



JOGOS PEDAGÓGICOS: FERRAMENTAS TRANSFORMADORAS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

DOI: 10.5281/zenodo.14561861

Aurinete Santos da Silva

Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN; Especialista em Coordenação Pedagógica pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB; Especialista em Educação Especial e em Libras pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP; Formanda em Licenciatura Plena em Letras-Libras pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB; Mestranda em Ciências da Educação pela Word Ecumenical.

RESUMO: A presente pesquisa teve como objetivo analisar a relevância dos jogos pedagógicos no contexto do Atendimento Educacional Especializado (AEE) em salas de recurso multifuncional, na EMEIEF Maria do Carmo Marinho Gomes, Santa Luzia – PB, destacando sua contribuição para a inclusão e desenvolvimento integral dos alunos. A presente pesquisa possui caráter qualitativo, buscando compreender as experiências de alunos com deficiência, através de observações, entrevistas e análise de documentos. Como instrumento de pesquisa, foram utilizadas diversas metodologias, que permitiram uma triangulação de dados para validar as informações obtidas. Como aporte teórico foram utilizados autores como Pereira (2020), Santos (2021) e Beyer (2003) entre outros, que discutem a importância da ludicidade na educação inclusiva. Os resultados indicam que os jogos não apenas facilitam a aprendizagem, mas também promovem habilidades sociais e emocionais, essenciais para a convivência.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Inclusão. AEE. Aprendizagem. SRM.

INTRODUÇÃO

A educação inclusiva é um elemento central das políticas educacionais contemporâneas, visando garantir que todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou necessidades, tenham acesso a um aprendizado significativo e de qualidade. Nesse contexto, as salas de recurso multifuncional (SRM) se destacam como espaços essenciais para o desenvolvimento de estratégias voltadas às especificidades de alunos com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Os jogos didáticos emergem como uma abordagem eficaz para fomentar a inclusão e o aprendizado conjunto, uma vez que facilitam o processo de ensino-aprendizagem de maneira envolvente e motivadora.

Além de favorecer a assimilação de conhecimentos diversificados, o ensino em SRM promove um ambiente onde as diferenças são respeitadas e valorizadas, permitindo que habilidades cognitivas, sociais e motoras sejam desenvolvidas. A interação proporcionada pelos jogos pedagógicos é crucial para a socialização dos alunos, funcionando como mediadores de interação e colaboração entre crianças com diferentes habilidades.

Neste sentido, o objetivo deste trabalho é explorar a relevância dos jogos pedagógicos no Atendimento Educacional Especializado (AEE) na sala de recurso multifuncional da EMEIEF Maria do Carmo Marinho Gomes, em Santa Luzia-PB, analisando como essas práticas podem contribuir para a inclusão e o desenvolvimento integral dos alunos. A metodologia envolve a conexão entre fundamentação teórica e análise de dados coletados, discutindo a eficácia dos jogos como ferramentas pedagógicas que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem e preparam os alunos para os desafios do futuro. Acredita-se que a adoção de metodologias lúdicas e interativas é fundamental para promover uma educação inclusiva e transformadora, conforme destacado por diversos autores.

O PODER DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Os jogos pedagógicos são ferramentas didáticas que promovem o aprendizado de maneira lúdica e interativa. Segundo Pereira (2020), "os jogos pedagógicos são metodologias que utilizam a dinâmica de jogos para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais atrativo" e eles utilizam a dinâmica dos jogos para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais atrativo e eficaz, transformando o aprendizado em uma experiência envolvente que estimula a participação ativa dos alunos. "A inclusão de jogos no contexto educacional possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e motoras, além de contribuir para a construção do conhecimento de forma colaborativa", conforme observa Santos (2021). Dessa forma, os alunos não apenas aprendem conteúdos teóricos, mas também desenvolvem competências importantes para a vida social e profissional, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas.

