

## O USO DE JOGOS DE TABULEIRO COMO RECURSOS DIDÁTICOS PEDAGÓGICOS COM ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Aline Mendes Medeiros<sup>1</sup>  
César Augusto do Prado Moraes<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente trabalho é fruto dos resultados preliminares de um projeto de pesquisa em andamento que tem como objetivo proporcionar o enriquecimento extracurricular e verificar os avanços nas aprendizagens dos estudantes da educação especial, que frequentam a Sala de Recursos no município de Bom Jesus - PI. As atividades ocorrerão com os estudantes intercaladamente em uma frequência semanal, com um momento inicial de socialização com os jogos de tabuleiro, após, serão organizados momentos para aprenderem a jogar. A participação de vinte e três estudantes voluntários do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí (UFPI), campus Professora Cinobelina Elvas é fundamental para auxiliar com a explicação das regras dos jogos, tendo um momento privilegiado em sua formação inicial que evidenciará para os futuros professores, além da vivência da monitoria e do processo de ensinagem. A metodologia é de abordagem qualitativa, com base na própria prática docente. Também será realizada uma pesquisa com os alunos voluntários para se identificar os conhecimentos, demandas e habilidades dos alunos Público- Alvo da Educação Especial, descrevendo suas características, processos de aprendizagens e interesses, com vistas à confecção futura e ampliação dos jogos. Os alunos atendidos na Sala de Recursos são 136 crianças que possuem as mais diversas deficiências. Nesta fase inicial, os resultados encontrados são fruto das socializações realizadas que estão tendo uma aceitação favorável por parte dos alunos da educação especial em jogarem e participarem das atividades que os alunos voluntários estão preparando, desenvolvendo e aplicando com eles. A cada atividade desenvolvida os alunos voluntários preenchem um questionário descrevendo como foi o desenvolvimento dos alunos da educação especial como forma de registro e coleta de dados.

**Palavras-chave:** Jogos de tabuleiro; Educação Inclusiva; Educação Especial; Recursos didáticos; Sala de recursos.

### INTRODUÇÃO

Um dos aspectos mais significativos envolvendo a inclusão social tem relação com a questão escolar e, dentro deste contexto, a abordagem didático-pedagógica é de fundamental importância. Sabe-se que o acolhimento e o respeito à diversidade merecem dedicação, tanto no planejamento, quando na confecção, organização e adaptação de recursos e materiais como facilitadores para a funcionalidade e eliminação

---

<sup>1</sup> Professora Mestra em Educação do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [alinemedeiros@ufpi.edu.br](mailto:alinemedeiros@ufpi.edu.br).

<sup>2</sup> Professor Doutor em Educação do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [cesarmatbori@hotmail.com](mailto:cesarmatbori@hotmail.com).

de barreiras no ensino e na aprendizagem para os estudantes Público-Alvo da Educação Especial (PAEE). Frente a tais demandas, este projeto em fase inicial de desenvolvimento parte do pressuposto de que muitos jogos, materiais e recursos criados e/ou adaptados para este público podem ser disponibilizados aos demais docentes e profissionais da escola que desconhecem, muitas vezes, o acervo existente.

A educação das pessoas com deficiência passou por diversos paradigmas ao longo da história da sociedade e atualmente possui um enfoque baseado nos princípios da educação inclusiva. Este enfoque foi reforçado com a publicação do Decreto-Lei Nº 3/2008 (Ministério da Educação, 2008), onde a designação educação inclusiva, bem como alguns princípios que lhe estão associados, são explicitados.

De forma geral, a educação inclusiva baseia-se nos ideais de igualdade, e para que esta seja alcançada a sociedade deve assegurar as pessoas com necessidades educacionais especiais as condições, materiais e métodos adequados as suas necessidades (Masini, 2007).

A educação inclusiva amplia-se, dentre outras formas, pela organização dos espaços, tempos e meios para as aprendizagens. Sendo assim, tornam-se importantes as mediações por subsídios apropriados às necessidades específicas dos sujeitos, criando novas perspectivas para docentes e para estudantes, proporcionando condições de funcionalidade, assim como, igualdade de direito ao ensino às pessoas com deficiência.

Diante das possibilidades e necessidades de redimensionamento, organização, criação, adaptação e gestão de materiais e recursos, bem como das oportunidades de formação docente inicial e continuada, estima-se a qualificação do trabalho docente e a ampliação dos conhecimentos entre docentes e estudantes, frente às modificações realizadas na sala de aula comum.

Desta forma, um levantamento dos jogos e recursos existentes é fundamental para que todos tenham conhecimento não somente da sua existência, sejam os já confeccionados e/ou adquiridos, de modo a que possam ser utilizados com todos os estudantes com ou sem deficiência em sala de aula, vindo a contribuir com uma prática pedagógica inclusiva numa perspectiva ampliada.

