

LIMA, Carine de¹
 CARVALHO, Claudia Aranha²
 SOUSA, Claudia de Oliveira de³

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo verificar a utilização de jogos pedagógicos como apoio para os alunos de sala de recurso nas Escolas Estaduais no Município de Alta Floresta. Para tanto, se utilizou os métodos indutivos, monográfico e estatístico. A coleta de dados ocorreu através da técnica de observação direta extensiva. A pesquisa de campo ocorreu através de um questionário aplicado a 10 professores que trabalham em sala de recursos, contendo perguntas abertas e fechadas. Ao final, observou-se que a sala de recurso é um espaço de socialização e interação, e tem como função ensinar buscando auxiliar o educando em suas necessidades. Verificou-se ainda que o trabalho educativo dos jogos nas salas de recurso deve criar condições para suprir as possíveis necessidades dos alunos. Portanto, esses recursos podem ser considerados como mediadores da construção do conhecimento, possibilitando a aprendizagem e desenvolvimento da criança através da promoção de situações que desperte o interesse. Desta maneira cabe ao professor oportunizar diferentes metodologias que tornem a aprendizagem prazerosa através de jogos e brincadeiras.

Palavras-chave: Educação especial. Necessidades. Valores

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como tema o valor dos jogos como apoio no aprendizado dos alunos que frequentam a sala de recurso multifuncional, visando analisar as articulações entre os jogos e os alunos com necessidades especiais, pois há algum tempo os recursos lúdicos vêm sendo considerado como um recursos que trás avanços importantes no aprendizado dos alunos. Assim, o objetivo é discutir a utilização dos jogos para o apoio no aprendizado dos alunos com deficiências que frequentam a sala de recurso multifuncional.

Assim como a sociedade em geral, vêm passando por profundas transformações ao longo do tempo. Essas mudanças acabaram interferindo na estrutura da família e no processo de ensino da escola. Sendo assim, as atividades lúdicas buscam chamar atenção dos alunos, pois eles aprendem brincando.

¹ Graduada em pedagogia pela Faculdade de Alta Floresta (FAF), acadêmica do curso de pós-graduação em educação inclusiva. < carinedelima_92af@hotmail.com>

² Graduada em pedagogia pela Faculdade de Alta Floresta (FAF), acadêmica do curso de pós-graduação em educação inclusiva. < claudia.aranha.carvalho@gmail.com>

³ Graduada em pedagogia pela Faculdade de Alta Floresta (FAF), acadêmica do curso de pós-graduação em educação inclusiva. < claudia_af92@hotmail.com>

Ao longo dos últimos anos, cresceu a consciência coletiva acerca das necessidades educativas das crianças em relação ao tempo/espaço, desse modo, à construção do conhecimento através das atividades lúdicas tem por objetivo possibilitar ao educando ampliação das experiências através do desenvolvimento das potencialidades cognitivas, estéticas, sociais.

A Educação Especial pode ser conceituada como uma educação voltada à pessoa com deficiências como: auditivas, visuais, intelectual, física, sensorial e as múltiplas deficiências. O lúdico, faz parte de um todo e na educação, já tem seu valor reconhecido como um auxílio para o crescimento e desempenho educacional satisfatório.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Pode-se dizer que os jogos, brinquedos e brincadeiras desenvolvem a aprendizagem, há muito tempo, vêm sendo explorados no palco científico, como uma arte auxiliadora na ampliação cognitivo da criança. Para Antunes (2008, p. 57)

Acredito na educação pelo afeto que influi indiretamente, ajudando as crianças na superação de suas dificuldades, ativando e conduzindo à via direta do desenvolvimento. Nossas ações são movidas pelos processos dinâmicos, necessidades e impulsos afetivos.

O brincar desperta a imaginação, abrindo possibilidades de aprendizagem, e neste estágio, o educando tem a liberdade de criar, imaginar e é por meio da ludicidade que a criança exterioriza seus anseios e imita o mundo dos adultos.

Os jogos e as brincadeiras são táticas metodológicas que adequam uma aprendizagem sólida por meio de atividades práticas. As atividades lúdicas são essenciais para os alunos especiais, é nelas que sobrevêm as experiências inteligentes e reflexivas e, a partir deste procedimento, abrolhar o conhecimento. Antunes (2008, p. 57) ressalta que:

O jogo contribui para a flexibilidade do comportamento das habilidades motoras. Isto é, a situação de jogo desempenha um papel adaptativo no processo de aquisição de comportamentos, vivencias e estratégias, permitindo à criança avaliar os efeitos dos seus comportamentos.

Acredita-se que os jogos são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico, pois além de desenvolver regras de comportamento, o jogo atua na zona de acréscimo proximal, ou seja, a criança alcança realizações numa situação de jogo, as quais ainda não são apropriadas de realizar numa circunstância de aprendizagem formal, pois o aluno não constrói significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinhos, mas, interativamente, na qual os professores têm um papel essencial, já que qualquer coisa que

façam ou deixem de fazer é categórica para que o aluno aprenda ou não de forma significativa.

A arte de brincar ampara a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a abraçam e consigo mesma. As brincadeiras por mais simples, são olhos-d'água de estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança com deficiência. Brincando, a criança tem a conveniência de adestrar suas funções psicossociais, conhecer desafios, investigar e aceitar o mundo de maneira natural e espontânea.

Considerando que o aluno com deficiência apresenta dificuldades em assimilar conteúdos, faz-se necessária a utilização de material pedagógico com temas reais e de táticas metodológicas práticas, para que desenvolva a sua capacidade cognitiva, podendo levar a construção do conhecimento através de diferentes trabalhos pedagógicos.

Os afazeres pedagógicos com a criança com deficiência, embora tenham características próprias, não difere daquele apresentado às crianças comuns ou normais. Igualmente, deve acatar aos mesmos objetivos gerais, acomodando oportunidades para que os alunos possam integrar-se tanto no processo educacional, como nos demais setores da sociedade. Em presunção alguma, deve a criança com deficiência ter desdenhadas as suas potencialidades de desenvolvimento.

