



A Utilização de Jogos Didáticos como Ferramenta de Inclusão Escolar: Um  
Olhar sobre as Práticas na Sala de Recursos

Autora: Andreza Barbosa Manhães

Mat.: 10/305.116-6

## **INTRODUÇÃO**

O objeto de estudo deste trabalho, visa compreender como os jogos didáticos no atendimento individualizado, na sala de recursos, para alunos público-alvo da educação especial, pode ser uma abordagem muito eficaz. Esses jogos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de cada aluno, tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz. Algumas formas de utilizar jogos didáticos para esse público-alvo são a identificação e a avaliação das necessidades, pois antes de escolher ou adaptar um jogo, é essencial avaliar as necessidades individuais dos alunos, entender suas dificuldades e pontos fortes ajudarão na seleção de jogos que podem ser mais benéficos.

As pessoas com deficiência podem enfrentar atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e precisam de estímulos específicos para avançar em suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais. Portanto, é fundamental utilizar materiais pedagógicos concretos e estratégias metodológicas apropriadas, a fim de que esses alunos possam acessar e se apropriar dos conhecimentos acumulados ao longo da história.

Para atender o público-alvo da Educação Especial, é importante compreender que os jogos podem precisar de adaptações para ser mais acessíveis. Isso pode incluir modificação de regras, como simplificar ou modificar as regras do jogo para atender às necessidades do aluno. O uso de materiais adaptados que consiste em criar materiais visuais, táteis ou audiovisuais que ajudem na compreensão e o ajuste de níveis de dificuldade, oferecendo diferentes níveis de desafio para corresponder ao nível de habilidade do aluno, também devem ser levados em consideração.

O estudo traz para reflexão a importância que estes jogos que estejam alinhados com os objetivos educacionais e curriculares pode ajudar a garantir que o tempo de jogo seja produtivo, como jogos de alfabetização, de leitura, para melhorar a fluência, compreensão e vocabulário, e também com a matemática, para praticar conceitos como adição, subtração ou geometria.

## **DESENVOLVIMENTO**

### **BRINCAR PARA APRENDER**

O “brincar para aprender” é uma abordagem educacional que utiliza a brincadeira como um meio eficaz para promover o aprendizado e o desenvolvimento em crianças. Essa abordagem é particularmente valiosa no contexto da educação especial, pois oferece um ambiente envolvente e adaptável que pode atender a diversas necessidades e estilos de aprendizagem.

Vygotsky (1994) considera o brincar como um elemento central no desenvolvimento infantil. Para ele, o crescimento psicológico das crianças não segue um caminho fixo de fases, mas é um processo contínuo que se estende por toda a vida. Em sua visão, as funções psicológicas superiores se desenvolvem ao longo do tempo e são formadas através das interações sociais. O autor enfatiza que as crianças aprendem principalmente por meio de suas interações com os outros. Em vez de resolver problemas isoladamente, elas absorvem e aplicam conhecimentos, como as regras dos jogos, através das experiências compartilhadas com outras pessoas. Assim, o aprendizado é profundamente social e colaborativo, refletindo a importância do ambiente social no processo educativo.

Há muitas vantagens de integrar essa abordagem no atendimento individualizado na sala de recursos para alunos com necessidades especiais, como estimular o engajamento, onde as crianças tendem a se envolver mais quando estão se divertindo.

A brincadeira pode aumentar a motivação e a participação dos alunos; desenvolver habilidades cognitivas, jogos e brincadeiras que podem ajudar no desenvolvimento de habilidades cognitivas como a resolução de problemas, a memória e o raciocínio lógico; apoiar o desenvolvimento social e emocional com brincadeiras colaborativas e jogos que podem promover habilidades sociais, como empatia, comunicação e trabalho em equipe; e a aprendizagem ativa, pois através da brincadeira, ela é mais prática e concreta, ajudando os alunos a entender e reter conceitos de maneira mais eficaz.

Segundo BROUGÉRE (2006), o brincar não é implícito, necessita ser ensinado e conduzido. É necessário proporcionar ambientes que possibilitem o brincar e facilite o seu desenvolvimento. Existem formas de incorporar brincadeiras no atendimento individualizado, escolhendo as brincadeiras que estejam alinhadas com os interesses e preferências do aluno para aumentar o engajamento. Por exemplo, se um aluno gosta de

animais, utilizar jogos e atividades relacionadas a animais pode ser mais envolvente para ele.

