

ARTIFÍCIOS DIDÁTICOS A PARTIR DO USO DE JOGOS DE TABULEIRO COM ESTUDANTES PÚBLICO ALVO DA EDUCAÇÃO ESPECIAL

César Augusto do Prado Moraes¹
Ana Ketilli Nunes da Silva²
Kelly Cristine Rodrigues de Moura³

RESUMO

O presente trabalho é fruto de um projeto de pesquisa que foi realizado durante o ano de 2024, que tem como objetivo proporcionar o enriquecimento extracurricular e verificar os avanços na aprendizagem dos estudantes público alvo da educação especial (AEE), que frequentam a Sala de Recursos no município de Bom Jesus - PI. As atividades que foram organizadas, aconteceram entre a interação dos futuros professores do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, uma vez por semana durante uma hora, inicialmente foi apresentado o jogo com o intuito de estabelecer uma socialização, após, foi organizado os momentos de aprenderem a jogar, sempre respeitando os limites e necessidade dos discentes da educação especial. A metodologia é de abordagem qualitativa e da própria prática docente, destacando-se alguns processos como o levantamento, identificação de jogos que existentes como artificios didáticos disponíveis na internet. Também foi realizada uma pesquisa com os alunos voluntários para identificar os conhecimentos, demandas e habilidades dos alunos público alvo da Educação Especial, descrevendo suas características, processos de aprendizagem e interesses, com vistas à confecção dos jogos que foram feitos com materiais recicláveis. Após a finalização do projeto realizamos a tabulação dos dados a partir de uma questionário referente aos interesses e participação no ato de jogar dos alunos da educação especial. Nesta tabulação encontramos como resultados que os alunos aproveitaram o ato de jogar de forma lúdica e divertida, tendo uma imersão, concentração e o estabelecimento de confiança em suas jogadas, foram também desafiados a competir e desenvolver o raciocínio lógico. Além disso, verificamos que este projeto foi de grande relevância para o desenvolvimento das habilidades e competências no processo de aprendizagens destes alunos.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Educação especial, Artificio pedagógico, Processo de ensino aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Um dos aspectos mais significativos da inclusão social está relacionado à educação, e, nesse contexto, a abordagem didático-pedagógica assume papel fundamental. A valorização da diversidade e o acolhimento dos estudantes com deficiência exigem dedicação tanto no planejamento quanto na confecção, organização e adaptação de materiais e recursos pedagógicos que facilitem a funcionalidade e eliminem barreiras no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes público-alvo da Educação Especial (PAEE).

¹Professor Doutor em Educação da Universidade Federal do Piauí - PI, cesarmatbori@hotmail.com ;

²Aluna do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - PI, nunesdasilvaanaketilly@gmail.com;

³ Professora Doutora em Educação da Universidade Federal do Piauí – PI, kellycristine@ufpi.edu.br .

Considerando essa demanda, o projeto desenvolvido ao longo do ano de 2024 partiu do pressuposto de que muitos jogos, materiais e recursos criados e/ou adaptados para este público constituem valiosos artifícios didáticos. Contudo, esses recursos ainda são pouco conhecidos por muitos docentes da rede municipal de ensino de Bom Jesus – PI. Assim, o projeto teve como uma de suas ações principais o levantamento, catalogação e divulgação desses materiais, com o objetivo de ampliar seu uso em sala de aula e fortalecer práticas pedagógicas inclusivas.

A educação das pessoas com deficiência passou por diversas transformações ao longo da história, e atualmente está alicerçada nos princípios da educação inclusiva, conforme explicitado no Decreto-Lei nº 3/2008 (Ministério da Educação, 2008). A educação inclusiva fundamenta-se nos ideais de igualdade e equidade, exigindo da sociedade o compromisso de garantir às pessoas com necessidades educacionais especiais os meios adequados como materiais, metodologias e estruturas para o pleno desenvolvimento de seu potencial (Masini, 2007).

Nesse sentido, a organização de espaços, tempos e meios para a aprendizagem torna-se essencial. As mediações pedagógicas com recursos apropriados às necessidades específicas dos estudantes proporcionam condições reais de funcionalidade e promovem o direito à educação com qualidade para todos. Dessa forma, torna-se fundamental repensar e redimensionar a criação, adaptação e gestão de materiais didáticos, assim como investir na formação docente inicial e continuada, como forma de qualificar o trabalho pedagógico na perspectiva inclusiva.

