**Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida - Charlline Vládia Silva de Melo**
**Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - Jeferson Antunes**
(Organizadores)

# RECREAÇÃO E LUDICIDADE

TEORIA E PRÁTICA



Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato.
O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, protegido pela legislação dos direitos intelectuais e autorais.
Lei Federal n. 9.610, de 19 de Fevereiro de 1998.
CNPJ: 34.789.352/0001-90

INSTITUTO NEXOS

MUSEU DO BRINQUEDO de Fortaleza

**Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida - Charlline Vládia Silva de Melo**
**Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - Jeferson Antunes**
(Organizadores)




TEORIA E PRÁTICA

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, Proibida a venda e reprodução parcial ou total dos direitos intelectuais e autorais, sem autorização em qualquer formato. Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.352/0001-90

**2026**
**FORTALEZA - CEARÁ**

**CONSELHO EDITORIAL: EDITORA INSTITUTO NEXOS**
**COORDENADOR DO CONSELHO EDITORIAL**
**Prof. Dr. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida**
**(Editor Chefe)**

| | |
|---|---|
| Profª. Drª. Alessandra Oliveira Machado Vieira | Universidade Federal do Goiás – UFG |
| Profª. Drª Charlline Vládia Silva de Melo | Instituto Nexos – Fortaleza |
| Profª. Drª. Ednara Bazoni Soares Maia | Universidade Federal de São Paulo – UNIFESP |
| Profª. Drª. Fabiane de Amorim Almeida | Faculdade Israelita de Ciências da Saúde Albert Einstein |
| Prof. Flavio José Wirtzbiki de Almeida | Faculdade Metropolitana de Horizonte – FMH |
| Prof. Dr. Francisco Herbert Lima Vasconcelos | Universidade Federal do Ceará – UFC |
| Prof. Ms. Frederico de Andrade Pontes | Diretor da Casa de José de Alencar |
| Prof. Dr. Giuliano Gomes de Assis Pimentel | Universidade Estadual de Maringá – UEM |
| Prof. Dr. Glaudiney Moreira Mendonça | Universidade Federal do Ceará – UFC/SMD |
| Profª. Drª. Herli de Sousa Carvalho | Universidade Federal do Maranhão – UFMA/Imperatriz |
| Prof. Dr. Jeferson Antunes | Universidade Federal do Ceará – UFC/FACED |
| Prof. Dr. José Rogério Santana | Universidade Federal do Ceará – UFC/FACED |
| Prof. Dr. João Antônio Leal de Miranda | Universidade Federal do Piauí – UFPI |
| Profª. Drª. Leila Lira Peters | Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC |
| Prof. Dr. Léo Barbosa Nepomuceno | Universidade Federal do Ceará – UFC |
| Profª. Dra. Luana Caetano de Medeiros Lima | Secretaria de Educação do Ceará – SEDUC/CE |
| Profª. Drª. Lúcia Maria Gonçalves Siebra | Universidade Federal do Ceará – UFC/PSICOLOGIA |
| Profª. Drª Luciana Venâncio | Universidade Federal do Ceará – UFC/IEFES |
| Prof. Dr. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida | Universidade Federal do Ceará – UFC/IEFES |
| Profª. Drª. Regina Célia Grando | Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC |
| Prof. Dr. Rogério Zaim-de-Melo | Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – UFMS/CPAN |
| Profª. Drª. Sandra de Fátima Barboza Ferreira | Universidade Federal de Goiás – UFG |
| Profª. Drª. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira | Universidade Federal do Recôncavo Baiano – UFRB |
| Profª. Drª. Rosa Maria Lopes Affonso | Universidade UNINOVE |
| Profª. Drª. Beatriz Picolo Gimenes | Grupo de Estudos do Brinquedo – GEBrinq/EPE |
| Profª. Drª. Ilka Dias Bichara | Instituto de Psicologia e Serviço Social – PPGPSI/UFBA |
| Profª. Drª. Ana Paula de Medeiros Ribeiro | Universidade Federal do Ceará – UFC |
| Profª. Drª. Celina Maria Colino Magalhães | Universidade Federal do Pará – UFP |
| Profª. Dra. Bianca Becker | Universidade Federal da Bahia |

O conteúdo deste livro é de responsabilidade exclusiva de seus autores e não representa a opinião oficial do Instituto Nexos, podendo ser utilizado para fins educacionais e não comerciais, em qualquer formato. Proibida a venda ou comercialização sem autorização prévia. Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

**2026**
**FORTALEZA - CEARÁ**

**RECREAÇÃO E LUDICIDADE: TEORIA E PRÁTICA**

© 2026 Copyright by Instituto Nexos: educação, Cultura, Esporte e Lazer

Todos os direitos reservados.

**Editor**
Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

**Arte da Capa**
Sara Gomes da Silva

**Programação Visual e Diagramação**
Valdianio Araújo Macedo

**Revisão**
Os autores

**Tipo de Suporte**
E-book

**Formato E-book**
PDF

**Edição**
Instituto NEXOS

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Recreação e ludicidade [livro eletrônico] : teoria e prática / organizadores Marcos Teodorico Pinheiro Almeida...[et al.] . -- Fortaleza, CE : Instituto Nexos, 2026.
PDF

Vários autores.
Outros organizadores: Charlline Vládia Silva de Melo, Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira, Jeferson Antunes.
ISBN 978-65-89027-21-8

1. Atividades lúdicas 2. Brincadeiras na educação 3. Educação 4. Jogos educacionais 5. Ludismo 6. Recreação I. Almeida, Marcos Teodorico Pinheiro. II. Melo, Charlline Vládia Silva de. III. Teixeira, Sirlândia Reis de Oliveira. IV. Antunes, Jeferson.

26-338397.0 CDD-371.397

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Atividades lúdicas : Brincadeiras : Educação 371.397

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, proprietária dos direitos intelectuais e autorais. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato. Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.352-0001-90

**O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, proprietária dos direitos intelectuais e autorais. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato.**

**Lei Federal n. 9610, de 19 de fevereiro de 1998.**

Instituto Nexos: Educação, Cultura, Esporte e Lazer
Av. Santos Dumont, 2456, sala 301 – Bairro: Aldeota,
Ed. Corporate Plaza - CEP: 60.150-162
CNPJ. 34.789.352-0001-90
E-mail: nexos.instituto@gmail.com
Whatsapp: (85) 9.9736-9790
Site: www.institutonexos.com.br

# DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra:

1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado;
2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na:
   a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados;
   b) Elaboração do artigo/capítulo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante;
   c) Aprovação final do manuscrito para submissão.
3. Atestam e declaram que as imagens (fotos, desenhos etc.) utilizadas de terceiros ou de domínio público foram autorizadas, dentro do limite legal de uso de imagens de acordo com o direito à Imagem, protegido no artigo 5º, inciso X da Constituição Federal e no artigo 20º do Código Civil, sem resultar na violação de direitos autorais pelo INSTITUTO NEXOS.
4. Certificam que os artigos/capítulos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos;
5. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas;
6. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa;
7. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios do **INSTITUTO NEXOS: EDUCAÇÃO, CULTURA, ESPORTE E LAZER**.

