INSTITUTO PEDAGÓGICO DE MINAS GERAIS
FACULDADE ISET/IPEMIG
POS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

RONIERIS BERNADINO DOS REIS SILVA

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO
COMO UMA INOVAÇÃO NO PROCESSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM**

BELO HORIZONTE - MG

2018

RONIERIS BERNADINO DOS REIS SILVA

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO
COMO UMA INOVAÇÃO NO PROCESSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade Nova Ateneu/IPEMIG, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de especialista em Educação Especial e Inclusiva.

Orientador (a): Prof.(a)

BELO HORIZONTE - MG

RONIERIS BERNADINO DOS REIS SILVA

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO
COMO UMA INOVAÇÃO NO PROCESSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade Nova Ateneu/IPEMIG, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de especialista em Educação Especial e Inclusiva.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.(a)
Orientador (a)

Prof.(a)
Examinador (a)

Coordenador (a) do Curso

RESUMO

Os jogos pedagógicos são de fundamental importância para o desenvolvimento educacional. Diante disso, essa pesquisa tem como finalidade mostrar que através da aplicação de jogos os estudantes de todas as modalidades de ensino poderão adquirir um aprendizado diferenciado, onde o professor terá a missão de apresentá-los e executá-los com criatividade. A aplicabilidade dos jogos auxilia na evolução dos educandos quanto a observar, utilizar, e analisar as várias capacidades próprias do ser humano. Por meio dos jogos os alunos passam a compreender e a utilizar regras que serão empregadas no processo de ensino-aprendizagem. Hoje muitos educadores relatam que o maior problema dos alunos está na base, uma vez que eles não conseguem aprender com êxito os conteúdos básicos do ensino regular. Porém, esta pesquisa obteve ótimos resultados visto que os jogos vieram de encontro com essa realidade transformando-a em algo positivo, tanto para o docente quanto para o discente. Por meio do concreto, a criança adquire noções de proporções, como grande, pequeno, maior, menor, alto, baixo, comprido, curto, etc. Constatou-se, que os jogos aparecem como mais uma possibilidade metodológica no processo de ensino, e a construção de jogos, um bom recurso para o trabalho de compreensão matemática e para fortalecer o convívio entre alunos tidos como normais e alunos tidos como especiais. Desta forma, ficou evidente que o uso de jogos vem apresentando excelentes resultados, visto que durante as aulas os alunos se sentirão motivados a realizarem algumas tarefas que antes não eram executadas pela maioria dos educandos juntamente com alunos da educação inclusiva.

Palavras-chave: Jogos. Educação especial e inclusiva. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

Educational games are of fundamental importance for educational development. Therefore, this research aims to show that through the application of games that students of all modalities of teaching can acquire a differentiated learning, where the teacher will have the mission to present them and execute them with creativity. The applicability of the games assists in the evolution of learners to observe, use, and analyze the various capacities of the human being. Through the games the students come to understand and use rules that will be used in the teaching-learning process. Today many educators report that the biggest problem for students lies in the fact that they can not successfully learn the basic contents of regular education. However, this research obtained great results, since the games came against this reality, transforming it into something positive for both the teacher and the student. Through concrete, the child acquires notions of proportions, such as large, small, large, small, tall, short, long, short, etc. It was observed that games appear as another methodological possibility in the teaching process, and the construction of games, a good resource for the work of mathematical understanding and to strengthen the conviviality between students considered normal and students considered as special. In this way, it was evident that the use of games has been showing excellent results, since during the lessons students will be motivated to perform some tasks that were not previously performed by most of the students together with students of inclusive education.

Keywords: Games. Special and inclusive education. Teaching-learning.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surgiu da necessidade de demonstrar a importância da aplicação de jogos pedagógicos no ensino fundamental incluindo alunos da educação especial, e por ser nesta faixa etária que os alunos, por sua natureza se mostram mais receptivos àquilo que pode ser concreto e visual. Com a modernidade novas maneiras de ensinar estão sendo adotadas. Com isso o lúdico está cada vez mais presente na sala de aula, assim o estudante tende a absorver os conteúdos de forma mais eficaz, sem a rotina unicamente do quadro e pincel, que por muitas vezes chega a fazer com que os alunos tenham desânimos e menos interação.