No campo educacional, pode-se ver abordagem do movimento de duas formas: Aprendizagem do movimento e aprendizagem pelo movimento. No enfoque da aprendizagem do movimento, o foco é a melhoria da capacidade e/ou habilidade do próprio movimento, em quanto no da aprendizagem pelo movimento, embora os movimentos sejam utilizados, o foco principal não está na melhoria da motricidade em si, mas na sua utilização para o indivíduo conhecer a si mesmo e o mundo que o cerca (AGUIAR, 2008, p. 24).

Entretanto, para um melhor aprofundamento do tema, observa-se que mediante a justiça, o direito do aluno com necessidades educativas especiais e de todos os cidadãos à educação, é um direito constitucional. Uma educação de qualidade para todos implica entre outros fatores a necessidade de um redimensionamento da escola no que consiste não somente na aceitação, mas também na valorização das diferenças.

Em relação a Educação especial como modalidade de educação escolar oferecida na rede regular de ensino, para portadores de necessidades especiais, observou-se a necessidade de capacitação. Esta capacitação teria que abordar questões voltadas para o melhor convívio e entendimento com estes alunos com necessidades educacionais especiais quanto aos seus processos de aprendizagem e necessidades adaptativas.

Contudo, o que se percebe é que para essa mudança ocorrer torna-se necessário ir muito além de simples capacitações e especializações de caráter informativo para o professor

lidar com essa população. Toda a escola deve estar engajada para essa nova etapa, desenvolvendo um projeto político pedagógico que envolva estes alunos especiais, tendo instrumental didático, esclarecimento sobre as necessidades educacionais especiais do aluno, entre muitas outras coisas. “É preciso que estratégias sejam traçadas, passando pelo preparo de professores e alunos sem deficiência para receberem colegas com deficiência e desenvolvendo políticas de inclusão escolar” (FIGUEIRA, 2001, p. 79).

Essa mudança na valorização se efetua pelo resgate dos valores culturais, os quais fortalecem a identidade individual e coletiva do individuo, bem como pelo respeito do aprender e construir. Através de um ensino que atenda o interesse de todos.

De acordo com Rosa, (2011) a promoção de um ensino que corresponda não somente às necessidades específicas do aluno com necessidades educativas especiais, mas que atenda aos interesses e necessidades de todos os alunos da classe requer a adaptação do ensino que, entre outros aspectos, significa alocar os recursos humanos na escola para trabalharem conjuntamente no sentido de desenvolver métodos e programas de ensino, adaptados à nova situação, bem como para atuarem em conflitos e desafios que toda situação educacional apresenta.

Cada aluno numa sala de aula representa características próprias e um conjunto de valores e informações que os tornam únicos e especiais, constituindo um ritmo de aprendizagem, o desafio da escola hoje é trabalhar com essas diversidades na tentativa de construir um novo conceito do processo ensino-aprendizagem de modo que sejam incluídos neste processo todos que dele, por direito, são sujeitos.

Brincar, jogar é algo natural e universal do ser humano, compreendem atividades que proporcionam alegria, divertimento, prazer para os que estão envolvidos na ação, além de ajudar no desenvolvimento físico, intelectual, emocional, social do sujeito. Essas atividades lúdicas estão presentes em todas as classes sociais, crianças de várias idades brincam se divertem através da ludicidade. “O jogo passa a ser organizado e incentivado pelos educadores proporcionando uma oportunidade de testar e observar as crianças em suas atividades naturais e espontâneas”. (NHARY, 2006, p. 84).

Essas atividades são importantes para o desenvolvimento do sujeito independente se ele tenha ou não alguma limitação. E durante as atividades lúdicas não há por parte de quem as pratica, um olhar para o diferente, neste caso as pessoas com deficiências sendo vista como capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas, intelectuais, sociais, enfim, o ato do brincar/jogar, ocasiona a interação dos educandos das séries iniciais, já que todos participam das atividades, proporcionando assim a socialização do

corpo discente no ambiente educacional, desta maneira o educando especial é incluído através da ação lúdica. Isso porque o mais importante nestas atividades é o desejo de estar junto com o outro, mesmo que seja para competir, é poder usufruir do movimento que a atividade gera e suas fruições.

As pessoas com deficiências gostam de brincar, pois este é um ato espontâneo da criança, e ao brincar com o outro estão passando pelo processo de aquisição das relações interpessoais que são fundamentais para desenvolvimento social do sujeito. De acordo com Santos (2010, p. 11): “As atividades lúdicas representadas pelos jogos, brincadeiras e dinâmicas são manifestações presente no cotidiano das pessoas e, portanto, na sociedade desde o inicio da humanidade. Todo ser humano sabe brincar, como se brinca, por que se brinca”.

Já que quando ocorre a brincadeira a intenção é que todos participem, se divirtam, com isso o educando especial também participa das brincadeiras, e jogos. E através da participação ativa proporcionada pelas atividades lúdicas, que a criança aprenderá a conviver melhor com o com o outro, a interação faz com que o aluno especial sinta-se como parte importante desse meio educacional que está inserido, com isso ele não só está, como se sente incluído ao ambiente escolar.

Sabe-se que a atividade lúdica é importante para o aluno, pois a brincadeira é uma ação social do ser humano, brincar durante a infância é algo cultural, no qual todas as crianças devem passar por esse processo de ludicidade, sendo assim através da brincadeira, do jogo, ocorre o processo de inclusão de forma natural, pois no momento da brincadeira, as crianças se entregam à ação que está acontecendo, do imaginário, do divertimento e interagem umas com as outras.

O educador do novo milênio deve promover novos e estimulantes desafios, contextualizando conteúdos, outrora ministrados sem valor prático, pois, enquanto o aluno não percebe a utilidade do que aprende na escola para sua vida, sentirá os conteúdos sem significado e a escola desnecessária. (SANTOS, 2010, p. 23)

Com isso, independente da limitação, os estudantes com necessidades especiais também gostam, e participam das atividades lúdicas que o professor desenvolve durante as aulas, sendo assim, nada o impede de interagir durante a brincadeira com os demais colegas de classe, só é necessário fazer algumas adaptações dependendo da limitação do educando para que ele se envolva com mais facilidade nas atividades, sejam elas jogos esportivos, brincadeiras de raciocínio, etc.