Os jogos pedagógicos variam em formato, incluindo jogos de tabuleiro e digitais. Pereira (2020) destaca que "a versatilidade dos jogos permite que sejam adaptados a diferentes faixas etárias e contextos educacionais", atendendo às necessidades específicas de cada grupo de alunos. Essa adaptabilidade é uma vantagem significativa, possibilitando aos educadores escolher as ferramentas mais adequadas aos interesses e níveis de conhecimento de seus alunos. Por sua vez, conforme menciona Santos (2021) "a gamificação pode aumentar a motivação dos alunos" e tem se destacado nas práticas pedagógicas, ao criar um ambiente competitivo e desafiador, sendo fator crucial para o sucesso do aprendizado.. Ademais, a implementação de jogos pedagógicos facilita a interdisciplinaridade ao promover conexões entre diferentes áreas do conhecimento. Pereira (2020) destaca que jogos que abordam temas integrados ajudam os alunos a compreenderem a relação entre os conteúdos, desenvolvendo uma visão mais ampla e contextualizada. Para que esses jogos sejam eficazes, é necessário

que os educadores estejam bem preparados. Santos (2021) ressalta que “a formação contínua dos professores é essencial para que possam integrar jogos pedagógicos em suas práticas de forma crítica e reflexiva”.

Dessa forma, os jogos pedagógicos oferecem uma alternativa inovadora para o ensino, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo. Como afirmam Pereira (2020) e Santos (2021), “a adoção dessas práticas no ambiente educacional não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também prepara os alunos para os desafios do futuro, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida em sociedade.”

TEORIAS DE APRENDIZAGEM RELACIONADAS A JOGOS

As teorias de aprendizagem relacionadas a jogos têm se consolidado como um campo de estudo relevante por sua capacidade de engajar alunos e promover um ambiente ativo. Kishimoto (1995) defende que “o brinquedo e o jogo são fundamentais na educação, funcionando como ferramentas que facilitam a compreensão e a interação do aluno com o conhecimento”. Em sua obra de 2011, Kishimoto argumenta que o jogo permite que as crianças desenvolvam habilidades cognitivas e sociais em um espaço lúdico e prazeroso, afirmando que “jogar é um ato que envolve a totalidade do ser”, sugerindo que a aprendizagem através do jogo é uma experiência holística que abrange intelecto, emoções e interações sociais.

A teoria construtivista de aprendizagem, defendida por Piaget e Vygotsky, reforça a importância da interação social e do contexto na formação do conhecimento. Os jogos são considerados um microcosmos onde regras e dinâmicas sociais podem ser experimentadas. Kishimoto (1995) enfatiza que “o jogo é uma forma de experiência que permite à criança construir significados e desenvolver sua criatividade”, destacando a prática lúdica como uma via essencial de aprendizagem, além de mero entretenimento. Beyer (2003) aborda a educação inclusiva e a necessidade de adaptar ambientes de aprendizagem para atender a todas as crianças, argumentando que os jogos podem ser ferramentas poderosas para promover a inclusão. Ele afirma que “os jogos e brincadeiras podem servir como mediadores de interação, promovendo a socialização e a colaboração entre crianças com diferentes habilidades”, o que é especialmente relevante em um contexto educacional que busca atender à diversidade. Em vista disso, a intersecção entre jogos e teorias de aprendizagem revela que o lúdico é uma forma poderosa de facilitar o aprendizado. A inclusão e a prática de jogos no contexto pedagógico permitem que os alunos não apenas absorvam conteúdos, mas também desenvolvam competências sociais, emocionais e cognitivas, promovendo uma educação

integral para todos. As teorias de aprendizagem enfatizam, assim, a importância do jogo, não apenas como um método de ensino, mas como um espaço significativo para a exploração e a criação, como destaca (Freire 2011):

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. A prática da educação, portanto, deve ser entendida como um ato de conhecimento e não como um mero repasse de informações. O educador, ao se envolver com seus educandos em um processo de diálogo, vai além da simples transmissão de conteúdo, propiciando um ambiente onde o jogo e a ludicidade se tornam essenciais para a construção do saber. O lúdico, nesse contexto, não é apenas um recurso pedagógico, mas um elemento fundamental que estimula a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico, preparando os alunos para serem protagonistas de sua própria aprendizagem.”

Assim, fica evidente que a integração de jogos no ambiente educacional não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também, alinha-se aos princípios defendidos por Freire, que valoriza a autonomia e a participação ativa dos alunos em sua formação.