Este projeto contemplou ações voltadas à catalogação de jogos e recursos pedagógicos disponíveis na internet, bem como à organização de um acervo físico acessível aos docentes da rede municipal. Tal acervo tem como finalidade atender tanto aos estudantes com deficiência quanto aos demais, promovendo uma prática pedagógica inclusiva e ampliada. Com isso, buscou-se democratizar o acesso aos materiais existentes, garantindo que não fiquem restritos apenas a determinados profissionais ou espaços escolares.

Além disso, a proposta se alinhou à Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (Brasil, 2008), reforçando a importância do enriquecimento extracurricular como estratégia para o desenvolvimento integral dos estudantes PAEE. Quando habilidades, talentos e capacidades não são estimulados, correm o risco de permanecerem subutilizados. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro adaptados surgem como instrumentos valiosos de aprendizagem, permitindo que os estudantes expressem sua criatividade e construam conhecimento de forma lúdica e significativa.

As Salas de Recursos Multifuncionais da Secretaria Municipal de Educação de Bom Jesus – PI foram parceiras fundamentais para a execução do projeto, funcionando como espaços

de atendimento educacional especializado, bem como locais de implementação das atividades com jogos de tabuleiro. Nessas salas, foi possível acompanhar a evolução das aprendizagens dos estudantes PAEE, observando os benefícios pedagógicos gerados pelos jogos adaptados.

Adicionalmente, essas salas se constituíram em espaços de formação prática para estudantes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, integrando-se às ações do projeto como ambiente formativo. É essencial que os futuros docentes tenham contato com estratégias pedagógicas inclusivas desde sua formação inicial, desenvolvendo um olhar atento às especificidades dos estudantes com deficiência.

Nesse contexto, este estudo também se propõe a investigar o potencial dos jogos de tabuleiro como artifício didático e ferramenta de enriquecimento extracurricular e sua contribuição para os processos de aprendizagem dos estudantes público-alvo da Educação Especial. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa (Maia, 2009), com ênfase na investigação da prática docente (Passeggi & Souza, 2010), valorizando ações colaborativas no processo de formação de professores e a construção coletiva de conhecimentos voltados à confecção de jogos e materiais didáticos inclusivos.

Assim, reafirma-se a importância de criar oportunidades de aprendizagem mais equitativas e significativas para todos, fortalecendo o compromisso com uma educação verdadeiramente inclusiva, que reconhece e valoriza a diversidade como condição essencial para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e democrática.

METODOLOGIA

Esta pesquisa adota como referencial metodológico a abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa, segundo Maia (2009, p. 14), é a gênese do conhecimento humano, que “deve ser entendida na e pela interação entre o indivíduo e a realidade, através da atividade humana”. Esse referencial fundamenta-se na análise e compreensão das diversas formas de manifestação do objeto de estudo.

Flick (2009, p. 37) também contribui para o embasamento teórico-metodológico ao afirmar que a pesquisa qualitativa se caracteriza como uma “análise de casos concretos em suas peculiaridades locais e temporais, partindo das expressões e atividades das pessoas em seus contextos locais”. Assim, os dados coletados nesta pesquisa estão relacionados à realidade dos sujeitos envolvidos, neste caso específico, às necessidades dos estudantes com deficiência matriculados na rede municipal de ensino de Bom Jesus – PI.

Passeggi e Souza (2010, p. 16) evidenciam a importância e a viabilidade de um projeto de pesquisa que se baseia na própria prática dos docentes das salas de recursos, em seu ambiente de trabalho. Segundo os autores, é possível organizar e adaptar jogos para os alunos da Educação Inclusiva, de modo a criar espaços que possibilitem “conhecimentos que favoreçam o aprofundamento teórico sobre a formação do humano e, enquanto prática de formação, conduzir o diálogo de modo mais proveitoso consigo mesmo, com o outro e com a vida”.

Neste projeto, além da pesquisa qualitativa, adota-se também a investigação da própria prática docente. Busca-se descrever os significados que são socialmente construídos na interação entre os estudantes com deficiência e os jogos pedagógicos. Como mencionado, o referencial qualitativo atende às exigências metodológicas para a coleta e análise dos dados.

Com base nos pressupostos da Educação Inclusiva, busca-se identificar, junto aos alunos público-alvo da Educação Especial, as condições necessárias para o desenvolvimento de práticas formativas voltadas aos futuros docentes, promovendo a inclusão dos estudantes com deficiência. As dificuldades enfrentadas pelos alunos, futuros professores, durante sua formação inicial serão analisadas em conjunto com a equipe do projeto e os professores das salas de recursos multifuncionais, sendo posteriormente sistematizadas, de forma a subsidiar a elaboração de novos jogos específicos.