O ato do brincar ou jogar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança

superá os desafios através da brincadeira ou jogo, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, independente que tenham ou não alguma deficiência. “O jogo, por si só, é repleto de motivações e desafios, e é isso que concorre para que ele seja de grande valia para a educação, pois a solução de problema, que é parte do jogo, mexe com as habilidades básicas, ajudando a desenvolver as habilidades” (SANTOS, 2010, p. 23).

Brincar/jogar é uma condição humana, sobretudo entre crianças. São atitudes, na maioria das vezes, partilhadas, onde o prazer de estar junto, onde o sentimento de pertença é mais forte que o resultado do jogo em si, durante a ludicidade esse prazer de estar junto com o outro brincando, se divertindo, interagindo, contribui para a inclusão do educando especial, pois tanto o aluno dito “normal” quanto o que tem alguma limitação estão desfrutando de sentimentos comuns, que surgem durante a brincadeira ou jogo, estão aprendendo, se desenvolvendo, e através dessa participação de todos em conjunto, o alunado especial sente-se como parte integrante daquele ambiente educacional, no qual está incluído.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Será apresentado neste capítulo a área de estudo e a metodologia utilizada na realização do trabalho.

3.1 Área de Estudo

A pesquisa teve como universo a cidade de Alta Floresta, localizada no extremo norte de Mato Grosso, a 830 km de Cuiabá-MT. Segundo o senso do IBGE (2017), Alta Floresta tem uma população estimada de 49.164 habitantes e sua área territorial abrange a extensão de 8.976,177 km². O estudo foi realizado nas escolas estaduais de Alta Floresta que tem sala de recurso, totalizando 8 escolas estaduais localizadas na zona urbana.

3.2 Metodologia

O método de abordagem escolhido centrou-se no indutivo que, de acordo com Lakatos (2006 p,95), é aquele que “parti de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas (conexão ascendente), ou

seja, que fornece diversas informações sobre o papel fundamental dos jogos na educação de crianças especiais”.

Com relação aos objetivos, a pesquisa se classifica como descritiva, pois segundo Vergara (2007), tem como finalidade primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então o estabelecimento de relação entre variáveis, isto é, descreve as formas e metodologias adotadas para conhecer a importância da creche como espaço educacional.

Dentre os métodos de procedimentos optou-se pelo monográfico. Esse método, em específico, foi empregado porque consiste contribuiu para esse estudo com a finalidade de obter generalizações, ou seja, se preocupa em realizar um estudo aprofundado sobre determinado assunto. Para Vergara (2007), qualquer caso estudado em profundidade pode explicar outros ou todos os semelhantes. O método monográfico detalhou o objeto da pesquisa que é o jogo no ensino aprendizagem das crianças especiais.

Ademais, realizou-se revisão bibliográfica junto à literatura, visando a obtenção de informações de cunho teórico para o desenvolvimento do segundo e quarto capítulos do presente trabalho.

No que diz respeito à abordagem do problema procedeu-se pesquisa quantitativa, que se caracteriza pelo uso de instrumentos quantitativos para a coleta e tratamento dos dados por meio de técnicas estatísticas.

A técnica de coleta de dados consistiu na observação direta extensiva e foi realizada através de uma pesquisa de campo no município de Alta Floresta - MT, tendo como instrumento um questionário, aplicado no ano de 2017. O questionário era composto de perguntas fechadas e abertas, tendo como objetivo verificar a importância da sala multifuncional nas escolas estaduais. O mesmo foi aplicado para os professores da sala de recurso multifuncional das escolas estaduais.

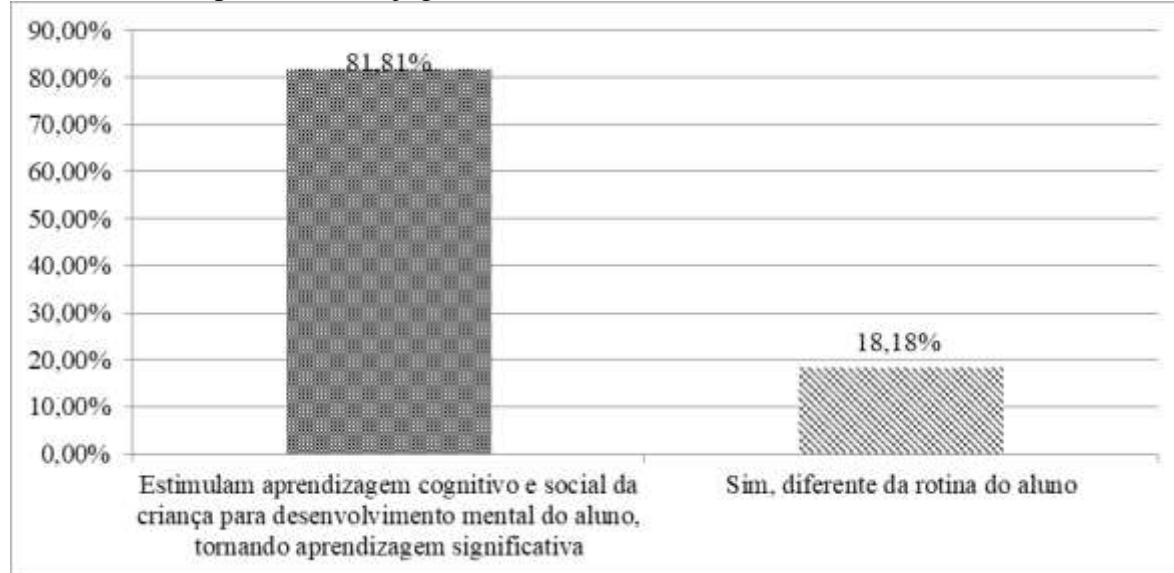
Na pesquisa de campo desenvolvida observou-se os critérios éticos, sendo resguardada a identidade dos participantes e os dados coletados foram utilizados somente para os fins desta pesquisa. Os entrevistados receberam orientações acerca do preenchimento do questionário a fim de decidir sobre o seu consentimento, sendo assegurada a liberdade aos respondentes em participar ou não da pesquisa. Após a coleta dos dados, houve a tabulação que se deu manualmente. Em seguida, utilizou-se o programa Excel de Planilhas Eletrônicas para a construção de tabelas e gráficos. Os questionário foram aplicados a 10 professores que trabalham com sala de recursos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo foi realizado com os professores de sala de recurso multifuncional das escolas estaduais em 2017, sendo 100% pesquisados do sexo feminino, entre elas apresentavam a idade 21 a 25, 9,09%, 26 a 30 anos 18,18%, 31 a 40 anos 9,09%, acima de 40 anos 63,63%. Nota-se que a maioria dos professores encontra-se acima de 40 anos de idade, todas elas tem licenciatura plena, entre os cursos de pedagogia, matemática e letras. São todas pós-graduada em várias áreas: educação infantil, educação inclusiva, psicopedagogia, metodologia do ensino e educação infantil.