A EDUCAÇÃO ESPECIAL E O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE)

A Educação Especial e o Atendimento Educacional Especializado (AEE) são essenciais para garantir o direito à educação de todos os alunos, especialmente aqueles com deficiência e altas habilidades. A legislação brasileira, como a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, orienta a inclusão e o respeito à diversidade escolar. Nesse contexto, jogos adaptados se destacam como ferramentas pedagógicas valiosas que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem e favorecem a interação social.

Conforme Luz e Silva (2023), “o jogo como ferramenta pedagógica em salas de recursos multifuncionais não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também favorece a interação social e a construção de competências essenciais”, permitindo que os alunos explorem suas habilidades de acordo com suas individualidades e ritmos de aprendizagem. Essa abordagem lúdica é essencial para o AEE, pois possibilita que educadores desenvolvam estratégias personalizadas para atender às necessidades específicas de cada estudante. Além de facilitar a adaptação curricular, os jogos ajudam a desenvolver habilidades socioemocionais, fundamentais para a convivência em grupo.

Ropolli (2010) enfatiza que “a inclusão escolar deve ser uma prática que respeite as diferenças e promova a empatia entre os alunos”. As atividades lúdicas são fundamentais para incentivar cooperação, comunicação e o respeito, preparando cidadãos conscientes.

Os profissionais do Atendimento Educacional Especializado (AEE), como os professores, têm um papel crucial na integração, identificando dificuldades e criando estratégias com jogos adaptados. A colaboração entre esses profissionais e os professores da turma regular é essencial para um ambiente inclusivo. Dessa forma, ao integrar jogos adaptados no AEE, respeitamos os direitos dos alunos com deficiência e promovemos uma educação que valoriza a singularidade de cada um, garantindo oportunidades para que todos aprendam e cresçam juntos.

RELAÇÃO ENTRE JOGOS E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

A relação entre jogos e desenvolvimento cognitivo é amplamente estudada, especialmente na educação, onde se mostram ferramentas valiosas para a aprendizagem. Santos e Almeida (2023) afirmam que "os jogos têm um impacto significativo na motivação de alunos com necessidades especiais, promovendo um ambiente de aprendizagem engajador e inclusivo". Os jogos não apenas facilitam a aquisição de conhecimentos, mas também estimulam o interesse e a participação desses alunos.

A teoria de Vygotsky (2007) complementa essa visão ao enfatizar que “a interação social é fundamental no desenvolvimento cognitivo”, sugerindo que os jogos, ao promoverem interações entre os alunos, são eficazes na construção do conhecimento. Jogar em grupo ensina habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e comunicação. Neves e Ferreira (2022) corroboram essa ideia, afirmando que "a educação inclusiva por meio de jogos permite que todos os alunos participem ativamente do processo de aprendizagem". Eles observaram que jogos adaptados beneficiam alunos com dificuldades e criam um espaço onde todos aprendem uns com os outros, enriquecendo o aprendizado e promovendo empatia. Assim, a inclusão de jogos na educação não é apenas uma estratégia de ensino, mas uma abordagem que favorece o desenvolvimento integral dos alunos. A combinação de motivação, interação social e aprendizado colaborativo cria um ambiente propício para o desenvolvimento cognitivo, conforme destacado nas pesquisas de Santos e Almeida, Vygotsky, e Neves e Ferreira. Com jogos, educadores transformam a sala de aula em um espaço dinâmico, onde todos os alunos, independentemente de suas necessidades, podem prosperar e aprender juntos.