Para a confecção dos jogos, são utilizados materiais recicláveis, como sucatas, que podem auxiliar os alunos em seu processo de aprendizagem, conforme suas necessidades específicas.

Identificar e favorecer diferentes formas de aprendizagem demanda uma série de adaptações, desde os objetivos até as metodologias. Ao assumir esse desafio, torna-se essencial realizar a adaptação e confecção dos jogos e recursos pedagógicos, buscando constantemente novas propostas, elaboradas em conjunto com os diversos sujeitos envolvidos neste projeto. A troca de experiências e informações configura-se como um dos pilares deste projeto e da formação inicial docente.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos didáticos são ferramentas de caráter altamente proativo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com deficiência, pois promovem o desenvolvimento cognitivo, além de favorecerem o crescimento social e pessoal por meio da interação com o ambiente e do contato direto com o material lúdico. Segundo Gonzaga et al. (2017), o jogo didático é uma

atividade lúdica que contribui significativamente para a construção do conhecimento, ao estimular a coordenação motora, cognitiva, social e moral.

Desse modo, os jogos se configuram como excelentes recursos didáticos, capazes de potencializar o desenvolvimento intelectual da criança, acelerando, inclusive, o seu processo de aprendizagem.

De acordo com Abrantes (2010, p. 1), "os jogos lúdicos estimulam o aluno com necessidades educacionais especiais ao uso do imaginário; ou seja, a atividade psicomotora faz com que ele se prenda à realidade e ao que está sendo aplicado em sala de aula". Para a autora, as crianças aprendem melhor por meio da imaginação, o que permite ao cérebro captar e reter informações como gramática e vocabulário, contribuindo, assim, para a melhoria das habilidades de leitura e escrita.

Os jogos de tabuleiro representam uma atividade lúdica amplamente utilizada nos ambientes escolares, incluindo as salas de recursos multifuncionais, devido à sua relevância no processo cognitivo dos alunos. Trata-se de uma prática que envolve tanto processos mentais quanto motores, contribuindo significativamente para o desenvolvimento global dos estudantes.

Historicamente, os jogos de tabuleiro têm se articulado com o ato de brincar, configurando-se como uma estratégia pedagógica importante na Educação Especial. Essa abordagem permite integrar o desenvolvimento cognitivo, o raciocínio lógico e a concentração, aspectos fundamentais para os alunos público-alvo da Educação Especial. Soares (2010) enfatiza a importância dessas atividades ao afirmar que, independentemente das limitações das crianças, "[...] qualquer tipo de atividade lúdica, seja ela brincadeiras, jogos, brinquedos cantados, favorece o processo de inclusão" (SOARES, 2010, p. 18).

As atividades lúdicas, portanto, nos convidam a refletir sobre as metodologias empregadas na Educação Especial. A ludicidade está em constante transformação, pois se reinventa a partir das demandas e contextos sociais e educacionais. Diante disso, é essencial que o professor busque formações continuadas ao longo de sua trajetória docente, já que a educação está em constante evolução, tanto no que se refere à didática quanto às metodologias que envolvem práticas lúdicas.

O professor desempenha um papel fundamental na utilização de recursos lúdicos nas salas de recursos multifuncionais. Desde a formação inicial, é importante que o docente se aproprie de metodologias que envolvam o lúdico, especialmente por meio dos jogos de tabuleiro. Assim, é necessário que o educador esteja aberto a novas discussões, formações e desafios, para que possa mediar, de forma significativa, o processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Especial por meio do brincar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos utilizados neste projeto com os alunos da rede básica de ensino que recebem atendimento educacional especializado (AEE), devido às suas necessidades educacionais especiais, foram desenvolvidos a partir de materiais reciclados, como sucatas.

Inicialmente, realiza-se uma conversa diagnóstica com o aluno, com o objetivo de investigar se ele gosta de jogar, quais tipos de jogos prefere e quais são suas necessidades e demandas específicas. Em seguida, o aluno (futuro professor) realiza uma pesquisa para identificar qual jogo poderá atender às necessidades levantadas a partir das informações obtidas nessa conversa.

Após essa etapa, e com o jogo escolhido, o aluno (futuro professor) constrói o jogo utilizando materiais recicláveis, com a finalidade de aplicá-lo com o aluno PAEE.