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora/Instituto Nexos, Proibida a reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato. Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.352/0001-90

**Instituto Nexos: Educação, Cultura, Esporte e Lazer**
Av. Santos Dumont, 2456, sala 301, bairro Aldeota, -
Ed. Corporate Plaza – CEP: 60.150-162
CNPJ. 34.789.352-0001-90
E-mail: nexos.instituto@gmail.com

# DECLARAÇÃO DA EDITORA INSTITUTO NEXOS

O **INSTITUTO NEXOS: EDUCAÇÃO, CULTURA, ESPORTE E LAZER** declara, para os devidos fins de direito, que:

1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil;
2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial;
3. Todos os *e-book* são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores;
4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas/privadas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro;
5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, protegido pelos direitos intelectuais autorais. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato. Lei Federal nº 9610 de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ. 34.789.352/0001-90

**Instituto Nexos: Educação, Cultura, Esporte e Lazer**
Av. Santos Dumont, 2456, sala 301, bairro Aldeota, -
Ed. Corporate Plaza – CEP: 60.150-162
CNPJ. 34.789.352-0001-90
E-mail: nexos.instituto@gmail.com



# SUMÁRIO




12 **APRESENTAÇÃO**

16 **CAPÍTULO 1**
**TECNOLOGIA SOCIAL LÚDICA: POSSIBILIDADES E USOS**
Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida e Jeferson Antunes

34 **CAPÍTULO 2**
**A TEORIA DA VARIABILIDADE ADAPTATIVA DE B. SUTTON-SMITH: CONTRIBUIÇÕES À RECREAÇÃO**
Rogério de Melo Grillo, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida e Adriana Soely André de Souza Melo

43 **CAPÍTULO 3**
**A FORMAÇÃO LÚDICA DO BRINCANTE: ÉTICA, ESTÉTICA E CRIAÇÃO NA PERSPECTIVA DA EXPERIÊNCIA**
Bianca Becker e Leila da Franca Soares

58 **CAPÍTULO 4**
**A RECREAÇÃO E A LUDICIDADE EM INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS: POSSIBILIDADES E EXPERIÊNCIAS**
Querubina Castello Ruiz e Maria Lúcia Lima dos Santos

70 **CAPÍTULO 5**
**A INFLUÊNCIA DO LÚDICO E DA RECREAÇÃO NA ANSIEDADE E DEPRESSÃO EM ADULTOS E IDOSOS**
Deucimar Augusto Cardoso Oliveira, Ciro César Guida Lima. Danilo de Souza Felipe, Márcio Moterani Swerts, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida e Rogério de Melo Grillo



O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, protegido por direitos intelectuais e autorais. Proibida a reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato. Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.382/0001-90

84 **CAPÍTULO 6**
**EDUCAÇÃO AMBIENTAL INCLUSIVA DE JOVENS E ADULTOS: A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O CONHECIMENTO DO BIOMA CERRADO**
Marcus Vinicius Maluf de Almeida, Heloina Teresinha Faleiro, Simone Gonçalves Sales Assunção e Sandra de Fátima Barboza Ferreira

94 **CAPÍTULO 7**
**LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA E CIDADÃ: EXPERIÊNCIAS DO CONSELHO TUTELAR V DE FORTALEZA COM O JOGO NAS TRILHAS DO DIREITO**
Jefferson Henrique Miranda da Silva e Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

111 **CAPÍTULO 8**
**ANÁLISE DOS NÍVEIS DE REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA E APLICABILIDADE CURRICULAR DO APLICATIVO O REI DA MATEMÁTICA JÚNIOR**
Míriam do Rocio Guadagnini, Elisabeth Cristina de Faria e Sandra de Fátima Barboza Ferreira

120 **CAPÍTULO 9**
**O MULTIPLANO COMO FERRAMENTA LÚDICA NO ENSINO DE MATEMÁTICA: IMPLICAÇÕES PARA PRÁTICAS INCLUSIVAS**
Pedro Henrique de Lima, Cristiane de Melo Moreira, Domingos Ferreira Alencar Diógenes, Ingrid Costa Cardoso e Maria Leoneide Frutuoso Ferreira

131 **CAPÍTULO 10**
**RECREAÇÃO E LUDICIDADE COMO POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A INFÂNCIA: ANÁLISE PRESCRITIVA DO BRINCARMÓVEL DA UFC**
Ana Paula de Medeiros Caratti, Amanda Iris Chaves Monteiro, Emily Viana Cunha, Luana Ellen Matias de Oliveira e Pyêtra Karolina Mapurunga Nogueira Vasconcelos

141 **CAPÍTULO 11**
**BRINCANDO O CORPO APRENDE: A EDUCAÇÃO FÍSICA COMO POTENCIALIZADORA DA RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS EM LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**
Antonia Grasielli Santiago Rodrigues

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, proprietária dos direitos intelectuais e autorais.
Proibida a reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato.
Lei Federal n. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.
CNPJ: 37.760.352/0001-90

151 **CAPÍTULO 12**
**JOGOS E BRINCADEIRAS AFRICANAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO E DIVERSIDADE CULTURAL NA FORMAÇÃO DOCENTE**
Ilda Maria Baldanza Nazareth Duarte, Rosalva Maria Gomes de Araujo Oliveira, Edith Maria Marques Magalhães, Marise Palmeira de Carvalho e Simony Coelho Ricci

167 **CAPÍTULO 13**
**DO 'EU FAÇO' AO 'NÓS FAZEMOS': JOGOS COOPERATIVOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DE VÍNCULOS NA TRANSIÇÃO DO 1º PARA O 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**
Genilson Cesar Soares Bonfim, Adílio Moreira de Morais, Mary Sandra Rebouças Alves, Thiago Tavares Soares e Carlos Atila Lima dos Santos

182 **CAPÍTULO 14**
**O LÚDICO NO ACOLHIMENTO A REFUGIADOS: APRENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA A PARTIR DE OFICINAS EXTENSIONISTAS**
Cinthia Lopes da Silva, Thayná Franco Florentino Alves, Daniella Barbosa Butler, Cássia Gonçalves dos Santos e Simon Skarabone Rodrigues Chiacchio

196 **CAPÍTULO 15**
**JOGOS ELETRÔNICOS COMO FENÔMENO DE LAZER: AÇÃO, CONTEMPLAÇÃO E VIRTUALIZAÇÃO**
Alexandre Rocha Augusto, Juliana Vilas Bôas Carpi e Rodrigo Paiva

206 **CAPÍTULO 16**
**BRINQUEDOTECA NO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS: RECURSO PEDAGÓGICO E ORGANIZAÇÃO PARA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS**
Tizuko Morchida Kishimoto, Angela do Céu Ubaiara Brito e Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira

216 **CAPÍTULO 17**
***ERÉPOMTECA*: A ARTE E O BRINCAR PARA A REEDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO CUMPRIMENTO DAS LEIS 10639/03 E 11645/08**
Ana Valéria de Figueiredo, Valéria Leite de Aquino e Sara Pereira Canto

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Alexandre. Cópia da venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer forma. Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.352/0001-90

230 **CAPÍTULO 18**
**A ÉTICA LÚDICA NAS EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS DE PROFESSORES**
Cinthia Lopes da Silva, Marco Aurélio Rodrigues Junior, Tatyane Perna Dias, Lucas de Andrade Carvalho, Wesley Marques da Silva e Singra Couto Strickert

