



**LUDICIDADE NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA SALA DO AEE E RECURSOS
MULTIFUNCIONAIS NA ESCOLA MUNICIPAL MANOEL MARTINS DE OLIVEIRA
FILHO****PLAYFULNESS IN PEDAGOGICAL PRACTICES IN THE AEE ROOM AND
MULTIFUNCTIONAL RESOURCES AT MANOEL MARTINS DE OLIVEIRA FILHO
MUNICIPAL SCHOOL**CAMPOS, Lirian Ferreira¹**RESUMO**

A educação inclusiva e especial são abordagens educacionais que buscam garantir que todos os estudantes tenham acesso a uma educação de qualidade, respeitando suas necessidades individuais e valorizando a diversidade. Ao promover a inclusão e oferecer suporte adequado, essas abordagens contribuem para o desenvolvimento pleno de cada indivíduo e para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Tanto a Sala de AEE quanto os Recursos Multifuncionais são fundamentais para garantir a inclusão e o acesso igualitário à educação. Eles proporcionam suporte individualizado, adaptam o currículo e os materiais didáticos, e favorecem a participação ativa dos estudantes com deficiência ou dificuldades de aprendizagem no ambiente escolar. Além disso, essas estratégias contribuem para o desenvolvimento de habilidades acadêmicas, sociais e emocionais, promovendo a autonomia e o pleno desenvolvimento desses estudantes. A presente pesquisa tem como objetivo de propor ações educativas de maneira lúdica que possam atender as reais necessidades do estudante tanto quanto cognitivo, motora e social na sala do AEE e Recursos Multifuncionais da Escola Municipal Manoel Martins de Oliveira Filho situado em Alagoa Nova-PB. Refere-se de uma pesquisa-ação de natureza qualitativa, a partir do levantamento bibliográfico, realizando um elo com a realidade e as necessidades dos estudantes, diante nisso surgem questões como sobre possibilidades práticas através da ludicidade como recursos específicos no atendimento na Sala do AEE e Recursos Multifuncionais. A pesquisa busca responder a esta questão, dentre outras. No que se refere a prática lúdica, percebe-se que o rendimento se demonstrou satisfatório.

Palavras – Chave: Práticas Lúdicas; Sala do AEE; Educação Inclusiva e Especial.

ABSTRACT

Inclusive and special education are educational approaches that aim to ensure that all students have access to quality education, respecting their individual needs and

¹ Graduada em Pedagogia (UNINTER); pós-graduada em Psicopedagogia e Educação Infantil (FaSouza). Email: lirian.campos@gmail.com

valuing diversity. By promoting inclusion and providing appropriate support, these approaches contribute to the full development of each individual and the construction of a more just and equitable society. Both the AEE Room and Multifunctional Resources are essential to guarantee inclusion and equal access to education. They provide personalized support, adapt the curriculum and teaching materials, and promote active participation of students with disabilities or learning difficulties in the school environment. Additionally, these strategies contribute to the development of academic, social, and emotional skills, fostering autonomy and the full potential of these students. The present research aims to propose educational actions in a playful manner that can address the real needs of the student, including cognitive, motor, and social aspects, in the AEE Room and Multifunctional Resources of Manoel Martins de Oliveira Filho Municipal School. It is a qualitative action research, based on a literature review, creating a connection with the reality and needs of the students, leading to questions about practical possibilities through playfulness as specific resources in the AEE Room and Multifunctional Resources. The research seeks to answer this question, among others. Regarding the playful practice, it is evident that the performance has been satisfactory.

Keywords: Playful Practices; AEE Room; Inclusive and Special Education.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a palavra inclusão vem ganhando destaque na Educação Inclusiva, onde ela é um modelo que visa a inclusão de todos os alunos em escolas regulares, independentemente de suas condições físicas, intelectuais, sociais, emocionais ou culturais. Nesse contexto, a escola deve se adaptar para receber e atender adequadamente todos os estudantes, proporcionando suporte individualizado, ajustes curriculares, recursos pedagógicos e estratégias de ensino diferenciadas. A ideia é que os alunos com deficiências ou dificuldades de aprendizagem possam participar ativamente do processo educacional, interagir com os demais colegas e receber a assistência necessária para alcançar seu pleno potencial.

Portanto, deve-se pensar na Educação Especial como um conjunto de práticas educacionais voltadas especificamente para alunos com deficiências ou necessidades educacionais especiais. Envolvendo a criação de programas e serviços especializados que atendam às necessidades individuais dos estudantes, promovendo sua inclusão e desenvolvimento acadêmico, social e emocional. A

Educação Especial pode ser oferecida tanto em escolas regulares, por meio de salas de recursos ou classes especiais, quanto em escolas especializadas, que são voltadas exclusivamente para atender alunos com necessidades especiais mais complexas.