De modo geral, a inclusão de estudantes público-alvo da Educação Especial no ensino regular exige das instituições de ensino a realização de investimentos em estrutura física, em recursos humanos, jogos e materiais, bem como na adaptação e confecção de jogos, materiais e recursos, quando necessário.

Para tanto, as ações deste projeto – ainda em andamento – envolvem atividades

como a catalogação e registro dos jogos e recursos existentes na internet disponíveis para o acesso dos docentes para uso e talvez necessitando de ampla divulgação. A organização e a gestão de um acervo de jogos e recursos adaptados, de acordo com conteúdos e planejamentos dos docentes da rede municipal de ensino de Bom Jesus – PI, fazem parte das ações deste projeto.

As atividades que serão realizadas por este projeto visam assegurar a inclusão escolar dos estudantes conforme estabelece a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (Brasil, 2008). Para isso, o enriquecimento extracurricular é uma possibilidade, pois se volta para o desenvolvimento integral dos estudantes. Considera-se que se as habilidades, os talentos e capacidades especiais não forem desenvolvidas e estimuladas, podem ficar subutilizadas. Portanto, o enriquecimento extracurricular com jogos oferece oportunidades para os estudantes PAEE maximizar o seu potencial, estimulando sua criatividade e a paixão que toda criança tem em jogar, e ainda, construir conhecimento. Buscando parcerias para a oferta e realização deste projeto, as Sala de Recursos Multifuncionais da Secretária Municipal de Educação do município de Bom Jesus - PI são os locais parceiros e potencializadores para este enriquecimento e atendimento de estudantes público-alvo da educação especial com jogos de tabuleiros e com isso verificarmos a evolução das aprendizagens. A proposta de atividades com jogos de tabuleiro, se configura como uma excelente oportunidade de enriquecimento escolar e construção de conhecimento.

Além disso, a sala de recursos multifuncionais se tornará um espaço de formação inicial docente para nossos alunos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas dentro das ações deste projeto, visto que, é fundamental que os futuros professores tenham acesso a esses conhecimentos, aprimorando as suas práticas pedagógicas e incluindo com olhar atento.

Durante todo o processo deste projeto, temos o levantamento e posterior catalogação dos jogos e recursos já existentes na internet; organização de um espaço para implementação de um acervo de jogos e recursos pedagógicos adaptados, para uso dos docentes de todas as disciplinas da rede de ensino do município de Bom Jesus – PI, pelo regente de sala junto aos estudantes público-alvo da educação especial.

Nessa compreensão, esse estudo propõe investigar os processos de enriquecimento extracurricular que os jogos de tabuleiros proporcionam aos processos de aprendizagens dos estudantes do público alvo da Educação Especial. Para tal, pautar-nos-emos nos pressupostos teórico-metodológicos da pesquisa qualitativa (Maia, 2009)

e da pesquisa da própria prática docente (Passeggi; Souza, 2010), este aporte teórico-metodológico tem contribuído para delinear pesquisas que evidenciam o papel de ações colaborativas no processo de formação de professores, e concebendo que a apropriação do conhecimento na confecção de jogos e materiais didáticos para a Educação Especial é imprescindível para a atividade de ensino deste público-alvo.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa tem como referencial metodológico o qualitativo. 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”. Entende-se este referencial como fundamentado na análise e conhecimento das várias formas de manifestação do objeto de estudo.

Flick (2009, p. 37) também auxilia o embasamento teórico metodológico mostrando que a pesquisa qualitativa como uma “análise de casos concretos em suas peculiaridades locais e temporais, partindo das expressões e atividades das pessoas em seus contextos locais”. Os dados colhidos durante a pesquisa estão relacionados com a realidade dos sujeitos envolvidos, neste caso específico, com as necessidades de estudantes com deficiência, matriculados na rede de ensino municipal de Bom Jesus – PI.

Já Passeggi e Souza (2010, p.16) evidenciam a importância e a possibilidade de um projeto de pesquisa, que tem como base a própria prática dos docentes da sala de recursos em seu ambiente de trabalho, organizar e adaptar o jogo para os alunos da Educação Inclusiva de forma a criar espaços para produzir “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 de pesquisa assume-se além da pesquisa qualitativa também a pesquisa da própria prática docente. Espera-se descrever significados que são socialmente construídos na interação estudante com deficiência e os jogos. Como mencionado, o referencial qualitativo atende às necessidades metodológicas de coleta e análise dos dados.

Fundamentando-se nos pressupostos da educação inclusiva, é identificado junto aos alunos público alvo da educação especial, as condições necessárias para que

consigamos desenvolver uma prática de formação para os futuros docentes que oportunize a inclusão dos estudantes com deficiência. As dificuldades encontradas pelos alunos, futuros professores, em seu processo de formação inicial serão analisadas junto à equipe do Projeto e o grupo de professores da sala de recurso multifuncionais para serem sistematizadas e servirem de referência para a elaboração de novos jogos específicos.