A adaptação das atividades, modificando os jogos e brincadeiras para atender às necessidades individuais dos alunos; com ajuste de níveis de dificuldade e oferta de desafios apropriados ao nível de habilidade do aluno; uso de recursos visuais e táteis, para alunos com dificuldades de processamento auditivo ou visual, use materiais visuais, táteis ou audiovisuais; simplificação das regras, para garantir que o aluno possa participar de maneira efetiva.

De acordo com MOYLÉS (2009), para aprender a brincar é necessário ser criativo e ter ambientes que instiguem a curiosidade da criança. Mas é necessário que objetivos educacionais se integrem, certificando-se de que as brincadeiras estejam alinhadas com os objetivos educacionais do aluno, como para o desenvolvimento das habilidades de linguagem, jogos que envolvem contar histórias ou jogos de palavras. As habilidades matemáticas devem ser estimuladas através de jogos de contagem, operações básicas ou padrões.

Para MARTUCCI (2010), os jogos educativos despertam na criança a curiosidade e a vontade de aprender, podendo ser utilizados de diferentes formas, e em diversos ambientes, sendo uma ferramenta pedagógica eficaz.

Para a realização deste recurso de aprendizagem pode-se aproveitar materiais simples e acessíveis para criar jogos educativos, como cartões de memória feitos em casa, jogos de correspondência com objetos do cotidiano, etc; com uso de papelão, caixa de ovos, e material reciclável de produtos que usamos no cotidiano.

O desenvolvimento de Jogos Personalizados deve ser específico para o cada aluno, e que aborde as necessidades e interesses específicos deste aluno, como jogos de matemática baseados em seus temas favoritos ou jogos de leitura que incluam palavras e frases relevantes para o seu contexto. Alguns exemplos de Atividades são: Jogos de Tabuleiro Adaptados, Jogos como "Jogo da Vida" ou "Ludo" podem ser adaptados para praticar habilidades acadêmicas e sociais; Atividades de Role-Playing: Simular situações da vida cotidiana pode ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais e práticas; Jogos de Construção: Usar blocos ou kits de construção para desenvolver habilidades motoras finas e habilidades espaciais; Atividades Artísticas e Criativas: Pintura, desenho e modelagem podem ajudar a desenvolver a expressão criativa e

habilidades motoras; Jogos Digitais Educacionais: Aplicativos e softwares educacionais podem oferecer uma forma interativa de aprender conceitos específicos.

Outro ponto importante é a oferta de um ambiente acolhedor, seguro e positivo, que garanta que o ambiente de brincadeira seja confortável, onde os alunos se sintam seguros para experimentar e aprender, e incentivar a tentativa e o erro como parte do processo de aprendizagem.

Os jogos de tabuleiro de boliche (Imagem 1, 2, 3 e 4), por exemplo, podem trabalhar várias habilidades, como a coordenação motora, pode ajudar a melhorar a coordenação entre mãos e olhos, especialmente se o jogo envolve lançar peças ou usar movimentos semelhantes ao boliche real; planejamento e estratégia, pois exigem que os jogadores planejem suas ações com antecedência e desenvolvam estratégias para alcançar seus objetivos. Isso pode incluir decidir onde posicionar peças ou como realizar ações específicas para obter a melhor pontuação; matemática e cálculo, por envolver cálculos de pontos e estratégias para maximizar a pontuação.

Isso pode ajudar a melhorar habilidades matemáticas básicas e o raciocínio lógico; tomada de decisão, onde os jogadores precisam tomar decisões rápidas e ponderadas sobre suas jogadas, o que pode ajudar a desenvolver habilidades de tomada de decisão e resolução de problemas; trabalho em equipe, por que podem ser jogados em equipes, promovendo habilidades de colaboração, comunicação e trabalho em equipe, o pensamento crítico, pois permite analisar a situação do jogo, avaliar as melhores opções e antecipar as jogadas dos adversários envolve pensamento crítico e análise; e as habilidades sociais, pois jogar com outros pode promover habilidades sociais, como interagir com os outros, lidar com vitórias e derrotas e praticar boas maneiras em um ambiente de jogo. Essas habilidades são desenvolvidas e aprimoradas de maneiras diferentes, dependendo das regras e do formato do jogo e das competências que o aluno necessita desenvolver.

