

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

LUCIANA TORRES DE ÁVILA

**OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS
COM DÉFICIT INTELECTUAL DA SALA DE RECURSOS DA ESCOLA
MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL Dr. ABREU FIALHO**

Santana do Livramento, RS
2019

Luciana Torres de Ávila

OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM DÉFICIT INTELLECTUAL DA SALA DE RECURSOS DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL Dr. ABREU FIALHO

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias da Educação.**

Orientador: Dr. Andre Cordensoni

Santana do Livramento, RS
2019

Luciana Torres de Ávila

OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM DÉFICIT INTELLECTUAL DA SALA DE RECURSOS DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL Dr. ABREU FIALHO

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Aprovado: em 09 de março de 2019.

Andre Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Giliane Bernardini, Dr^a. (UFSM)

Lisandra Manzoni Fontoura, Dr^a. (UFSM)

Santana do Livramento, RS
2019

OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM DÉFICIT INTELLECTUAL DA SALA DE RECURSOS DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL Dr. ABREU FIALHO¹

THE GAMES IN THE LEARNING PROCESS OF STUDENTS WITH INTELLECTUAL DEFICIT OF THE RESOURCES ROOM OF THE MUNICIPAL SCHOOL OF FUNDAMENTAL EDUCATION Dr. ABREU FIALHO

Luciana Torres de Ávila²
Andre Zanki Cordenonsi³

RESUMO

O presente artigo trata das contribuições que os jogos vêm fazendo na aprendizagem. Os jogos usados como mediadores de ensino, onde os alunos contextualizam seu meio social e seus conhecimentos associados às habilidades necessárias ao seu desenvolvimento cognitivo. Os jogos apresentam características próprias que despertam o interesse dos alunos, os estímulos gerados pelos jogos propiciam a construção do saber e por meio das ações executadas ao longo das partidas as funções executivas são desenvolvidas.

Palavras-Chaves: Jogos na Aprendizagem, Desenvolvimento Cognitivo, Construção do Saber.

ABSTRACT

This article deals with the contributions that games have been making in learning. The games used as mediators of teaching, where students contextualize their social environment and their knowledge associated with the skills necessary for their cognitive development. The games have their own characteristics that arouse the interest of the students, the stimuli generated by the games lead to the construction of knowledge and through the actions executed throughout the games the executive functions are developed.

Keywords: Games in Learning, Cognitive Development, Knowledge Building.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção de título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1- INTRODUÇÃO

O brincar é inerente ao ser humano e ao estabelecer uma relação entre o brincar e o aprender é possível tornar o processo de aprendizagem prazeroso e, ao mesmo tempo, enriquecedor para as crianças. Nesse sentido, o jogo surge como importante instrumento para o desenvolvimento das funções executivas implicadas no processo de aprendizagem das crianças com deficiência intelectual.

Ao jogar, a criança pode superar seus medos, experimentar diferentes papéis, socializar, fazer descobertas sobre si mesmo e sobre os outros. Para Kishimoto(1996,p.36):

O jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, se materializa como instrumento facilitador na construção da aprendizagem, uma vez que as habilidades como raciocínio, memória, domínio de cálculo, operações matemáticas básicas de distância, volume, peso, noções de sequência, além de se melhorar a qualidade física do aluno, como respiração, tônus muscular, agilidade física e de raciocínio.

Diante desse pressuposto o presente trabalho buscou pesquisar e compreender a seguinte questão: Como os jogos influenciam no processo de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual de terceiro ano na sala de recursos da E.M.E.F.Dr. Abreu Fialho?