Neste caso, a Educação Especial vem sendo aplicada na Sala do AEE e Recursos Multifuncionais, na Escola Manoel Martins de Oliveira Filho, situada no Distrito da cidade de Alagoa Nova – PB no Povoado de São Tomé. A escola considerada como polo, abrangendo estudantes de escolas rurais do distrito: Escola Santa Izabel e Escola Francisco José Rodrigues.

Nesse modo, a Sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE) e os Recursos Multifuncionais são estratégias importantes no qual oferecer suporte e recursos específicos para atender às necessidades educacionais de estudantes com deficiência ou dificuldades de aprendizagem.

Com o intuito de incluir da melhor forma possível esses estudantes no meio social com autonomia, foi produzida nesta pesquisa, práticas educativas lúdicas, para desenvolver habilidades específicas de cada estudante, assim como também despertar o interesse e motivação na aprendizagem.

Pensando nestas questões, buscaram-se respostas nesta pesquisa, para o seguinte problema em estudo: É possível utilizar ludicidade como recursos específicos no atendimento na Sala do AEE e Recursos Multifuncionais? Qual o nível de aprendizagem que os estudantes apresentaram após a explanação do lúdico? Qual a importância do lúdico para os estudantes da Educação Especial?

O trabalho de conclusão de curso – TCC visa propor ações educativas de maneira lúdica que possam atender as reais necessidades do estudante tanto quanto cognitivo, motora e social na sala do AEE e Recursos Multifuncionais da Escola Municipal Manoel Martins de Oliveira Filho, com objetivos específicos de ofertar atividades lúdicas para auxiliar a formação do estudante com autonomia; explanar como os jogos lúdicos podem favorecer e exercitar o desenvolvimento de suas competências; propor experiências desenvolvidas na Sala de Atendimento Educacional Especializado.

2. EDUCAÇÃO INCLUSIVA E EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Educação Inclusiva se baseia no princípio de oferecer uma educação de qualidade para todos os estudantes, independentemente de suas características pessoais, necessidades ou capacidades. Essa abordagem busca garantir que todos os alunos tenham acesso a oportunidades educacionais significativas e sejam incluídos no ambiente escolar, promovendo a equidade e a valorização da diversidade. Ela embasa-se em princípios e direitos estabelecidos em documentos internacionais, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos: Artigo XXVI, pág., 14. *“1. Todo ser humano tem direito à instrução. A instrução será gratuita, pelo menos nos graus elementares e fundamentais. A instrução elementar será obrigatória. A instrução técnico-profissional será acessível a todos, bem como a instrução superior, está baseada no mérito.”* e a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência - Artigo 24, págs. 28-29:

“2. Para a realização desse direito, os Estados Partes assegurarão que:

a. As pessoas com deficiência não sejam excluídas do sistema educacional geral sob alegação de deficiência e que as crianças com deficiência não sejam excluídas do ensino primário gratuito e compulsório ou do ensino secundário, sob alegação de deficiência;

b. As pessoas com deficiência possam ter acesso ao ensino primário inclusivo, de qualidade e gratuito, e ao ensino secundário, em igualdade de condições com as demais pessoas na comunidade em que vivem;

c. Adaptações razoáveis de acordo com as necessidades individuais sejam providenciadas;

d. As pessoas com deficiência recebam o apoio necessário, no âmbito do sistema educacional geral, com vistas a facilitar sua efetiva educação;

e. Medidas de apoio individualizadas e efetivas sejam adotadas em ambientes que maximizem o desenvolvimento acadêmico e social, de acordo com a meta de inclusão plena”.

A Educação Inclusiva visa garantir a igualdade de oportunidades e o pleno acesso à educação de qualidade para todos os estudantes, independentemente de suas características, habilidades ou necessidades. Essa abordagem reconhece e valoriza a diversidade dos alunos e busca eliminar barreiras que possam excluir determinados grupos da educação.

Esses documentos destacam também o direito à educação para todos e a importância de garantir a igualdade de oportunidades e a não discriminação.

Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência: Aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 2006, essa convenção reconhece a educação inclusiva como um direito fundamental das pessoas com deficiência. Ela destaca a importância de garantir a igualdade de oportunidades na educação e eliminar qualquer forma de discriminação.

Declaração de Salamanca: Esse documento foi produzido durante a Conferência Mundial sobre Necessidades Educacionais Especiais, realizada em 1994, em Salamanca, na Espanha, pág., 1.