## **2.2 FOTOGRAFIAS**

Imagem 1 – Aluno público-alvo da educação especial da SME RJ manuseando um jogo de boliche.



Fonte: Foto do autor.

Imagem 2 – Aluno público-alvo da educação especial da SME RJ (TEA) manuseando um jogo de boliche



Fonte: Foto do autor.

Imagem 3 – Alunos público-alvo da educação especial da SME RJ (TEA) manuseando um jogo de boliche



Fonte:Foto do autor.

Imagem 4 – Alunos público-alvo da educação especial da SME RJ (TEA) manuseando um jogo de argolas



Fonte: Foto do autor.

## **A RELEVÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

A importância dos jogos no processo de ensino é amplamente reconhecida por educadores e pesquisadores devido aos benefícios significativos que eles oferecem na promoção da aprendizagem e do desenvolvimento integral dos alunos.

Os jogos são ferramentas essenciais e estimulantes no processo de aprendizagem das crianças, oferecendo desafios e oportunidades para resolver problemas. De acordo com Jean Piaget (1975), os jogos infantis podem ser categorizados em três tipos principais de estruturas, cada uma contribuindo de maneira única para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Aqui estão essas três categorias descritas por Piaget: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Os jogos de exercícios envolvem atividades repetitivas que ajudam as crianças a explorar e aperfeiçoar suas habilidades motoras e físicas. Esses jogos são fundamentais para o desenvolvimento das competências motoras básicas e do controle corporal. Atividades como correr, pular, jogar bola e outras formas de movimento físico. Esses jogos permitem que as crianças pratiquem e refinam suas habilidades motoras, coordenação e força.

Os jogos simbólicos, também conhecidos como jogos de faz de conta, permitem que as crianças usem a imaginação para criar e vivenciar cenários e papéis fictícios. Esses jogos são cruciais para o desenvolvimento da criatividade e da capacidade de representar e entender conceitos abstratos. **Exemplos:** Brincar de casinha, fingir ser um

super-herói ou criar histórias e personagens imaginários. Esses jogos ajudam as crianças a explorar diferentes perspectivas, a desenvolver a empatia e a praticar habilidades de comunicação.

Os jogos de regras envolvem a adoção de um conjunto específico de normas e procedimentos que os jogadores devem seguir. Esses jogos ajudam as crianças a compreender conceitos de ordem, cooperação e respeito às regras estabelecidas.

**Exemplos:** Jogos de tabuleiro, esportes com regras definidas e jogos de cartas. Ao participar desses jogos, as crianças aprendem a seguir regras, a negociar com os outros e a trabalhar em equipe para alcançar objetivos comuns.

Os jogos infantis, de acordo com Piaget, são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Cada tipo de jogo contribui de maneira distinta para diferentes aspectos do crescimento, ajudam a melhorar a coordenação e as habilidades motoras, estimulam a criatividade e a capacidade de imaginar e criar cenários fictícios, ensinam a importância da cooperação, da aplicação de normas e do pensamento estratégico.

Portanto, ao integrar esses tipos de jogos no ambiente educativo, os educadores podem promover um desenvolvimento mais completo e equilibrado, preparando as crianças para enfrentar desafios futuros e para interagir de maneira eficaz com os outros.

Os jogos tornam o processo de aprendizagem mais atraente e envolvente. Eles capturam a atenção dos alunos e os incentivam a participar ativamente. A natureza lúdica dos jogos faz com que os alunos vejam a aprendizagem como uma atividade divertida, o que pode aumentar a disposição para enfrentar desafios acadêmicos. Muitos jogos exigem que os jogadores façam decisões estratégicas e resolvam problemas, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico e habilidades de resolução de problemas.

Jogos frequentemente envolvem a repetição de informações e a prática de habilidades, o que pode melhorar a memória e a retenção do conhecimento. Estes proporcionam uma abordagem prática para o aprendizado, permitindo que os alunos experimentem e pratiquem habilidades de forma ativa e interativa. Ao resolver problemas e completar desafios dentro dos jogos, os alunos aplicam o conhecimento de maneira prática, facilitando a compreensão e a retenção. Os Jogos colaborativos incentivam a cooperação e o trabalho em equipe, ajudando os alunos a desenvolver habilidades sociais essenciais, como comunicação e colaboração, oferecem aos alunos a

oportunidade de tomar decisões e controlar seu próprio progresso, o que pode aumentar a motivação intrínseca e o engajamento com a aprendizagem.

