

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE



LETÍCIA BONFIM DOS SANTOS MOURA

**JOGOS E FUNÇÕES EXECUTIVAS: POTENCIALIZANDO AS APRENDIZAGENS
DE EDUCANDOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NO
CONTEXTO HOSPITALAR**

BRASÍLIA - DF

2022

LETÍCIA BONFIM DOS SANTOS MOURA

**JOGOS E FUNÇÕES EXECUTIVAS: POTENCIALIZANDO AS APRENDIZAGENS
DE EDUCANDOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NO
CONTEXTO HOSPITALAR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia à banca examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Adriana da Silva Ramos de Oliveira.

BRASÍLIA - DF

2022

MOURA, Leticia. **Jogos e Funções Executivas: potencializando as aprendizagens de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar.** Setembro de 2022. 42 **páginas.** Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia.

FE/UnB

**JOGOS E FUNÇÕES EXECUTIVAS: POTENCIALIZANDO AS APREBDIZAGENS
DE EDUCANDOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NO
CONTEXTO HOSPITALAR**

LETÍCIA BONFIM DOS SANTOS MOURA

Trabalho Final de Curso apresentado à comissão examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Adriana da Silva Ramos de Oliveira.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Adriana da Silva Ramos de Oliveira, FE/UnB (Orientadora)

Faculdade de Educação – FE/UnB

Prof.^a Dr.^a Lygianne Batista Vieira, FE/UnB (Examinadora)

Faculdade de Educação – FE/UnB

Prof. Dr. Nelson Dias (Examinador)

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

BRASILIA - DF

2022

Dedico a todos os pacientes que eu conheci, que de alguma forma acrescentaram suas próprias cores no quadro da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus que permitiu que tudo acontecesse no tempo certo em minha vida, para que eu pudesse cruzar com as pessoas certas no momento certo e estar exatamente onde quero estar.

Agradeço aos meus pais por terem me criado em um lar com muito amor e, especialmente, minha mãe, que há 12 anos vem cumprindo com primazia os papéis de pai e mãe. Sou imensamente grata por ter me criado com liberdade para fazer minhas próprias escolhas e apoiá-las incondicionalmente. Agradeço também aos meus padrinhos, que sempre me apoiaram e me aconselharam sempre que foi preciso. Obrigada, padrinho, por cada livro dado.

Aos meus amigos Ana Gabriela Amorim, Bianca Gonçalves, Evelyn Nobre, Henderson Thales Tuboiti, Luana Andrade, Stella Cândida, que contribuíram de alguma forma para minha jornada acadêmica. Ao meu melhor amigo e namorado Arthur Nobre, agradeço por ser meu parceiro e sempre me ajudar em absolutamente tudo. Eu amo muito vocês.

Agradeço aos professores e professoras da Faculdade de Educação. Principalmente: Prof.^a Dr.^a Adriana de Oliveira, Prof.^a Dr.^a Andreia Lacé, Prof.^a Dr.^a Angela Virgolim, Prof.^a Dr.^a Fátima Vidal e Prof.^a Dr.^a Patrícia Pederiva, que muito contribuíram para construção de conhecimento e me abriram um universo inteiro de possibilidades.

À banca por dispor do seu tempo para ler meu trabalho e participar da minha defesa de trabalho de conclusão de curso.

Agradeço também à rede de hospitais de reabilitação na qual estagiei, por possibilitar não somente minha formação profissional, como também minha formação enquanto ser humano. Em especial à pedagoga hospitalar Raquel Ventura, psicóloga Daniela Aleixo e fonoaudióloga Thami Queiroz, que me acompanharam e contribuíram para meu processo de formação enquanto docente. Obrigada por proporcionarem uma prática completamente interligada à teoria estudada na Universidade, cheia de intencionalidade e de significados.

Meu muito obrigada ao projeto Laços da Alegria, por ter tornado o hospital um ambiente de alegria, de amor e de amizade. Devido ao projeto, pude desenvolver habilidades e competências que me auxiliaram a chegar aonde cheguei.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção.” Paulo Freire (1996).

JOGOS E FUNÇÕES EXECUTIVAS: POTENCIALIZANDO AS APRENDIZAGENS DE EDUCANDOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS NO CONTEXTO HOSPITALAR

RESUMO

O interesse em compreender a importância da utilização de jogos para potencializar as aprendizagens de educandos com Necessidades Educacionais Especiais (NEE) no contexto hospitalar, partiu da vivência em programa de estágio no ambiente hospitalar. A pesquisa teve como objetivo geral compreender a importância da utilização de jogos para potencializar a aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar. O estudo teve como objetivos específicos identificar a relevância das funções executivas nos processos de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais e demonstrar a percepção dos profissionais que atuam na intervenção psicopedagógica em relação à relevância dos jogos e das funções executivas no processo de aprendizagem destes educandos. Foram utilizadas obras literárias de base interacionista, especialmente obras como a de Piaget (2014). Trata-se de um estudo realizado a partir de um delineamento qualitativo, tendo o questionário como instrumentos de coleta de dados. A metodologia empregada neste estudo pautou-se na pesquisa qualitativa a partir de uma pesquisa bibliográfica e da aplicação de questionário com pedagogas e psicóloga, funcionárias de uma rede de hospital. A fundamentação teórica foi baseada em teóricos como Piaget (2014); Mrech (2010); Kishimoto (2017), dentre outros. O resultado da pesquisa indica que os jogos e as funções executivas são aliados dos processos de aprendizagem dos educandos com necessidades educacionais em contexto hospitalar. Por meio de análise dos questionários foi possível compreender a importância dos jogos para estímulo dessas funções e seu impacto na aprendizagem. Ao jogar, as crianças e adolescentes se deparam com desafios que criam contextos de treino destas competências cognitivas, que se fazem essenciais no cotidiano escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem. Funções Executivas. Jogos. Necessidades Educacionais Especiais. Pedagogia hospitalar.