“2. Acreditamos e Proclamamos que:

- toda criança tem direito fundamental à educação, e deve ser dada a oportunidade de atingir e manter o nível adequado de aprendizagem,
- toda criança possui características, interesses, habilidades e necessidades de aprendizagem que são únicas,
- sistemas educacionais deveriam ser designados e programas educacionais deveriam ser implementados no sentido de se levar em conta a vasta diversidade de tais características e necessidades,
- aqueles com necessidades educacionais especiais devem ter acesso à escola regular, que deveria acomodá-los dentro de uma Pedagogia centrada na criança, capaz de satisfazer a tais necessidades,
- escolas regulares que possuam tal orientação inclusiva constituem os meios mais eficazes de combater atitudes discriminatórias criando-se comunidades acolhedoras, construindo uma sociedade inclusiva e alcançando educação para todos; além disso, tais escolas provêm uma educação efetiva à maioria das crianças e aprimoram a eficiência e, em última instância, o custo da eficácia de todo o sistema educacional.

A declaração afirma o direito de todos os alunos à educação inclusiva especial e destaca a importância de adaptar os sistemas educacionais para atender às necessidades de cada estudante. A inclusão é um dos princípios fundamentais da Educação Especial. Ela defende que todos os estudantes, independentemente de suas características individuais, devem ter acesso a uma educação de qualidade em escolas regulares, ao invés de serem segregados em escolas especiais. A inclusão busca eliminar as barreiras físicas, sociais e pedagógicas que impedem a participação plena dos estudantes na comunidade escolar. BRASIL (2001).

No entanto, a Educação Especial é uma área da educação que se dedica ao atendimento de estudantes com necessidades educacionais especiais. Essas necessidades podem ser decorrentes de deficiências físicas, sensoriais, intelectuais, emocionais ou múltiplas. A Educação Especial baseia-se em diferentes perspectivas e abordagens, que visam garantir o acesso, a participação e o sucesso desses

estudantes na escola e na sociedade. Nestes aspectos, a diversidade e respeito às diferenças, assim como a Educação Especial reconhece a diversidade dos estudantes e valoriza suas diferenças individuais. Isso implica respeitar a singularidade de cada estudante e promover práticas pedagógicas que atendam às suas necessidades específicas. BRASIL (2001)

A educação Inclusiva e Educação Especial estão em constante evolução, buscando sempre aprimorar as práticas educacionais e garantir a inclusão e o desenvolvimento pleno de todos os alunos, como também possa envolver a adaptação dos ambientes educacionais, a formação de professores, a implementação de estratégias de ensino diferenciadas e o apoio individualizado aos alunos que necessitam, visando garantir uma educação de qualidade para todos.

3. SALA DE AEE E RECURSOS MULTIFUNCIONAIS

A Sala do AEE é um espaço físico nas escolas destinado ao atendimento de estudantes que necessitam de um atendimento educacional especializado. Nesse ambiente, são oferecidas atividades e recursos pedagógicos diferenciados, voltados para promover o desenvolvimento de habilidades específicas e o progresso acadêmico dos alunos. O Professor do AEE, trabalha nessa sala, oferecendo apoio individualizado, adaptando materiais didáticos e propondo estratégias de ensino que atendam às necessidades de cada aluno.

Os Recursos Multifuncionais, por sua vez, são materiais, equipamentos e tecnologias utilizados para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem de estudantes com deficiência ou dificuldades específicas. Esses recursos podem ser adaptados e personalizados de acordo com as necessidades individuais de cada estudante, permitindo que eles tenham acesso ao currículo e participem plenamente das atividades escolares. Os Recursos Multifuncionais, por sua vez, são materiais, equipamentos e tecnologias utilizados para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem de alunos com deficiência ou dificuldades específicas. Esses recursos podem ser adaptados e personalizados de acordo com as necessidades individuais de cada aluno, permitindo que eles tenham acesso ao currículo e participem

plenamente das atividades escolares. Alguns exemplos de Recursos Multifuncionais são: computadores com softwares específicos, pranchas de comunicação alternativa e aumentativa, lupas, materiais em braille, alfabeto móvel, livros de historinhas, jogos didáticos, também alguns materiais são confeccionados com materiais recicláveis, a partir de garrafa pet, tampinhas, caixa de ovo, etc.

Esses recursos são disponibilizados tanto na Sala de AEE quanto nas salas de aula regulares, conforme a demanda e a necessidade de cada estudante.

Segundo Brasil, 2001, esses estudantes para que possam ser atendidos, baseia-se no Decreto nº 6.571/2008, que estabelece diretrizes para a implementação da Educação Especial no Brasil. De acordo com os artigos 1º e 2º, pág. 1:

Art. 1º Para a implementação do Decreto nº 6.571/2008, os sistemas de ensino devem matricular os alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas classes comuns do ensino regular e no Atendimento Educacional Especializado (AEE), ofertado em salas de recursos multifuncionais ou em centros de Atendimento Educacional Especializado da rede pública ou de instituições comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos. Art. 2º O AEE tem como função complementar ou suplementar a formação do aluno por meio da disponibilização de serviços, recursos de acessibilidade e estratégias que eliminem as barreiras para sua plena participação na sociedade e desenvolvimento de sua aprendizagem.