Através do estudo caso, buscou-se alcançar os objetivos específicos, a saber: demonstrar a importância dos jogos para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, distinguir os comportamentos dos alunos antes e depois da aplicação dos jogos e avaliar a evolução dos alunos a partir dos jogos propostos

A E.M.E.F.Dr. Abreu Fialho está localizada na Vila Santa Rosa, periferia de Santana do Livramento, com aproximadamente 400 alunos divididos em três turnos, nas seguintes etapas: educação infantil (pré-escolar), anos iniciais (de primeiro ao quinta ano), anos finais (de sexto ao nono ano) e Eja (totalidades de ensino fundamental). Sendo sua comunidade em sua maioria de baixa renda, com problemas por envolvimento com tráfico de drogas e problemas com alcoolismo. Atualmente a sala de recursos da escola funciona nos três turnos, as três profissionais possuem graduação em educação especial.

As drogas e o alcoolismo trazem graves consequências ao desenvolvimento das crianças, que muitas vezes só são observadas tardiamente, observa-se que nessa escola há um grande número de pessoas com deficiência e segundo relatos

das assistentes sociais a maior incidência se dá pelo grande consumo de drogas, álcool, doenças sexualmente transmissíveis como a sífilis não tratadas e casamentos consanguíneos.

Uma dúvida recorrente no âmbito escolar é sobre a utilização de jogos na sala de recursos. Observei que nessa escola os professores não compreendem a importância da utilização dos jogos na sala de recursos. Muitos compreendem erroneamente como brincar por brincar sem objetivo e cobram que o mesmo conteúdo que é trabalhado em sala de aula seja trabalhado durante os atendimentos.

Entretanto, compreendo que os jogos e as brincadeiras contribuem para a formação do eu crítico, pensante, solidário, cooperativo, iniciativa e participativo. É necessário compreender a importância da utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica como meio para desenvolver as funções executivas que são a base para o desenvolvimento cognitivo.

Alicerçada pelas palavras de Feuerstein apud MEIER (1961) “ [.] não e permita que os cromossomos tenham a última palavra ” é que proponho os jogos como metodologia para aprimoramento das funções executivas superiores.

2 . SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL

A educação é a ferramenta para a formação do sujeito, ou seja, é através da educação que se constrói um sujeito crítico, reflexivo, participativo, autêntico, capaz de criar e transformar o espaço ao seu redor.

A partir da Declaração de Salamanca (1994) se estabeleceu a necessidade dos países se comprometerem em eliminar as barreiras que até então vinham excluindo as pessoas com deficiência a terem acesso a educação. O Brasil é signatário da Declaração de Salamanca e em nosso país as diretrizes foram seguidas através da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, esta estabelece as condições necessárias para o processo de ensino/aprendizagem do aluno com deficiência na rede regular de ensino:

A política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva tem como objetivo o acesso, a participação e a aprendizagem dos alunos com deficiência, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação

nas escolas regulares, orientando os sistemas de ensino para promover resposta às necessidades educacionais especiais. (BRASIL, 2007, p.8)

A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2007) define a Educação Especial como modalidade de ensino, que deve ser transversal à todos os níveis, etapas e modalidades do sistema educacional, para disponibilizar recursos e serviços que garantam o acesso e permanência do aluno com deficiência em sua trajetória pela escola. Um dos serviços previstos com essa finalidade é o AEE – Atendimento Educacional Especializado, que é um atendimento complementar ou suplementar ao ensino regular, prestado aos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, que dele necessitam.

Causando várias mudanças significativas na concepção e nas práticas de gestão educacional, na formação de professores, vindo de encontro a essas mudanças em 2007, o MEC implantou as Salas de Recursos Multifuncionais (BRASIL, 2007) como parte da oferta do AEE. Conforme o Decreto nº 6.571 (FUNDEB, 2008), as Salas de Recursos Multifuncionais são ambientes dotados de equipamentos, mobiliários e materiais didáticos e pedagógicos para suprir as necessidades especiais dos alunos nelas matriculados. O AEE é realizado nas salas de recursos multifuncionais da própria escola em que o aluno estuda, em turno inverso e no caso da escola não possuir o aluno é encaminhado para outra escola que se localize mais próximo possível de sua residência.

