

O USO DO JOGO DE TABULEIRO COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Solange das Virgens de Matos
Graduanda do curso de Licenciatura em Computação-IFBA
smatos350@gmail.com

RESUMO

A inclusão escolar de estudantes com deficiência intelectual requer práticas pedagógicas que favoreçam a participação, a autonomia e a aprendizagem de forma acessível e significativa. Nesse contexto, este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo de tabuleiro “Trilha do Algoritmo”, elaborado como recurso didático-pedagógico para trabalhar conceitos introdutórios de computação. O jogo foi desenvolvido utilizando uma abordagem lúdica, com linguagem simples, recursos visuais, desafios e situações relacionadas ao cotidiano, buscando facilitar a compreensão e estimular o raciocínio lógico dos estudantes. Dessa forma, o jogo constitui uma estratégia de apoio às práticas pedagógicas inclusivas, aproximando a tecnologia da Educação Especial e contribuindo para o desenvolvimento do pensamento lógico, da autonomia e da participação dos estudantes com deficiência intelectual.

Palavras-chave: Educação Inclusiva. Deficiência Intelectual. Praticas Pedagógica.

Sessão Temática: Educação Especial e Práticas Pedagógicas Inclusivas

INTRODUÇÃO

No contexto da educação faz-se necessário repensar no novo modelo de sala de aula devido ao novo “público”. Nesse cenário a Educação Inclusiva tornou-se importante para que todos tenham acesso a aprendizagem, e para que suas necessidades especificas sejam respeitadas. A escola ainda tem um grande



desafio para incluir os estudantes portadores de necessidades especificas, as práticas pedagógicas devem favorecer a todos respeitando o espaço de cada um no ambiente escolar. Mas, para que a inclusão aconteça é importante a participação dos professores com estratégias e recursos didáticos pedagógico que contribuam para que o processo de ensino e aprendizagem seja mais acessível. Segundo Marli (1999.p, 89), “Um aspecto que se destaca na sala de aula é a constante interação entre professora e alunos, bem como a dos alunos entre si”.

Diante das possibilidades destacam-se os recursos lúdicos que podem possibilitar a integração dos estudantes e estimular as habilidades cognitivas. Entretanto alguns professores ainda encontram dificuldades para encontrar ou para desenvolver matérias pedagógicos para usar ou adaptar as necessidades especificas de seus alunos, em especialmente daqueles com deficiência intelectual. Nesse sentindo, o tema desse estudo é o uso do jogo de tabuleiro como recurso didático pedagógico na educação inclusiva para estudantes com deficiência intelectual.

Sendo o objetivo geral dessa pesquisa apresentar o jogo de tabuleiro como recurso didático pedagógico para desenvolver habilidades cognitivas promovendo a aprendizagem de forma prática, lúdica, inclusiva e acessível. Para Alencar esse objetivo busca-se identificar as contribuições do jogo de tabuleiro para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e para a aprendizagem, assim como analisar as possibilidades de adaptação do jogo de tabuleiro, considerando as necessidades especificas dos estudantes e também, desenvolver uma proposta de prática pedagógica lúdica e acessível, utilizando o jogo como recurso de apoio à aprendizagem.

O problema da pesquisa é como um jogo de tabuleiro pode contribuir para o desenvolvimento de práticas didática pedagógicas inclusiva e possibilitar a aprendizagem de estudantes com necessidade educacional especifica, especialmente aqueles com deficiência intelectual?. A escolha desta temática surgiu a partir de pesquisas realizadas sobre recursos didáticos pedagógicos para a Educação Inclusiva. Durante esse levantamento, observei a escassez de



materiais voltados especificamente para a Educação Inclusiva, principalmente aqueles destinados ao ensino de conceitos da Computação para estudantes com necessidades específicas, em especial pessoas com deficiência intelectual.

Diante dessa realidade, surgiu-me a ideia em desenvolver um jogo de tabuleiro inclusivo, pensado para favorecer a aprendizagem de forma lúdica, acessível e participativa. O jogo foi idealizado como um recurso didático capaz de estimular o raciocínio lógico, a organização do pensamento e a resolução de problemas, respeitando as diferentes formas de aprendizagem dos estudantes.