242 **CAPÍTULO 19**
**PRIMEIRA INFÂNCIA ATRÁS DAS GRADES: CONSIDERAÇÕES SOBRE O LÚDICO NO CONTEXTO DE CÁRCERE MATERNO**
Karen Setenta Loiola, Jeferson Lucas Jacinto, Alexander Hochdorn, Wander Carrijo Costa e Nayla Júlia Silva Pinto

257 **CAPÍTULO 20**
**PSICOMOTRICIDADE NO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: LUDICIDADE COMO RECURSO TERAPÊUTICO E EDUCACIONAL**
Stéfany Bruna de Brito Pimenta, Sandra de Fátima Barboza Ferreira e Maria Alves Barbosa

266 **CAPÍTULO 21**
**RECREAÇÃO E LUDICIDADE NO ENSINO DE CIÊNCIAS: CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM CIENTÍFICA**
Charlline Vládia Silva de Melo, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida e Gilberto Santos Cerqueira

O conteúdo deste livro é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, proprietária dos direitos intelectuais e autorais.
Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato.
Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.
CNPJ: 34.785.952/0001-90



# APRESENTAÇÃO

Este livro RECREAÇÃO E LUDICIDADE: TEORIA E PRÁTICA nasceu durante os estudos de pós-doutorado do professor Dr. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida com Título do Projeto de Pesquisa: “Analisar a brinquedopraça como uma tecnologia social lúdica para o desenvolvimento regional na ocupação do espaço público infantil”, sob a supervisão do professor Dr. Jeferson Antunes realizado no período de Outubro/2025 a Outubro/2026 no Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Regional Sustentável (PRODER) do Centro de Ciências Agrárias e Biodiversidade (CCAB) Campus Crato da Universidade Federal do Cariri – UFCA.

O livro RECREAÇÃO E LUDICIDADE: TEORIA E PRÁTICA foi organizado em 21 capítulos onde os autores apresentam diferentes concepções, experiências e reflexões sobre a recreação, a ludicidade, o lazer, o brincar, o jogo e o lúdico, temáticas que podem impactar na construção de diálogos, discussões e aplicações em diferentes contextos.

Para começar, colocamos algumas reflexões iniciais apresentadas no capítulo 2, escrito por Grillo *et al*.

> Em **primeiro lugar**, temos que situar as atividades recreativas como ações de jogar, brincar ou interagir ludicamente. Com isso, atividades recreativas demandam a interação, o envolvimento, a criação e a expressividade. Ora, o próprio autor em pauta, propugna que estas atividades transpõem a infância, dado que se prolongam durante toda a vida, de todo o ciclo vital. Alguns pesquisadores (Ferland, 2006; Freitas *et al*., 2023) têm debatido a relação entre atividades recreativas, lúdico e possibilidades de desenvolvimento humano. Em **segundo lugar**, é preciso escrutinarmos que o lúdico é um modo de expressividade (livre expressão) do sujeito na sua relação com um comportamento lúdico (jogos, brincadeiras, rondas, cantigas, danças, puzzles, enigmas, adivinhas, parlendas

Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização. CNPJ: 34.789.352/0001-00



etc.), que igualmente podem ser considerados como atividade recreativa (a depender dos fins). Destarte, o lúdico, então, desponta da experiência significativa do sujeito, quer dizer, de uma experiência autêntica que somente pode ser vivenciada e, assim, sentida por ele próprio (afetar-se). Nessa perspectiva, o lúdico é subjetivo, pelo fato de ser uma experiência simbólica-emocional direta e singular (biocultural) do sujeito, que provoca sentidos frente aos diversificados afetos vivenciados nos comportamentos lúdicos (Grillo, 2022).

Segundo Melo *et al* (Capítulo 21) ao longo da história percebemos que os seres humanos sempre expressaram seus sentimentos através do lúdico, que o jogo, a brincadeira, o brinquedo, a dança e as representações culturais (objetivas e subjetivas), fazem com que a pessoa, além de reproduzir sentimentos, aprenda e absorva conhecimentos com maior facilidade.

Segundo estes autores, a palavra ludicidade vem do latim "*Ludus"*, que significa jogo. O conceito de ludicidade remete aos jogos, brincadeiras, música, dança, entre outros, mas vai muito além, envolvendo também fantasia e imaginação, que são próprias da infância. A literatura mostra que incluir o ludismo na prática pedagógica, tem trazido enormes benefícios, no processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade é inerente à formação do indivíduo, na educação, na aprendizagem e no convívio social, mostrando-se uma necessidade para o desenvolvimento da espécie desde a pré-história, sendo uma característica da natureza humana. E vem se tornando cada vez mais objeto de pesquisa diante de sua importância para humanidade, principalmente na infância.

Nesse sentido, o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. O aprendizado está presente em todos os momentos da vida de cada pessoa e o contato com o outro nos permite compartilhar experiências, assim como consequência, adquirir conhecimentos de diferentes níveis.

Sabemos que as abordagens lúdicas proporcionam aos participantes/brincantes a liberdade de expressão e a oportunidade de aprender e assimilar novas informações, além de favorecer o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motriz, moral, ético, social e crítico.

Existem inúmeros documentos e instituições como a Constituição Federal Brasileira de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) a Declaração Universal do Direito das Crianças da ONU, o IPA Brasil filiada à *International Play Association*, a Associação Brasileira de Recreadores (ABRE) e a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri) que desenvolve instrumento, ideias, mecanismos e experiências que garantam do Direito de Brincar para todos em especial nossas crianças e adolescente.

Todos os órgãos ligados à educação e cultura no Brasil e no mundo garantem os benefícios

O conteúdo deste livro é de responsabilidade da Editora Instituto Nexus, incluindo os direitos intelectuais e autorais. Proibida a venda, reprodução parcial ou total sem autorização por qualquer forma, de acordo com a Lei Federal 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.052/0001-00

e a necessidade do brincar e da recreação com uma necessidade e um direito básico na vida de cada cidadão.

Do mesmo modo, existe também as diretrizes orientativas sobre jogos e as brincadeiras para educação infantil de acordo com a BNCC. Queremos com o nosso livro potencializar O HOMEM LÚDICO que existe em cada um de NÓS, um ser humano capaz de: conhecer; desenvolver; sentir; cuidar; aceitar, amar e se transformar. Para os organizadores deste livro o JOGO, a BRINCADEIRA e o BRINQUEDO podem possibilitar aos BRINCANTES diferentes formas de manifestar seu conhecimento, estimulando todas as possibilidades delas expressarem sua criatividade, por diferentes linguagens como: os movimentos, a cognição, a moral e os sentidos, através de diferentes conteúdos: desenhos, pintura, escultura, dança, música, alimentação, saúde, motricidade, gênero, etnia, sexualidade, política, ética, educação em valores, cidadania, economia etc. Essas manifestações são instrumentos que favorecem o REPERTÓRIO LÚDICO HUMANO ampliando a criatividade no ATO EDUCATIVO.