É de extrema importância da matrícula dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas classes regulares do ensino regular, além da oferta do Atendimento Educacional Especializado (AEE). O AEE visa complementar ou suplementar a formação dos estudantes, proporcionando serviços, recursos e estratégias que promovam a participação plena na sociedade e o desenvolvimento da aprendizagem, eliminando as barreiras existentes.

De acordo com BRASIL (2009), é especificado quem são essas pessoas com deficiência, no entanto os estudantes que terão o atendimento especializado:

“Pessoas com deficiência são aquelas que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdades de condições com as demais pessoas.” (BRASIL, 2009, Art. 1).

Esses estudantes são definidos com pessoas com deficiência como aquelas que possuem impedimentos duradouros, sejam eles de natureza física, mental, intelectual ou sensorial. Esses impedimentos, em conjunto com barreiras presentes na sociedade, podem dificultar a participação plena e efetiva dessas pessoas, em igualdade de condições com as demais. A definição busca ressaltar a importância de promover a inclusão e garantir o acesso aos direitos e oportunidades para pessoas com deficiência.

De acordo com BNCC (2018), as habilidades ou competências não são específicas para Educação Especial. As atividades propostas desenvolvidas na Sala de AEE e Recursos Multifuncionais, pois as temáticas assim como os planejamentos são especificados de acordo com as necessidades de aprendizagem de cada estudante. A BNCC tem o compromisso com a educação de maneira integral, possibilitando o desenvolvimento multidimensionalidade que envolve os indivíduos no seu desenvolvimento considerando as competências e habilidades a serem desenvolvidas com foco nas dimensões aplicadas na Sala de AEE e Recurso Multifuncionais: física, intelectual, social, afetiva, simbólica, ética e moral.

Nesse contexto, adaptações curriculares são necessárias para atender às necessidades educacionais especiais dos estudantes. Essas adaptações podem incluir a modificação de materiais didáticos, estratégias de ensino diferenciadas, uso de recursos de tecnologia assistiva e a promoção de atividades complementares que visem o desenvolvimento de habilidades específicas. As adaptações curriculares são fundamentais para garantir que todos os estudantes tenham acesso ao currículo escolar e possam participar ativamente das atividades de aprendizagem.

Nortea-se as ações de AEE na identificação das necessidades dos estudantes, criação de um planejamento amparado pelo Projeto Político Pedagógico da instituição de ensino, produção de materiais acessíveis e adaptados, compra de ferramentas e demais materiais de apoio. As competências que a BNCC exige aos estudantes atendidos, sendo algumas dessas competências já desenvolvidas naturalmente durante as aulas nas salas de recursos especiais. As metodologias empregadas, para atender às demandas da BNCC, buscar o potencial do estudante e conter conceitos científicos, de maneira simples, para que o estudante possa começar a compreender.

Cada estudante tem seu tempo de evolução, as propostas de atividades são mais atribuídas ao concreto e lúdico.

4. PRÁTICAS LÚDICAS NA SALA DE AEE

As práticas lúdicas desempenham um papel fundamental na sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), proporcionando um ambiente estimulante e motivador para os alunos. O uso de atividades lúdicas promove a participação ativa dos estudantes, favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, e facilita a aprendizagem de forma significativa. Aqui estão algumas práticas lúdicas que podem ser implementadas na sala de AEE

As atividades lúdicas que sejam adequados às necessidades dos alunos. Os jogos podem abordar diferentes áreas, como matemática, língua portuguesa, ciências, entre outras. Além disso, jogos de tabuleiro, jogos de memória e quebra-cabeças podem ser adaptados para atender às habilidades e interesses dos alunos. Atividades sensoriais que envolvam diferentes estímulos, como tato, visão, audição e olfato. Isso pode incluir o uso de materiais texturizados, música, instrumentos musicais, cheiros agradáveis, entre outros. Essas atividades ajudam a estimular os sentidos e promovem o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem. Como também no incentivo as brincadeiras e dramatizações que permitam aos alunos explorar papéis, situações e histórias. Essas atividades estimulam a criatividade, a imaginação e a comunicação. Por exemplo, os estudantes podem encenar histórias, criar personagens, peça teatral, representar situações do cotidiano, entre outras possibilidades.

Recursos tecnológicos: Explore recursos tecnológicos interativos, como aplicativos educacionais, jogos digitais e programas de computador adaptados. Esses recursos podem proporcionar experiências de aprendizagem engajadoras e interativas, além de permitir a adaptação de acordo com as necessidades individuais dos estudantes. Projetos e atividades práticas: Incentive projetos e atividades práticas que envolvam a manipulação de materiais, experimentação e resolução de problemas. Isso pode incluir construção de maquetes, experiências científicas simples, produção

de materiais visuais, entre outras atividades que estimulem o pensamento criativo e a resolução de desafios.