Sabe-se que uma aula bem mais dinâmica e bem mais elaborada requer também mais trabalho por parte dos professores, por outro lado, o retorno poderá ser bem mais significativo, de qualidade e gratificante quando os docentes se dispõem a elaborar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras. Pois é notório que a cada ano os alunos que adentram na escola, são cada vez mais dinâmicos e cheios de informações, vindas de diferentes realidades, onde surge por parte do professor a necessidade e a ânsia de fazê-los progredir com estes conhecimentos, aprimorando-os para que encontrem sua eficácia no dia a dia desses aprendizes, diminuindo o preconceito diante de alunos especiais.

Nesta pesquisa os objetivos expostos pretendem mostrar a importância da aplicabilidade dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem, como um instrumento motivador de imenso potencial de integração sociabilidade entre educandos tido como regulares e educandos tidos como especiais, bem como todos os cuidados que se deve ter ao levar jogos para a sala de aula, objetivando o que realmente se pretende alcançar com determinados jogos e a necessidade da exposição de regras práticas e esclarecedoras em cada jogo aplicado.

Diante do que vem sendo abordado, entende-se que a utilização de variados recursos didáticos tendem a serem ferramentas de grande importância para facilitar a aprendizagem e a interação dos estudantes, assim como superar lacunas deixadas pelo ensino tradicional, que apesar dos benefícios, não são todos os educadores que estão preparados para aplicá-los de forma coerente e satisfatória, passando os mesmos, a depender quase que exclusivamente do livro didático e do quadro branco, dificultando, portanto, a aprendizagem e a sociabilidade dos educandos.

Tem-se como justificativa para este trabalho o elevado número de alunos que estão de recuperação devido as indiferenças em sala e também o fato dos mesmos não terem um acompanhamento direcionado que possibilitem amenizar as inúmeras dificuldades relacionadas aos estudos, o que tornam sua aprendizagem cada vez mais complicada, daí os jogos pedagógicos vem dá um auxílio no processo ensino-aprendizagem.

Evidenciou-se no decorrer deste trabalho uma metodologia voltada a fazer com que os alunos compreendessem a importância dos jogos, assim o desenvolver desta pesquisa, teve inicialmente o conhecimento prévio dos alunos, onde foram trabalhados questionamentos, visualizações de alguns jogos que seriam usados em sala, mostrando-se cada peça, e a função de cada uma delas dentro dos jogos utilizados, onde aos poucos esses métodos foram se relacionando com aspectos diários dos estudantes. Deste modo, será aplicado questionário com perguntas diretamente relacionada com o tema do referido estudo, para que se entenda como ocorrem esses problemas que vem dificultando à vida dos estudantes da escola de ensino fundamental Mundo Mágico.

Assim no decorrer desta pesquisa procura-se desvendar um pouco mais o mistério que envolve o ensino-aprendizagem, mediante a utilização do lúdico no âmbito do ensino regular e especial, fazendo-se repensar algumas práticas de sala de aula e em como deixá-las mais brandas, mas não menos eficaz, almejando melhorar sua funcionalidade no cotidiano escolar e social dos estudantes.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Nos dias de hoje, diante do constante processo evolutivo é imprescindível que as instituições escolares estejam recessivas aos novos desafios, ou seja, a permanente inovação tecnológica incita à existência de vários recursos e estratégias de aprendizagens diversificadas a serem priorizados no ensino.

Diante dessas abordagens referentes ao processo e as mudanças no ensino, o papel do professor torna-se essencial, pois, através de uma filosofia de trabalho atualizada e compreensiva de que os métodos tradicionais já não são mais tão apropriados para gerar no educando interesse pela aprendizagem tornando-se necessário buscar novas metodologias interativas.

Logo, como uma das formas de melhorar a interação e o ensino no ambiente escolar, tem-se como uma das soluções o uso de jogos pedagógicos, como relata Fracassi (2014, p. 1) “Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo.” Assim, os jogos passaram a ter uma importância mutua nas salas de aulas, assim como no atendimento educacional especializado, pois veio para melhorar o elo entre o docente/discente e discente/discente, tendo em vista que pode se trabalhar com essa metodologia desde as séries iniciais do ensino fundamental, onde é de fato construído o alicerce do aluno, dando maior ênfase aos conteúdos mais complexos, nos quais os alunos tenham dificuldades durante o período da educação infantil e fundamental I, devido esses serem chamados de anos primordiais da educação.