SALAS DE RECURSO MULTIFUNCIONAL

A sala de recurso multifuncional (SRM) é um espaço educacional destinado a atender alunos com deficiência, promovendo sua inclusão e desenvolvimento dentro do sistema de ensino regular. Segundo o Parecer CNE/CEB nº 13/2009, a SEM visa garantir que todos os estudantes, independentemente de suas dificuldades, tenham acesso a um ensino de qualidade, adaptado às suas necessidades específicas. O objetivo principal da SRM é proporcionar um ambiente que favoreça a aprendizagem significativa, possibilitando que os alunos desenvolvam suas habilidades e competências de forma plena e autônoma e deve ser organizada para facilitar a interação e a participação dos alunos em atividades diferenciadas, utilizando materiais adaptados e recursos tecnológicos. É essencial contar com um profissional especializado, geralmente um professor de educação especial, que planeja intervenções pedagógicas individualizadas em colaboração com os professores do ensino regular. Segundo Beyer (2003), "a educação inclusiva deve ser um espaço de construção coletiva, onde a diversidade é respeitada e valorizada". A educação inclusiva deve valorizar a diversidade em um espaço de construção coletiva. A SRM utiliza abordagens lúdicas e interativas, como jogos pedagógicos, para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais atraente e eficaz. Jogos de tabuleiro, quebra-cabeças e brincadeiras educativas são exemplos de atividades que promovem a socialização e o desenvolvimento de habilidades sociais, além de facilitar o aprendizado de conceitos matemáticos e linguísticos de forma prazerosa, atendendo às necessidades específicas de cada aluno.

PAPEL DO EDUCADOR NA SALA DE RECURSO MULTIFUNCIONAL

Freire (2011) enfatiza a importância da autonomia no processo educativo, afirmando que "o educador que não respeita a autonomia do educando, não promove a aprendizagem". Assim, as atividades na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) devem respeitar o ritmo e os interesses dos alunos, permitindo que se tornem protagonistas de sua própria aprendizagem. A utilização de jogos e atividades lúdicas facilita a assimilação de conteúdos e estimula habilidades como criatividade e resolução de problemas, essenciais para a formação integral do indivíduo. Além disso, a SRM deve articular diferentes saberes, utilizando atividades lúdicas para interligar conteúdos de diversas disciplinas, criando um ambiente de aprendizagem dinâmico e integrado. Por exemplo, um jogo de tabuleiro pode envolver conceitos de matemática, história e língua portuguesa, promovendo uma aprendizagem interdisciplinar enriquecedora. A SRM é uma ferramenta crucial para a educação inclusiva,

garantindo que todos os alunos tenham acesso a um ambiente adaptado às suas necessidades. Atividades lúdicas tornam o processo educativo mais prazeroso, desenvolvendo habilidades essenciais e respeitando a autonomia dos alunos. A educação inclusiva, conforme destacado por Beyer (2003) e o Parecer CNE/CEB nº 13/2009, deve ser uma prática contínua e reflexiva, valorizando a diversidade e individualidade de cada estudante.

JOGOS PEDAGÓGICOS NO CONTEXTO DO AEE

Os jogos pedagógicos são essenciais no processo educativo, especialmente para alunos com deficiência. STAINBACK e STAINBACK (2019) afirmam que "a inclusão é um princípio que deve ser incorporado na prática educativa, oferecendo oportunidades para que todos os alunos participem plenamente do ambiente escolar". Esses jogos, que incluem tabuleiros, digitais, cartas e atividades externas, contribuem de maneira única para o aprendizado e desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e motoras. Por exemplo, jogos adaptados como o jogo da memória ajudam na memória e associação de ideias, enquanto o dominó de emoções promove empatia. Jogos digitais oferecem feedback imediato e personalização, e jogos de tabuleiro incentivam raciocínio lógico e interação social. Assim, os jogos pedagógicos demonstram sua eficácia no desenvolvimento integral de alunos com deficiência.

ARANHA (2004) e BEYER (2003) destacam que a educação inclusiva deve ser vista como uma transformação social, onde as práticas educativas são moldadas para atender a diversidade, promovendo um ambiente de aprendizado inclusivo e estimulante. Assim, os jogos pedagógicos se configuram como ferramentas essenciais para a inclusão e o aprendizado, uma vez que promovem a inclusão, estimulam a interação social e ajudam a desenvolver habilidades de comunicação. Além disso, segundo MACEDO, PETTY e PASSOS (2000), "o uso de jogos e situações-problema no ensino pode transformar a maneira como os alunos interagem com o conhecimento", permitindo que os jogos sejam adaptados para atender diferentes estilos de aprendizagem, facilitando a compreensão de conceitos complexos de forma lúdica e envolvente.