O livro "RECREAÇÃO E LUDICIDADE: TEORIA E PRÁTICA" tem como proposta trazer conteúdos de ordem teórica e prática de diferentes protagonistas que atuam no âmbito do lúdico, do lazer, da recreação e da animação lúdica em diferentes contextos e ambientes estruturados para brincar (*playwork*) seja ele dirigido ou livre/espontâneo.

Além disso, ao longo deste livro, vamos também, dialogar com outros pensamentos e diferentes narrativas dentro de três dimensões (Becker e Soares, Capítulo 3) que compõem a cultura lúdica - *a dimensão estética, a dimensão ética* e a *dimensão da criação* - não se excluem nem se hierarquizam; elas se entrelaçam como fios de uma mesma tessitura, a partir do alicerce fundante que é a experiência. De acordo com as autoras Bianca Becker e Leila da Franca Soares,

> cada dimensão só adquire sentido na presença das outras: a estética sem ética esvazia a experiência de sentido; a ética sem criação a reduz à norma; e a criação sem estética perde o vínculo sensível que a torna viva. Assim, juntas e sustentadas pela experiência, estas três dimensões formam o que podemos chamar de *núcleo fundante da formação lúdic*a, um modo de compreender a profissionalidade brincante como ato concreto de presença no mundo.

Para elas,

> a *estética* forma o olhar e o corpo sensível. É por meio dela que o profissional brincante aprende a perceber a beleza do instante, o ritmo dos encontros e a poesia do gesto simples. Como lembram Luckesi (2005, 2014) e Winnicott (1975), essa experiência é profundamente formadora porque nos reconcilia com o prazer e a vitalidade. Um recreador que se forma esteticamente não busca resultados, mas cultiva presença e é essa presença que dá densidade à experiência lúdica. A *ética,* por sua vez, dá à ludicidade o seu fundamento relacional. Brincar é sempre estar com o outro, e o profissional brincante é aquele que sustenta o jogo como território de confiança, escuta e respeito. Huizinga (1996), Vygotsky (2007), Fortuna (2019) e Leal & D'Ávila (2013), sublinham que

O conteúdo deste livro é de responsabilidade da Editora Instituir Textos, Proibida a venda, reprodução parcial ou total sem autorização prévia dos direitos intelectuais e autorais. Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, em qualquer formato. CNPJ: 34.789.353/0001-00

> esse profissional compreende que a ética não é uma regra a seguir, mas um modo de convivência e de cuidado. Ele não “anima” pessoas; ele as reúne em torno da experiência partilhada da ludicidade. Sua prática é um exercício político de presença porque reafirma o direito de cada um de ser sujeito do próprio brincar. Por fim, a *criação* é o ápice e o retorno, o lugar onde estética e ética se fundem em gesto criador. É na criação que o brincar se faz ato de resistência e liberdade. Como nos ensinam Winnicott (1975), Caillois (1990) e Fortuna (2018), brincar é inventar o mundo a cada instante, é celebrar a vida como possibilidade. O profissional brincante é, assim, alguém que transforma o cotidiano em campo de invenção, de imaginação e de transformação.

Neste sentido, essas três dimensões articuladas ultrapassam o mero fazer técnico da recreação. O profissional brincante que se forma esteticamente sensível, eticamente disponível e criativamente livre atua como guardião da cultura lúdica. É aquele que protege e renova as formas do brincar, não por meio da repetição, mas pela autoria e pela presença. Sua prática se torna um espaço de humanização, de resgate da convivência e de resistência à lógica utilitarista do tempo.

Sabemos que a formação lúdica impacta diretamente a cultura lúdica, ampliando seu campo de sentido. Quando a experiência brincante é referendada na ludicidade como ética, estética e criadora, ela deixa de ser apenas entretenimento e se transforma em experiência cultural, um lugar de transmissão simbólica, de reconstrução de vínculos e de invenção coletiva. A recreação, então, reencontra sua potência social, a de gerar comunidade, memória e imaginação.

Por intermédio do jogo, do brinquedo ou da brincadeira, por exemplo, as pessoas expressam, criam e acrisolam seus sistemas adaptativos comuns, incluindo regulação emocional, resposta ao estresse e formas de apego (a pessoas, objetos e lugares). Enfim, constroem e se envolvem em conjunturas de aprendizagem cultural, como também mobilizam habilidades para superar variados desafios, visando equilíbrio emocional, cognitivo, relacional e existencial.

Concordamos com Melo *et al* (Capítulo 21),

> que todo o ser humano pode se beneficiar com as experiências lúdicas, tanto pelo aspecto de diversão e prazer, quanto pelo aspecto da aprendizagem. Através das atividades lúdicas exploramos e refletimos sobre a realidade, a cultura na qual vivemos, incorporamos e, ao mesmo tempo, questionamos regras e papéis sociais.

Desejamos para você, uma ótima leitura.

Fortaleza, 5 de fevereiro de 2026

Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida
Charlline Vládia Silva de Melo
Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira
Jeferson Antunes

**(Organizadores)**

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora, Instituto Nexos, dos autores e autoras. Todos os direitos intelectuais e autorais reservados. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização por qualquer meio, de acordo com a propriedade intelectual e a Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. ISBN: 978-65-84711-00-0 CNPJ: 34.789.537/0001-00

# CAPÍTULO 6

# EDUCAÇÃO AMBIENTAL INCLUSIVA DE JOVENS E ADULTOS: A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O CONHECIMENTO DO BIOMA CERRADO

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, proprietária dos direitos intelectuais e autorais. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização, em qualquer formato. Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 34.789.352/0001-90

MARCUS VINICIUS MALUF DE ALMEIDA
HELOINA TERESINHA FALEIRO
SIMONE GONÇALVES SALES ASSUNÇÃO
SANDRA DE FÁTIMA BARBOZA FERREIRA



## INTRODUÇÃO

As diretrizes de Desenvolvimento Sustentável propostas pela Organização das Nações Unidas (ONU, 2015) estabeleceram uma agenda global composta por dezessete objetivos a serem alcançados pelos países signatários, incluindo o Brasil, até 2030. Esses objetivos configuram um chamado para a erradicação da pobreza, a proteção do meio ambiente e do clima e a promoção da paz e da prosperidade para todas as pessoas.

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), representam um compromisso internacional com a superação da pobreza e da fome, a redução das desigualdades e a promoção da saúde, da educação de qualidade, da igualdade de gênero e do bem-estar social, assegurando o acesso universal à água potável, ao saneamento básico e à energia limpa. De forma integrada, os ODS incentivam o crescimento econômico sustentável, o trabalho decente, a inovação e a industrialização responsável, bem como padrões conscientes de consumo e produção. Simultaneamente, reforçam a urgência de ações frente às mudanças climáticas, à conservação dos ecossistemas terrestres e aquáticos, à proteção da biodiversidade e ao desenvolvimento de cidades e comunidades sustentáveis. Fundamentados nos princípios da paz, da justiça social, de instituições eficazes e de parcerias globais, os ODS orientam políticas, projetos e iniciativas voltadas à conciliação entre desenvolvimento econômico, equidade social e preservação ambiental.

