

RESUMO EXPANDIDO - AT05: EDUCAÇÃO INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO
BÁSICA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA
INCLUSIVA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES ATENDIDOS NA SALA DE
AEE NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Aleticio Do Nascimento Sousa (saleticio@gmail.com)

RESUMO: O presente artigo buscou discutir a importância dos jogos pedagógicos como ferramenta inclusiva de crianças e adolescentes que frequentam as salas de AEE (Atendimento a Educação Especial do ensino fundamental -nos anos finais), considerando-se os recursos que a escola disponibiliza para esse fim. Dentre outros assuntos, discutiu-se a necessidade da inclusão desses educandos, valorizando o direito à educação de qualidade que possibilita a interação e a participação efetiva nas atividades escolares de maneira lúdica. Trouxe reflexão a respeito dos órgãos e instituições que validam o direito à inclusão de estudantes com deficiência que frequentam as redes regulares de ensino. Refletiu-se sobre a defesa da diversidade, levando-se em consideração as estratégias utilizadas para o respeito às diferenças entre os educandos no ambiente escolar. Nesse sentido, os jogos pedagógicos podem funcionar como recurso metodológico norteador para o professor na sala de aula porque promove a interação.

A escola contemporânea enfrenta muitos desafios referentes a inclusão de crianças e adolescentes, o que dificulta ainda mais o acesso a um processo de ensino efetivo e qualitativo, diminuindo as desigualdades sociais. Para tanto, é fundamental a criação de estratégias que possibilitem o desenvolvimento das

habilidades dos educandos (SILVA, 2011). Nesse sentido, o jogo promove a interação fazendo as crianças participarem de situações reais: colaboração, de trocas, desafios, interpretações, entre outros. Defende-se a ideia de jogo como um recurso de socialização, visto que na Grécia antiga, Platão defendia o jogo como elemento essencial para a formação moral do cidadão para a sua integração na sociedade da época. O referido estudo teve como etapa inicial a pesquisa bibliográfica, adotando pesquisas pré-existentes para o aprofundamento da temática abordada utilizando fontes e autores, a fim de sustentar e enriquecer o projeto. A pesquisa bibliográfica foi desenvolvida por meio de livros, publicações em periódicos e artigos científicos.

A pesquisa bibliográfica são registros disponíveis decorrentes de pesquisas anteriores, geralmente presentes em documentos impressos ou digitais como livros, artigos, teses etc. Além de fornecer dados e experiências atuais, utilizam-se novos conhecimentos consolidados por outros pesquisadores e os textos tornam-se novas fontes a serem pesquisadas para a otimização de outros trabalhos científicos. Desse modo, a fundamentação teórica sustentará as ideias discutidas nesse estudo dando base para a compreensão acerca da importância dos jogos pedagógicos para a inclusão das crianças e adolescentes nas salas de Atendimento a Educação Especial. Segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica permite ao pesquisador analisar posições distintas sobre um problema discutido. Durante esse estudo, nos deparamos com estudiosos do assunto para ampliar a nossa visão a respeito da temática estudada e, assim, confirmar ou refutar o assunto com argumentos sólidos.

Nessa etapa, foram consultadas as bibliografias dos seguintes autores e instituições no intuito de contribuir com o embasamento teórico do referida pesquisa: Lei e Diretrizes e Bases Educacionais (LDB), Wallon(1996), Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica(2001), Coelho(2010), Nascimento e Herculian (2020), Fortuna(2013) ,Silva (2021) e Sigiliano(2021).

Os professores de educação básica devem promover a inclusão de crianças e adolescentes, independente das deficiências que os apresentam. Dessa maneira, flexibilizar as atividades de acordo com as necessidades desses discentes, buscando atividades que propiciem a sociabilidade e a autonomia.

É primordial ,a partir dessa perspectiva, criar jogos de forma interdisciplinar a fim de facilitar a aquisição de novas habilidades e a promoção de novos

modelos responsáveis também pelo processo inclusivo das crianças seguindo o padrão da ludicidade. Sendo assim, é importante também, sempre que possível, avaliar o rendimento e as dificuldades de cada aluno que participa educação especial.