GAMES AND EXECUTIVE FUNCTIONS: POTENTIALIZING THE LEARNING OF STUDENTS WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS IN A HOSPITAL CONTEXT

ABSTRACT

The interest in understanding the importance of using games to enhance the learning of students with Special Educational Needs (SEN) in the hospital setting came from the experience of the internship program in the hospital environment. The research had as a general objective to understand the importance of using games to enhance the learning of students with special educational needs in the hospital setting. The study had as specific objectives to identify the relevance of executive functions in the learning processes of students with special educational needs and to demonstrate the perception of professionals who work in psycho-pedagogical intervention regarding the relevance of games and executive functions in the learning process of these students. Literature with an interactionist basis was used, especially works such as Piaget's (2014). This is a qualitative study, using a questionnaire as a data collection tool. The methodology employed in this study was based on qualitative research from a bibliographic research and the application of a questionnaire with pedagogues and psychologist, employees of a hospital network. The theoretical foundation was based on theorists such as Piaget (2014); Mrech (2010); Kishimoto (2017), among others. The result of the research indicates that games and executive functions are allies in the learning processes of students with educational needs in hospital settings. Through the analysis of the questionnaires, it was possible to understand the importance of games to stimulate these functions and their impact on learning. When playing, children and adolescents face challenges that create contexts for training these cognitive skills, which are essential in everyday school life.

KEY-WORDS: Executive functions. Games. Hospital Pedagogy. Special educational needs.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Pontos fortes e fracos do questionário	20
Quadro 2 - Etapas para a construção de um questionário	21
Quadro 3 - Organização do trabalho de campo e os instrumentos utilizados	22
Quadro 4 - Aspectos identificados nas percepções das profissionais de psicopedagogia e respectivas descrições	36

SUMÁRIO

MEMORIAL	12
INTRODUÇÃO	17
1 CAPÍTULO CONTRUÇÃO TEÓRICO-METOLOGICA DA PESQUISA	19
1.1 Pesquisa Qualitativa	19
1.1 Instrumento de coletas de dados da pesquisa	19
1.1 Caracterização do lugar	22
1.2 O professor hospitalar	23
2 JOGOS: POTENCIALIZANDO AS APRENDIZAGENS NO CONTEXTO HOSPITALAR	25
2.1 Desenvolvimento infantil e evolução das brincadeiras na concepção de Piaget	25
2.2 Os jogos e a aprendizagem	27
2.3 Intervenção psicopedagógica em educandos com necessidades educacionais no contexto hospitalar	28
3 AS FUNÇÕES EXECUTIVAS, OS JOGOS E APRENDIZAGEM	30
3.1 O que são Funções Executivas, afinal?	30
3.2 Como os jogos estimulam as Funções Executivas?	31
3.3 Aprendizagem e Funções Executivas: uma união necessária	33
4. RESULTADO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS	42
APÊNDICE	45

MEMORIAL

Leticia, Lê, Lelê, Leleres, Let, como preferir...Nascida em Brasília, no dia 09 de julho de 1996. Filha adotiva, com muito orgulho, diga-se de passagem, da Francisca e do Luciano, filha do coração, filha e ponto. Irmã da Maria Luísa e do Luís Felipe. Afilhada do Ronan e da Lia.

Escolha do curso

Para delinear minha vivência no curso de Pedagogia é preciso voltar ao início da minha trajetória de vida. Cresci rodeada de pessoas que sonharam comigo, que me mostraram na prática o que é afeto, o que é amor. Meus pais me proporcionaram as melhores experiências que poderiam oportunizar para uma criança se desenvolver: andar descalça, fazer bolo de chocolate com areia molhada do parquinho, subir no pé de acerola da casa da avó, ficar acordada beirando a janela à espera do Papai Noel, correr atrás de pipa sem nem saber empinar uma, cortar o cabelo do primo e ter o meu cabelo cortado por ele no nosso salão de beleza da traquinagem, estar cercada de livros, esperar meia hora depois do almoço para entrar na piscina e só sair quando os dedos ficarem enrugados. A brincadeira se fez constantemente presente no meu cotidiano. Vygotsky teria ficado orgulhoso dos meus pais, você não acha? Jogo simbólico era comigo mesmo, eu amava um faz-de-conta, principalmente aquele em que eu ministrava aula para um pouco mais de meia dúzia de alunos imaginários, corrigia as atividades e respondia a dúvidas de matemática.

A segunda parte da minha história de vida compreende minha trajetória nos espaços em que tradicionalmente se ensina e se aprende. Esse período foi fascinante, eu só tenho boas lembranças. Não há como falar dessa época, sem citar a famosa “tia” Amara, uma professora muito carinhosa, que mediou meu processo de aquisição da leitura e da escrita. Meu percurso de escolarização foi marcado sempre pela afetividade, criatividade, boa relação com a comunidade escolar, pelo prazer de ir para a escola, e por boas notas. Devo uma atenção especial a este último tópico, porque mais à frente, foi motivo para uma grande crise de identidade.

Irei contar uma peripécia que, por mais que não faça sentido para esta narrativa neste instante, em breve você entenderá a pertinência para minha história. Um dia, numa visita à casa da minha prima, Ana Carolina, me deparei com um biscoito diferente na mesa do lanche. Eu amei aquele biscoito, foi amor à primeira vista. Dessa forma, perguntei para a Ana de quê que era aquele alimento e ela me respondeu da seguinte forma: “esse biscoito é de “guerguelim”.

Assim que cheguei em casa fui correndo pedir para que minha mãe comprasse o tal produto de

13

“guer-gue-lim”. Esta mulher ouviu a palavra e a guardou para usá-la, mais tarde, no momento certo.

Graças aos esforços da tia Amara e do meu contexto familiar de muita estimulação, eu já sabia ler e escrever antes do término do antigo Jardim II. Em dado momento, a escola entrou em contato com a minha mãe para avisar que eu já estava alfabetizada e que por isso havia indicação para me adiantar um ano e cair de paraquedas na 1ª série. Lembra que anteriormente eu disse que minha mãe guardou uma tal palavra? Bem, dona Francisca, rápida como um raio, respondeu que não deixaria sua filha pular de série, pois “esses dias para trás a Letícia estava me pedindo para comprar um biscoito de guer-gue-lim, então ela não está plenamente alfabetizada”. Eu, que tinha amado a ideia do adiantamento, fiquei ressentida com esse episódio até entrar no curso de Pedagogia e entender outras variáveis envolvidas no processo escolar, como o papel da socialização, por exemplo. Parando para pensar agora, esta variável se fez presente e importante em toda minha vida escolar, ao lembrar que em todas as reuniões de pais minha mãe escutava: “excelente aluna, mas conversa demais”.