Neste desenrolar acerca do uso de jogos Ribeiro relata,

O jogo apresenta-se em uma atividade dinâmica que vem satisfazer uma necessidade da criança dentre outras, de “movimento”, ação. (...) O jogo propicia um ambiente favorável ao interesse da criança não apenas pelos objetos que os constituem, mas também pelos desafios das regras impostas por uma situação imaginária que, por sua vez, pode ser considerada como um meio ao desenvolvimento do pensamento abstrato (RIBEIRO, 2009, p. 18).

Como o autor afirma a utilização destes métodos são benéficos para o bom desempenho dos estudantes de tal forma que fará com que os resultados buscados pela equipe escolar ou pedagógica serão visivelmente alcançados. Pois no que diz respeito às metodologias relacionadas a brincadeiras, elas vêm agregar suma importância ao ensino, uma vez que, o uso de material lúdico, atividades dinâmicas entre outras estratégias, permitem ao aluno, ir além de suas limitações físicas ou psicológicas, facilitando o seu aprendizado e desempenho nas atividades realizadas.

Ao se falar de métodos de ensino diversificado para alunos que apresentam nível de aprendizagem indesejável, Lopes (2013, p. 9) afirma que “Numa sociedade digital em rápida mudança, é urgente que se alterem métodos, se criem momentos pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados à realidade educativa.” Assim torna-se visível à importância e relevância que essas atividades trazem para dentro da sala de aula, e nesse contexto, vale ressaltar o quanto os professores são importantes para a realização das mesmas, por isso é importante que estes professores estejam realmente preparados e qualificados para tratar das adversidades que lhes forem impostas mediante a sua maneira de ensinar.

Notoriamente, a docência vem a cada dia ganhando autonomia diante de métodos tradicionais. O aluno que por muitas vezes tornou-se um ser receptor de informações e que

não encontrava estímulo para participar diretamente de aulas interessantes, está encontrando através de jogos, várias formas de expressar seus pensamentos diante de determinadas disciplinas, podendo assim debater conteúdos com seu professor de forma clara e coesa, visto que os jogos deixam as aulas mais dinâmicas para os alunos que anteriormente não conseguiam interagir com colegas com alguma deficiência.

Desta forma, e fazendo referencia do professor com a aplicabilidade dos jogos, de maneira a abordar que ambos se relacionam positivamente no melhoramento do ensino, Neuza Fialho continua relatando que,

[...] os jogos podem colaborar no processo de ensino e aprendizagem, de forma diferenciada, dinâmica e atrativa. Por meio de atividades lúdicas o professor pode colaborar com a elaboração de conceitos; reforçar conteúdos; promover a sociabilidade entre os alunos; trabalhar a criatividade, o espírito de competição e a cooperação. (FIALHO, 2007, p. 12298).

Assim, como aborda o autor e fazendo referência ao professor, o aprendizado escolar dos sonhos da maioria dos educadores se tornará realidade no momento que houver dentre outros fatores salas apropriadas para se realizar aulas diferentes, materiais adequados, docentes preparados, motivados e atualizados quanto a educação especial e inclusiva que levem para as salas de aulas materiais novos, atrativos e principalmente que trabalhem através da realidade de seus educandos. O jogo e a brincadeira são processos que auxiliam a evolução da criança especiais, utilizam a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras capacidades próprias do ser humano.

Todavia, Tem-se que o jogo quando aplicado de forma correta extrai do aluno um conhecimento satisfatório, onde ele passa a compreender de forma positiva e bem mais interessante, passa a estimulá-lo despertando um conhecimento que por muitas vezes estava escondido dentro do próprio aluno que na maioria das vezes era incapaz de desenvolver as tarefas proposta pelo professor e de interagir com a turma.

Então é preciso ressaltar que o uso do jogo nas aulas tem como um dos principais objetivos estreitar o laço entre aluno/aluno, podendo o professor utilizar vários jogos de acordo com as series que está trabalhando, pois é evidente que os jogos têm o papel de fazer interagir toda uma sala de aula.