Em relação ao tempo de trabalho na educação as educadoras trabalham de 1 a 5 anos em termos percentuais são 18,18%, de 5 a 10 anos representam 36,36%, de 10 a 20 anos o mesmo percentual anterior, isto é 36,36% e acima de 20 anos apenas 9,09%. Em relação ao tempo de serviço delas em sala de recurso: menos de um ano 27,27%, de 1 a 5 anos 63,63% e de 5 a 10 anos 9,09%. Assim, grande parte desses professores já tem experiência no trabalho em sala de recurso.

Gráfico 1 - A importância dos jogos na sala de recurso



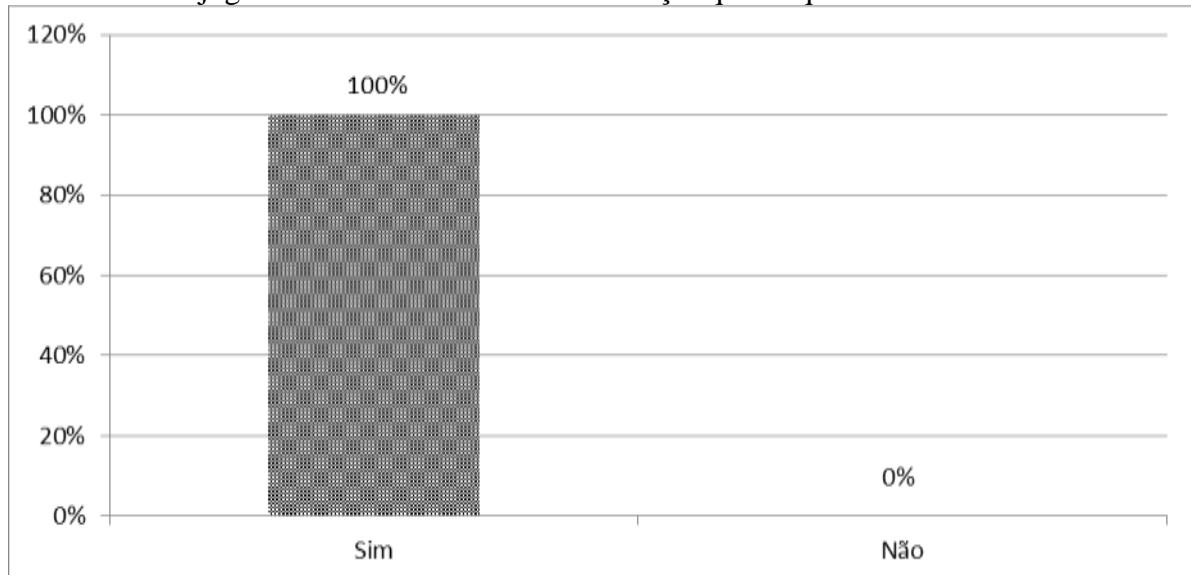
Fonte: Questionário (2017).

Conforme os pesquisados, 18,18 % responderam sim, por causa que a rotina do aluno é diferente da sala regular, e 81,81 % responderam que sim porque estimulam aprendizagem cognitivo e social da criança para desenvolvimento mental do aluno, tornando aprendizagem significativa. Esse dado verificado demonstra que os educadores acreditam na importância dos jogos na sala de recurso. Aguiar (2008, p. 25) afirma que:

As atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na educação infantil mediante a brincadeira, a fantasia, a criança forma a base e adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais, sociais e motores.

Percebe-se a importância que os educadores que trabalham em sala de recurso em relação aos jogos para o desenvolvimento do alunos. Neste sentido, surge a importância de se procurar novas saídas nas instituições de ensino que auxiliem o educando no aprendizado, fazendo da educação algo que prepare os alunos para fazer diferença no meio em que vivem.

Gráfico 2 - Os jogos no desenvolvimento das crianças que frequenta a sala de recurso



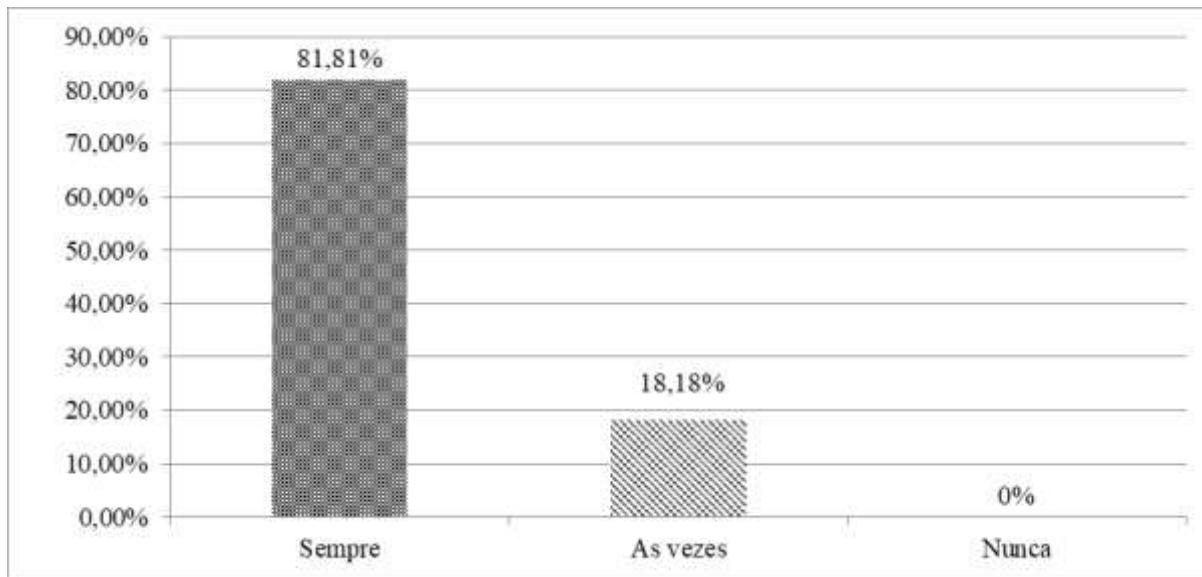
Fonte: Questionário (2017).