Ao terminar o Ensino Médio, no ano de 2015, me deparei com um mundo cheio de possibilidades. Muitos cursos, muitas opções e eu me interessava de alguma maneira por cada um deles. Como escolher? Desde cedo aprendi que a vida é feita de escolhas e que para cada escolha há uma renúncia. O que eu não sabia é que elas sendo certas ou erradas, ao meu ver, me levariam para um lugar que hoje considero extraordinário.

No primeiro semestre desse mesmo ano ingressei no cursinho pré-vestibular “Exatas”. Tinha muitas dúvidas quanto ao que eu queria, porque a partir do momento em que eu escolhesse um curso, acabaria renunciando a todos os outros. Bem, era o que eu pensava na época. Nessa nova fase, tudo começou a mudar. Se antes eu era tagarela em sala de aula, conhecia a maioria das pessoas da minha antiga escola e era extremamente extrovertida, agora eu era calada, envolta de pessoas completamente desconhecidas, tentando correr atrás do conteúdo que eu não sabia. Lembro de desejar refazer o ensino médio, pois me sentia como se nunca tivesse pisado os pés em uma escola.

A inscrição para o vestibular chegou e eu coloquei a opção de curso que menos tinha a ver comigo. Não passei, é claro. Lembra quando eu disse que minha trajetória na escola foi maravilhosa? Então... sempre com ótimas notas eu cresci acreditando que eu era uma aluna muito inteligente, que passaria em qualquer curso que viesse a escolher. Quando saíram os resultados negativos do vestibular e do Enem, que eu faria no final desse mesmo ano, todas as

certezas que eu tinha sobre mim caíram por terra e de uma hora para a outra eu não sabia mais quem eu era. Se eu não era mais a Letícia, aluna destaque, com boas notas, boas habilidades

14

sociais, quem eu era afinal? Precisei vivenciar um processo de desconstrução de muitos aspectos sobre o meu “Eu” até perceber que as minhas notas não poderiam me definir enquanto ser humano. Hoje, eu sou aquilo que acho que sou e aquilo que acho que não sou. Eu sou o sim e o não, eu sou contradição. Eu sou minhas vivências e a ausência delas. Eu sou minhas escolhas e minhas renúncias. Eu sou tese, antítese e síntese.

Passado estes processos seletivos, decidi que não mais faria um cursinho o qual eu não conseguia acompanhar e a partir de 2016 comecei a estudar em casa. Em meados deste mesmo ano, prestei vestibular almejando ingressar para Psicologia. Como não tinha certeza se minha nota daria para passar, selecionei o curso de Pedagogia, que era uma opção segura de entrada na Universidade, planejando uma transferência interna.

Trajetória Acadêmica

Os três primeiros semestres foram dedicados para cumprir os requisitos obrigatórios do currículo de Pedagogia e me aventurar em busca de disciplinas de Psicologia para que a transferência interna acontecesse. Não aconteceu. E nesse momento parecia que todas as escolhas que eu havia feito na minha vida foram justamente as erradas. Eu não acertava uma. Não conseguia me afeiçoar pelo curso e não queria mais tentar Psicologia. Estava completamente desestimulada. Fui levando a graduação fazendo o mínimo de matérias possível, e às vezes, nem isso.

No que diz respeito à graduação, eu ia mal, mas no quesito “aproveitar a Universidade” eu ia bem até demais. Nesse período descobri cada cantinho escondido da UnB, desde as salas com tocadores de vinis na BCE, até o mundo dos jogos de tabuleiro, histórias em quadrinhos e Netflix situado no incrível Espaço Pop. Me matriculei em disciplinas de cursos diversos, conheci gente diferente e experienciei muitas trocas. Até não poder mais...

Em 2020 adentramos em uma Pandemia. A Universidade parou, passou por um semestre de planejamento e retomou o ensino de forma remota no período letivo seguinte. Foi tempo o suficiente para que eu reavaliasse minhas opções e decidisse me dedicar ao curso o qual a minha nota havia escolhido por mim. Prossegui com os braços abertos para todas as oportunidades que a Pedagogia poderia me oferecer. Me matriculei no maior número de disciplinas permitidas, me dediquei na leitura e estudo de cada texto das bibliografias indicadas. Ingressei no Projeto de Iniciação Científica para pesquisar a Orientação Educacional no contexto da Pandemia do Covid-19 e me candidatei para vagas de estágio.

Percursos na área hospitalar

Dentre os cursos de estágio que eu havia escolhido, estava o curso de estágio de

Dentre as vagas de estágio para as quais me inscrevi, estava o processo seletivo de uma rede de hospitais, localizada em Brasília. Passei e até hoje não acredito que consegui tamanha

15

façanha, visto a quantidade de inscritos. Conheci um mundo nunca imaginado antes por mim. Pedagogia Hospitalar na Faculdade de Educação era algo inalcançável, do meu ponto de vista.

Este estágio vem se mostrando essencial para meu entendimento acerca do processo de ensino-aprendizagem dentro e fora dos espaços escolares, das legislações que regem a educação especial, das práticas de inclusão e dos aspectos associados ao desenvolvimento humano. Tem sido uma experiência imprescindível para colocar em prática a mediação, a relação professor-aluno, os processos de aprendizagem, a contextualização do ensino e o estímulo do desenvolvimento integral do ser humano, tendo como foco principal as suas potencialidades.

Poder vivenciar boa parte do que foi estudado e discutido nas disciplinas da graduação tem sido uma experiência singular, que contribui para o preenchimento de lacunas que somente a teoria não consegue satisfazer.