O conteúdo escolhido para compor o jogo foi o conceito de algoritmo, utilizando como contexto o processo de ligar um computador. Essa temática foi selecionada por representar uma situação do cotidiano dos estudantes e, ao mesmo tempo, possibilitar a compreensão de que um algoritmo consiste em uma sequência lógica e ordenada de instruções para a realização de uma tarefa.

Além de contribuir para o ensino dos conceitos introdutórios da Computação, a proposta busca promover a inclusão por meio de metodologias ativas e do uso de materiais pedagógicos acessíveis, favorecendo a participação, a interação social e o desenvolvimento do pensamento computacional. Dessa forma, espera-se que o jogo possa servir como um instrumento de apoio aos professores, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem em ambientes educacionais inclusivos.

Para Alencar esse estudo buscou-se autores como Mantoan, Sassaki, Libâneo, entre outros e também a lei Federal n.º 10.098/2000, a lei 10.845/2004, entre outras.

METODOLOGIA

A pesquisa se caracteriza-se como um estudo de abordagem exploratória. Segundo Gil (2002, p. 41), “estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições”. Dessa forma, esse tipo de pesquisa é a que mais de identifica com o presente estudo, pois possibilita



identificar as contribuições e as possibilidades de adaptação do jogo de tabuleiro como recurso didático pedagógicos para práticas na Educação Especial. A partir das discursões realizadas na sala de aula especialmente na disciplina de Educação Inclusiva e estudos realizados no decorrer das aulas, foi elaborado o jogo de tabuleiro com a temática algoritmo, para a construção do jogo foi definido elementos como o tabuleiro, as peças, as regras, os desafios e o dado. O desenvolvimento do jogo permite que adaptações sejam feitas de acordo com a necessidade especifica dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Espera-se que o desenvolvimento e a utilização do jogo de tabuleiro como recurso didático pedagógico possam contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e para a aprendizagem dos estudantes, possibilitando uma experiencia no ambiente escolar mais significativa. Também espera-se que o jogo possa ser adaptado de acordo com as necessidades especificas dos estudantes. O jogo de tabuleiro apresenta-se como uma possibilidade de prática pedagógica inclusiva, e que pode auxiliar o professor no desenvolvimento do planejamento de suas atividades visando o aprendizado do estudante. Espera-se que a proposta incentive novas pesquisas e desperte o interesse no desenvolvimento ou na adaptação de outros materiais didático pedagógicos em diferentes contextos educacionais que atendam a diversidade presente no ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo apresentar o jogo de tabuleiro como recurso didático pedagógico para desenvolver habilidades cognitivas promovendo a aprendizagem de forma prática, lúdica, inclusiva e acessível. A partir da pesquisa realizada verificamos as possibilidades de utilização do jogo como ferramenta de apoio as práticas pedagógicas no contexto da Educação Especial e Inclusiva. Em relação aos objetivos específicos o estudo possibilitou refletir sobre as contribuições que o jogo de tabuleiro pode oferecer para o desenvolvimento de



habilidades cognitivas no processo de aprendizagem, também foi considerado a importância da adaptação dos recursos pedagógicos de acordo com as necessidades especificas dos estudantes. A elaboração do jogo de tabuleiro apresenta-se como uma possibilidade de prática pedagógica lúdica e acessível que pode auxiliar o professor. Outro fator é as adaptações que podem ser realizadas no jogo para atender a diversidade na sala de aula. Espera-se que o estudo possa contribuir para novas discursões sobre práticas pedagógicas inclusivas e incentive no desenvolvimento de outros recursos lúdicos e acessíveis.

Referências:

ANDRÉ, Marli (org.) **Pedagogias das diferenças na sala de aula**. Campinas, SP: Papirus, 1999.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora:** uma abordagem prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão Escolar:** O que é? Por quê? Como fazer. São Paulo: Moderna, 2015.

BRASIL, **Lei Federal n.º 10.098/2000**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10098.htm. Acesso em: 24 de Agos. de 2026.

BRASIL, **Lei n.º 10.845/2004.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/l10.845.htm. Acesso em: 24 de Agos. de 2026.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.