Na Sala de Recursos, os educandos devem ser acompanhados pedagogicamente por um professor com formação específica para atuar nessa sala, que é responsável por identificar as necessidades educacionais de cada sujeito, partindo daí para a definição dos recursos necessários e das atividades a serem desenvolvidas. O trabalho pedagógico necessita ser constituído por procedimentos específicos, de forma a desenvolver os processos cognitivos, motores e sócio afetivos, objetivando o seu progresso na sala de aula. É na Sala de Recursos Multifuncionais que as pessoas com deficiência recebem atendimentos específicos para a eliminação de barreiras que impedem seu acesso ao conhecimento desenvolvido na sala de aula, com a garantia à participação no processo escolar e na vida social em geral.

3. O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELCTUAL

Quando falamos em necessidades especiais devemos lembrar que as práticas tradicionais pouco contribuem para sua aprendizagem. Quando a criança chega até a escola ela carrega consigo conhecimentos que não devem ser desprezados e sim servir de base para o que a criança sabe, isto é, o que ela já conhece e o que ela está em construção.

Segundo Vygotsky o processo de desenvolvimento não coincide com os processos de aprendizagem, para o autor é desse movimento que resultam as zonas de desenvolvimento proximal (ZPD). O teórico defende que o ensino deve sempre levar em consideração o potencial das crianças e progressivamente ir estimulando os alunos a outros níveis de competência e desenvolvimento. Ao estimular os jogos como recurso tem-se o cuidado de observar o nível potencial de cada um, para que aos poucos as crianças avancem para etapas mais específicas.

Nesse sentido o lúdico representa importante recurso para favorecer a aprendizagem de crianças e jovens, porém ele ganha maior ênfase quando falamos em crianças com deficiência. Haja vista que o lúdico oportuniza que os educandos compreendam as dinâmicas do cotidiano escolar de forma prazerosa, permitindo que os alunos sanem dúvidas e dificuldades brincando.

Vygotsky realizou estudos sobre lesões cerebrais, perturbações da linguagem e organização das funções psicológicas superiores em condições normais e patológicas, estas em sua maioria estão relacionadas a algum tipo deficiência orgânicas do sistema nervoso ou a doenças congênitas. Para Vygotsky (2004, p. 389) “as deficiências se manifestam nas formas enfraquecidas de acúmulo de experiência individual”. As crianças podem apresentar dificuldade em realizar as atividades que lhe são propostas em sala de aula, principalmente as que envolvem as funções executivas superiores. As funções executivas enfatizadas nesse trabalho foram atenção, memória, planejamento (capacidades cognitivas) e auto-regulação, tomada de decisão (capacidades sociais), estas são de suma importância para a aprendizagem dos alunos.

Segundo LEONTIEV(apud Masciano,2011,p.19):

“durante o processo de educação escolar, a criança parte de suas próprias generalizações e significados, na verdade, ela não sai de seus conceitos, mas sim, entra em um novo caminho acompanhado destes, juntamente com a análise intelectual, da comparação, da unificação e do estabelecimento de relações lógicas.”

Nesse sentido, o processo de desenvolvimento e aprendizagem em crianças que apresentam deficiência intelectual não é espontâneo, mas mediado pelo outro. A aprendizagem escolar norteia e instiga os processos internos de desenvolvimento das crianças que apresentam deficiência intelectual.

Vygotsky, (2010) defende que a mediação social colabora para a ativação das funções psicológicas superiores, dessa forma a deficiência deixa de ser uma barreira para o desenvolvimento dos processos de aprendizagem e desenvolvimento de crianças que apresentam qualquer tipo de deficiência. É nas trocas com os outros que a criança se desenvolve, isto é, por meio da relação do sujeito com o ambiente ao seu redor que ocorre a construção de sua identidade.

4. OS JOGOS COMO METODOLOGIA NA SALA DE RECURSOS

A ludicidade é o recurso que utilizamos desde a infância até a fase adulta, quando criança à utilizamos através do meio imaginário (jogos e brincadeiras), sendo um recurso que para por em prática nossas fantasias e ao mesmo tempo preparando de forma leve para o mundo externo através de situações problemas. Já adulto, o lúdico é um instrumento de válvula de escape para nos libertar do estresse do mundo externo. Nesse sentido o lúdico passa ser compreendido como forma de lazer.