Muitos jogos permitem que os alunos avancem em seu próprio ritmo, ajustando o nível de dificuldade conforme necessário, o que pode ajudar a atender às necessidades individuais de aprendizado. Eles podem ser adaptados para diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, oferecendo uma abordagem mais inclusiva e personalizada. Frequentemente integram múltiplos conteúdos e habilidades, permitindo que os alunos vejam as conexões entre diferentes áreas do conhecimento e a aplicação prática das mesmas. Jogar pode ajudar os alunos a lidar com emoções, como frustração e alegria, promovendo a resiliência e a auto-regulação emocional. O sucesso nos jogos pode aumentar a autoconfiança dos alunos e seu senso de realização.

Estes jogos muitas vezes encorajam a criatividade ao permitir que os alunos explorem novas ideias, experimentem e inventem soluções para problemas de maneira inovadora. E muitas das habilidades desenvolvidas através dos jogos, como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração, são transferíveis para contextos da vida real e futuras experiências acadêmicas e profissionais.

## **A EDUCAÇÃO INCLUSIVA E OS JOGOS**

De acordo com a Organização das Nações Unidas, aproximadamente 500 milhões de pessoas ao redor do mundo vivem com algum tipo de deficiência. No Brasil, os dados do Censo 2010, divulgados pelo IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, indicam que quase 24% da população, ou seja, 45,6 milhões de pessoas, têm alguma deficiência. A escola deve estar preparada para oferecer uma educação que acolha a diversidade, pois o Brasil é um país caracterizado pela riqueza de suas culturas, etnias, raças e credos, além de ter um número crescente de pessoas com deficiências que buscam inclusão social, educacional e profissional.

A inclusão social das pessoas com deficiência depende fortemente da acessibilidade. Isso inclui a adaptação de ambientes físicos, como prédios e transportes públicos, e a garantia de acesso à informação e comunicação. O desenvolvimento e a implementação de normas técnicas de acessibilidade são fundamentais para eliminar barreiras arquitetônicas e digitais. Também envolve a participação plena em atividades sociais e culturais. Isso significa criar oportunidades para que pessoas com deficiência

possam participar de eventos, esportes e outras atividades, respeitando suas necessidades e promovendo um ambiente acolhedor.

Conforme destacado na Declaração Universal dos Direitos das Crianças (ONU, 2013), todas as crianças têm o direito de desfrutar plenamente de jogos e atividades recreativas. Esses momentos de lazer devem ser direcionados para objetivos educacionais específicos. Portanto, é responsabilidade da sociedade e das autoridades públicas se empenharem para garantir que esse direito seja efetivamente promovido e cumprido.

O uso de atividades lúdicas como método de ensino para crianças com deficiência intelectual pode ajudar no aprendizado por meio de experiências práticas e interativas, ajustadas ao ritmo e às capacidades individuais de cada criança. Jogos e brincadeiras são recursos pedagógicos valiosos que podem promover o desenvolvimento cognitivo, emocional, social, moral, linguístico e físico-motor, além de auxiliar na aquisição de conhecimentos curriculares. Assim, adotar uma abordagem educativa mais voltada para o lúdico pode ser altamente motivador e essencial para a aprendizagem eficaz desses alunos.

De acordo com as Orientações para ações em níveis regionais e internacionais de nº7 da Declaração de Salamanca (1994), afirma-se que:

O “princípio fundamental da escola inclusiva é o de que todas as crianças devem aprender juntas, sempre que possível, independentemente de quaisquer dificuldades ou diferenças que elas possam ter. Escolas inclusivas devem reconhecer e responder às necessidades diversas de seus alunos, acomodando ambos os estilos e ritmos de aprendizagem e assegurando uma educação de qualidade a todos através de um currículo apropriado, arranjos organizacionais, estratégias de ensino, uso de recurso e parceria com as comunidades” (BRASIL, 1994).

A educação inclusiva é um princípio essencial para garantir que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, possam aprender juntos. Isso requer adaptações

curriculares, metodológicas e materiais para atender às necessidades individuais. A presença de recursos e profissionais especializados, como professores de apoio e equipes multiprofissionais, é crucial para o sucesso da inclusão escolar. Ela não se limita a adaptar o ambiente escolar, mas também envolve o desenvolvimento de habilidades sociais e acadêmicas das pessoas com deficiência. Programas de educação e formação profissional devem ser ajustados para promover a autonomia e a preparação para a vida adulta e o mercado de trabalho.