Logo, em relação ao processo satisfatório do uso do lúdico em sala de aula, Alessandra Amorim comenta que,

É importante a escolha de um jogo e dos meios adequados para oferecê-lo à criança, particularmente quando visamos retirar dele o maior proveito educativo. Advém disso a necessidade de transferir à escola as mesmas motivações que a criança encontra para jogar fora desse espaço. (PIMENTEL, 2004, p. 57)

Então, em se tratando da escolha adequada acerca dos jogos citadas pela autora, vale ressaltar que separar e organizar o material na sala, escrever os passos a ser seguido, levar em consideração o número de alunos com o material disponível, organização das carteiras, enfim, fazer um planejamento e organização prévia para que, ao entrar em sala, os alunos já sejam orientados das restrições e desenvolvimento das etapas, para que tudo seja rigorosamente seguido a fim de tornar a atividade lúdica prazerosa e com fins educacionais que inclua alunos normais e alunos especiais.

Outro ponto relevante é permitir que os estudantes realizem repetições das brincadeiras, opinem na melhoria do jogo, questionem as regras e é neste momento que deve-se ter o cuidado com o conflitos entre os alunos, buscar sempre oportunizar os interesses e necessidades individuais. Outro ponto também bastante importante é quando solicitado pelo professor à construção de um jogo ou modelo que se constitua em um momento de enaltecimento e valorização do trabalho realizado pelo aluno ao confeccionar o que foi pedido.

Contudo, o professor deve estar adaptando a sua metodologia de ensino da de acordo com os objetivos a serem alcançados em cada aula, e a partir das dificuldades encontradas por seus alunos na assimilação dos conteúdos, pois esta tem um importante papel na qualidade do aprendizado dos alunos.

[...] os jogos podem favorecer o desenvolvimento da autoestima do aluno por meio da sua busca em solucionar o problema do jogo. Quanto mais interessado o aluno estiver, maior será a interação dele com os demais alunos e isso o estimulará a repetir as etapas do jogo. Isso influenciará significativamente no aprendizado; daí a importância deste método tornar-se desafiador ao aluno, com questões que o leve a usar seu raciocínio lógico aliado ao que aprendeu. (AMORIM, 2013, p. 23).

No que vem abordando a autora, para um melhor direcionamento da prática é imprescindível o professor estar preparado com o conteúdo em mente, ou seja, não deixar a aula apenas a mercê do recurso lúdico, facilitar que os alunos façam uma ligação do que está na teoria, com a prática da atividade e com a participação de todos.

Preciso ainda destacar que, a metodologia com a qual o professor aborda determinado conteúdo pode influenciar diretamente no desempenho da aprendizagem individual de cada aluno, pois em cada aula, o professor deve analisar os procedimentos e técnicas mais adequados para transmitir tal conhecimento, bem como as ferramentas didáticas a serem utilizadas. Dessa forma, o docente estará contribuindo para que o aluno normal e especial mobilize seus esquemas operatórios de pensamentos e participe ativamente das experiências de aprendizagem, desenvolvendo as habilidades necessárias para solucionar as situações problemas.

Contudo, pode-se considerar que, em sala de aula, os recursos didáticos em particular a aplicação de jogos pedagógicos são uma importante ferramenta para o professor explorar os conteúdos juntamente com seus alunos, pois este, por sua natureza, é bastante atrativo e podem ajudar o professor a despertar em seus educandos um olhar positivo quanto aos alunos tidos como especiais, desenvolvendo a construção e a compreensão de conceitos, procedimentos, habilidades dentro da referida disciplina e interação de toda a sala.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho será realizado através de uma pesquisa de campo do tipo qualitativa, definida como aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar ou descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

A mesma é qualitativa por buscar o ambiente escolar como sua fonte direta de dados, na qual os investigadores se preocupam essencialmente com o significado que as pessoas dão aos acontecimentos. Neste sentido, busca-se avaliar o nível de conhecimento e interação dos alunos do 5º Ano do ensino fundamental I da E.E.I.F. Mundo Mágico, referente à abordagem de jogos a fim de conscientizá-los quanto a sua importância, sua aplicabilidade no cenário atual principalmente para o atendimento educacional especializado.

A instituição escolhida para a pesquisa foi à escola Mundo Mágico, pertencente à rede privada de ensino e situada na Zona Urbana do Município de Juazeiro do Norte– CE, localizada mais precisamente no Bairro Tiradentes, na qual funciona o Ensino Fundamental I nos dois turnos.