No presente trabalho, destaca-se o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (Educação de Qualidade), com ênfase na meta 4.7 (ONU, 2015), que busca assegurar que todos os estudantes adquiram conhecimentos, habilidades, valores e atitudes necessários à promoção do desenvolvimento sustentável. Sob essa perspectiva, a Educação Ambiental na Educação de Jovens e Adultos - EJA (Cordeiro; Candiani; Souza-cruz, 2025) e especificamente, com pessoas com deficiência - PCDs (Monteiro, 2025) configura-se como um campo potente para a construção de aprendizagens significativas, críticas e socialmente relevantes, ao dialogar com experiências de vida, saberes prévios e realidades socioambientais concretas. A educação de Jovens e Adultos é prevista no art 37 da Lei de Diretrizes e Bases (Lei 9394/96, Brasil, 1996) assegurando acesso gratuito e continuidade aos estudos da educação básica aos jovens e adultos que não puderam efetuar os estudos na idade regular. A ludicidade, nesse cenário, emerge como recurso pedagógico fundamental, ao possibilitar práticas acessíveis, participativas e sensoriais, que respeitam os diferentes tempos, ritmos e formas de aprender (Velozo *et al., 2022;* Pereira *et al.,* 2023; Almeida *et al.,* 2024).

Entre as competências gerais da educação básica, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017) destaca a capacidade de utilizar dados e informações fundamentadas em evidências para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões coletivas que promovam os direitos

O conteúdo deste livro é de responsabilidade dos autores. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização prévia. Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.
Editora Nexus, Instituto Nexus, CNPJ: 37.789.552/0001-30

humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si, dos outros e do planeta. Especificamente para a área de Ciências da Natureza, a BNCC propõe o desenvolvimento de ações de intervenção voltadas à melhoria da qualidade de vida individual, coletiva e socioambiental. Na unidade temática *Matéria e Energia*, ao abordar os objetos de conhecimento "consumo consciente e reciclagem", a habilidade EF05CI05 prevê a construção de propostas coletivas para práticas de consumo mais conscientes e o desenvolvimento de soluções para o descarte adequado, a reutilização e a reciclagem de materiais no contexto escolar e cotidiano (Brasil, 2017).

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, ressalta a necessidade de articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Essa articulação deve contemplar tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento de novas formas de relação dos estudantes com o mundo, estimulando a formulação de hipóteses, a investigação, a reflexão crítica e a construção ativa do conhecimento (Brasil, 2017, pg. 57 e 58). Nesse sentido, torna-se fundamental valorizar e problematizar as vivências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, da escuta sensível, do diálogo e das trocas, nos mais diversos espaços educativos, como bibliotecas, pátios, praças, parques, museus e arquivos (Brasil, 2017, pg. 355).

Dessa forma, as atividades lúdicas consolidam-se como estratégia privilegiada de Educação Ambiental, especialmente em contextos inclusivos. Estudos recentes reforçam a importância de políticas públicas que incentivem a formação continuada de professores e a implementação de projetos educativos que integrem ludicidade e sustentabilidade, promovendo uma Educação Ambiental crítica, emancipatória e socialmente comprometida (Da Silva, 2024; De Souza, 2024; Almeida *et al.,* 2024).

As ações desenvolvidas pelo Projeto de Extensão em Educação Ambiental – PEED Ambiental (Assunção; Faleiro, 2018) têm como eixo estruturante o uso de jogos lúdicos e de estratégias pedagógicas acessíveis como instrumentos para a compreensão do bioma Cerrado, valorizando seus aspectos ecológicos, culturais e socioambientais. Por meio de atividades adaptadas, sensoriais e interativas, os jogos possibilitam a construção do conhecimento de maneira concreta, prazerosa e contextualizada, favorecendo o reconhecimento da biodiversidade do Cerrado, a importância da conservação ambiental e a relação indissociável entre ser humano e natureza.

Ao integrar Educação Ambiental, ludicidade e inclusão, as ações do PEED contribuem diretamente para o cumprimento da meta 4.7 do ODS 4, ao promover uma educação voltada à consciência ambiental, aos valores da sustentabilidade, ao respeito à diversidade e ao exercício pleno da cidadania. Reafirma-se, assim, o compromisso da

O conteúdo deste livro é de responsabilidade da Editora Instituto Nexus. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização, em qualquer formato, de acordo com os direitos intelectuais e autorais. Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 37.789.552/0001-30

universidade com a formação de sujeitos críticos, participativos e socialmente responsáveis.

Deste modo, a Educação Ambiental se apresenta de forma explícita no currículo formal e transversal na BNCC (Brasil, 2017), fortalecendo práticas pedagógicas que dialogam com os desafios socioambientais contemporâneos. O Projeto de Extensão em Educação Ambiental (PEED Ambiental) possui uma trajetória consolidada na implementação metodologias ativas e práticas lúdicas, como as ações desenvolvidas na ecobrinquedoteca, que favorecem a aprendizagem significativa, a participação e o acolhimento da diversidade (Velozo *et al., 2022;* Pereira *et al.,* 2023; Almeida *et al.,* 2024). Destaca-se, portanto, a relevância de objetivos alinhados à política ambiental e sua transversalidade em todos os níveis e modalidades de ensino, com ênfase no uso de metodologias ativas e atividades lúdicas que valorizem os contextos locais e as realidades dos estudantes.

O objetivo deste artigo é relatar a experiência em Educação Ambiental inclusiva voltada a jovens e adultos com deficiência, utilizando a ludicidade como recurso pedagógico e as metodologias ativas como estratégias de ensino e aprendizagem para a compreensão do bioma Cerrado. As ações foram desenvolvidas por meio de jogos educativos, como o jogo da memória e atividades de identificação de frutos do Cerrado, com o intuito de evidenciar os princípios da política ambiental e sua transversalidade em todos os níveis e modalidades de educação, promover a abordagem de conteúdos a partir de temas locais e estimular o protagonismo, a participação ativa, a consciência ambiental e o exercício da cidadania.

O bioma Cerrado, reconhecido como um dos mais ricos em biodiversidade do planeta e fundamental para a manutenção dos recursos hídricos do Brasil, configura-se como um território estratégico para o desenvolvimento de práticas de Educação Ambiental contextualizadas e socialmente relevantes. Nesse cenário, a educação inclusiva assume papel central ao assegurar que jovens e adultos com deficiência tenham acesso a experiências educativas significativas sobre o Cerrado, respeitando suas especificidades, potencialidades e trajetórias de vida. A adoção de metodologias acessíveis e lúdicas favorece a compreensão dos aspectos ecológicos, culturais e socioambientais do bioma, ao mesmo tempo em que promove a participação ativa, o sentimento de pertencimento e a formação de sujeitos críticos, conscientes de seu papel na conservação ambiental e na construção de uma sociedade mais justa e sustentável.

O PEED Ambiental apresenta trajetória consolidada no desenvolvimento de ações educativas em escolas, fundamentadas no uso de metodologias ativas e de práticas pedagógicas lúdicas, como as atividades da ecobrinquedoteca, que contribuem para a aprendizagem significativa, a participação e o acolhimento da diversidade. Comprometido com as demandas da comunidade e com o fortalecimento do diálogo entre universidade e sociedade, o PEED Ambiental desenvolve ações extensionis-

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Vozes, protegido por direitos autorais e intelectuais de propriedade exclusiva dos autores. Proibida a reprodução parcial ou total sem autorização, por qualquer forma, nos termos da Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. ISBN: 978-65-5820-001-20 CNPJ: 30.787.552/0001-00

tas no Colégio Estadual Florescer, promovendo experiências educativas inclusivas em Educação Ambiental. Essas ações buscam estimular a sensibilização ambiental, o protagonismo dos educandos e a construção coletiva do conhecimento, reafirmando a extensão universitária como instrumento de transformação social.

