

## A INCLUSÃO DO LÚDICO NA SALA DE RECURSO MULTIFUNCIONAL.

Amanda Ferreira Barbosa

*The Grendal College and University-UniGrendal-Brasil, [af-barbosa1986@bol.com.br](mailto:af-barbosa1986@bol.com.br)*

**Resumo:** Este estudo tem por objetivo relatar como o lúdico inserido na sala de recurso multifuncional, pode auxiliar o aluno que é atendido nela a desenvolver suas habilidades e potencialidades de modo que o discente aprenda de forma divertida, envolvente, atraente. Isto ocorre, pois desperta-se nele a imaginação e a criatividade como também desenvolve sua socialização ao interagir com os colegas ou professores da sala de recurso no ato de brincar ou executar jogos e brincadeiras durante os chamados atendimentos educacionais especializados nesta sala. Assim, esta pesquisa se baseou em um estudo de caso realizado na sala de recurso multifuncional da E.M.E.F. João Fernandes de Lima situada no município de Bayeux-PB, na qual foi observada a interação dos alunos com jogos e brinquedos educativos, durante seus atendimentos, assim como o desenvolvimento na aprendizagem obtida graças à interação com o lúdico. Onde sua introdução se baseia no jogo, a brincadeira e o brinquedo, são peças-chave para o desenvolvimento da infância, uma vez que a criança só vive esta fase quando tem contato com o lúdico. Viver o lúdico é tornar o ato de brincar possível e é na brincadeira que se interage com os colegas ou amigos, se aprende a se relacionar com o outro, se assimila e aceita regras estabelecidas oriundas do jogo e da brincadeira, desenvolvendo as habilidades cognitivas e raciocínio lógico propícios desta faixa etária.

O lúdico contribui para o corpo, fortalecendo os músculos, os ossos e a mente. Além disso, desenvolve o campo afetivo e a criança aprende a lidar com suas emoções e afetividade, tornando-se, deste modo, um adulto apto a viver em sociedade.

Sendo assim, a escola não pode mais pensar em educar e desenvolver a aprendizagem sem utilizar o lúdico em seu contexto, uma vez que este torna possível a aprendizagem dos alunos de uma forma diferenciada e mais prazerosa.

Com a aprendizagem de alunos com deficiência não é diferente, o lúdico contribui para não só o desenvolvimento desses discentes, como sua inclusão na sala de aula regular e para tornar a compreensão dos conteúdos propostos nas aulas mais acessíveis.

As atividades e dinâmicas lúdicas não só possibilitarão o aprendizado mais interessante, como tornarão a inclusão mais visível.

Partindo desta compreensão, esta pesquisa teve em sua metodologia o Estudo de Caso e seus fundamentos, considerando que o estudo de caso visa a compreensão e a análise de se estudar os fatos do cotidiano que são pertinentes para nossa sociedade. O estudo de caso conforme, Lima, Antunes, Neto, Peleias (2006), é um método de pesquisa desafiador por envolver novas maneiras de pensar e trazer novas informações. Assim, segundo Lima, Antunes, Neto, Peleias (2006) apud Bruyne, Herman, Schoutheete (1977), o estudo de caso:

[..] justifica sua importância por reunir informações numerosas e detalhadas que possibilitem apreender a totalidade de uma situação. A riqueza das informações detalhadas auxilia o pesquisador num maior conhecimento e numa possível resolução de problemas

(83) 3322.3222

[contato@cintedi.com.br](mailto:contato@cintedi.com.br)

[www.cintedi.com.br](http://www.cintedi.com.br)

Do mesmo modo, esta pesquisa é de cunho qualitativo, por privilegiar a análise dos dados de forma que busque a interpretação e os relatos dos pesquisados, assim como a análise do pesquisador.

Neste sentido, a pesquisa foi realizada na sala de recurso da E.M.E.F. João Fernandes de Lima situada no município de Bayeux-PB. Esta sala é utilizada no turno da tarde sob a supervisão de uma pedagoga que atua como professora deste local desde o ano de 2015. No ano letivo de 2017, período temporal em que foi realizada esta pesquisa foram matriculados, no início do ano, 16 alunos com laudo, sendo 15 alunos da própria instituição e 01 aluna de outra escola pública que não tem sala de recurso multifuncional.