A oportunidade de conhecer a atuação do Pedagogo fora do ambiente escolar e ainda vivenciar na pele a Pedagogia Hospitalar tem sido ímpar para a construção da minha identidade profissional. Trabalhar com diversas necessidades educacionais específicas e conseguir relacionar com o que foi visto e discutido nas disciplinas “O Educando com Necessidades Educacionais Especiais” e “Aprendizagem e Desenvolvimento do Portador de Necessidades Educacionais Especiais” fez com que eu percebesse ainda mais a importância da teoria e prática andarem juntas.

Se eu tinha alguma dúvida sobre a Pedagogia enquanto profissão para minha vida, ela não existe mais. A cada dia que passa eu me sinto mais próxima do trabalho desenvolvido por esse profissional e não vejo a hora de exercer esse papel, seja em sala de aula ou em ambiente hospitalar.

Pedagogia. Um curso que não era pra ser meu, mas todas as escolhas, sendo elas certas ou erradas, me fizeram chegar até aqui. Entre os caminhos retilíneos e os cheios de curvas, entre idas e vindas, voltas e revoltas eu estou exatamente onde eu queria estar. Obrigada, Pedagogia, por me escolher.

Trabalho de Conclusão de Curso: mais uma escolha

Como bem falei, a partir do estágio na rede de hospitais, um mundo totalmente novo se abriu para mim. E dentre as diversas atividades desenvolvidas pela equipe psicopedagógica da instituição, a promoção do desenvolvimento das Funções Executivas, que são um conjunto de habilidades cognitivas que influenciam na aprendizagem da leitura, escrita e no raciocínio matemático, destacou-se em meu coração.

Sendo assim, por ter seguido o caminho da Pedagogia Hospitalar, acredito ter adquirido vivência significativa para a construção deste trabalho de conclusão, resultando na escolha do referido tema.

Acredito que “você tem que ser dono das suas escolhas. Escolha elas completamente e não olhe para trás” (CLOONEY, 2018).

INTRODUÇÃO

As práticas educativas vão além dos espaços demarcados pelos muros das escolas e hodiernamente estão também estabelecidas nos hospitais. À vista disso, a pedagogia insere-se no ambiente hospitalar a fim de atender às necessidades da promoção do pleno desenvolvimento das potencialidades dos educandos que interromperam temporariamente o seguimento escolar em função da hospitalização. Segundo Matos e Mugiatti (2017, p. 94), “a condição da aprendizagem, em situação que difere do cotidiano de uma escola formal, requer uma visão mais ampla do profissional, demandando práticas pedagógicas que superem a ortodoxia dos processos atuais.”

Sob tal ótica, pode-se entender que, o pedagogo, ao desenvolver a ação educativa no contexto hospitalar, pode recorrer a diferentes práxis pedagógicas, e no presente trabalho, darei ênfase aos jogos como modalidade fundamental da ação interventiva que possibilita a continuidade da aprendizagem de crianças e adolescentes com necessidades educacionais especiais internados em enfermarias pediátricas.

Os jogos têm alcançado cada vez mais espaço e importância em diversas perspectivas referentes à educação, essencialmente como mecanismo para a promoção e a aquisição de competências cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São apontados como importantes instrumentos de incentivo para o desenvolvimento da linguagem verbal, escrita, raciocínio lógico, resolução de problemas, entre outras habilidades.

As brincadeiras e os jogos têm sido objetos de estudo de diferentes autores das mais diversas áreas. Produções como as de Piaget (2014), Vygotsky (2007), Kishimoto (2017), Wallon (2007) e Winnicott (1975), discutem sobre os múltiplos componentes no jogo e na brincadeira que influenciam o desenvolvimento humano de forma global e, sobretudo, o infantil. Kishimoto (2017), por exemplo, destaca que os jogos são instrumentos que estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Entre as habilidades cognitivas desenvolvidas pelos seres humanos ao longo da vida, destacam-se as Funções Executivas, que são um amplo conjunto de habilidades que envolve diversas áreas do comportamento do indivíduo. De modo genérico, são as competências que nos permitem planejar, organizar e executar ações conforme o que se é esperado, tanto na esfera social quanto na aprendizagem.

É possível encontrar vários teóricos que conceituam e descrevem diferentes modelos de Funções Executivas, sendo que a maioria delas se refere ao trabalho com crianças e adolescentes com necessidades educacionais especiais internados em enfermarias pediátricas.

funções executivas, mas a abordagem utilizada por este trabalho será com base no modelo de Diamond (2013, tradução nossa), que descreve três principais funções, que se dividem em

18

outras habilidades, bem como versa sobre a importância dessas funções para a aprendizagem. Este referencial teórico apresenta o controle inibitório, a flexibilidade cognitiva e a memória de trabalho como as principais funções executivas.

Para que essas habilidades sejam desenvolvidas é preciso treino. E como treinamos as Funções Executivas? A resposta é simples: jogando. Os jogos envolvem decisões estratégicas e, desse modo, demandam que o indivíduo aprenda, lembre e empregue as regras, planeje, iniba impulsos, preveja prováveis jogadas dos adversários e ajuste seu plano estratégico no decorrer do jogo. Dessa maneira, utilizar os jogos como recursos mediadores do desenvolvimento das funções executivas se faz necessário para potencializar o processo de aprendizagem.

Justifico que o interesse em pesquisar sobre a importância da utilização de jogos para potencializar a aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar, surgiu a partir do período em que estagiei em uma rede de hospitais, localizada em Brasília, no período de novembro de 2021 a setembro de 2022.

O estudo apresenta como objetivo geral: compreender a importância da utilização de jogos para potencializar as aprendizagens de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar. Desse modo, desenvolvi a pesquisa a partir dos seguintes objetivos específicos: I. Identificar a relevância das funções executivas nos processos de aprendizagem de ENEE e, II. Demonstrar a percepção dos profissionais que atuam na intervenção psicopedagógica em relação à relevância dos jogos e das funções executivas no processo de aprendizagem de ENEE.