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

Por sua vez, identificar e favorecer as diferentes formas de aprendizagem demandam uma série de modificações, desde os objetivos às metodologias. Ao assumir o desafio apresentado, faz-se necessário realizar a adaptação e confecção dos jogos e recursos, buscando constantemente por diferentes propostas de elaboração de recursos pedagógicos em conjunto com os diversos sujeitos envolvidos neste projeto de pesquisa. Pois a troca de experiência e informações é um dos nortes deste projeto e da formação inicial do docente.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Os jogos didáticos são ferramentas de caráter altamente proativo no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com deficiência pois promove o desenvolvimento cognitivo, também favorece o desenvolvimento social e pessoal por meio da interação com o seu meio e do contato direto com o material do jogo. Segundo Gonzaga *et al.* (2017), o jogo didático é uma atividade lúdica que contribui significativamente para a construção do conhecimento, pois desenvolve a coordenação motora, cognitiva, social e moral. Portanto, este recurso didático se configura como uma excelente ferramenta de ensino para o desenvolvimento intelectual da criança, uma vez que pode estar acelerando a sua aprendizagem.

Segundo 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 o autor as crianças aprendem melhor através da imaginação, o que permite ao seu cérebro capturar e reter informações como gramática e vocabulário, melhorando assim as suas capacidades de leitura e escrita.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos que estão sendo utilizados com os alunos da rede básica de ensino que recebem atendimento especializado devido às suas necessidades educacionais especiais foram desenvolvidas a partir de materiais reciclados como sucatas. Inicialmente, é realizada uma conversa diagnóstica com o aluno para investigar se ele gosta de jogar, que tipos de jogos gosta, quais suas necessidades e demandas. Em seguida, o aluno, futuro professor realiza uma pesquisa para saber qual jogo irá atender as necessidades levantadas à partir dos dados obtidos na conversa diagnóstica. Assim, após encontrar o jogo que atenda as demandas e auxilia o aluno a vencer suas barreiras do processo de ensino aprendizagem, o aluno, futuro professor construirá o jogo para ser utilizado com o aluno PAEE.

Esta atividade é realizada 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 indicaram que, durante o jogo, os alunos se mantem bastante envolvidos e dispostos a participar da atividade. No entanto, algumas dificuldades estão sendo identificadas, como a dificuldade em reconhecer os comandos, as regras e o tempo de início e fim do jogo.

Apesar dessas dificuldades, observou-se que o aluno teve um ótimo desempenho ao final do jogo, conseguindo entender as regras, os comandos e conduzir o ato de jogar de forma satisfatória. Essa facilidade resulta do uso de uma ferramenta mais didática e divertida para o aprendizado do aluno. Segundo Abrantes (2010), os jogos didáticos são ferramentas de ensino que facilitam o processo de ensino e aprendizagem, colocando o aluno em contato direto com situações-problema que auxiliam no desenvolvimento do seu raciocínio lógico, especialmente no caso de alunos com necessidades especiais.

Com esses jogos utilizados, está sendo possível desenvolver as habilidades cognitivas dos alunos. Assim, está evidente como o uso de jogos auxilia no desenvolvimento da cognição dos alunos com necessidades especiais. Compreender como o mundo funciona ao seu redor requer do aluno o desenvolvimento de habilidades específicas. Pois, seu cérebro precisa entender, armazenar, lembrar e pensar sobre as informações recebidas pelos sentidos do corpo humano (Camilo; Medeiros, 2018).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos didáticos mostra-se bastante eficiente para o ensino e aprendizagem dos alunos com necessidades especiais, evidenciando seu desenvolvimento durante a prática. Isso nos leva a afirmar a importância da utilização dessas ferramentas em sala de aula como prática inclusiva.

A experiência proporcionada através do projeto de pesquisa oferece aos estudantes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UFPI/CPCE, uma excelente prática docente de formação inicial para os futuros professores. Visto que o curso apresenta somente uma disciplina eletiva em seu currículo voltada para a educação especial ou inclusiva, desta forma, este projeto se mostrou ainda mais relevante para os futuros docentes.

Esse é um desafio diário para os professores da rede básica, que frequentemente concluem o curso de graduação sem um preparo adequado para atender os alunos público-alvo da educação especial. Dessa forma, é necessário que nós, como profissionais da educação, pensemos em um currículo que contemplem os diferentes públicos de alunos, bem como na formação contínua dos profissionais da rede de ensino.

Espera-se com esta pesquisa alcançar os objetivos de ultrapassar as barreiras do processo de ensino aprendizagem dos alunos com necessidades especiais, com isso, pressupomos que a mesma, possa contribuir para melhorar a qualidade do ensino dos alunos público-alvo da Educação Especial, somando elementos para que os professores da sala de recurso multifuncionais da rede municipal de ensino de Bom Jesus – PI, se apropriem dos jogos organizados e construídos, como também, de um modo de elaboração desses jogos utilizados na sala de recurso, por meio de ações capazes de propiciar uma docência voltada a formação do pensamento crítico dos alunos, a partir da ludicidade no processo de ensino aprendizagem.

## 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.