

OS JOGOS DO PROJETO TRILHAS NA SALA DE RECURSO MULTIFUNCIONAL

Amanda Ferreira Barbosa (1)

The Grendal College and University-UniGrendal-Brasil, af-barbosa1986@bol.com.br

Introdução

A sala de recurso Multifuncional é destinada a dar apoio e suporte pedagógico a alunos com deficiência que seja comprovada mediante laudos, receituário ou declaração que tenha a Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID) ou estudos de caso, detalhando a deficiência do discente.

O apoio e o suporte são realizados através dos Atendimentos Educacionais Especializados (AEE), nos quais os alunos que são matriculados na sala fazem as tarefas propostas com o intuito de desenvolverem suas habilidades e superarem suas dificuldades em relação aos conteúdos transmitidos em sala de aula regular como cita Brasil (2010). As atividades envolvem o lúdico e o pedagógico com o intuito de não só desenvolver a aprendizagem do aluno como também diverti-lo, como sugeri Alves, Bianchin (2010).

Assim, para Albuquerque e Lacanallo (2009) a ideia de incluir o jogo num sentido educativo faz com que aluno com deficiência não apenas brinque, mas desenvolva uma determinada habilidade, que não é só interessante, mas que segue a proposta das atividades que são desenvolvidas na sala de recurso multifuncional.

Daí se optou pelo uso dos jogos do projeto Trilha do instituto Natura com parceria do MEC e da CEDAC, na sala de recurso, considerando, segundo Trilhas (2016), são destinados a desenvolverem nos alunos a leitura de imagens, de palavras e associação de palavras com imagens. O discente que tem dificuldade na leitura e interpretação vai conseguir compreender o próprio jogo como também irá desenvolver a leitura com ele.

Assim, os jogos foram escolhidos para serem utilizados na sala de recursos multifuncional e para ser objeto de estudo desta pesquisa, considerando-se que na sala de recurso a grande dificuldade nos alunos é na leitura e interpretação ou simplesmente denominado por Cavazotti (2009) de letramento, fenômeno este que vai além de alfabetizar.

Metodologia

A pesquisa foi realizada no ano de 2016, entre os meses de maio e julho, observando-se os alunos interagindo com os jogos Trilhas e os avanços no processo de aprendizagem que os discentes tiveram com os jogos. Esta pesquisa tem sua metodologia pautada no Estudo de caso, pois é um método qualitativo que visa não só testar teorias, como também dar ênfase no objeto de estudo num sentido real e mais descritivo. Nesta perspectiva Yin (2005, p. 32) afirma que “O estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real”.

A pesquisa além de ter como método o estudo de caso, é de cunho Qualitativo, pois a Abordagem Qualitativa visa à descrição dos fatos, focando nas expressões e fala dos pesquisados, sem se preocupar com quantificar ou enumerar os dados obtidos. Segundo Freitas e Jabbour (2001). Os objetos deste estudo foram os alunos com deficiência matriculados na E.M.E.F. João Fernandes de Lima, que estudavam no turno da manhã na sala regular e no turno da tarde frequentavam a sala de recurso, onde faziam seus AEEs. Esta instituição de ensino está situada no Bairro da Imaculada no município de Bayeux no estado da Paraíba.

Resultados e discussão

A pesquisa teve como objetivo central investigar e comprovar os benefícios do jogo, sendo utilizado o serviço do letramento em uma sala de recurso. Não só se explorou o lúdico na sala de recursos, mas fez também com que os alunos que a frequentassem e são acompanhados por ela, conseguissem desenvolver a leitura, a escrita e os conceitos de palavras antônimas e de sílabas e separação sílaba. Tudo isso partindo dos jogos do Projeto Trilhas, que não só proporcionaram diversão, mas conhecimento aos alunos com deficiência de uma sala de recurso multifuncional.

Foram observados que os alunos, na sua grande maioria, tinham laudo constando deficiência mental que variava entre leve, moderada e de grau não especificado e transtorno emocional e de linguagem. Foi também observado que os alunos tinham muita dificuldade em ler palavras simples, não reconheciam os sons de algumas letras e ao se utilizar os jogos nos seus atendimentos, eles tiveram um avanço significativo nos seus processos de aprendizagem. Os próprios alunos deram sugestões de criar outros jogos iguais, porém, com temas diferentes para eles jogarem.

Conclusões

Esta pesquisa mostrou que os jogos do Projeto Trilhas são uma excelente ferramenta para ser incluída nos atendimentos educacionais especializados (AEEs), pois além de educar, exercitar a mente e o raciocínio lógico do aluno também trabalha a alfabetização a partir dos conceitos do letramento, em que os alunos não apenas liam as palavras ou imagens contidas nas fichas de todos os jogos e sim as analisavam e interpretavam, fazendo uma leitura completa da própria palavra, ou seja, o aluno sabia o que estava lendo.

Palavras-Chave: Letramento; Sala de recurso; Jogos; Inclusão; Projeto Trilhas.

Fomento

Não houve fomento ou qualquer financiamento de agências instituições de ensino, assim como apoio, para realizar esta pesquisa.

Referências

ALBUQUERQUE, Rosana Aparecida; LACANALLO, Luciana Figueiredo; MORI, Nerli Nonato Ribeiro. **Leitura e Jogos:** uma prática inclusiva nas salas de recursos. UFSM, 2009. Disponível em: http://www.alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_antiores/anais17/.../sem03/COLE_3557.pdf. Acesso em: 21 abr. 2017.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O jogo como Recurso de Aprendizagem.** Revista Psicopedagogia, São Paulo, v. 27, n. 83, p.161-162, maio/ago. 2010. Disponível em: <http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/.../o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem>. Acesso em: 09 abr. 2017.

BRASIL. MEC/SEESP. **Manual de orientações:** Programa de Implantação de Sala de recursos multifuncionais. 2010

CAVAZOTTI, Maria Auxiliadora. **Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Alfabetização.** 2. Ed. Curitiba: IESDE, 2009.

FREITAS, Wesley R.S.; JABBOUR, Charbel J. C. **Utilizando Estudo de caso(s) como estratégia de pesquisa qualitativa:** Boas práticas de sugestões. Revista Estudo e Debates, Lajeado, v. 18, n. 02, p.7-22, mês semestral. 2011. Disponível em: <http://www.univates.br/revistas/index.php/estudoedebate/article/download/560/550>. Acesso em: 22 abr. 2017.

YIN. R. K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

TRILHAS, Projeto. **O que é projeto trilhas?** São Paulo: Instituto Natura, 2016. Disponível em: www.portaltrilhas.org.br/sobre-trilhas.html. Acesso em: 28 abr. 2017.