O trabalho será apresentado em quatro partes, sendo a primeira dedicada à metodologia da pesquisa. Na segunda, foca-se nos fundamentos teóricos que norteiam a pesquisa compreendendo a importância da utilização de jogos para potencializar a intervenção psicopedagógica em educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar. Na terceira, destaca-se a relevância das funções executivas nos processos de aprendizagem de ENEE e para finalizar, foram apresentados os resultados que demonstram a percepção de profissionais em relação à relevância dos jogos e das funções executivas na aprendizagem de ENEE.

1 CAPÍTULO CONTRUÇÃO TEÓRICO-METOLÓGICA DA PESQUISA

1.1 Pesquisa Qualitativa

Para esta pesquisa, julgamos como o caminho metodológico mais apropriado a abordagem qualitativa com a intenção de alcançar os objetivos estabelecidos e exprimir nossas reflexões em referência ao tema.

De acordo com Angrosino (2009), esse tipo de pesquisa, em um de seus enfoques, tem em vista investigar experiências individuais ou coletivas. Experiências estas que podem estar associadas a práticas, cotidianas ou profissionais, podendo ser examinadas por meio de relatos e narrativas rotineiras.

1.1 Instrumento de coletas de dados da pesquisa

Os dados apresentados, partem do cotidiano do estágio vivenciado em um hospital, localizado em Brasília. O instrumento de coleta de dados utilizado para esta pesquisa foi o questionário, produzido via *Google Forms*, enviado por *e-mail* para as participantes entre os dias 10 e 11 de agosto do ano em curso, após autorização prévia do hospital, para três pedagogas e uma psicóloga que fazem parte do quadro de funcionários da instituição. A finalidade foi aprofundar os conhecimentos sobre a pesquisa e compreender a importância da utilização de jogos para potencializar as aprendizagens de educandos com necessidades educacionais especiais no ambiente hospitalar. Portanto, foi confeccionado questionário apresentando Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e quatro questões abertas.

De acordo com Gil (2008, p.121) o questionário pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”

Para tal, Ribeiro (2008, p.13), coloca em evidência os pontos fortes e fracos do questionário, como técnica de coleta, no Quadro 1.

Quadro 1 – Pontos fortes e fracos do questionário

Técnica de coleta	Pontos fortes	Pontos fracos
Questionário	<ul style="list-style-type: none"> - Garante anonimato; - Questões objetivas de fácil pontuação; - Questões padronizadas garantem uniformidade; - Deixa em aberto o tempo para as pessoas pensarem sobre as respostas; - Facilidade de conversão dos dados para arquivos de computador; - Custo razoável. 	<ul style="list-style-type: none"> - Baixa taxa de respostas para questionários enviados pelo correio; - Inviabilidade de comprovar respostas ou esclarecê-las; - Difícil pontuar questões abertas; - Dá margem a respostas influenciadas pelo “desejo de nivelamento social”; - Restrito a pessoas aptas à leitura; - Pode ter itens polarizados/ambíguos.

Fonte: Ribeiro (2008).

A escolha pelo referido instrumento de coleta de dados se deu a partir da verificação de seus aspectos vantajosos, uma vez que prezam pelo anonimato dos participantes, flexibilizam o tempo de resposta e facilitam a conversão dos dados.

Ainda de acordo com Gil (2008), quanto ao formato das questões, elas podem ser abertas, fechadas ou dependentes. Para esta pesquisa foi utilizada o formato de questionário aberto, onde foi solicitado aos participantes que respondessem livremente com suas próprias palavras, visto que proporcionam comentários, explicações e esclarecimentos significativos para se interpretar e analisar as perguntas com respostas fechadas (CARMO, 2013).

No quadro a seguir, Carmo (2013), demonstra as etapas necessárias para a construção de um questionário.

Quadro 2 – Etapas para a construção de um questionário

Etapa	Passos
Planejar o que vai ser mensurado	Evidenciar os objetivos da pesquisa
	Definir o assunto da pesquisa em seu questionário
	Obter informações adicionais sobre o assunto da pesquisa a partir de fontes de dados secundários e pesquisa exploratória
	Determinar o que vai ser perguntado sobre o assunto da pesquisa
	Para cada assunto, determinar o conteúdo de cada pergunta

Dar Forma ao Questionário	Decidir sobre o formato de cada pergunta
----------------------------------	--

Continuação do Quadro 2 – Etapas para a construção de um questionário

Etapa	Passos
Texto das Perguntas	Determinar como as questões serão redigidas
	Avaliar cada uma das questões em termos de sua facilidade de compreensão, conhecimentos e habilidades exigidos, e disposição dos respondentes
Decisões sobre Sequenciamento e Aparência	Dispor as questões em uma ordem adequada
	Agrupar todas as questões de cada subtópico para obter um único questionário
Pré-Teste e Correção de Problemas	Ler o questionário inteiro para verificar se faz sentido, e se consegue mensurar, o que está previsto para ser mensurado
	Verificar possíveis erros no questionário
	Fazer o pré-teste no questionário
	Corrigir o problema

Fonte: Carmo (2013, p. 1 apud AAKER et al., 2001).

À vista disso, sustentando-se na pesquisa bibliográfica, foi possível traçar o plano de verificação dos objetivos do presente trabalho. Dessa forma, utilizei autores como Piaget (2014), Kishimoto (2017), Diamond (2013, tradução nossa), entre outros, que desenvolvem o tema e contribuem com ponderações significativas, amparando a fundamentação teórica para o desenvolvimento da pesquisa, a qual foi delineada em conformidade com o quadro a seguir:

Quadro 3 – Organização do trabalho de campo e os instrumentos utilizados

Pesquisa qualitativa			
Objetivos	Forma de Coleta e tratamento de dados	Referencial Teórico	Referencial Teórico para análise dos dados coletados
Objetivo Geral: Compreender a importância da utilização de jogos para potencializar a aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar;	Pesquisa bibliográfica	Piaget (2014); Kishimoto (2017); Mrech (2010).	Kishimoto (2017).
Objetivo Específico: a) Identificar a relevância das funções executivas nos processos de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais;	Pesquisa bibliográfica.	Diamond (2013); Lima, Trivianni, Ciasca (2009); Vygotsky (1991; 2007)	Uehara (2013)

Fonte: elaborado pela autora em 2022 tendo como referência Oliveira (2019).