Mediante o questionário respondido, os educadores responderam 100% que os jogos são essenciais para o aluno que frequentam sala multifuncional, assim notasse que todos que todos os profissionais acreditam na importância do jogo.

O autor Figueira (2011, p. 66) afirma que, “uma vez que as atividades lúdicas são à base das atividades intelectuais dos pequenos, elas são essenciais para prática pedagógica, facilitando o aprendizado do conteúdo macante, que passa a ser transmitido pela ludicidade”.

O brincar representa um desenvolvimento da inteligência, pois auxilia na assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

Gráfico 3 - A frequência com que utiliza os jogos pedagógicos em sala



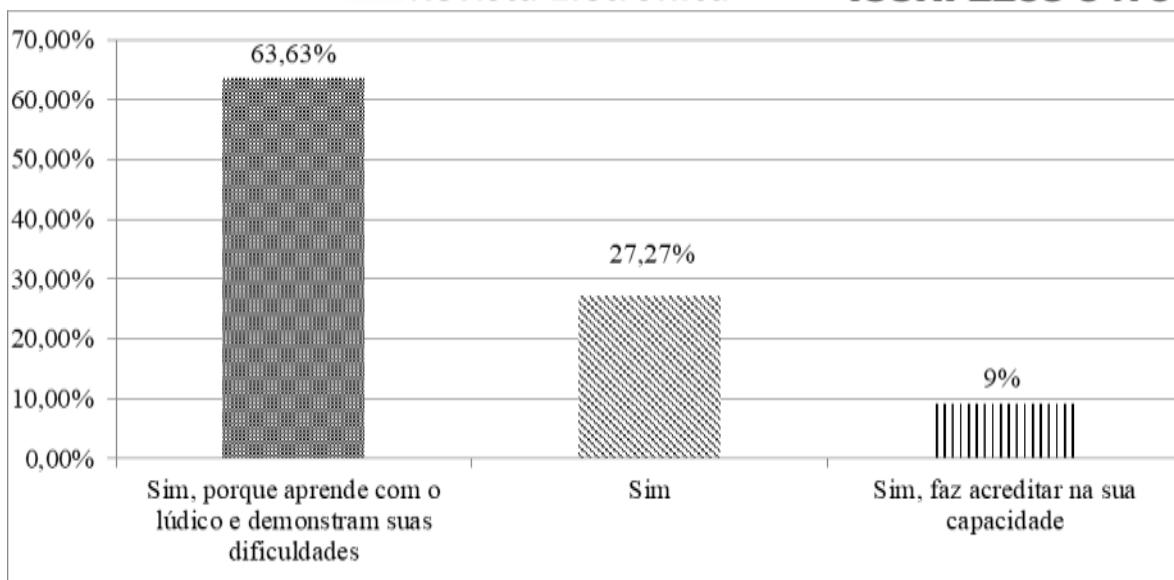
Fonte: Questionário (2014).

Analisando o gráfico acima se percebe os educadores sempre utilizam os jogos pedagógicos em sala de aula. O jogo como material pedagógico, na elaboração da atividade de ensino, trabalha na criança seu afetivo, cognitivos, pois são instrumentos capazes de colocar o pensamento da criança em ação. Isto significa que o importante é ter uma atividade orientada de aprendizagem. Rosa (2011, p.98) relata:

Quando, em sala de aula, o educador utilizar jogos e brincadeiras como recurso para aprendizagem, os alunos devem-se portar como se estivessem realmente desenvolvendo uma atividade lúdica, isto é, com a mesma satisfação livre. A diferença está na maneira como o educador se comporta.

Desse modo no processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis integradora que favorece a aquisição do conhecimento e desenvolvimento do educando é uma estratégia que deve ser usada como estímulo na construção do conhecimento

Gráfico 4 - Os jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças na sala de recurso



Fonte: Questionário (2017)

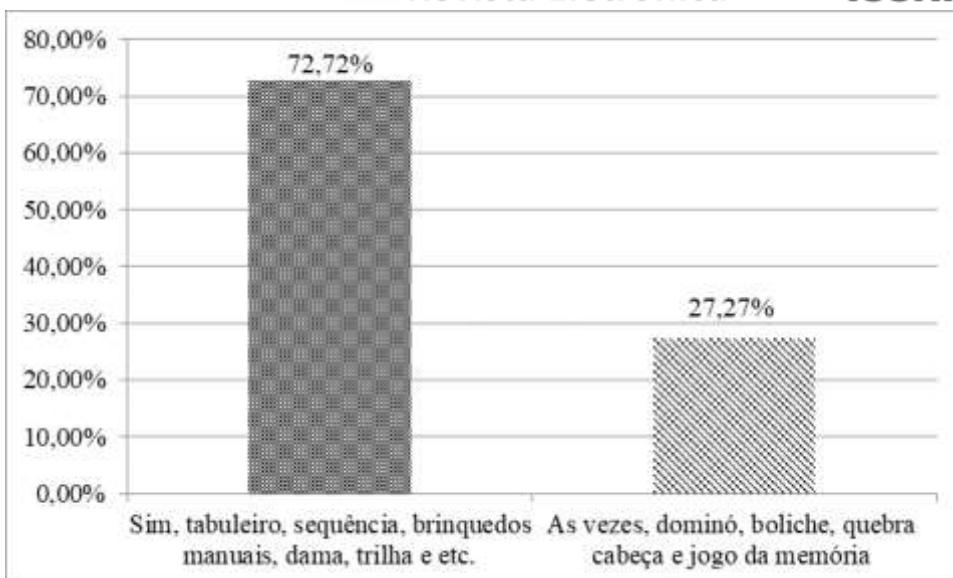
Mediante o questionário respondido os docentes acreditam que os jogos são capazes de desenvolver aprendizagem, sendo que 63,63% relataram que sim, porque aprende com o lúdico e demostram suas dificuldades, já 9,09% citou sim, faz acreditar na sua capacidade o aluno do jogo pode observar seu avanço, os 27,27% só responderam que sim. Masetto (2000, p. 144) afirma que:

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da intuição deve ser um espaço de vida e interação e os materiais fornecimentos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universa.