## **Pesquisa**

A pesquisa foi realizada em uma Escola Municipal do Rio de Janeiro, na Região da 7ª CRE, na Sala de Recursos. O estudo foi conduzido em duas etapas distintas. A primeira etapa consistiu na revisão bibliográfica, onde se investigou a literatura existente sobre o tema abordado. A segunda etapa envolveu a observação de aulas e a aplicação de diversas atividades lúdicas, realizadas com a autorização verbal da direção da escola.

Foi analisado publicações sobre o tema em documentos impressos, como livros, artigos e teses, com o objetivo de investigar e revisar estudos anteriores relacionados ao assunto. Além disso, foi realizada uma pesquisa de campo, que incluiu a observação nos atendimentos individualizados, na sala de recursos. Essa pesquisa de campo envolveu a aplicação de metodologias de ensino usando jogos didáticos, e a condução no uso de atividades lúdicas.

A utilização de brinquedos na educação e reeducação de crianças com deficiência tem ganhado crescente importância nas últimas décadas. Esse avanço é impulsionado por uma combinação de pesquisas aprofundadas e inovação na produção de brinquedos adaptados. Conforme explica Kishimoto (1995), a especialização dos brinquedos para atender às diversas necessidades das crianças com deficiências tem contribuído significativamente para a melhoria da qualidade dos processos de ensino e aprendizagem.

Para a execução da pesquisa, foram empregadas a técnica de observação livre e a técnica de entrevista semi-estruturada. O foco da pesquisa foi obter informações sobre

como o uso de atividades lúdicas contribui para o processo de aprendizagem escolar das crianças.

O objetivo é entender o desenvolvimento das habilidades com o uso de jogos no ensino de alunos com deficiência, explorar como esses jogos contribuem para o desenvolvimento dos alunos, e criar jogos adaptados em colaboração com os professores para atender às necessidades específicas desses alunos. Além disso, analisar como os jogos podem ser utilizados nas aulas e compreender suas implicações no processo de ensino e aprendizagem.

Foi realizado um levantamento das habilidades a serem desenvolvidas, e as dificuldades mais comuns identificadas foram as de linguagem, dificuldades motoras, e dificuldades cognitivas, podem ter como recursos, jogos que envolvem lógica e resolução de problemas, jogos que envolvem vocabulário e comunicação, e jogos que estimulem a coordenação motora fina.

Para realizá-las, foi utilizado 2 jogos de alfabetização: Quebra-cabeça com o alfabeto, e outro quebra-cabeça, que é uma excelente ferramenta para desenvolver diversas habilidades em crianças, especialmente na fase de alfabetização. Montar quebra-cabeças ajuda as crianças a desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico ao tentar encaixar peças e visualizar a imagem completa. Quebra-cabeças com letras ou palavras ajudam as crianças a reconhecer e memorizar o alfabeto e a formação de palavras. Isso pode incluir quebra-cabeças com letras do alfabeto, palavras simples ou imagens associadas a palavras. Quando feito em grupo, montar um quebra-cabeça pode incentivar a colaboração e o trabalho em equipe entre as crianças. O processo de lembrar onde as peças se encaixam e como elas se relacionam com a imagem final reforça a memória de trabalho.

### **Fotografias**

Imagem 1 – Jogo de Quebra-cabeças com alfabeto.



Fonte: Foto do autor.

Imagem 2 – Jogo de Quebra-cabeças com alfabeto e animais.



Fonte: Foto do autor.

Imagem 3 – Aluna público-alvo da educação especial da SME RJ manuseando um jogo de Quebra-cabeças com o alfabeto.



Fonte: Foto do autor.

Imagem 4 – Aluna público-alvo da educação especial da SME RJ manuseando um jogo de Quebra-cabeças com o alfabeto de animais.



Fonte: Foto do autor.

## **A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE QUEBRA-CABEÇA PARA O DESENVOLVIMENTO DO ALUNO CONSIDERANDO AS HABILIDADES**

Foi proposto para uma Aluna Público Alvo da Educação Especial, durante o atendimento da Sala de Recursos, a utilização dos dois tipos de quebra-cabeças. A Aluna é matriculada na Rede Municipal de Educação, na Educação Infantil, pré 2. A aluna está no Espectro Autista, e possui resistência para realizar atividades convencionais que incluam o registro escrito com papel e lápis, mas possui habilidades de leitura de palavras, identificando as sílabas com pouco auxílio do professor.