A estrutura física da escola Mundo Mágico segue um padrão implantado em muitas das escolas privadas presentes no Município e conta com uma estrutura em constantes transformações. É vista pelos alunos e por aqueles que a visitam como uma escola boa, possuindo ventiladores em todas as salas de aula, ar-condicionado na área administrativa e no laboratório de informática.

Neste ambiente escolar, se faz necessário observar se os professores estão utilizando mídias tecnológicas como ferramentas didáticas para favorecer o ensino das varias disciplinas estudadas, assim como jogos, e como estes recursos estão auxiliando o professor na exploração dos conteúdos em sala de aula.

Em primeiro momento fez-se uma reflexão em sala com os 22 alunos do 5º ano, onde havia alunos especiais, mas que por algum motivo não possuíam laudos. A reflexão tratou sobre a importância do uso de métodos inovadores enfatizando a aplicação de jogos pedagógicos. Outro ponto levado em consideração antes mesmo da abordagem do conteúdo, foi à motivação pessoal. Um dos fatores que influi negativamente na aprendizagem do aluno é não acreditar que podem ter condições de progredir e obter sucesso na vida. Então, foi colocado para os alunos que a vinte, ou trinta anos atrás quando seus pais concluíram o ensino médio, a classe menos favorecida praticamente não tinha condições de fazer uma faculdade, diferente do momento atual, que todos podem ter acesso a faculdades de alto nível, gratuitamente.

Desta maneira, em uma avaliação diagnóstica aplicada em sala de aula englobando questões básicas do cotidiano objetivando averiguar o nível do conhecimento dos alunos e buscando assim uma alternativa para a superação das dificuldades dos alunos nas disciplinas, onde também ficou evidente que os alunos em grande parte pretendem e sonham em alcançar progresso profissional, em sua maioria almejam cursar o ensino superior e serem grandes profissionais das diversas profissões que querem seguir.

Apesar de virem de famílias de classe não muito favorecidas, onde nem todos os pais concluíram seus estudos, é notável o desejo deles em mudar essa realidade, assim como, também é perceptível à falta de orientação que eles e seus familiares têm quanto à importância da utilização do lúdico para uma melhor formação cidadã diante indiferenças existentes.

Ao introduzir o uso dos jogos nas aulas de, fez-se um breve levantamento do que os alunos já sabiam do conteúdo explorado, e percebeu-se que alguns alunos apresentavam bastantes dificuldades em assimilar o conteúdo e interagir com os colegas, logo após a

primeira aula com o auxílio do jogo, fez-se novamente outro levantamento, onde já se percebeu um pequeno avanço naqueles alunos que anteriormente foram diagnosticados com dificuldades especiais. Foi assim até o último dia de aula com eles, a cada novo encontro percebeu-se o avanço e o desenvolvimento pessoal de cada aluno, sendo muito gratificante partilhar dessas experiências com estes estudantes.

Durante o período que teve início no dia 19 de novembro de 2018 e foi concluído no dia 07 de dezembro do mesmo ano, ficou evidente que aqueles alunos com maiores necessidades de acompanhamento na aprendizagem não dispõem de tal ação por parte de seus pais e/ou responsáveis, visto que os mesmos afirmam que em casa não reservam nenhum momento para estudar ou brincar. A exposição dos jogos foi de maneira socializada para os alunos, onde a cada jogo aplicado foi feita sua introdução para o melhor entendimento de como realiza-lo, ficando também evidente que a preparação do professor é fundamental para o sucesso da implantação de jogos educativos nas escolas.

Como instrumentos de coleta de dados serão aplicados questionários semiestruturados contendo 05 questões cada, onde o público alvo (professores) irá responder, o mesmo será desenvolvido para responder de forma mais direta possível os objetivos relacionados ao trabalho. Será utilizado como método de análise o dialético, já que ele visa à interpretação dinâmica e totalizante da realidade.

A aplicação dos jogos foi de forma coletiva para os alunos, sendo que uma equipe utilizou-se de uma pesquisa externa a escola e outras a ajuda dos professores. Para os outros sujeitos de pesquisa o preenchimento do questionário foi feito de forma individual.

Pode-se concluir que a diversidade de materiais para uma boa aula pode e deve ser utilizada por todos os professores como forma de interdisciplinaridade, ou seja, os jogos e o material lúdico, bem como as aulas práticas e de campo são importantes em todas as disciplinas e favorecem o aprendizado e a interação do aluno enquanto agente de transformação.