O educador é um mediador das atividades, do cotidiano da criança em processo de construção de conhecimento. É ele quem cria propostas pedagógicas, proporcionando ao aluno oportunidades de se expressarem. Confirmado essa ideia, Masetto (2000, p. 144) ressaltam que “na mediação pedagógica o professor se coloca como um facilitador, incentivador e motivador da aprendizagem”.

Sendo assim a inserção de atividades lúdicas como estratégias devem promover uma aprendizagem significativa. O brincar para as crianças é importante, pois através dessa atividade, a criança desenvolve suas habilidades motoras, intelectual, cognitiva, entre outras.

Gráfico 5 - A confecção de jogos com seus alunos



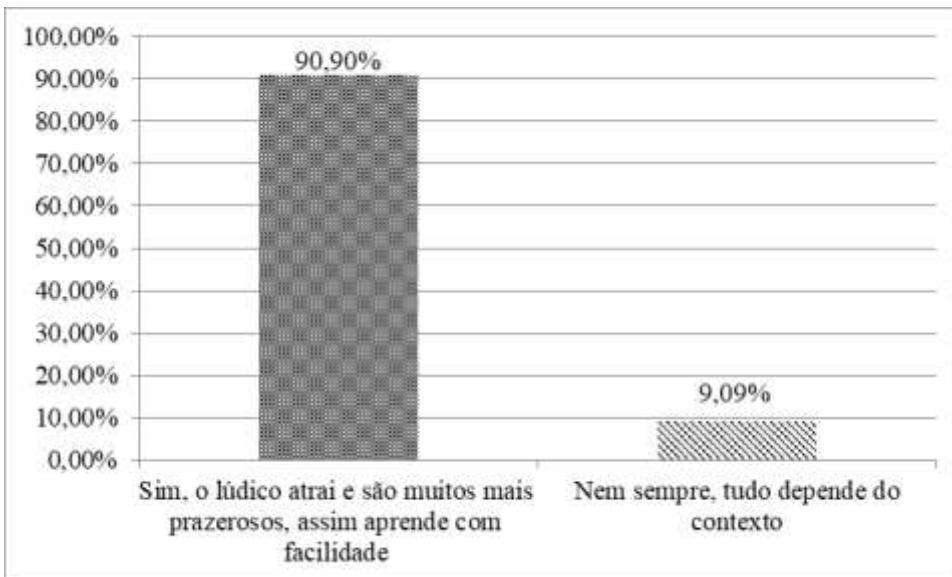
Fonte: Questionário (2014).

Mediante as respostas dos educadores 27,27% responderam que às vezes costuma confeccionar jogos com seus alunos, sendo eles dominó, boliche, quebra cabeça e jogo da memória, já os demais professores responderam que sim entre eles uma variedade grande tabuleiro, sequência, brinquedos manuais, dama, trilha e etc. na analise do gráfico nota-se que os docentes com uma experiência grande na educação especial saber lidar com essas atividades lúdicas.

A criança portadora de necessidades educativas especiais precisa desde muito cedo, estar com outras crianças e aprender a desfrutar dessa oportunidade que se constitui em um dos principais objetivos da inclusão. Considera-se como espaços lúdicos de inclusão aquele que contém equipamentos e brinquedos que favoreçam a integração entre as crianças apesar de suas diferenças. As crianças de deficiência sensorial física e/ ou mental poderão desfrutar desse espaço. Brinquedos, jogos e brincadeiras ajudam as crianças portadoras de deficiência a se prepararem socialmente quando estas por sua vez frequentam uma escola comum (ROSA, 2011, p.34)

A utilização do lúdico como ferramenta no processo inclusivo de crianças com necessidades educativas especiais é essencial para um melhor desempenho deste, pois através do mesmo o educador proporcionará novas experiências no convívio, no aprendizado e no desenvolvimento de valores éticos como o respeito às diferenças, espírito de equipe, criatividade, responsabilidade e imaginação.

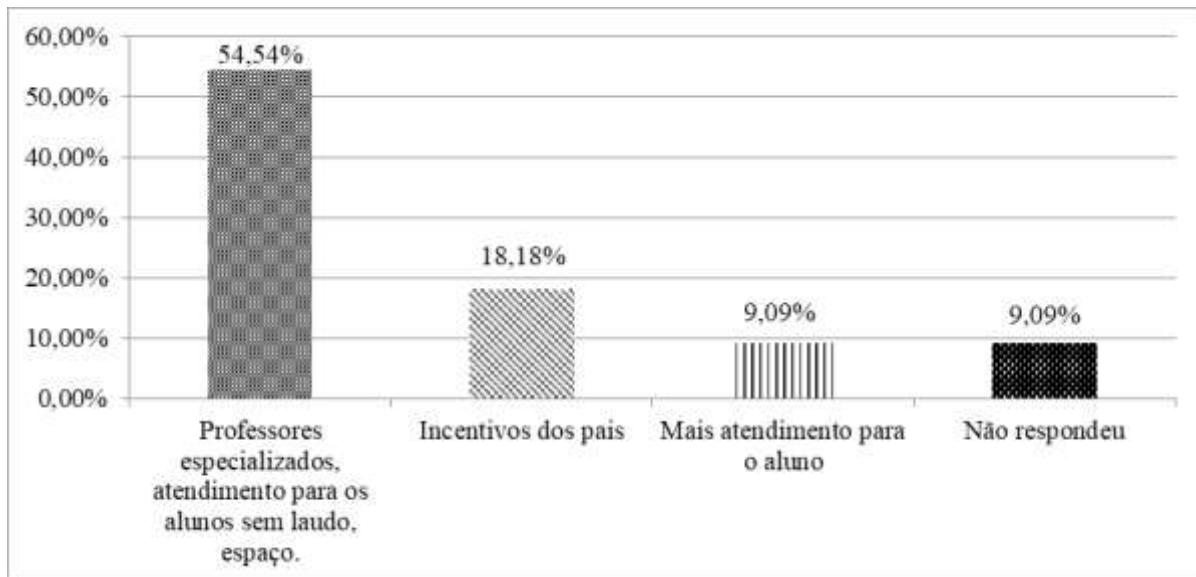
Gráfico 6 - O interesse quando as atividades são feitas a partir de jogos



Fonte: LIMA, Carine de; CARVALHO, Claudia Aranha; SOUSA, Claudia de Oliveira. **Questionário.** Alta Floresta/MT. 2017.