Foi permitido manusear livremente, e foi observado que a aluna reconhecia e nomeava as letras do alfabeto, também observou-se que ela identificava as letras corretamente.

Observar um aluno manuseando um jogo de quebra-cabeças do alfabeto pode fornecer informações valiosas sobre seu desenvolvimento cognitivo, habilidades motoras e processos de aprendizado.

As habilidades cognitivas e de reconhecimento, onde fez associações entre as letras e seus sons correspondentes, ela tentou pronunciar palavras ou formar sílabas com as letras. Conseguiu colocar as letras na ordem correta do alfabeto, e pode falar a sequência do alfabeto enquanto monta o quebra-cabeça.

Foi observado a capacidade de resolução de problemas, onde ela tenta encontrar soluções sozinha e também pede ajuda. A forma como ela aborda os desafios indicou suas estratégias de resolução de problemas. Trabalhou as habilidades motoras e coordenação motora fina ao pegar e encaixar as peças, e ao manusear as peças sem dificuldades. A aluna aplicou a força adequada para encaixar as peças, sem forçar ou fazer movimentos bruscos, tendo controle suficiente para evitar movimentos desajeitados.

A aluna demonstrou resiliência ao enfrentar dificuldades, trabalhando sua capacidade de lidar com frustrações e desafios. Manteve a concentração na atividade por um curto período, precisando ser trabalhado a capacidade de focar que é crucial para completar o quebra-cabeça. A aluna usou palavras para descrever o que estava fazendo, verbalizando seu pensamento enquanto trabalhava no quebra-cabeça, ajudando-nos a avaliar seu desenvolvimento linguístico e capacidade de expressar pensamentos.

Foi observado que a aluna entende e segue as instruções fornecidas para montar o quebra-cabeça. A compreensão e a execução das instruções foram fundamentais para o aprendizado e refletem a habilidade de ouvir e seguir direções.

Essas observações não apenas ajudam a avaliar o progresso do aluno em relação às habilidades específicas que o quebra-cabeça do alfabeto pretende desenvolver, mas também fornecem uma visão geral do seu desenvolvimento acadêmico e emocional. Adaptar a atividade com base nas necessidades e habilidades individuais observadas pode ajudar a maximizar os benefícios do jogo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O monitoramento é fundamental para que se observe como o aluno interage com as brincadeiras e forneça feedback construtivo. E levar em consideração a importância de ajustar as atividades conforme necessário, com base nas observações e nos resultados do desenvolvimento do aluno.

Foi observado como o interesse pelo jogo prendeu a atenção da aluna, e espontaneamente verbalizava os sons das letras e os nomes dos animais, ajudando a expandir seu vocabulário e compreender palavras.

Ao tentar encaixar, foi necessária a intervenção para auxiliá-la, em um primeiro momento. Depois ela conseguiu encaixar as demais letras. Ao observar um aluno manuseando um jogo de quebra-cabeça do alfabeto, podemos obter uma série de resultados que refletem diversas dimensões do seu desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional. Abaixo estão alguns resultados típicos que podem emergir dessa observação e suas possíveis interpretações. Se o aluno consegue identificar e nomear as letras corretamente, isso indica um bom reconhecimento do alfabeto e pode sugerir que ele está desenvolvendo uma base sólida para habilidades de leitura e escrita. Se o aluno tem dificuldades, isso pode sinalizar a necessidade de reforço nesse aspecto específico.

Quando o aluno associa letras com seus sons correspondentes, ele está demonstrando uma compreensão fonêmica importante para a alfabetização. Se essa associação não estiver clara, pode ser necessário trabalhar mais intensamente nas habilidades fonológicas.

A capacidade do aluno de colocar as letras na ordem correta reflete seu entendimento da sequência alfabética. Dificuldades nesse aspecto podem indicar uma necessidade de prática adicional com a sequência do alfabeto e atividades que reforcem a memória sequencial.

A forma como o aluno lida com desafios, seja persistindo ou buscando soluções alternativas, revela seu estilo de resolução de problemas e habilidades de pensamento crítico. Se ele busca ajuda ou tenta diferentes estratégias, isso pode ser um sinal positivo de adaptabilidade e pensamento independente.

