ferramenta de aprendizagem inclusiva. A pesquisa parte da compreensão de que o brincar não é apenas lazer, mas um recurso essencial para o desenvolvimento integral – cognitivo, social, motor e emocional – das crianças, conforme defendido pelo ECA e por teóricos como Piaget, Vygotsky e Paulo Freire.

A introdução destaca que, no ambiente escolar, o brincar tem papel pedagógico relevante, favorecendo vínculos e aprendizagens significativas. Contudo, crianças com deficiência podem apresentar dificuldades de interação, comunicação e socialização, exigindo práticas pedagógicas adaptadas. O projeto propõe o uso de brinquedos lúdicos durante atividades escolares, adaptados às necessidades e idades, para estimular raciocínio, criatividade e integração.

Na justificativa, os autores ressaltam que o desenvolvimento infantil envolve múltiplas dimensões e que, para PCDs, é preciso metodologias específicas. A ludicidade aplicada de forma pedagógica amplia as possibilidades de aprendizagem e socialização, atuando como recurso de apoio na escola, em terapias e até na família.



**XXIII
SEINPE**
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

O objetivo geral da pesquisa é compreender como os brinquedos lúdicos influenciam o desenvolvimento de crianças PCDs. Entre os objetivos específicos, destacam-se: identificar os brinquedos mais utilizados, analisar seus benefícios, ampliar o repertório de brincadeiras, estimular linguagem, criatividade, socialização e aprendizagem.

O referencial teórico traz contribuições de Vygotsky, que considera o brincar fundamental para as funções psicológicas superiores, e de Piaget, que relaciona os jogos aos estágios cognitivos. Também se apoiam na BNCC (2017), na Lei Brasileira de Inclusão (2015) e na Declaração de Salamanca (1994), reforçando que a educação inclusiva deve respeitar diferenças e garantir participação de todos. Kishimoto e Flavel, além de Paulo Freire, também são citados como defensores da importância do lúdico.

A metodologia tem caráter qualitativo, exploratório e descritivo, com foco na observação de práticas pedagógicas. Prevê a adaptação de brinquedos e atividades às necessidades das crianças, assegurando inclusão e acessibilidade. A brinquedoteca é vista como espaço que promove socialização, autonomia e respeito à diversidade, permitindo que crianças com e sem deficiência brinquem juntas.

Na conclusão provisória, o estudo enfatiza que brinquedos lúdicos são recursos pedagógicos e terapêuticos que fortalecem aprendizagem, linguagem, vínculos sociais e emocionais. Além disso, ajudam a quebrar barreiras atitudinais, promovendo empatia, respeito e convivência. O trabalho ressalta a importância da formação docente e da parceria entre escola, família e profissionais da saúde para garantir ambientes inclusivos e estimulantes.

Por fim, são apresentados exemplos de brinquedos e jogos desenvolvidos:



**XXIII
SEINPE**
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Roleta Alfabética (alfabetização e coordenação motora).

Tapete Sensorial (percepção tátil e equilíbrio).

Círculo Acrobata (cores, números e raciocínio lógico).

Caixa Surpresa dos Sons (percepção auditiva e interação social).

Jogo da Galinha e os Ovos (matemática e planejamento).

Caixa Educativa (letras, vogais e numerais).

Caixa dos Sentidos (tato, audição, visão, olfato).

Fábrica de Palavras (formação de palavras e alfabetização).

Aventuras das Tampinhas (raciocínio lógico e coordenação).

Brinca de Falar (desenvolvimento da linguagem oral).



**XXIII
SEINPE**
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Assim, o estudo conclui que o uso intencional do lúdico fortalece práticas inclusivas, amplia oportunidades de aprendizagem e contribui para uma infância mais justa, significativa e humanizada.