É importante adaptar as práticas lúdicas de acordo com as necessidades individuais dos estudantes e considerar suas habilidades, interesses e preferências. Além disso, a participação ativa do professor do AEE e o estabelecimento de um ambiente seguro e acolhedor são fundamentais para promover uma aprendizagem lúdica e significativa na sala de AEE.

O objetivo do lúdico é contribuir para a melhoria na qualidade do atendimento, fazendo com que a sala de AEE fique mais agradável e atraente para os estudantes. Na visão de Campos et al (2002), o aspecto lúdico e cognitivo apresentados no jogo, são de extrema importância no processo de assimilação de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre os alunos e com o professor. Desta maneira, o jogo lúdico desenvolve não só a cognição, mas sim outras capacidades, como a construção de representações mentais.

É importante ressaltar que os jogos pedagógicos não podem em hipótese nenhuma serem substitutos por alguns métodos de ensino. São apenas suportes para o professor e poderosos motivadores para os estudantes, contribuindo para gerar uma aprendizagem significativa. Entretanto, os professores devem estar atentos aos propósitos da utilização de um jogo lúdico em sala de aula e saber lidar com o encaminhamento do trabalho, após o seu uso. (ZANON et al, 2008).

Assim, enfatiza-se que os professores conheçam e identifiquem as vantagens e desvantagens dos jogos didáticos. Segundo Kishimoto (1996) apud ZANON et al (2008, p 79), salienta as vantagens no uso de jogos no âmbito escolar, descrevendo que eles podem:

[...] facilitar a aprendizagem de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; introduzir e desenvolver conceitos de difícil compreensão; desenvolver estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); favorecer a tomada de decisões e saber avaliá-las; dar significados para conceitos aparentemente incompreensíveis; propiciar o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; fator de motivação para os alunos; favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer

em aprender; reforça ou recupera habilidades de que os alunos necessitem; útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; permitem ao professor diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.

Um das vantagens da aplicação de jogos didáticos envolve a motivação, causada pelo desafio do jogo, ocasionando o desempenho em estratégias de resolução de situações problemas, a avaliação das decisões aceitas e a assimilação de termos e conceitos exibidos no jogo. Para alguns professores, os jogos ajudam na identificação dos erros de aprendizagem, comportamentos e dificuldades dos alunos. A desvantagem na implementação dos jogos didáticos inseridos, envolve a perda das características próprias da função didática ou lúdica, que pode ter relação com a má utilização dos jogos; a renúncia de outros conteúdos para a dedicação do tempo gasto com o jogo e dificuldades no acesso aos jogos, entre outros (GRANDO, 2001 apud SANTOS e MICHEL, 2009).

Para Kishimoto (1998), os jogos em educação devem apresentar duas funções:

- a) função lúdica – onde, o jogo oferece divertimento, tanto o prazer quanto o desprazer, quando escolhido voluntariamente;
- b) função educativa – no qual, o jogo deve possibilitar ampliar o conhecimento dos estudantes.

“o desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino”. (KISHIMOTO, 1998, p. 19)

As ideias expressas até o momento descrevem a potencialidade do uso de jogos didáticos na educação, e em particular, no Atendimento Educacional Especializado – AEE.

5. METODOLOGIA

A presente pesquisa é caracterizada, segundo a sua natureza como uma pesquisa qualitativa. Neste sentido, Minayo (2001), esclarece que ela trabalha com o “universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”, o que nos

ajuda a entender um espaço profundo de relações, processos e fenômenos que não podem ser limitados apenas ao uso de variáveis quantificáveis. (MINAYO, 2001, p. 14). Por esta razão, a pesquisa além de avaliar a aprendizagem dos alunos a partir do uso das palavras cruzadas, buscou diagnosticar a opinião destes sujeitos no que se refere ao uso deste recurso didático.

O presente estudo pode ser caracterizado como uma pesquisa-ação no qual envolve ativamente o pesquisador e a ação por indivíduos ou grupos envolvidos no problema.

Para Thiollent (1985, p.14), a pesquisa-ação pode ser definida como:

[...] um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

No entanto a pesquisa-ação deve ser subsequente para que possa ser concebida com uma maior compreensão e precisão na pesquisa exploratória. Segundo Gil (2002, p.41) a pesquisa exploratória “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícitos ou a construir hipóteses”.

O público-alvo da pesquisa apresenta-se na Escola Manoel Martins de Oliveira Filho situada na zona rural no distrito do Município de Alagoa Nova-PB, denominado Povoado São Tomé. Participaram 5 estudantes, nos quais são atendidos no turno tarde pela própria pesquisadora na Sala de AEE e Recursos Multifuncionais, de maneira lúdica na percepção construtiva para estimular e despertar o interesse dos estudantes, promovendo a interações e auxílio no desenvolvimento das aptidões cognitiva, motora e social.