A habilidade do aluno em manipular as peças pode mostrar seu desenvolvimento motor fino. Boa coordenação e precisão ao encaixar as peças indicam um nível avançado de controle motor, enquanto dificuldades podem sugerir a necessidade de atividades que melhorem a coordenação mão-olho.

A aplicação adequada de força ao encaixar as peças reflete o controle motor e a capacidade de regular a força aplicada. Problemas com a força ou movimentos desajeitados podem indicar a necessidade de atividades que desenvolvam o controle motor fino.

A maneira como o aluno interage com os colegas durante a atividade pode mostrar suas habilidades sociais. Cooperação, compartilhamento e comunicação eficaz são sinais positivos, enquanto comportamentos de isolamento ou competição podem indicar áreas a serem trabalhadas em termos de habilidades sociais.

As reações do aluno às frustrações fornecem insights sobre sua resiliência e regulação emocional. Se o aluno lida bem com desafios e mantém a calma, isso sugere uma boa capacidade de manejo de emoções. Frustrações frequentes podem indicar a necessidade de suporte adicional para desenvolver habilidades de coping.

A capacidade de manter a concentração na atividade reflete o nível de atenção e foco do aluno. Se ele consegue se concentrar por períodos prolongados, isso sugere uma boa capacidade de atenção, enquanto distrações frequentes podem indicar necessidade de estratégias para melhorar a concentração.

A persistência do aluno em completar o quebra-cabeça pode demonstrar sua motivação e capacidade de continuar trabalhando apesar das dificuldades. Alta persistência é um sinal positivo de determinação, enquanto uma desistência rápida pode sugerir a necessidade de trabalhar na motivação e resiliência.

A habilidade do aluno em usar a linguagem para descrever o que está fazendo durante a atividade pode refletir seu desenvolvimento linguístico e capacidade de expressar pensamentos. Boa expressão verbal é um sinal de habilidades de comunicação eficazes, enquanto dificuldade para se expressar pode indicar a necessidade de suporte adicional no desenvolvimento da linguagem.

A compreensão e execução das instruções fornecidas indicam a capacidade do aluno de ouvir e seguir direções. Se ele compreende e aplica as instruções corretamente, isso mostra boas habilidades de processamento auditivo e seguimento de tarefas. Dificuldades podem sugerir a necessidade de estratégias de ensino mais claras e suporte na compreensão das instruções.

## **CONCLUSÃO**

A elaboração desta pesquisa visa refletir que através da observação e das interações durante as atividades lúdicas, os educadores podem obter insights valiosos sobre as necessidades e preferências dos alunos. Esse monitoramento permite ajustar as abordagens pedagógicas e melhorar continuamente a prática.

Vimos que integrar os jogos e o aprender a brincar no atendimento individualizado, pode transformar a forma como os alunos com necessidades especiais experimentam o processo de aprendizagem. E não apenas torna o aprendizado mais agradável, mas também mais significativo e eficaz para alunos com necessidades especiais. Esta prática cria um ambiente que estimula o desenvolvimento, a curiosidade e a auto expressão, contribuindo para um progresso acadêmico e pessoal.

Podemos compreender que a abordagem dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem oferece uma forma poderosa e prazerosa de apoiar o desenvolvimento e o aprendizado dos alunos com necessidades especiais. Ao integrar essa abordagem no atendimento individualizado, você pode criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente, adaptável e eficaz, além de promover um ambiente mais dinâmico e inclusivo.

Os resultados dessas observações podem informar práticas pedagógicas e ajudar a adaptar a abordagem educativa às necessidades específicas do aluno. Identificar áreas de força e dificuldade permite que educadores e pais ofereçam suporte direcionado para promover o desenvolvimento contínuo e o sucesso acadêmico e social do aluno. Adaptar a atividade com base nas observações também pode garantir que o aluno esteja engajado e desafiado de maneira apropriada.

Constatamos a importância de refletir como a inclusão escolar pode ser significativamente promovida através do uso de jogos pedagógicos, e analisar como eles podem ser projetados para atender às necessidades diversificadas dos alunos do público-alvo da Educação Especial, e proporcionando um ambiente de aprendizagem mais equitativo e acessível nas escolas públicas municipais do Rio de Janeiro.