## **1. O lúdico desenvolvendo a aprendizagem**

A ludicidade presente na brincadeira, jogos e atividade e dinâmicas lúdicas, torna possível ao aluno não só aprender como se desenvolver de forma completa, pois é no ato de brincar (lúdico em ação) que a criança desenvolve seus processos de interação social, de maturação cognitiva e de entendimento, assim como desenvolve a coordenação motora, o equilíbrio, dentre outras habilidades. Para Trinca e Vianna (2014) a ludicidade é importante pois:

O lúdico traz consigo um grande leque de opções, que deve ser explorado pelo educador como caráter de jogo, fantasia, com o prazer de brincar, fator de interação, socializando os alunos, resgatando brincadeiras à criança o direito à brincadeira e à infância. (Trinca e Vianna, 2014, p.166)

### **a. A educação Inclusiva na escola**

A educação inclusiva cada vez mais se faz presente na sociedade e na escola isto não é diferente, hoje é comum se ver alunos com deficiência, transtornos, TGD e altas habilidades nos colégios de ensino regular.

Para inclui-los no ambiente escolar, deve-se criar meios e caminhos que visem não só a inclusão destes alunos e sim sua permanência, autonomia e aprendizado igualitário, respeitando, porém, seus limites, como afirma Soares (2010, p. 14) ao ressaltar que “[...] é necessário que haja uma integração da criança que tem alguma deficiência com as ditas “normais”, que ela seja realmente incluída no ambiente escolar.” Uma estratégia de inclusão é a sala de recurso multifuncional, que segundo Soares (2010), são providas de equipamentos e material pedagógicos destinados à inclusão dos alunos, assim como nela há atendimentos educacionais especializados realizados preferencialmente no horário oposto da aula do estudante que a frequentam.

### **b. O lúdico na sala de recurso Multifuncional**

A pesquisa teve início em março, no ano letivo de 2017, mês em que se iniciaram os atendimentos dos alunos. Este trabalho foi finalizado na última semana de aula do mês de junho do mesmo ano, no fim do primeiro semestre.

Tal estudo foi estruturado em três etapas com observação dos alunos com os jogos e brinquedos educativos, seguido de intervenção com atividades de conteúdos pedagógicos baseados em temas e assuntos propostos nos jogos e brinquedos educativos com registro dos avanços dos discentes diante das atividades realizadas

e, por fim, a etapa de análise dos registros dos avanços dos alunos. O corpo da pesquisa contou com dezesseis (16) estudantes pesquisados sendo sete deles da própria escola, oriundos dos turnos da tarde e da manhã e uma aluna de outro colégio público que é atendida na sala desta pesquisa pelo fato de seu ambiente escolar não dispor de sala de recurso. Sobre os resultados da pesquisados foi observado e verificado que todos os alunos ao terem contato com o lúdico na aprendizagem nos atendimentos tiveram avanços no que diz respeito à leitura e a matemática, como também na sua interação e socialização com os colegas, tanto da SRM quando da sala regular.

### **Considerações Finais**

Este artigo mostrou como o lúdico incluído nos atendimentos na sala de recursos multifuncional, pode desenvolver meios acessíveis e de fácil compreensão para a aprendizagem dos alunos que frequentam a sala de recurso, garantindo assim sua inclusão e acessibilidade em compreender e assimilar os conteúdos propostos neste ambiente.

O lúdico proporciona não só diversão, como estimula o aluno a aprender de forma prazerosa e construtiva, fazendo com que o estudante não só entenda um determinado conteúdo e sim, compreenda verdadeiramente o assunto, já que o lúdico torna a aprendizagem mais acessível, dinâmica, interativa e envolvente. Nesse sentido, a criança (diacente) vai não só ter interesse em aprender, pois está aprendendo brincando ou jogando, como vai também possibilita interagir sozinho com o próprio jogo/brinquedo ou com seus colegas ou adultos.