Na Sala de AEE são atendidos 4 estudantes laudados considerados com Transtorno do Espectro Autista – TEA. O Autismo é um Transtorno do Neurodesenvolvimento, caracterizado por dificuldades nas áreas da Comunicação, Socialização, e do Comportamento, em geral, da pessoa autista, em diferentes variações, o que torna cada indivíduo com autismo único, causas no momento são

multifatoriais: genética hereditariedade e causas ambientais cuja o ambiente é capaz de causar alterações na forma como os genes se expressam.

Segundo Santos (2011, p. 10):

Autismo ou Transtorno Autista é uma desordem que afeta a capacidade da pessoa comunicar-se, de estabelecer relacionamentos e de responder apropriadamente ao ambiente que a rodeia. O autismo, por ser uma perturbação global do desenvolvimento, evolui com a idade e se prolonga por toda vida.

As práticas lúdicas realizadas pelo estudante G.E. Diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista – Autismo Infantil. 1º Atividade proposta: jogo lúdico “Torre Equilíbrio”, onde foi montado a torre com o auxílio do esquadro que acompanha o jogo, tem como objetivo no desenvolvimento da coordenação motora, a atenção, a concentração, o equilíbrio, a habilidade de planejamento, raciocínio lógico, atenção, concentração e estratégia. 2º Atividade proposta: jogo lúdico “Encaixe de Bloco”, para metodologia foi utilizado a base do jogo que possui hastes de madeira, nas quais o estudante irá encaixar as peças coloridas de diferentes formatos, formar uma "parede", de modo que os encaixes sejam perfeitos, sem deixar nenhum buraco. O objetivo da estratégia para o desenvolvimento da coordenação motora fina, concentração e do pensamento lógico, também é estimular a criatividade aprender a ter mais paciência e persistência.

As práticas lúdicas realizadas pelo estudante A.M. Diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista – Autismo Infantil e Retardo mental grave - menção de ausência de ou de comprometimento mínimo do comportamento. 1º Atividade proposta: jogo pareamento das sílabas confeccionado pela professora, cuja os cards de pareamentos de sílabas simples e ilustrada. A metodologia do jogo é encontrar os pares associando as figuras, assim irá juntar as sílabas formando o nome da figura. Essa prática tem como objetivo de auxiliar na alfabetização e início de leitura, pensamento lógico, percepção e memória visual e discriminação de cores e objetos. 2º Atividade proposta: jogo lúdico “Torre Serial”, a metodologia desenvolvida foi a torre pode ser montada de várias maneiras, no entanto o estudante foi orientado a tentar visualizar e montar como estava antes, e após monte de outras formas possíveis, o objetivo em auxiliar e exercitar a coordenação motora bimanual (encaixar),

coordenação viso-motora, atenção, concentração, raciocínio lógico, forma geométrica, cores e percepção espacial.

As práticas lúdicas realizadas pelo estudante D.E. Diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista – Autismo Infantil. 1º Atividade proposta: jogo lúdico “Números com Pinos”, a metodologia do jogo é trabalhar o princípio da contagem, os reconhecimentos dos algarismos, no entendimento da relação quantidade e numeral. Os numerais de 0 a 9 possuem pinos que se encaixam ao redor, permitindo que a criança faça correspondência numeral-quantidade, que é uma das primeiras noções do aprendizado da matemática. Seu objetivo é desenvolver a concentração e coordenação motora, percepção visual, pensamento lógico e espaço. 2º Atividade proposta: Alinhavos Números, sua estratégia é através da coordenação mão-olho, manipular o lúdico como pinça, desenvolvendo a maneira correta no “pegar do lápis”, favorecendo a escrita. Seu objetivo é promover as habilidades da coordenação motora fina, coordenação viso-motora, controle corporal e emocional, concentração, criatividade, compreensão de causa e efeito e orientação espacial.

As práticas lúdicas realizadas pelo estudante R.M. Diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista – Distúrbios de atividade e Atenção e Retardo mental moderado - menção de ausência de ou de comprometimento mínimo do comportamento. 1º Atividade proposta: Lúdico “Pintura e Colagem”, a metodologia é trabalhar a desenvoltura das mãos e a criatividade. Seu objetivo é desenvolver a concentração, atenção, coordenação motora, percepção visual, criatividade e cores. 2º Atividade proposta: Lúdica “Montagem Figuras”, sua estratégia é através da coordenação mão-olho, manipular e montar o lúdico observando o exemplo exposto, favorecer a percepção memória e visual. Seu objetivo é promover as habilidades da coordenação motora fina, coordenação viso-motora, atenção, concentração, criatividade e estratégia.

No Atendimento Educacional Especializado é atendido 1 estudante laudado considerado com Paralisia Cerebral.