Analizando o gráfico observa-se que 90,90% dos educadores responderam a pergunta do gráfico 8, o que significa que os alunos realmente apresentam maior interesse quando tem jogos relatando com o lúdico são muitos mais prazerosos, assim aprende com facilidade. E 9,09% relatam que nem sempre, tudo depende do contexto. Santos (2008, p. 26) cita “é importante lembrar que o educador não deve usar o jogo pelo jogo, isto é, o jogo apenas como técnica, mas usar os jogos de forma intencional e educativa e como objetivos claros”.

Gráfico 7 – O atendimento na sala de recurso



Fonte: LIMA, Carine de; CARVALHO, Claudia Aranha; SOUSA, Claudia de Oliveira. **Questionário.** Alta Floresta/MT. 2017.

Conforme as respostas do gráfico, a maior dificuldade encontrada nas salas de recurso é a falta de professores especializados, atendimentos para os alunos sem laudo e falta de um

espaço adequado com 54,54%. Os educadores relatam que a falta de incentivos dos pais com 18,18% também é uma questão preocupante, por tanto 9,09% citou mais atendimento para o aluno acreditando assim que o aluno pode aprender mais, e 9,09% preferiu não responder a pergunta do gráfico. Rosa (2011, p. 33) cita:

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação e as matérias fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal

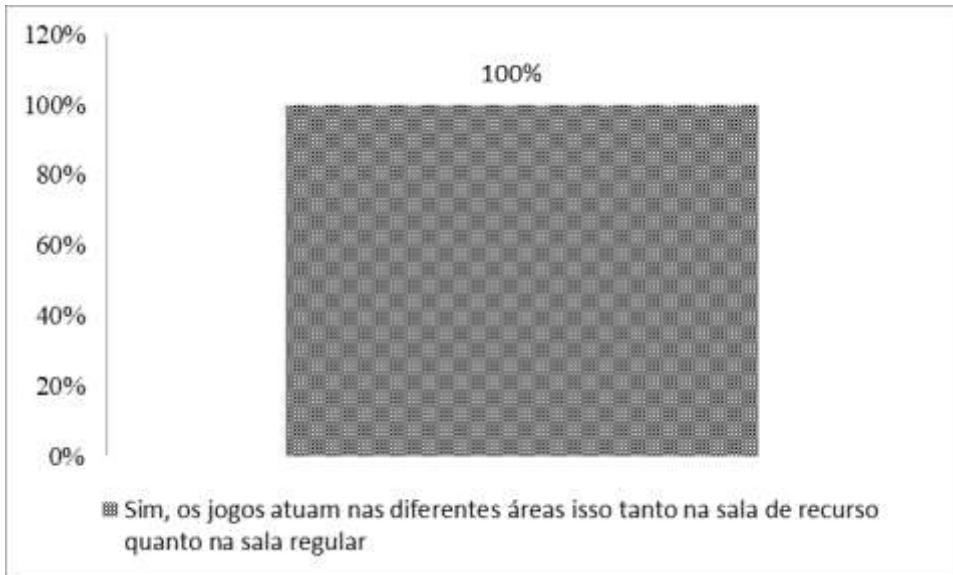
Sendo a sala de recursos um espaço na escola onde acontece o atendimento especializado para alunos com necessidades educacionais especiais, a mesma busca desenvolver a aprendizagem, baseada em novas práticas pedagógicas, com o intuito de auxiliar esses alunos a progredirem na vida escolar.

Para a inclusão requer engajamento e planejamento, extrapolando os limites da escola e chegando às famílias desses alunos e às instituições sociais em geral, fazendo-se necessário, principalmente, “a orientação da comunidade escolar e o estabelecimento de um relacionamento efetivo entre a escola e a família” (ANTUNES, 2008, p. 38).

A inclusão ainda é um desafio para o professor, pois o mesmo necessita confrontar suas experiências as situações novas que surgem no cotidiano escolar exigem que os professores se portem como aprendizes do seu ofício, lançando-se sobre aquilo que devires na aprendizagem do aluno e no saber-fazer docente.

No tocante à formação de professores numa perspectiva inclusiva, entende-se que esta permanece aquém das expectativas e necessidades desses profissionais, influenciando suas práticas e, por conseguinte, a escolarização do aluno com deficiência. É preciso criar, nas escolas, um espaço onde os professores possam entrar em contato com os colegas da equipe de trabalho, dentre eles, as educadoras especiais.

| Gráfico 8 - Os jogos no desenvolvimento de estímulos cognitivo, social e afetivo



Fonte: LIMA, Carine de; CARVALHO, Claudia Aranha; SOUSA, Claudia de Oliveira. Questionário. Alta Floresta/MT. 2017.

Conforme os pesquisados, 100 % responderam que os jogos realmente interferem na vida do aluno quando é bem trabalhado, pois os jogos atuam nas diferentes áreas isso tanto na sala de recurso quanto no ensino regular. Esse dado verificado demonstra que os auxiliam também na pessoa humana tornando independente de estarem em sala de aula ou não. Santos (2010, p. 21- 22) afirma que:

Com a descoberta de brincar com intencionalidade educativa, descobriu-se um processo que se tornou aprendizagem algo que os alunos desejam e se sentem atraídos e, o mais importante algo que, também, a escola pode cumprir a função não só de ensinar, mas de educar. Deve ficar claro que ao trabalhar com jogos, brincadeiras e dinâmicas o educador não está apenas ensinando conteúdos conceituais, está também educando as pessoas integralmente, torrando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo social e moral.