4. ANALISE DE DADOS

Nas abordagens feitas no questionário com os 22 alunos do 5º ano da escola Mundo Mágico, se fez um levantamento em percentuais sobre quais metodologias gostavam

que os professores usassem em sala e observou-se que de 0 a 100%, tem-se que 65% gostam quando usam as tecnologias disponíveis como notebook e laboratório de informática; 5% gostam quando utilizam os métodos tradicionais como quadro, pincel e livros; 30 % gostam quando utilizam os materiais disponíveis na escola como jogos pedagógicos.

Em uma análise diária e contínua ficou evidente que a falta de entendimento é fator crucial para deixar alunos distraídos durante as explicações, mas embora ainda perceba-se alguma dispersão durante o desenrolar da aula, os mesmos aos poucos foram conseguindo realizar as atividades propostas.

Segundo os professores entrevistados, a utilização dos jogos na escola como estratégia de ação no sentido de favorecer a facilidade de assimilação dos conhecimentos e da interação entre alunos não especiais e normais é algo novo, assim como é bastante conhecido o seu potencial para o ensino e a aprendizagem em muitas áreas do conhecimento.

Quanto as suas novas metodologias, 60% considera o jogo como uma metodologia satisfatória. 12% acreditam que a resolução de problema de acordo com a realidade de cada aluno é a solução para acabar com desinteresse dos alunos. 28% dos professores entrevistados apontam o uso da tecnologia em sala de aula como a solução do desinteresse dos alunos, como se mostra no gráfico abaixo:

Gráfico 1: Metodologias que contribuem para que o aluno queira aprender.

Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

Nestes moldes, os professores da escola utilizam alguns dos recursos que a escola dispõe no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Como a internet, a biblioteca que é composta por livros didáticos e paradidáticos, mas, não fazem uso dos vários tipos de jogos existentes na instituição. Logo, diante da análise feita este é um ponto negativo, pois levando em consideração o que foram abordando no referencial, muitos autores associam que o uso do lúdico faz com que os alunos entendam mais claramente algumas questões tidas como complexas e que fortaleçam seus laços de sociabilidade e entendimento diante da educação especial e inclusiva.

5. RESULTADOS

Constatou-se que na presente instituição escolar, os professores acreditam que o uso de materiais pedagógicos é de fundamental importância para o aprendizado dos alunos, sendo que com o uso dessas ferramentas, o professor consegue alcançar os objetivos determinados em cada aula de forma satisfatória.

No entanto, com relação aos resultados, um dos pontos negativos encontrados é a falta de formação por parte de alguns professores, que muitas vezes acabam influenciando no mau gerenciamento das aulas tornando-as desestimulantes e longe da realidade do aluno, ou seja, muitas vezes a escola dispõe de recursos tecnológicos de apoio ao professor, mas este não utiliza por não saber inseri-los na sua metodologia ou não saber manuseá-lo corretamente.

No questionário aplicado aos professores do 5º ano constaram perguntas sobre a formação acadêmica de cada um deles, a fim de verificar o nível de formação docente de cada um como se pode observar abaixo:

Quadro 1 – Formação acadêmica dos professores

	Formação Acadêmica	Tempo de ensino	Especialização	Outro curso de Pós-Graduação
P1	Pedagogia	3 anos	Não	Não
P2	Filosofia	5 anos	Não	Não

Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

Ficou evidente que os professores que não buscam uma especialização possa ser que se tenha uma educação desqualificada, pois nos dias atuais se faz necessário que os mesmos busquem novos conhecimentos para que assim se tenha uma educação de qualidade. Visto que os professores devem sempre está em constantes formações e aptos a acompanhar os educandos no decorrer das aulas, principalmente no âmbito da educação especial e inclusiva, para que todos possam aprender em mesmo nível sem deixar a desejar, visto que a escola deve proporcionar aos educandos, segurança, aprendizado e conforto de forma igualitária.

Todavia a partir da pesquisa pôde-se constatar que embora os professores nem sempre estejam qualificados eles sabem da importância do uso dos jogos pedagógicos, como era o objetivo inicial perceber que o uso desses métodos é responsável sim pela diferença no processo de ensino e aprendizagem.