“A paralisia cerebral é definida como uma desordem do movimento e da postura devido a um defeito ou lesão do cérebro imaturo” (...). A lesão cerebral não é progressiva e provoca debilitação variável na coordenação da ação muscular, com resultante incapacidade da criança em manter posturas e realizar movimentos normais. Esta deficiência motora central está frequentemente associada a problemas de fala, visão e audição, com vários

tipos de distúrbios da percepção, um certo grau de retardo mental e/ou epilepsia” (BOBATH, 1984, p.1).

Neste sentido, (Godói 2006 apud BOBATH, 1984), a Paralisia cerebral (PC) é uma condição neuro motora resultante de uma lesão no cérebro que ocorre durante o desenvolvimento cerebral precoce. Ao afirmar que uma criança tem paralisia cerebral, queremos dizer que ela possui deficiências motoras devido a essa lesão cerebral ocorrida antes do completo desenvolvimento. Entretanto, é importante destacar que o termo não indica que o cérebro tenha ficado literalmente paralisado. Na realidade, a paralisia cerebral implica em uma inadequada coordenação dos movimentos do corpo, pois as ordens enviadas pelo cérebro aos músculos foram afetadas em virtude da lesão sofrida.

As práticas lúdicas realizadas pelo estudante cadeirante A.P. Diagnosticado com Encefalopatia Hipóxico – Isquêmico associada a Hidrocefalia, Paralisia Cerebral Quadriplágica Espástica e Epilepsia. 1º Atividade proposta: lúdico “Massinha de Modelar”, a metodologia do lúdico envolvem movimentos de mãos e dedos, amassar a massinha com as mãos. Seu objetivo é desenvolver a concentração e coordenação motora, novas texturas, sensações e movimentos. 2º Atividade proposta: jogo lúdico “Painéis Psicomotores”, método utilizado, através da estimulação espacial, com suas mãos, conduzi-las até o final das diferentes linhas de movimento com traçados de curvilíneos e linear. Seu objetivo é promover as habilidades da coordenação motora, lateralidade psicomotora, percepção “visual” e força, concentração, organização espacial e percepções.

6. RESULTADOS

O lúdico pode ajudar como uma ferramenta no funcionamento cognitivo da mente, que tem função proporcionar prazer e diversão e ao mesmo tempo ensinar um conteúdo de maneira descontraída, aliviando tensões apresentadas em atividades tradicionais encontradas por muitas vezes no ensino regular. Os jogos lúdicos se constituem como um dos recursos didáticos que podem contribuir para auxiliar o processo de construção do conhecimento, criando oportunidades onde o desafio e a

curiosidade são favorecidos. Por ser um jogo que estimula a curiosidade, a criatividade, o raciocínio e por possibilitar exercitar e ampliar o vocabulário de forma desafiadora, estimular áreas sensoriais presentes no físico e psicológico.

No que se pode dizer das atividades práticas lúdicas realizadas pelos estudantes considerados Autistas:

- Observou-se que o estudante G.E., quando visualiza as atividades proposta fica ansioso e insegurança, mas ao iniciá-la a tensão corporal desaparece. As atividades lúdicas construir e montar possibilitou-se o desenvolvimento do raciocínio lógico ao fazer estratégias e solucionar problemas. No momento em que o estudante construiu a torre e montou os blocos de encaixe sua autoestima aumentou, seu semblante mostra alegria e satisfação manteve-se atento e concentrado em todos os movimentos realizados.

- Observou-se que o estudante A.M., apesar de não verbalizar, mas ecolalia, as atividades lúdicas o agradam, no momento que visualiza tenta manuseá-las como se soubesse o que teria que fazer. O estudante não costuma ficar atento ou concentrado nas atividades concretas, no entanto as de maneira lúdicas atraem sua curiosidade. O paramento de sílabas, propôs a identificação das palavras, assim que as junções formaram as palavras, a professora oralizou todas as palavras encontradas no lúdico, na qual o estudante depois de um certo tempo pronunciou elas várias vezes. Já o lúdico Torre Serial, montar possibilitou-se ao estudante o desenvolvimento do raciocínio lógico, coordenação motora, distinguir circunferências de tamanho distintos, cores (falou as cores) e orientação espacial. O estudante presente conseguiu realizar as atividades lúdicas com atenção e concentração, o mais importante “sem crise”.

- Observou-se que o estudante D.E., é tranquilo e curioso, sempre faz perguntas sobre as atividades propostas, no momento que visualiza as atividades lúdica, consegue atribuir as ações desejadas, mas em determinados momentos o estudante teme em não conseguir em concluir a atividade lúdica e “entra em crise”, neste caso, dá-se uma pausa na atividade e direcionar ao estudante a ajuda necessária a se estabelecer físico e mental, e caso ele queira retornar as atividades, no caso aconteceu. O resultado foi positivo, colocou as quantidades de pinos em cada número (contando) e montou a sequência numérica contando novamente de 0 a 9.