22

Continuação do Quadro 3 – Organização do trabalho de campo e os instrumentos utilizados

Pesquisa qualitativa			
Objetivos	Forma de Coleta e tratamento de dados	Referencial Teórico	Referencial Teórico para análise dos dados coletados
<p>Objetivo Específico:</p> <p>b) Demonstrar a percepção dos profissionais que atuam na intervenção psicopedagógica em relação à relevância dos jogos e das funções executivas no processo de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais.</p>	Questionário.	Mrech (2010)	Rego (2000); Tezani (2006).

Fonte: elaborado pela autora em 2022 tendo como referência Oliveira (2019).

1.1 Caracterização do lugar

A rede de hospitais de reabilitação escolhida para realização da pesquisa está localizada em Brasília, é formada por nove unidades situadas em variadas capitais brasileiras. Apresenta como um de seus principais objetivos restituir os impostos para os cidadãos mediante assistência médica e de reabilitação de qualidade, universal e gratuita. As especialidades atendidas são ortopedia, pediatria do desenvolvimento, reabilitação neurológica, neurocirurgia, cirurgia plástica reparadora, neurorreabilitação em lesão medular e reabilitação pós-COVID-19.

Entende-se por reabilitação o “conjunto de medidas de natureza médica, social, educativa e profissional, destinadas a preparar ou reintegrar o indivíduo, com o objetivo de fazê-lo alcançar o maior nível possível de sua capacidade ou potencialidade.” (BRASIL, 1994, p. 23 apud Organização Mundial de Saúde/OMS, 1969).

Segundo o Relatório Anual de 2021 da instituição, foram prestados 5.765.989 serviços de assistência médica e de reabilitação e 1.741.394 pessoas foram atendidas em toda a rede, no âmbito nacional, ao longo do referido ano. Uma de suas características é o atendimento interdisciplinar com equipes formadas por médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, psicólogos, pedagogos, fonoaudiólogos, educadores físicos, nutricionistas e assistentes sociais. Assim, recebendo o paciente de forma integral

percebendo o paciente de forma integral.

23

Além disso, a rede de hospitais promove o acesso à cultura e lazer, por meio do projeto “Arte e Reabilitação” que inclui em seu programa atividades como apresentações musicais e peças teatrais; desenvolve programas educacionais voltados para a sociedade, tendo em vista a prevenção de ocorrência das principais patologias atendidas na rede de hospitais; programas de capacitação à distância para a população em geral com o objetivo de oferecer informações ligadas ao contexto dos pacientes acompanhados na instituição; desenvolvimento de pesquisas científicas compartilhadas com a sociedade. Dessa maneira é possível perceber o notável impacto social dessa rede de hospitais no nosso país.

1.2 O professor hospitalar

De acordo com o *site* do local em que a pesquisa foi realizada, neste caso, da rede de hospitais de reabilitação, nas enfermarias pediátricas comumente são entendidos como critérios de atendimento: bebês com fatores de risco para lesão cerebral; atraso no desenvolvimento neuropsicomotor; paralisia cerebral; microcefalia; mielomeningocele e disrafismo oculto; sequelas de lesão encefálica (traumatismo cranioencefálico, anóxia cerebral decorrente de afogamento ou acidentes anestésicos, encefalite, acidente vascular encefálico); e lesão medular adquirida.

Vale ressaltar que para a maioria das especialidades atendidas não se prognostica reversão do quadro, mas tem em vista a reabilitação com foco nas potencialidades dos indivíduos.

O espaço das enfermarias pediátricas, oferece atendimento da primeira infância à adolescência, que se caracteriza por acompanhamento escolar, diferenciando-se da denominação “classe hospitalar” por não dispor de um local específico que possa ser apontado como uma sala de aula. Dessa forma, a particularidade dessa abordagem pedagógica respalda-se na tese de que as especificidades deste público demandam uma prática escolar permeada de adaptações curriculares diante das necessidades educacionais especiais dos educandos.

De modo geral, o papel do pedagogo na referida instituição é investigar o contexto familiar e a trajetória escolar do paciente; identificar as dificuldades e transtornos de aprendizagem ou qualquer outro aspecto que interfira negativamente no processo de aprendizagem; discutir e traçar um plano de avaliação e intervenção com equipe psicopedagógica, composta por profissionais da pedagogia, psicologia e fonoaudiologia;

orientar adaptações curriculares, se preciso, para paciente, família e escola.

24

Hodiernamente, para fazer parte do quadro de professores hospitalares na referida rede de hospitais de reabilitação, os pré-requisitos são pós-graduação lato sensu ou stricto sensu em Pedagogia Hospitalar, Educação Especial, Educação Inclusiva, Psicopedagogia, Neuropedagogia ou Neuropsicopedagogia. Os professores são admitidos por meio de processo seletivo, com 3 etapas que têm provas objetiva e discursiva, entrevista e treinamento.

2 JOGOS: POTENCIALIZANDO AS APRENDIZAGENS NO CONTEXTO HOSPITALAR

2.1 Desenvolvimento infantil e evolução das brincadeiras na concepção de Piaget

O referencial deste trabalho é norteado pelo teórico Jean Piaget (2014), que contribuiu fundamentalmente para a compreensão dos jogos e das brincadeiras enquanto instrumentos de promoção do desenvolvimento global de crianças e adolescentes.

As concepções construtivistas piagetianas se relacionam com as ideias de desenvolvimento e aprendizagem. Para este teórico, o desenvolvimento do conhecimento resulta das interações entre o sujeito e o objeto, evidenciando os processos cognitivos e, a aprendizagem, é posta como consequência desse desenvolvimento. Desse modo, os indivíduos constroem conhecimento de acordo com o estágio de desenvolvimento no qual se encontra, e é a partir dele, definido por mudanças qualitativas no comportamento em relação ao estágio anterior, que a aprendizagem acontece.