Ao brincar a criança desenvolve as habilidades de criar, imaginar, cooperar, freio inibitório, estimulando sua auto-estima e a confiança e si mesma. Vindo de encontro a afirmação de Vigotsky apud Merch (2008, p .3) “ a arte de brincar pode ajudar a criança portadora de necessidades educacionais especiais a desenvolver-se , a comunicar-se com os que o cerca e consigo mesmo” .

Os jogos podem despertar na criança o desejo de aprender , ampliar o vocabulário , estimular a memória , atenção e percepção entre outros , pois propicia um ambiente acolhedor, para Feurstein apud Meier (1961, p .90) “ mostra a necessidade de entender que um sujeito pode manifestar reações que indique

deficiências ou dificuldades que têm condições de ser superadas”.

Porém para que estas possam ser superadas torna-se importante o papel do mediador, é ele que fará a ponte entre os alunos e as habilidades a serem desenvolvidas através do jogo, isto é, relação do aluno com o mundo , relação do aluno com o objeto e do aluno com ele mesmo e com os outros, através dessas relações que vão sendo estabelecidas as funções executivas vão sendo desenvolvidas, que por sua vez, agem como mediadoras da relação do aluno com o mundo.

Dessa forma os jogos são os instrumentos com intencionalidade que permitem ao educador especial um caminho no desenvolvimento das funções executivas superiores(atenção, memória e planejamento) que são necessárias para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e imprescindíveis a aprendizagem em sala de aula.

5. Metodologia e resultados alcançados

Primeiramente foram selecionados os seguintes jogos:

A hora do Rush (é um jogo de estratégia este com duas variações tabuleiro e online, com níveis diferentes) além de promover as funções executivas superiores o jogo possui os seguintes objetivos:

- Acompanhar a narrativa com atenção e envolvimento.
- Observar de forma clara e precisa detalhes e atributos de uma situação e dos objetos.
- Realizar comparações, identificando semelhanças e diferenças.
- Utilizar noções espaço-temporais relacionadas à posição e ao deslocamento.
- Controlar a impulsividade.
- Perceber o problema e buscar soluções elaborando perguntas.
- Tentar, errar e aprender com os erros, e voltar ao início e tentar novamente.
- Planejar antes de agir.

O jogo tem como introdução uma pequena estória “Dona Ana está no carro vermelho com seu bebê no banco de trás chorando muito, ela precisa sair do estacionamento”.



Figura 1: A hora do rush

Construindo caminhos (o jogo combina noções espaciais e planejamento)

O jogo é composto por um tabuleiro, peças e um caderno de desafios, tendo como objetivos:

- Desenvolver orientação espacial que permita construir um caminho de um ponto a outro no tabuleiro.
- Considerar pelo menos dois pontos de informação conjuntamente para que o objetivo seja alcançado.
- Planejar o percurso ou meios necessários para a realização da tarefa.
- Comunicar-se de maneira clara e não impulsiva.
- Saber lidar com os erros.



Figura 2: Construindo caminhos

Os animais de Lucas (jogo de atenção, memória e percepção), o jogo é composto por um caderno que em cada página apresenta um tabuleiro e as peças que deverão ser encaixadas, seguindo as seguintes regras: cachorro bravo não pode ficar perto de cachorro, cachorro não pode ficar próximo ao gato, o gato não pode ficar próximo ao rato, gato não pode ficar próximo ao peixe, o rato não pode ficar próximo ao queijo e os cachorros não podem ficar próximos ao osso. O jogo apresenta os seguintes objetivos:

- Desenvolver atenção e percepção de detalhes.
- Ampliar a comunicação oral.
- Reconhecer os limites na vida cotidiana.
- Classificar e organizar dados.
- Estabelecer relações entre diversas informações.