## METODOLOGIA

O Colégio Estadual Florescer surgiu com a criação do Centro de Atendimento Educacional Florescer, com o advento da Lei nº 22.526, de 5 de janeiro de 2024. É importante ponderar que já existia o funcionamento do Centro de Atendimento Educacional Especializado Instituto Pestalozzi de Goiânia com fundação em 1953. A unidade escolar realizava atendimentos especializados para estudantes do público da educação especial, especificamente sendo pessoas com deficiência (PCDs) abrangendo deficiência intelectual, deficiências múltiplas e Transtorno do Espectro Autista - TEA. Atualmente estão matriculados 159 estudantes com faixa etária entre 11 e 60+ com predomínio de atendimento na modalidade educação de jovens e adultos - EJA.

Realizaram-se atividades durante a feira de ciências da escola no segundo semestre de 2024; As atividades realizadas abrangem adaptações curriculares que respeitam o desenho universal de aprendizagem - DUA (Costa-Renders, 2025). Foram confeccionados jogos com a temática frutos do Cerrado.

O jogo de identificação dos frutos do Cerrado “Você me conhece?” configura-se como uma estratégia pedagógica lúdica e inclusiva voltada à Educação Ambiental, possibilitando aos educandos o contato direto com elementos representativos do bioma Cerrado. Por meio da apresentação de imagens, peças táteis ou exemplares reais de frutos típicos, como pequi, cagaita, mama-cadela, cereja-do-cerrado, jatobá-do-cerrado, mangaba, dentre outros. A atividade estimula o reconhecimento visual, sensorial e cognitivo, favorecendo a construção do conhecimento de forma concreta e significativa. A dinâmica do jogo promove a interação, a curiosidade e o diálogo, permitindo que os participantes associem os frutos às suas características, usos culturais, alimentares e à importância ecológica do Cerrado.

O jogo de memória sobre os frutos do Cerrado constitui-se como uma ferramenta pedagógica lúdica e inclusiva no âmbito da Educação Ambiental, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, a atenção, a concentração e a associação de informações de forma dinâmica e acessível. A atividade utiliza cartas ilustradas com imagens de frutos típicos do bioma Cerrado, possibilitando aos educandos reconhecer, nomear e relacionar esses elementos à biodiversidade local, bem como aos seus usos culturais e à importância ecológica do bioma. Ao estimular a interação e o aprendizado por meio do brincar, o jogo de memória contribui para a construção de conhecimentos de maneira prazerosa e significativa.

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Vexos, protegido pela Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998). É proibida a venda, a reprodução parcial ou total sem autorização prévia e por escrito do detentor dos direitos intelectuais e autorais. CNPJ: 37.789.552/0001-30

A Figura 1 é representativa dos respectivos Jogos: “Você me conhece?” e Jogo da Memória: frutos do Cerrado.




**Figura 1** – Caracterização do Jogo de Identificação de frutos típicos do Cerrado: “Você me Conhece?” e Jogo da Memória
Fonte: Autores (2024).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO: O desenvolvimento dos jogos

A oficina ocorreu como parte da programação da Feira de Ciências do Colégio Estadual Florescer no período matutino. A atividade alcançou um contingente de 121 pessoas entre estudantes, professores e funcionários do colégio. Foram montadas estações de trabalho onde o público interagiu livremente com as atividades do currículo que abrangiam diversos temas, dentre eles a Educação Ambiental. As figuras 2 e 3 são, respectivamente, ilustrativas da interação do público com as estações de trabalho que continham as atividades jogo da memória e o Jogo de Identificação de frutos típicos do Cerrado, intitulado de “Você me Conhece?”.



**Figura 2** – Jogo da memória com temática de frutos do Cerrado
Fonte: Autores (2024).



**Figura 3** – Jogo de Identificação dos frutos típicos do Cerrado
Fonte: Autores (2024).

O jogo de identificação e o jogo de memória sobre os frutos do Cerrado configuram-se como estratégias pedagógicas lúdicas e inclusivas no âmbito da Educação Ambiental, possibilitando aos educandos o reconhecimento de frutos típicos do bioma por meio de estímulos visuais, táteis e cognitivos. Essas atividades favorecem o desenvolvimento da atenção, da concentração, da as-

sociação de informações e da construção do conhecimento de forma concreta e significativa, ao relacionar os frutos às suas características, usos culturais, alimentares e à importância ecológica do Cerrado. Inseridos nas ações do PEED Ambiental, os jogos são adaptados às necessidades de jovens e adultos com deficiência, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem e promovendo a participação ativa, o trabalho colaborativo e o protagonismo. Integradas às metodologias ativas, tais práticas lúdicas contribuem para a sensibilização ambiental, o fortalecimento do sentimento de pertencimento ao território e a formação de sujeitos críticos e conscientes quanto à conservação do bioma Cerrado.

Após a realização do jogo de identificação de frutos do Cerrado, os participantes seguiram para o jogo da memória, etapa em que foi possível observar uma melhor identificação, reconhecimento e assimilação dos frutos trabalhados anteriormente. Essa progressão metodológica favoreceu a consolidação do aprendizado, evidenciando o papel da ludicidade como catalisadora do processo cognitivo — um verdadeiro *ganha-ganha pedagógico*, onde brincar e aprender caminham em sinergia.

Este artigo objetivou promover experiências educativas inclusivas em Educação Ambiental voltadas ao público da educação de jovens e adultos - EJA com deficiência (PCDs), numa perspectiva inclusiva. Essas ações visaram estimular a sensibilização ambiental, o protagonismo dos estudantes e a construção coletiva do conhecimento, reafirmando a extensão universitária como instrumento de transformação social.

As ações desenvolvidas no âmbito do Projeto de Extensão em Educação Ambiental (PEED) evidenciam que a Educação Ambiental inclusiva, quando fundamentada na ludicidade e nas metodologias ativas, constitui-se como uma estratégia eficaz para a construção do conhecimento sobre o bioma Cerrado junto a jovens e adultos com deficiência. A utilização de jogos educativos, como o jogo da memória e as atividades de identificação dos frutos do Cerrado, possibilitou a abordagem de conteúdos ambientais de forma acessível, contextualizada e significativa, respeitando os diferentes ritmos e modos de aprendizagem dos educandos (Silva *et al.*, 2024).

Em consonância com Velozo *et al., 2022*, Pereira *et al.*, 2023 e Almeida *et al.*, 2024 pode-se observar que a ludicidade, enquanto recurso pedagógico, mostrou-se fundamental para estimular a participação ativa, o engajamento e o protagonismo dos sujeitos envolvidos, favorecendo processos de aprendizagem baseados na experiência, na interação e no diálogo. Ao integrar metodologias ativas, as ações promoveram o envolvimento direto dos educandos na construção do conhecimento, superando práticas transmissíveis e reforçando uma educação centrada no sujeito, em consonância com os princípios da educação inclusiva e da Política Nacional de Educação Ambiental (Brasil, 1999), que preconiza a transversalidade da temática ambiental em todos os níveis e modalidades de ensino.