De acordo com Piaget (2014), o desenvolvimento na infância ocorre com o suporte das brincadeiras, a criança necessita do lúdico para se desenvolver. À vista disso, entende-se a relevância da ludicidade para o sujeito, dado que por meio dela, o indivíduo investiga e explora o ambiente à sua volta. Desta maneira, é imprescindível oportunizar às crianças práticas que proporcionem e estimulem seu desenvolvimento global, levando em consideração os aspectos da cognição, linguagem e das competências sociais. Por isso, o lúdico pode colaborar significativamente para o desenvolvimento de habilidades responsáveis pela autonomia do indivíduo, contribuindo para a aprendizagem e auxiliando no processo de construção das relações sociais e do pensamento.

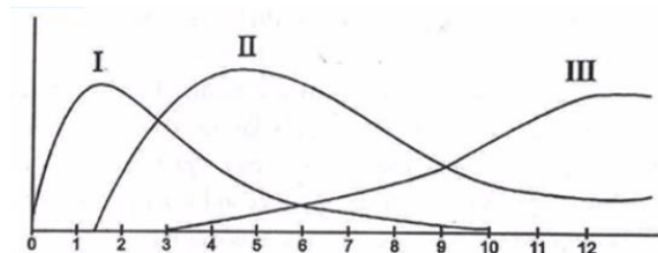
Piaget (2014), trata das especificidades do processo evolutivo da criança, que se expressa através da sua forma de brincar, ajudando a organizar os meios facilitadores para o brincar, respeitando cada período de desenvolvimento da criança.

Para planejar a intervenção pedagógica é necessário compreender como a criança produz sentido em vários níveis e em todo o segmento de sua vida. Para isso, o autor traz um gráfico em sua obra intitulada, *Relações entre afetividade e inteligência no desenvolvimento mental da criança*, que estabelece curvas evolutivas que se encaixam e se sobrepõem ao longo do desenvolvimento, sem que suas aquisições desapareçam à medida que outras surgem, mas

que acabam se complexificando.

26

Figura 1 – Curvas evolutivas das brincadeiras



Fonte: Piaget (2014).

A primeira curva reflete o período (0 a 2 anos) denominado por Piaget (1999) de sensório-motor. Essa fase do desenvolvimento é caracterizada pelo emprego da ação e da percepção e a brincadeira aciona os sentidos e a motricidade do bebê. Desta maneira, a primeira relação que a criança estabelece com o ambiente se dá através da brincadeira sediada no corpo na tentativa de entender o objeto desconhecido, como apertar botões, apalpar, sacudir, cheirar, isto é, ações físicas e sensoriais.

Para Piaget (2014), quando a curva da brincadeira sensório-motora começa a diminuir, entra em ascensão a segunda curva que compreende o estágio pré-operatório (2 a 7 anos) determinado pelas representações mentais, porque a criança adquire a capacidade de representar mentalmente objetos ou ações que não estão necessariamente no seu campo de visão, isto é, agir sobre o mundo através da representação dele. É o estágio da brincadeira simbólica, que é o faz de conta, a brincadeira da imaginação. Piaget (2014), ressalta que esta curva não chega na base novamente, mas se prolonga por toda a vida, pois o indivíduo pode realizar jogo simbólico cada vez mais elaborado e complexo, usando a linguagem, como contar piadas, por exemplo.

De acordo com Piaget (2014), a segunda curva decai e vai surgindo uma nova estrutura de relação com o mundo, que acontece por meio da brincadeira de regras, os jogos, que se estabelecem entres os estágios operatório concreto (7 aos 12 anos) e operatório formal (12 anos em diante) caracterizados pela organização do pensamento através da lógica. Se antes a criança brincava como ela queria, na sua interpretação do mundo inteiramente individual, agora ela começa a perceber que existe uma realidade independente dela, que os objetos têm regras, que as relações têm regras e que nem todas as pessoas compartilham do mesmo modo de entender a realidade. Desse modo, por meio dos jogos, o indivíduo aprende a se relacionar com o mundo a partir de regras.

2.2 Os jogos e a aprendizagem

Para a criança e adolescente que se encontra hospitalizado, o mais importante não é exclusivamente ensinar conteúdos escolares, mas criar e dar amplas condições para que o aprendizado aconteça de forma simples e divertida. E os jogos e brincadeiras têm se apresentado como fundamentais na construção do conhecimento e no desenvolvimento dos indivíduos.

Diversas concepções pedagógicas e psicológicas, como as de Kishimoto (2017), Piaget (2014) e Vygotsky (2007), indicam que a educação se beneficia de forma significativa da utilização dos jogos como recurso didático no desenvolvimento e na construção do conhecimento pelo educando. Os jogos, quando usados com planejamento, intencionalidade e organização favorecem o desenvolvimento, reinvestimento e exercício das habilidades adquiridas, de forma lúdica e em outros contextos, como na aprendizagem dos conteúdos escolares.

De acordo com Kishimoto (2017), a brincadeira pode apresentar papel lúdico e pedagógico, pois considera que ela proporciona diversão e satisfação ao mesmo tempo que oportuniza situações de aprendizagem.

Diante desse contexto a autora declara que:

o jogo exerce poder de criar situações imaginárias permite à criança ir além do real, o que colabora para o seu desenvolvimento. No jogo a criança não é mais do que é na realidade, permitindo-lhe o aproveitamento de todo o seu potencial. Nele a criança toma iniciativa, planeja, executa, avalia. Enfim, ela aprende a tomar decisões, a introjetar o seu contexto social [...]. Ela aprende e se desenvolve. (KISHIMOTO, 2017).

Desse modo, ainda de acordo com a autora, os jogos podem ser vistos como instrumentos para estimular o desenvolvimento do pensamento, da linguagem, da memória, imaginação, atenção, do raciocínio, entre outras habilidades cognitivas e, conseqüentemente, facilitadores da aprendizagem.