- Projetar e executar as relações que foram estabelecidas e compreendidas sobre animais e comidas.
- Acatar e perceber a importância das regras.



Figura 3: Animais de Lucas

Jogos boole(jogo de raciocínio lógico dedutivo) o jogo visa o desenvolvimento da capacidade de raciocínio lógico através de histórias construídas sobre estruturas lógico-matemáticas, sob a forma de enigmas ou problemas. O jogo é dividido por cor: vermelho, laranja, azul, verde e preto, a cada nível a dificuldade vai aumentando. Utilizei o nível vermelho e laranja. As histórias são trabalhadas e resolvidas com os jogos de cartas.



Figura 4; Jogos Boole

Salada grega (jogo de atenção, memória e quantidades) o jogo é composto por cartas contendo alimentos(queijo, cebola, azeitona, pepino, pimentão e tomate) cada carta contém número diferente dos itens citados. Podendo ser jogado por até quatro participantes. Cada um recebe cinco cartas e uma carta fica ao centro da mesa e o monte caso seja necessário comprar cartas. O jogo tem como objetivo:

- Identificar quantidades.
- Utilizar comparação para organizar dados.
- Ampliar a percepção de quantidades.
- Estabelecer relações de contagem e comparação.
- Utilizar a percepção para organizar dados.



Figura 5: Salada Grega

Os jogos foram aplicados na sala de recursos multifuncional de setembro a dezembro com alunos com déficit intelectual de terceiro ano, aproximadamente doze alunos com idade variando entre nove e 12 anos. É importante ressaltar que no terceiro ano ocorre o maior índice de repetência e de visibilidade das crianças com deficiência, isto é, no primeiro e segundo ano não há retenção, mesmo que os alunos não estejam alfabetizados eles são aprovados, quando chegam ao terceiro ano são retidos. São atendidos na sala de recursos multifuncional atualmente dez crianças de terceiro ano, a maioria com mais de um ano de repetência, por este motivo escolhi os terceiros anos da Escola Dr. Abreu Fialho, pois com o aprimoramento das funções executivas das crianças almejou-se a evolução de seu processo de aprendizagem em sala de aula. Os atendimentos ocorreram três vezes por semana por mais ou menos cinquenta minutos, dividimos em grupos de quatro alunos, ocorrendo troca de componentes entre os grupos, além dos atendimentos uma vez por semana os jogos foram aplicados na sala regular dos alunos por vinte minutos.

Foi construída uma ficha para cada aluno ir preenchendo ao final de cada semana de atendimento (figura), onde através de desenho eles informaram se gostavam ou não do jogo, o que haviam aprendido. Cada jogo foi desenvolvido por dez minutos cada um.

NOME:	
NOME DO JOGO:	
O QUE GOSTOU ?	NÃO GOSTOU ?

Figura 6: ficha do aluno

Em relação à aplicação dos jogos em sala de recursos houve necessidade de em algumas semanas adequar ao tempo, a escola possui uma clientela carente e

em dias de chuva os alunos costumam faltar, como a maioria vive em condições precárias em dias de chuva ficam em casa para poupar roupas e calçados para os dias de sol.

Constatedei que alguns alunos tiveram maior dificuldade em compreender o que era solicitado, por isso sempre iniciava a explicação do jogo primeiramente relembrando os itens do jogo, por exemplo, no caso da hora do rush mostrava cada peça e fazia questionamentos, cor, tamanho, tipo(carro, caminhão , ônibus, relembra as regras e a história do jogo. No jogo a hora do rush é recomendado contar a história que no carro vermelho está uma senhora Dona Ana com seu bebê no estacionamento, o bebê está com muita fome e ela necessita ir para casa e se faz o questionamento vamos ajudar? a partir desse ponto é iniciado o jogo.

Foram observadas as reações emocionais em relação à perda da partida, esperar a vez, ajuda ao colega, pensar e agir, planejamento, também que após uma semana de atendimento os alunos já estavam mais entrosados entre eles, como são de salas diferentes nem sempre tem contato e em sua maioria são introvertidos, eles passaram a brincar juntos na hora do recreio.