Em relação ao Alinhavos Números, o estudante demonstrou ansiedade novamente, mas conseguiu controlar e elaborar os movimentos de pinça nos dedos, segurou firmemente o cadarço e passou por todos os furos formando o numeral. Apesar nos momentos de ansiedade, o estudante manteve-se concentrado na desenvoltura da coordenação motora, aprendeu os números naturais e quantidades. Ao final de cada conclusão lúdica o estudante alegrava-se e festejava-se junto com a professora e mãe.

- Observou-se que o estudante R.M., apesar de ser inquieto e não conseguir ter foco ou concentração, seu interesse por alguma atividade, a não ser que o agrado seja mínimas, mesmo que essas atividades sejam lúdicas. As atividades lúdicas pintar com tinta e colagem em alguns momentos são aceitas pelo estudante, assim as atividades de maneira lúdica auxiliam na sua atenção e concentração além da criatividade e coordenação motora. No que se refere na montagem, sua curiosidade em “ver” como ficaria o objeto a ser finalizado é algo que desperta seu interesse, o manuseio das peças simples produzidas por papel e material reciclado, possivelmente algo que ele já conhece possibilitou-se o desenvolvimento esperado. O estudante de forma cognitiva usou o raciocínio lógico, estratégias para solucionar problemas no caso a montagem das figuras de duas (2) modalidades.

No que se pode dizer das atividades práticas lúdicas realizadas pelo estudante considerado com Paralisia Cerebral:

- Observou-se que o estudante A.P., embora ter seus membros superior, inferior, visão e oralidade comprometidos, com estímulos pode-se minimizar um pouco a situação, por este motivo, as atividades lúdicas são essenciais para a coordenação motora. As atividades lúdicas massinha de modelar e painéis psicomotores auxiliam no desenvolvimento psicomotora, essas ludicidades estão sendo na “identificação de mundo”, no qual o estudante conseguiu tocar e pegar até com um pouco de dificuldades mais com força o material lúdico, onde ele possa fazer uma leitura não visual, mas registra cognitivamente através das mãos. Nas atividades propostas o estudante apesar em demonstrar força nos membros superiores, cansa rápido nos movimentos da coordenação motora, neste caso espera-se que o estudante descanse um pouco e tente-se novamente para concluir a atividade, por muitas vezes o estudante não

concretiza e enrijece os membros superiores, fazendo assim entender que seu limite chegou.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das atividades lúdicas é conclusivo que a participação e desempenho do estudante é de extrema importância e satisfatória na sala do AEE e Recursos Multifuncionais. Possa-se dizer que é reconhecível o avanço das habilidades dos estudantes de forma construtiva e significativa, quando a metodologia é na sua maioria trabalhado de maneira lúdica, É importante e interessante estimular a curiosidade, a criatividade, o raciocínio para que novas descobertas possam surgir. Não podemos deixar de incluir o apoio da família que é essencial no atendimento e comovente quando os pais percebem a evolução de seus filhos. É importante também que haja sincronia entre a sala do AEE e sala regular para que o máximo possa ser oferecido aos estudantes em termos de conhecimento e formação integral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, 1988. Disponível em: www.planalto.gov.br

_____. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação – Conselho Nacional de Educação. Brasília, DF. 2018.

_____. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Resolução CNE/CEB nº 2/2001. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial – MEC/SEESP, Brasília, 2001.

_____. **Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial**. Ministério da Educação. Resolução Nº 4: Brasília, 2009.

BRASIL. **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência**. Brasília: CORDE, 2007.

CAMPOS, L.M.L; BORTOLOTO, T.M.; FELÍCIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**, 2002 Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>.

BRASIL, **DECLARAÇÃO DE SALAMANCA Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais**. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>.

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS: **UNIC/Rio/005**, janeiro 2009. (DPI/876). Disponível em: <<https://www.sigas.pe.gov.br/files/04092019102510-declaracao.universla.dos.direitos.hmanos.pdf>>

Educação infantil: saberes e práticas da inclusão: dificuldades de comunicação e sinalização: deficiência física. [4. ed.] / elaboração prof^a Ana Maria de Godói – **Associação de Assistência à Criança Deficiente – AACD...** [et al.]. – Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006. 98 p.: il.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRANDO, R.C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo**, 2001. Disponível em: <http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc>.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996, 183p.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MINAYO, M. C. S. **Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social**. In: MINAYO, MARIA. C. S (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001. p.09-29.

SANTOS, A. P.; MICHEL, R. C. Vamos jogar uma SueQuímica? **Química Nova na Escola**, v. 31, n. 3, p. 179-183, 2009.

Disponível em: <http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc>.

SANTOS, Jose Ivanildo F. dos. **Educação Especial: Inclusão escolar da criança autista**. São Paulo, All Print, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

ZANON, D. A. V; GUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R. C. de. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciências & Cognição**, Vol. 13 (1): p. 72-81, 2008. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>.