Ainda com relação aos resultados encontrados e levando em consideração o conhecimento e ensino adquirido pelos alunos no tocante a algumas disciplinas tidas como críticas, onde se buscou obter as percepções dos estudantes, em relação aos aspectos que dizem respeito ao desenvolvimento cognitivo, como interpretação, raciocínio lógico, dedução, dentre outros, nos mais diversos contextos, em relação ao ensino e aprendizado da referida escola. Logo, o gráfico1 mostra os resultados obtidos nesse questionário aplicado.

Gráfico 2: Distribuição do conhecimento básicos dos alunos nas disciplinas.

Fonte: Dados da pesquisa, 2018.

Verificou-se também que nesta instituição escolar, os professores acreditam que o uso de jogos pedagógicos é de fundamental importância para a interação em sala e para o aprendizado dos alunos, sendo que com o uso desses materiais, o professor consegue alcançar os objetivos determinados em cada aula de forma satisfatória.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo teve por finalidade decorrer sobre a inserção de jogos pedagógicos no ambiente escolar, no tocante aos desafios e dificuldades encontradas pelos professores das varias disciplinas no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem entre alunos regulares e alunos tidos como especiais. Assim durante este trabalho, pôde-se compreender que os alunos atuais, além da falta de interesse em aprender, ainda são sensibilizados diante de didáticas que trazem as atividades diárias realizadas por eles para dentro da sala de aula de forma lúdica, pois mais do que ensinar, isso faz com que os alunos tenham segurança nas suas atitudes, sendo essa a verdadeira colaboração do educador na formação dos jovens para a vida.

De maneira clara pode-se concluir que a diversidade de materiais pedagógicos para uma boa aula pode e deve ser utilizada por todos os professores como forma de interação aprendizagem, ou seja, os jogos e o material lúdico, bem como as aulas práticas são importantes em todas as disciplinas e favorecem o aprendizado no aluno enquanto agente de transformação da sociedade.

A partir do referencial teórico e do próprio campo de pesquisa, fica evidente que no momento histórico atual, a educação no Brasil não é capaz de atender todos os tipos de diversificações de alunos com inúmeras dificuldades de aprendizagem, como é o caso da educação especial. Neste contexto, percebe-se que o professor é um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento do aluno, pois este tem a importante missão de transmitir os conhecimentos produzidos pela humanidade, de forma que o aluno seja capaz de compreender e pôr em prática o conteúdo em estudo de acordo com a sua realidade.

Nesse sentido, o conceito do jogo no contexto pedagógico dos professores estudados deve ir além do apenas jogar; ele deve ganhar destaque para apoiar os alunos em suas dificuldades, fazendo com que os conteúdos estudados saiam da sua abstração e tenham um significado concreto na visão dos alunos.

Nesta perspectiva, pode-se dizer firmemente que foram alcançados os objetivos esperados para o trabalho e que o ensino-aprendizagem, é sim, valorizado e pode ser expandido quando usadas diferentes metodologias. Sabe-se que o jogo é um excelente instrumento de trabalho, visto que a cada aula percebia-se que os alunos haviam compreendido o conteúdo, assim como houve melhor interação entre eles, ficando evidente que o objetivo tinha sido alcançado, havendo assim um avanço significativo no desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Todavia, o estudo dos jogos pedagógicos conduzido de forma atraente, condizente com a realidade dos alunos, englobando as várias situações do seu convívio, tende a ser mais proveitoso e enriquecedor para o conhecimento de todos que frequentam a escola. Dessa forma, os alunos se sentem motivados, a resolverem as várias situações problemas propostas em sala de aula, tornando o ensino-aprendizado eficaz e satisfatório em todas as modalidades de ensino.

7. REFERÊNCIAS

AMORIM, Alessandra dos Santos. **A influência do uso e jogos e modelos didáticos no ensino de biologia para alunos de ensino médio.** Beberibe: UECE, 2013.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino.** Curitiba: FACINTER, 2007.

FRACASSI, Jane. **JOGOS E BRINCADEIRAS: contribuição para o rendimento escolar.** Sinop: Escola Estadual Paulo Freire, 2014.

LOPES, Ana Luísa Pereira. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem.** Tese (Mestrado em Educação) – Universidade do Porto, O Porto, 2013.

PIMENTEL, Alessandra. **Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores.** São Paulo, 2004.

RIBEIRO, Flávia Dias. **Jogos e Modelagem na Educação Matemática.** Saraiva. São Paulo, 2009.