O primeiro desafio em relação à aplicação dos jogos ocorreu a partir da resistência de uma das colegas, pois era necessário aplicar os jogos em sala de aula, porém houve resistência e só foi possível colher mais informações em relação a duas colegas. Foi permitida a minha entrada, porém era visível a resistência em relação aos jogos e as conquistas dos alunos com deficiência quando ganhavam uma partida, incentivei os alunos a ensinarem os colegas de sala de aula e foi possível constatar as mudanças nas relações interpessoais. Alunos que até então eram vistos como incapazes ensinando colegas que aparentemente não apresentavam dificuldade em seu processo de aprendizagem. Ouvi de um aluno que ele era burro que não conseguia fazer nada, pois era isso que a mãe falava para ele todos os dias, auto-estima baixíssima e depois ver o quanto evoluiu ao observar ele ensinando os colegas como jogar ,dando dicas e sugerindo estratégias e principalmente sentindo capaz de realizar outras conquistas.

Foi enriquecedor o dia em que ao tentar sair da escola pedi ajuda a um dos alunos, pois estavam pavimentando na frente da escola eu não sabia qual caminho tomar não conheço todo o entorno da escola. A resposta do aluno foi a seguinte “professora a senhora não está pensando como a Dona Ana que precisa sair do estacionamento, tem que pensar, agir e fazer outra vez”, com essa resposta ele me

disse que compreendeu as regras do jogo e a importância do planejamento e ao final me disse qual caminho traçar para ir embora.

Também foi possível constatar que a diferença do comportamento da professora que aceitou a proposta e participava ativamente dos jogos em sala de aula e da professora que se retirava da sala, segundo relatos da professora que participou ativamente os alunos que frequentam a sala de recursos apresentaram evolução em seu processo de aprendizagem, mudança de atitude com seus colegas e consigo mesmo e ampliação do tempo de concentração e atenção. Alguns passaram a utilizar as regras dos jogos em sala de aula como: pensa, agir e tentar novamente.

Ao longo das partidas foram estabelecidas regras como:

- parar, pensar e depois jogar,
- escutar e esperar a vez do colega,
- trabalhar em conjunto .

Estas regras eram retomadas a cada atendimento, nesse momento aproveitava para questionar se eles utilizavam essas regras na vida deles, oportunizando os relatos aprendi mais sobre cada um e também foi desenvolvida a expressão oral.

O caminho é longo os reais frutos da aplicação dos jogos serão colhidos em longo prazo, pois no decorrer de dois mil e dezenove os jogos continuarão sendo utilizados em sala de aula e sala de recursos, embora possivelmente opte por ir realizando a troca de tempo em tempo.

6. Considerações finais

Compreendo os jogos como instrumento para o aprimoramento das habilidades necessárias ao desenvolvimento cognitivos dos alunos. .Ao longo dos atendimentos foi possível observar que os alunos tornaram-se mais frequentes aos atendimentos da sala de recursos e na sala regular, pois a aprendizagem ganhou novo significado. Geralmente crianças com deficiência apresentam baixa autoestima, insegurança e medo de errar, o jogo oportunizou situações que essas dificuldades fossem sendo ultrapassadas e substituídas por outros sentimentos como: alegria, confiança, independência, amizade e desejo de aprender. A professora que demonstrou maior participação durante a aplicação dos jogos em sala de aula,

relatou que houve evolução no processo de aprendizagem dos alunos que participaram da aplicação dos jogos, embora ela também percebeu que nos dias em que não frequentavam a sala de recursos apresentaram comportamento mais arredo em sala de aula. Nesses dias ela fazia acordos que após realizarem as tarefas propostas eles podiam jogar em sala de aula.