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexus, Proibida a venda, a reprodução parcial ou total sem autorização por escrito dos autores, conforme direitos autorais e a Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. CNPJ: 39.789.525/0001-00

A escolha do bioma Cerrado como eixo temático revelou-se estratégica, ao valorizar os temas locais e fortalecer o sentimento de pertencimento ao território. O reconhecimento dos frutos típicos do Cerrado, associado às suas características ecológicas, culturais e alimentares, contribuiu para ampliar a compreensão dos educandos acerca da importância da conservação ambiental e da relação entre sociedade e natureza. Nesse sentido, as atividades lúdicas funcionaram como mediadoras do conhecimento, permitindo que conceitos complexos fossem assimilados de maneira concreta e significativa.

Além disso, as ações extensionistas do PEED Ambiental reforçam o papel da universidade na cidadania e na articulação entre ensino, pesquisa e extensão ao responder às demandas da comunidade escolar e contribuir para a formação de sujeitos críticos e conscientes. Ao destacar os princípios da política ambiental e sua transversalidade, as atividades desenvolvidas reafirmam a Educação Ambiental como um processo contínuo, participativo e transformador, capaz de promover mudança de valores e atitudes, em todos os níveis e modalidades de ensino, para a formação continuada dos professores, ao ampliar seus repertórios pedagógicos, incentivar o uso de estratégias lúdicas e inclusivas e fortalecer o papel docente como mediador do conhecimento, reafirmando a extensão universitária como espaço formativo e transformador e o protagonismo do PEED Ambiental (Assunção; Faleiro, 2024)

Dessa forma, os resultados indicam que a integração entre Educação Ambiental inclusiva, ludicidade, metodologias ativas, valorização de características dos educandos e dos temas locais constitui uma prática pedagógica potente para o conhecimento do bioma Cerrado, contribuindo para o fortalecimento da consciência ambiental, da participação social e do exercício da cidadania entre jovens e adultos com deficiência, em alinhamento com os objetivos e diretrizes que orientam o PEED Ambiental.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As ações desenvolvidas evidenciam o potencial da Educação Ambiental inclusiva, mediada pela ludicidade e por metodologias ativas, para a abordagem do bioma Cerrado junto a jovens e adultos com deficiência, contribuindo para a sensibilização ambiental, a valorização dos temas locais e formação cidadã; contudo, identificam-se lacunas relacionadas à necessidade de maior sistematização de instrumentos avaliativos e de acompanhamento longitudinal, que permitam mensurar os impactos das atividades no processo ensino aprendizagem e na consciência ambiental dos educandos. Como desdobramentos futuro, destaca-se a importância de ampliar as ações do PEED Ambiental para outros contextos educativos, diversificar e aprimorar os jogos lúdicos com recursos acessíveis, fortalecer a formação continuada de professores e consolidar parcerias institucionais, reafirmando

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Institute Nexus, protegido por direitos autorais e autorizado para utilização exclusiva. Proibida a venda e reprodução parcial ou total em qualquer formato ou por qualquer meio, sem autorização expressa. Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. ISBN: 978-65-5210-[illegible]. DOI: 10.29.327/[illegible]

o compromisso da universidade dom a Educação Ambiental inclusiva, a sustentabilidade e a transformação social. Esta ação de extensão cumpriu a finalidade de integrar ensino, pesquisa e extensão e promoveu a articulação entre a comunidade acadêmica e a comunidade externa fortalecendo o diálogo e a construção de conhecimento e valorizou a realidade local.

Como perspectiva para trabalhos futuros, sugere-se o acesso e a articulação das ações extensionistas com o Plano Educacional Individualizado (PEI), de modo a orientar adaptações curriculares mais específicas e alinhadas às necessidades e potencialidades de jovens e adultos com deficiência. A incorporação do PEI poderá ampliar a efetividade das práticas pedagógicas desenvolvidas, favorecendo a personalização das estratégias lúdicas e das metodologias ativas adotadas na Educação Ambiental, bem como o alcance dos objetivos de aprendizagem propostos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. V. M.; FERREIRA, S. F. B.; ASSUNÇÃO, S. G. S.; FALEIRO, H. T.; ALVES, G. C. M. Ecobrinquedoteca: uma experiência de educação ambiental itinerante no ensino fundamental. In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de; GIMENES, Beatriz Picolo; TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira; LIMA, Luana Caetano de Medeiros (org.). **A brinquedoteca: espaço estruturado para brincar**. 1. ed. Fortaleza: Instituto NEXOS, 2024. p. 33–42.

ASSUNÇÃO, Simone Gonçalves Sales; FALEIRO, Heloína Terezinha. **Projeto de Extensão em Educação Ambiental**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018.

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

BRASIL. **Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999**. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. *Diário Oficial da República Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 28 abr. 1999.

CORDEIRO, Débora Rodrigues; CANDIANI, Giovano; CRUZ, Eliane de Souza. Educação ambiental através de oficinas pedagógicas para a educação de jovens e adultos. **REMEA – Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, Rio Grande, v. 42, n. 3, p. 246–266, 2025.

COSTA-RENDERS, Elizabete Cristina. Desenho universal para aprendizagem como suporte à prática de ensino que envolve a educação especial na perspectiva inclusiva: uma revisão integrativa. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 31, p. e0018, 2025.

DA SILVA, Ana Paula Fernandes Nóbrega; BARROS, Maria Rosane Marques; CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias. **O jogo na educação ambiental como escopo teórico-metodológico na formação de professores**. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, n. 55, p. 290–293, 2024.

DE SOUZA, Átila *et al*. **Sustentabilidade e educação ambiental na formação de professores**. *Humanum Sciences*, v. 6, n. 1, p. 56–66, 2024.

MONTEIRO, Jorge Alberto Santos *et al*. A educação ambiental na educação especial: uma revisão de literatura. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 17, p. 1–14, 2025.

NAÇÕES UNIDAS. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4**: educação de qualidade. As Nações Unidas no Brasil, 2015. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4. Acesso em: 19 jan. 2026.

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos. Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização, por escrito, dos detentores dos direitos patrimoniais. Nexos Instituto CNPJ: 39.610.434/0001-90 Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

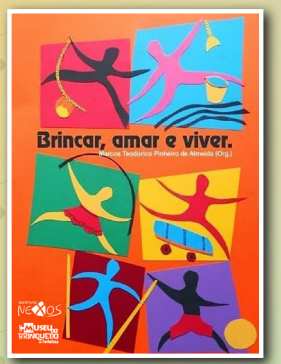
PEREIRA, W. M.; SILVA, C. S. e; SANTOS, G. P. C.; PEREIRA, S. de F. P. O papel da educação ambiental e da educação inclusiva como instrumento de ensino no meio formal. **Revista Foco**, [S. l.], v. 16, n. 10, p. e3341, 2023. DOI: 10.54751/revistafoco.v16n10-094. Disponível em: https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3341. Acesso em: 19 jan. 2026.