METODOLOGIA

A pesquisa com caráter qualitativo foi realizada na Escola Municipal Maria do Carmo Marinho Gomes, em Santa Luzia - PB, com foco nas experiências de ensino/aprendizagem envolvendo 17 alunos com necessidades específicas de apoio. Essa abordagem, é ideal para explorar fenômenos complexos, permitindo uma compreensão mais

profunda de como os jogos podem facilitar a aprendizagem e inclusão desses alunos. A amostra foi escolhida intencionalmente para garantir diversidade.

Os dados foram coletados por meio de observações em sala de aula e em uma Sala de Recurso Multifuncional, além de entrevistas semiestruturadas com professores, que possibilitaram uma análise mais rica sobre o uso de jogos como estratégia pedagógica. Documentos como o Plano de Desenvolvimento Individual também foram analisados, contribuindo para a triangulação de dados, fundamental para a validade da pesquisa.

A análise de conteúdo possibilitou identificar padrões e temas emergentes, como "interação social", "motivação para aprender" e "desafios enfrentados", revelando como os jogos influenciam o processo educativo dos alunos com deficiência. A pesquisa destacou a importância de considerar as particularidades e vozes de alunos e professores, promovendo práticas pedagógicas inclusivas que respeitem as especificidades de cada um.

Os resultados enfatizam a necessidade de um ambiente educacional mais equitativo e acessível, ressaltando que os jogos podem ser um recurso valioso na educação inclusiva. Assim, a pesquisa contribui para a construção de práticas pedagógicas que atendem às demandas de todos os alunos, promovendo um aprendizado mais significativo e inclusivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo reflete a complexidade e a importância da prática educativa, no âmbito da educação inclusiva, enfatizando o uso de jogos pedagógicos no Atendimento Educacional Especializado (AEE). A pesquisa revela que a educação inclusiva deve ser acompanhada de ações concretas de transformação social, conforme discutido por autores como Aranha, Beyer e Carvalho. Os jogos pedagógicos se destacam como ferramentas eficazes, promovendo a autonomia e o aprendizado significativo, essenciais para alunos com deficiência, conforme Freire. As conclusões apontam para a eficácia dos jogos não apenas no aprendizado curricular, mas também no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, fundamentais para a inclusão. O estudo sugere que futuras pesquisas devem investigar a implementação de jogos em diversos contextos educacionais e a formação continuada de professores, considerando os desafios de Gatti e Barreto sobre a diversidade em sala de aula. Em suma, a educação inclusiva, mediada por jogos pedagógicos, emerge como uma estratégia promissora para construir uma sociedade mais justa, reconhecendo as singularidades de cada aluno. A continuidade das investigações é crucial para consolidar práticas que atendam efetivamente à diversidade humana.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, M. S. F. Educação inclusiva: transformação social ou retórica Marília: Fundep, 2004.
- BEYER, H. O. **A educação inclusiva: incompletudes escolares e perspectivas de ação.** Cadernos de Educação Especial, Santa Maria, n. 22, 2003.
- BRASIL. Manual de orientação: Programa de implementação da sala de recurso multifuncionais, 2010.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- GATTI, B.A; BARRETO, E.S.S. **Professores do Brasil: impasses e desafios.** Brasília: UNESCO, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. O brinquedo na educação: considerações históricas. São Paulo: FDE, 1995. Série Ideias nº 7.
- Luz, D. F., & Silva, A. R. (2023).** "O Jogo como Ferramenta Pedagógica em Salas de Recursos Multifuncionais." Cadernos de Pesquisa, 53(1), 178-196.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- PEREIRA, A. L. L. A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem. 132 f. Dissertação (mestrado em Letras). Universidade do Porto. Porto, 2013.
- ROPOLLI, E. A. A Educação Especial na perspectiva da inclusão escolar: a escola comum inclusiva. Brasília: MEC/Seesp; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.
- SANTOS, V. R. Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2014.
- Santos, M. A., & Almeida, J. M. (2023).** "A Influência dos Jogos na Motivação de Alunos com Necessidades Especiais na Educação Básica." Revista de Ensino de Ciências e Matemática, 14(2), 45-60.
- SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 23. Ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.
- STAINBACK S.; STAINBACK W. **Inclusão: Um guia para Educadores.** Porto Alegre: Artmed, 2019.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.