Ao utilizar os jogos como metodologia os alunos tiveram as funções executivas superiores estimuladas, destacando o autocontrole: que influência diretamente sobre a atenção e concentração nas tarefas em sala de aula, a memória de trabalho: importantíssima para a execução de tarefas cognitivas, a flexibilidade cognitiva: fazendo uso da criatividade e ajustes flexíveis para resolver situações problemas. Importante ressaltar que o desenvolvimento das funções executivas não ocorre de uma hora para outra, exige tempo e atenção devido a necessidade de amadurecimento do córtex pré-frontal.

As alterações das funções executivas são evidentes quando as crianças conseguem focar em objetos ou fatos mais importantes, por exemplo, em sala de aula terminar sua tarefa em vez de distrair-se com o colega, conforme a evolução das funções executivas alguns alunos são capazes de tomar decisões e escolher qual o melhor caminho para realizar determinada tarefa.

Enfim os jogos contribuíram para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, porém esse processo ainda requer um longo caminho visto que o tempo de aplicação da metodologia foi curto, observei que em sua maioria as crianças apresentaram evolução, porém está ainda não está de acordo com a idade cronológica de cada um. Vale ressaltar que em alguns momentos os alunos sentem-se perdidos em sala de aula por conta da grande demanda de atividades exigidas, houve alteração de comportamento por parte dos alunos, demonstrando maior interesse pelas atividades que lhes são propostas, mesmo que nem sempre consigam concluir. Demonstrando vontade de fazer e buscando novos caminhos para realizar o que lhes é proposto.

Dos dez alunos atendidos das turmas de terceiro ano, sete foram aprovados com ressalvas para o quarto ano, haja vista que alguns deles se encontravam no terceiro ano entre dois e três anos, após conversas e reuniões houve a decisão de aprová-los de acordo com a perspectiva inclusiva o aluno com deficiência deve ser comparado por ele mesmo.

O maior desafio que educadores especiais, professores e família enfrentam diariamente é ajudá-los a adquirir confiança em si mesma, isto é, acreditar que em suas capacidades. Ao mostrar que cada um pode aprender de uma forma diferente, estamos estimulando a se conhecer e irem busca de novos caminhos para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

REFERENCIAS

BRASIL. Procuradoria Federal dos Direitos do Cidadão. O Acesso de Alunos com Deficiência às Escolas e Classes comuns da Rede Regular. Brasília, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Manual de Orientação: Programa de Implantação de Sala de Recursos Multifuncionais. SEE/MEC, 2010. Disponível. BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB 4.024, de 20 de dezembro de 1961.

Marcos históricos e normativos. Disponível em: http://peei.mec.gov.br/arquivos/politica_nacional_educacao_especial.pdf . Acesso em 20 janeiro 2019.

BRASIL. Declaração de Salamanca. Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais. Brasília: UNESCO, 1994. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>. Acesso em: 10 outubro. 2014.

BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducacional.pdf>. Acesso em: 20 janeiro. 2019.

BRASIL. Decreto Nº 3.956, de 8 de outubro de 2001. Convecção Interamericana para a eliminação de todas as Formas de Discriminação contra as Pessoas portadoras de Deficiência. Guatemala: 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Esplanada dos Ministérios. Orientações para a institucionalização da Oferta do Atendimento Educacional Especializado – AEE em Salas de Recursos Multifuncionais, implantadas nas escolas regulares. SEESP/GAB/ Nº11. 2010.

BERTUOL. Claci de Lima. Salas de Recursos Multifuncionais: Apoios Especializados à Inclusão escolar de alunos com deficiência/necessidades educacionais no Município de Cascavel- PR. Monografia (especialização em Historia da Educação Brasileira). Programa de Pós-Graduação “Lato Sensu” da UNIOESTE-Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Paraná, 2010.

MEIER, Marcos. **Mediação da aprendizagem**: contribuições de Feuerstein e de Vygotsky/ Marcos Meier, Sandra Garcia. Curitiba: edição d autor , 2007 .

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 1896-1934. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **A formação social da mente**. 1896-1934. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Psicologia pedagógica**. 1896-1934. São Paulo: Martins Fontes, 2004.