SILVA, S. G. da; LOPES, B. dos S.; NASCIMENTO, Y. N. do; SÁ, D. M. da C.; PIGNATI, M. T. Educação ambiental sobre os recursos hídricos através de jogos didáticos para alunos com deficiência intelectual. **Revista Educação Especial**, [S. l.], v. 37, n. 1, p. e39/1–25, 2024. DOI: 10.5902/1984686X83727. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/83727. Acesso em: 19 jan. 2026.

VELOZO, Maria Caroline Santos *et al*. Inclusive education in Chemistry and Environmental Education: the use of games for the deaf students inclusion. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 11, n. 17, p. e91111738626, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i17.38626. Disponível em: https://rsdjournal.org/rsd/article/view/38626. Acesso em: 19 jan. 2026.

O conteúdo desta obra é de responsabilidade da Editora Instituto Nexos, proprietária dos direitos intelectuais e autorais.
Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato.
Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.
CNPJ: 34.789.352/0001-90

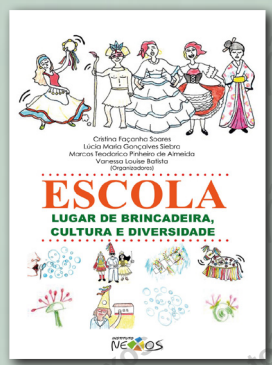
# PUBLICAÇÕES DO INSTITUTO NEXOS





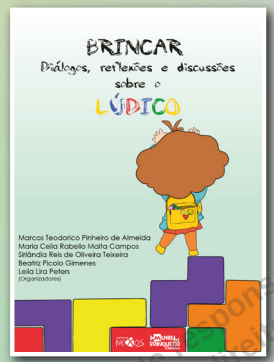


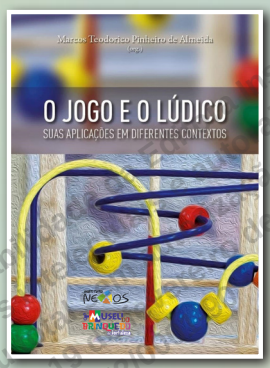
















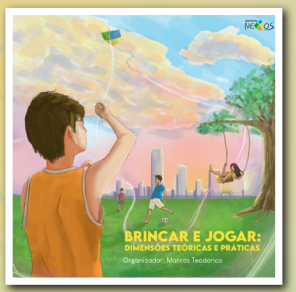





o conteúdo desta obra é de propriedade do Instituto Nexos. Proibida a venda, reprodução parcial ou total sem autorização. Lei Federal nº 9.610 de 1998. CNPJ: 34.789.352/0001-90

Instituto Nexos: Educação, Cultura, Esporte e Lazer
Av. Santos Dumont, 2456, sala 301 – Bairro: Aldeota,
Ed. Corporate Plaza - CEP: 60.150-162
CNPJ. 34.789.352-0001-90
E-mail: nexos.instituto@gmail.com
Whatsapp: (85) 9.9736-9790
Site: www.institutonexos.com.br

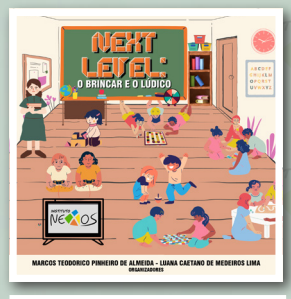
# PUBLICAÇÕES DO INSTITUTO NEXOS

















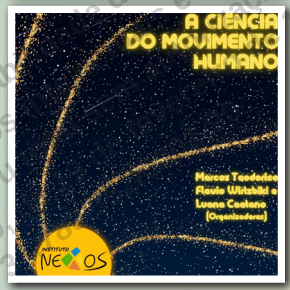








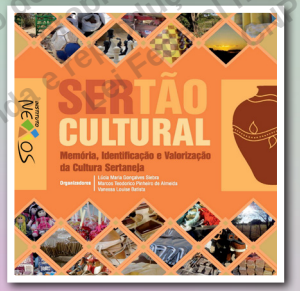















Formato: 21 x 21.
Mancha: Sup: 20, Inf: 15, Int: 15, Ext: 15.
Tipologia: Arial 10, 11, 12.
Elegant Typewriter: 15.

Instituto Nexos: Educação, Cultura, Esporte e Lazer
Av. Santos Dumont, 2456, sala 301 – Bairro: Aldeota,
Ed. Corporate Plaza - CEP: 60.150-162
CNPJ. 34.789.352-0001-90
E-mail: nexos.instituto@gmail.com
Whatsapp: (85) 9.9736-9790
Site: www.institutonexos.com.br

O livro **RECREAÇÃO E LUDICIDADE: TEORIA E PRÁTICA** foi organizado em 21 capítulos onde os autores apresentam diferentes concepções, experiências e reflexões sobre a recreação, a ludicidade, o lazer, o brincar, o jogo e o lúdico, temáticas que podem impactar na construção de diálogos, discussões e aplicações em diferentes contextos. Sabemos que as abordagens lúdicas proporcionam aos participantes/brincantes a liberdade de expressão e a oportunidade de aprender e assimilar novas informações, além de favorecer o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motriz, moral, ético, social e crítico. Sabemos que existem inúmeros documentos e instituições como a Constituição Federal Brasileira de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) a Declaração Universal do Direito das Crianças da ONU, o IPA Brasil filiada à *International Play Association*, a Associação Brasileira de Recreadores (ABRE) e a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri) que desenvolve instrumento, ideias, mecanismos e experiências que garantam do Direito de Brincar para todos em especial nossas crianças e adolescente. Todos os órgãos ligados à educação e cultura no Brasil e no mundo garantem os benefícios e a necessidade do brincar e da recreação com uma necessidade e um direito básico na vida de cada cidadão. Do mesmo modo, existe também as diretrizes orientativas sobre jogos e as brincadeiras para educação infantil de acordo com a BNCC. Queremos com o nosso livro potencializar O HOMEM LÚDICO que existe em cada um de NÓS, um ser humano capaz de: conhecer; desenvolver; sentir; cuidar; aceitar, amar e se transformar. Para os organizadores deste livro o JOGO, a BRINCADEIRA e o BRINQUEDO podem possibilitar aos BRINCANTES diferentes formas de manifestar seu conhecimento, estimulando todas as possibilidades delas expressarem sua criatividade, por diferentes linguagens como: os movimentos, a cognição, a moral e os sentidos, através de diferentes conteúdos: desenhos, pintura, escultura, dança, música, alimentação, saúde, motricidade, gênero, etnia, sexualidade, política, ética, educação em valores, cidadania, economia etc. Essas manifestações são instrumentos que favorecem o REPERTÓRIO LÚDICO HUMANO ampliando a criatividade no ATO EDUCATIVO. O livro “RECREAÇÃO E LUDICIDADE: TEORIA E PRÁTICA” tem como proposta trazer conteúdos de ordem teórica e prática de diferentes protagonistas que atuam no âmbito do lúdico, do lazer, da recreação e da animação lúdica em diferentes contextos e ambientes estruturados para brincar *(playwork)* seja ele dirigido ou livre/espontâneo.







O conteúdo desta obra é de responsabilidade do Instituto Nexos
proprietária dos direitos intelectuais e autorais.
Proibida a venda e reprodução parcial ou total sem autorização em qualquer formato.
Lei Federal n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.
CNPJ 34.789.352/0001-90

9 786589 027218