Essa atividade acontece durante o período em que o aluno frequenta a Sala de Recursos Multifuncionais, no município de Bom Jesus-PI, uma vez por semana, com duração de uma hora.

Os resultados observados indicam que, durante a realização dos jogos, os alunos se mantêm bastante envolvidos e demonstram disposição para participar das atividades. No entanto, algumas dificuldades foram identificadas, como a compreensão dos comandos, das regras e do tempo de início e fim do jogo.

Apesar dessas dificuldades iniciais, observou-se que, ao final das atividades, os alunos apresentaram um ótimo desempenho, conseguindo compreender as regras e comandos, além de conduzir o ato de jogar de forma satisfatória. Essa evolução se deve ao uso dos jogos como artifícios didáticos que nos apropriamos deles como uma ferramenta lúdica e divertida no processo de aprendizagem.

Segundo Abrantes (2010), os jogos didáticos são ferramentas de ensino que facilitam o processo de ensino-aprendizagem, colocando o aluno em contato direto com situações-problema que estimulam o desenvolvimento do raciocínio lógico, especialmente no caso de alunos com necessidades especiais.

Com a utilização desses jogos, foi possível desenvolver as habilidades cognitivas dos alunos. Isso evidencia como o uso de jogos pode contribuir significativamente para o desenvolvimento da cognição em alunos com necessidades educacionais especiais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos didáticos tem se mostrado uma ferramenta de artifício didático eficiente no processo de ensino e aprendizagem de alunos com necessidades especiais, evidenciando avanços significativos em seu desenvolvimento durante a prática pedagógica. Isso reforça a importância da utilização desses recursos em sala de aula como estratégia inclusiva.

A experiência proporcionada pelo projeto de pesquisa ofereceu aos estudantes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UFPI/CPCE uma valiosa oportunidade de prática docente durante a formação inicial, especialmente considerando que o curso possui apenas uma disciplina eletiva voltada à educação especial ou inclusiva. Nesse sentido, o projeto torna-se ainda mais relevante para a preparação dos futuros professores.

Trata-se de um desafio constante para os docentes da educação básica, que muitas vezes concluem a graduação sem o preparo necessário para atender adequadamente os alunos que fazem parte do público-alvo da Educação Especial. Diante disso, é essencial repensar o currículo dos cursos de licenciatura, de modo que contemple as especificidades de diferentes públicos escolares, além de investir na formação continuada dos profissionais da rede de ensino.

Espera-se, com esta pesquisa, ultrapassar as barreiras do processo de ensino-aprendizagem enfrentadas pelos alunos com necessidades especiais. Supõe-se que os resultados possam contribuir para a melhoria da qualidade do ensino oferecido a esses estudantes, além de fornecer subsídios aos professores das salas de recursos multifuncionais da rede municipal de ensino de Bom Jesus – PI. A proposta é que esses docentes possam se apropriar dos jogos didáticos organizados e construídos durante o projeto, bem como das metodologias de elaboração desses recursos, promovendo uma prática pedagógica que estimule o pensamento crítico dos alunos por meio da ludicidade no processo educativo.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Karla. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais**. Campina Grande, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial (SEESP). **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

CAMILO, Cíntia Moralles ; MEDEIROS, Liziany Muller. **Teorias da educação**. 2018.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Trad. De Joice Elias Costa. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. 405p.



GONZAGA, G. R. et al. **Jogos didáticos para o ensino de Ciências**. Revista Educação Pública, v. 17, n. 7, 2017.

MAIA, L. S. L. Vale a pena ensinar matemática. In: BORBA, R; GUIMARÃES, G. (Orgs). **A Pesquisa em educação matemática: repercussões na sala de aula**. São Paulo: Cortez, 2009, p. 181-241.

MASINI, Elcie F. Salzano. **A Pessoa com deficiência visual: um livro para educadores**. 1. ed. São Paulo: Vetor, 2007.

Ministério da Educação. **Decreto-Lei 3/2008**, de 7 de Janeiro, Diário da República –I Série, N.º 4. 2008.

PASSEGGI, M. C.; SOUZA, E. C. O método (auto)biográfico: pesquisa e formação. In: NÓVOA, A.; FINGER, M. (Org.). **O método (auto)biográfico e a formação**. São Paulo: Paulus, 2010, p. 13-16.

SOARES, Machado, Edna. **A ludicidade no processo de alunos especiais no ambiente educacional**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores. São Gonçalo 2010.