Assim, quando se faz uso das atividades lúdicas em sala de aula o professor conseguirá avanços tanto na socialização quanto na aprendizagem, pois através do lúdico a criança demonstra afeto e carinho com os que estão ao seu lado. E o que concorda Antunes (2008, p.98): “A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente; integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa abordou o valor dos jogos como apoio no aprendizado dos alunos com necessidades educacionais nas salas de recurso multifuncional, através da observação das atividades pedagógicas trabalhadas em sala de recursos em relação as contribuições dessa na prática, a partir da percepção de professores das escolas Estaduais estabelecidas no município de Alta Floresta - MT.

O objetivo da pesquisa, foi discutir a utilização de jogos variados, a escola na melhoria da atenção e aprendizados, pois as salas de recurso multifuncional são espaços organizados com materiais didáticos, pedagógicos, equipamentos e profissionais com formação para o atendimento aos alunos com necessidades especiais.

Os educadores concordam que os jogos interferem na vida do aluno quando bem trabalhado, pois os jogos atuam nas diferentes áreas tanto na sala de recurso quanto no ensino regular.

O jogo na aprendizagem podem ser utilizados como estratégias educacionais vivenciadas ao brincar.. A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajudando a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos através das vivenciados no cotidiano, aprofundando o conhecimento e vida social, pois brincando, a criança desenvolve sua inteligência e sua sensibilidade.

A hipótese levantada foi confirmada porque as professoras acreditam que os jogos são de suma importância para a participação dos alunos, tanto na sala regular, quando na sala de recurso multifuncional, pois os jogos facilitam e estimulam a aprendizagem cognitiva e social da criança para o desenvolvimento mental, tornando aprendizagem significativa na construção de conceitos e da autoconfiança.

Constatou-se que as professoras trabalham com jogos, e que não têm dificuldade em usá-los e que os jogos são essenciais para o desenvolvimento das crianças que frequentam a sala de recurso.

As intervenções pedagógicas através do lúdico são de extrema importância para o aprendizado dos alunos, pois permitem a exploração de conceitos e a busca pelo desenvolvimento da capacidade de pensar. Ao mesmo tempo em que cria situações cotidianas concretizam o processo de raciocínio os jogos facilitam a incorporação de técnicas, contribuem no processo de ensino-aprendizagem.

Sabe-se que a família apoia a utilização dos jogos na sala de recurso, pois os jogos contribuem no desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico-motor e psicomotor da criança, pois através dos jogos a criança organiza sua forma de ver o mundo e o comprehende de forma

divertida e prazerosa, tendo liberdade de pensar, criar e desenvolver valores e concepções ao longo de seus dias.

Na escola a utilização dos jogos pedagógicos são alternativas que possibilitam desenvolver a aprendizagem das crianças sem sala de aula, por isso os professores trabalham diferentes jogos com seus alunos, e em suas práticas aplicando o conteúdo de uma forma que o mesmo faça relação com o cotidiano da criança e fazendo com que ela construa conhecimento a partir da atividade aplicada.

Em geral, esta pesquisa foi importante para se conhecer um pouco mais sobre o valor dos jogos para o apoio no aprendizado dos alunos com deficiências que frequenta a sala de recurso multifuncional. O trabalho em questão pode interessar a outros educadores que trabalham com alunos, com deficiências que frequentam a sala de recurso multifuncional.

THE VALUE OF THE GAMES FOR THE SUPPORT IN THE LEARNING OF THE STUDENTS WITH DEFICIENCIES THAT FREQUENCY THE MULTIFUNCTIONAL RESOURCE ROOM

The present study aims to verify the games as a fundamental support for the students of resource room of the State Schools of the municipality of Alta Floresta. For that, the inductive, monographic and statistical methods were used. The data collection was done through the technique of extensive direct observation that was necessary, through the instrument questionnaire applied to 10 teachers working with resource room, containing open and closed questions. In the end, it was observed that the resource room is a space of socialization and interaction, and has the function of teaching to help the student in their needs. It was also verified that the educational work of the games in the resource rooms should create conditions for children to know new feelings, values, ideas, customs and social roles, but in resource rooms they should be adapted to the needs of the students. Therefore, these resources are mediators of the construction of knowledge, making possible the learning and development of the child, therefore these should provoke situations that arouse interest on the topic addressed. In this way it is up to the teacher to offer different methodologies that make learning enjoyable through games and games enjoyable.

Keywords: Special Education. Values. Needs.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, João Serapião de. **Educação inclusiva: Jogos para o ensino de conceitos.** 4. ed. São Paulo: Papirus, 2008.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis: Vozes, 2008.

BARROS, Juliana Monteiro Gramatico. **Jogo infantil e hiperatividade.** Rio de Janeiro: Sprint. 2002.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. Silva, da Roberto. **Metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

FIGUEIRA, Emílio. **O que é educação inclusiva.** São Paulo: Brasiliense. 2011.

IBGE. **Informações estatísticas.** Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/cidadesat/xtras/perfil.php?codmun=510025&search=matogrosso|alta-floresta>>. Acesso em: 17 de junho de 2017.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 2006.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

MANTON, Maria Tereza Eglér. **O Desafio das diferenças nas escolas.** 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico:** Procedimentos básicos, pesquisas bibliográfica, projeto e relatório, publicados e trabalhos científicos. 7. São Paulo: Atlas, 2013.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica:** científicos, teoria, hipóteses e variáveis, metodologia jurídica. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

NHARY, Tania Marta da Costa. **O que está em jogo no jogo.** Cultura, imagens e simbolismos na formação de professores. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

ROSA, Adriana Padilha; NISIO, Josiane Di. **Atividades lúdicas:** sua importância na alfabetização. 1. ed. Curitiba: Juruá, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires Dos. **O Brincar na escola:** Metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

SILVA, Antonio Carlos Ribeiro da. **Metodologia da pesquisa aplicada à contabilidade.** São Paulo: Atlas, 2003.

TOBIAS, José Antônio. **Como fazer sua pesquisa.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

VERGARA Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** São Paulo: Atlas, 2007.