Dessa forma, cabe à escola utilizar o lúdico no seu contexto escolar visando melhor desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Por isso, deve-se incluir as salas de recurso, locais destinado aos atendimentos educacionais especializados. Tal atendimento como já foi visto, é elaborado e executado de forma que não só torne a educação inclusiva possível na escola, como proporcione o desenvolvimento dos alunos.

Através das observações e de relatos, conclui-se que inserir atividades, jogos, brincadeiras e brinquedos nos atendimentos realizados na sala de recurso multifuncional, torna os AEEs mais inclusivos, pois não só acolhe os alunos com deficiência, como gera mais interesse por aprender, de forma diferenciada.

### **REFERÊNCIAS**

BERTUOL, Claci de Lima. **Salas de recursos e salas de recursos multifuncionais: apoios especializados à inclusão escolar de alunos com deficiência/necessidades educacionais especiais no município de Cascavel-PR.** Cascavel-PR: UNIOESTE, 2010.

CHAGURI, Jonathas de Paula. **Uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros.** 2006. Disponível em: [www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm](http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm) Acesso em: 26 de jun. 2017

CIA, Fabiana; RODRIGUES, Roberta Karoline Gonçalves. **Ações do professor da sala de recursos multifuncionais com os profissionais das salas comuns, profissionais e familiares de crianças pré-escolares incluídas.** Revista Praxis Educacional, UESB, Bahia. v.10, n. 16, p.81-99, jan/jun. 2014

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O Lúdico e os Jogos Educacionais.** 2008. Disponível

em: [http:// www.penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://www.penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf).  
Acesso em: 09 abr. 2017.

FARIAS, Mônica Regina Piotrochinski. **O jogo e brincadeira como promotores de aprendizagem.** 2008. Disponível em: [www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/976-4.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/976-4.pdf). Acesso em: 30 abr. 2017.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os Jogos Pedagógicos como Ferramentas de Ensino.** In: VI Congresso Nacional de Educação, n. 6, 2008, Curitiba-PR. Anais. Curitiba: Champagnat, 2008. p. 12299-12306.

LIMA, Joao Paulo Cavalcante; ANTUNES, Maria Tereza Pompa; MENDONÇA NETO, Octavio Ribeiro de, PELEIAS, Ivam Ricardo. Estudos de caso e sua aplicação: proposta de um esquema teórico para pesquisas no campo da contabilidade. **Revista de Contabilidade e Organizações**, São Paulo. v. 6 n. 14, p. 127-144, jan./abr. 2012

SANTAELLA, Lucia. O Papel do Lúdico na Aprendizagem. **Revista Teias**, São Paulo v. 13, n. 30, p185-195, set./dez. 2012.

SANTOS, Janete Pires Santana dos; MAGALHÃES, Rosália Santana; PINHEIRO, Valter Caíres. **Lúdico: A inclusão da ludicidade na educação infantil.** 2012. Disponível em: [www.webartigos.com/.../ludico-a-inclusao-da-ludicidade-na-educacao-infantil/97423](http://www.webartigos.com/.../ludico-a-inclusao-da-ludicidade-na-educacao-infantil/97423)  
Acesso em: 26 jun. 2017.

SILVA, José Affonso Tavares; OLIVEIRA, Cícera Maria de. **O uso do lúdico no atendimento ao aluno surdo nas salas de atendimento educacional especializado-AEE.** In: VI Encontro Alagoano de Educação inclusiva/I Encontro nordestino de inclusão na educação superior, nº. 6, v. I, 2015, Alagoas. Anais . Maceió: NEEDI, 2015. p. 1-4.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** 2010. Nº 33f. Trabalho de conclusão de curso - UFRJ, Rio de Janeiro, 2010. p.13-19.

SOUZA, Edson Roberto de. O lúdico como possibilidade de inclusão no Ensino Fundamental. **Motrivivência - revista de educação, esporte e lazer**, Florianópolis, SC, v. 8 ano 9, p. 339-347, dez. 1996.

TRINCA, Juciara Rodrigues, VIANNA, Patrícia Beatriz de Macedo. O lúdico com estratégia de inclusão. **Rev. Pós-graduação: Desafios Contemporâneos.** Cachoeirinha-RS, v. 1, n. 1, p. 161-172, jun 2014.