Figura 04: jogo da memoria utilizando emotions.

As atividades desenvolvidas nesse trabalho apontam para a reflexão sobre os jogos pedagógicos nas salas de AEE como estratégia de inclusão de crianças e adolescentes com deficiência, visto que é uma maneira de atrair a atenção dos estudantes ,criando um ambiente de harmonia e troca de diversas experiências prática.

“a inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais, em classes comuns, exige que a escola regular se organize de forma a oferecer possibilidades objetivas de aprendizagem, a todos os alunos, especialmente àqueles portadores de deficiências”. (MEC; SEESP, 2001, p.18)

Vale ressaltar a necessidade de se utilizar atividades lúdicas que colaborem com o processo ensino aprendizagem. A Base Nacional Comum Curricular juntamente com outros documentos nacionais discutem propostas fundamentais para a construção de uma escola que transforme a realidade dos educandos,ja que é um documento que relaciona os conteúdos de aprendizagem à realidade dos educandos ,tornando o processo de aprendizagem cada vez mais significativo e prazeroso para que o estudante se torne um “ser autônomo”,como afirma Freire (1996).

Desse modo,ao trabalhar com os jogos pedagógicos na sala de aula, o professor constroi alunos criticos, na busca de resolver desafios na vida diária,fugindo da passividade e os inserindos na atividade,na construção do seu proprio saber.

Observa-se também que o jogo é um recurso socioafetivo ,visto que promove a relação entre os sujeitos no processo de ensino aprendizagem como afirma ARAÚJO

Durante o processo de transformação da criança, é essencial que a mesma tenha os sentidos constantemente estimulados, antes mesmo de adquirir seus primeiros aprendizados. A brincadeira é uma eficaz estratégia educacional pois auxilia no desenvolvimento do psicomotor, cognitivo e socioafetivo. (ARAÚJO et al.,2019).

Desse modo, o autor traz também uma visão multifuncional sobre o jogo dado o seu caráter eficaz e estimulador contribuindo como estratégia de aprendizagem.

5. CONCLUSÃO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os professores de educação básica devem promover a inclusão de crianças e adolescentes, independente das deficiências que os apresentam. Dessa maneira, flexibilizar as atividades de acordo com as necessidades desses discentes, buscando atividades que propiciem a sociabilidade e a autonomia.

É primordial ,a partir dessa perspectiva, criar jogos de forma interdisciplinar a fim de facilitar a aquisição de novas habilidades e a promoção de novos modelos responsáveis também pelo processo inclusivo das crianças ,segundo o padrão da ludicidade. Sendo assim, é importante também, sempre que possível, avaliar o rendimento e as dificuldades de cada aluno que participa educação especial.

“a inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais, em classes comuns, exige que a escola regular se organize de forma a oferecer possibilidades objetivas de aprendizagem, a todos os alunos, especialmente àqueles portadores de deficiências”. (MEC; SEESP, 2001, p.18)

As atividades desenvolvidas nesse trabalho apontam para a reflexão sobre os jogos pedagógicos nas salas de AEE como estratégia de inclusão de crianças e adolescentes com deficiência, visto que é uma maneira de atrair a atenção dos estudantes criando um ambiente de harmonia e troca de diversas experiências prática. Desse modo, essas atividades estimulam o pensamento e prendem a atenção do alunado.

Nessa perspectiva, a utilização desses materiais contribui para a construção do ambiente harmonioso, acolhedor, inclusivo. Além disso, os jogos também funcionam como uma metodologia ativa colaborando na formação humana letrada, crítica e consciente.

Dessa forma, a utilização dos jogos pedagógicos deve ser pensada de modo que possa estimular a inclusão, promover a diversidade diminuindo também a exclusão trazida por raízes sócio-históricas. Nesse sentido, o jogo quebra padrões antes “experimentados” pelo cidadão na história da humanidade considerando a desvalorização humana em outros contextos.

Palavras-chave: jogos pedagógicos; escola; ferramenta inclusiva.