Portanto, considerando, de acordo com Brasil (1988), que um dos principais objetivos da prática pedagógica tanto escolar quando hospitalar é o desenvolvimento integral do educando, faz-se imprescindível a utilização de recursos que se construam contextos que desafiem à criança ou adolescente utilizar processos mentais para atuar no meio.

A prática lúdica contribui para o aluno na obtenção de bons desempenhos em sua aprendizagem de forma organizadamente interessante, dinâmica e construtiva. favorece a

apreensão dos conteúdos escolares, contribui para o crescimento emocional e social e propicia

28

motivação para aprender. Esta ação baseada em jogos e brincadeiras pode repercutir no aumento do engajamento da criança e do adolescente no processo de aprendizagem, pois abre espaço para a criatividade e a imaginação.

A formação do indivíduo é influenciada pelas relações com o contexto em que se desenvolve em conjunto com as práticas pedagógicas, é por meio da dialogicidade entre esses dois fatores que se constrói os conhecimentos. Sendo assim, o jogo apresenta-se como um vantajoso recurso no processo de aprendizagem por provocar circunstâncias significativas e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo que os estudantes socializem e explorem o ambiente à sua volta (KISHIMOTO, 2017).

À vista disso, é possível perceber que a ludicidade influencia tanto no desenvolvimento quanto na aprendizagem do paciente hospitalizado, além de proporcionar momentos de descontração e alívio de possível estresse causado pelo ambiente hospitalar.

2.3 Intervenção psicopedagógica em educandos com necessidades educacionais no contexto hospitalar

Segundo a Declaração de Salamanca (1994), o termo “Necessidades Educacionais Especiais” concerne a todos os indivíduos em que suas necessidades especiais têm origem em consequência de deficiências ou dificuldades de aprendizagem.

Tendo como referência a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva Inclusiva, publicado em 2014, o documento tem por objetivo garantir a oferta de atendimento educacional especializado aos alunos que possuem necessidades educacionais especiais derivadas de deficiências intelectual, física/neuromotora, visual e auditiva; transtornos globais do desenvolvimento; e superdotação/altas habilidades.

Nesse sentido, o documento citado anteriormente entende como educando que possui necessidades educacionais especiais aquele que apresenta, permanente ou temporariamente, necessidades individuais e distintas em relação a outros educandos no âmbito da aprendizagem, e que por isso, demanda recursos e metodologias específicas visando favorecer o desenvolvimento integral de suas potencialidades ou, ao menos, reduzir suas dificuldades.

O processo de aprendizagem da criança e do adolescente, paciente das enfermarias pediátricas da referida rede de hospitais, deve ser concebido como um processo que apresenta múltiplas causas, abrangendo fatores sociais, emocionais, cognitivos, motores etc. Ele não pode

ser entendido como linear e ininterrupto, que segue um único sentido, mas deve ser visto como plurifacetado, manifestando variações entre avanços, retrocessos e transformações. Assim, a

29

causa do processo de escolarização tal como dos problemas de aprendizagem, deixa de ser centrada na relação professor-aluno e passa a ser compreendida como um segmento com diversas dimensões que influenciam esse processo e por isso precisam ser captadas minuciosamente pelo professor hospitalar.

Nas enfermarias pediátricas, especificamente da rede de hospitais referida nessa pesquisa, pode-se dizer que, de maneira geral, as crianças e adolescentes atendidos apresentam: mielomeningocele, paralisia cerebral, artrogripose, malformações ortopédicas, sequelas de traumatismo crânioencefálico, lesão medular, entre outras patologias. Logo, é comum se deparar com diversas naturezas específicas como: deficiência intelectual, alteração cognitiva ou comprometimento motor, que interferem no processo de aprendizagem desse público, caracterizando-se em necessidades educacionais especiais.

Segundo Mrech (2010), “o processo de ensino-aprendizagem inclui também a *não aprendizagem*”, isto é, a dificuldade em aprender está intrinsecamente relacionada ao processo de ensino e aprendizagem. Assim, partindo da perspectiva psicopedagógica, esse processo sempre revela dois lados: o aprender e o não aprender. Dessa forma, pode-se dizer que a dificuldade de aprendizagem é uma desorganização mental que prejudica o processo do aprender. Também, é considerada um fenômeno heterogêneo e por isso complexo. Em vista disso, uma maneira de amenizar ou superar essas dificuldades se dá através da estimulação cognitiva, que atua no processo adaptativo cerebral, visando a melhoria do funcionamento mental e social. E uma possibilidade de recurso que propicia desafios que estimulam e desenvolvem essas funções cerebrais, é o jogo (MRECH, 2010).

No contexto hospitalar, o jogo pode ter caráter avaliador qualitativo, porque confere ao profissional a capacidade de mensurar o grau de dificuldade apresentada pelo paciente e perceber suas especificidades e quais habilidades precisam ser desenvolvidas. Também, pode ter caráter estimulador, uma vez que promove o desenvolvimento das potencialidades de modo que as crianças e adolescentes internados sejam capazes de dar continuidade e participem dos processos pedagógicos, além de oportunizar a socialização.

3 AS FUNÇÕES EXECUTIVAS, OS JOGOS E APRENDIZAGEM

3.1 O que são Funções Executivas, afinal?

Ao longo dos anos, as crianças e os adolescentes desenvolvem regularmente as habilidades de regular e sustentar a atenção, e reter e organizar informações, e avaliar e regular seus comportamentos. Todos esses aspectos estreitamente relacionados colaboram para a função executiva, habilidades e competências que nos permitem planejar, organizar e executar ações para alcançar objetivos ou solucionar problemas.

Segundo Infância (2016, p. 5), “as funções executivas constituem um conjunto de habilidades que possibilitam uma reflexão atenta, isto é, deliberada e intencionada a alcançar um objetivo”. Em outras palavras, são competências que nos permitem planejar, organizar e executar ações conforme o que se é esperado diante de determinada situação.

Há vários teóricos que explicam diferentes modelos de funções executivas e o que se tem usado mais recentemente é o modelo de Diamond (2013, tradução nossa) que descreve três principais funções, sendo elas, o controle inibitório, a memória de trabalho e a flexibilidade cognitiva, reforçando a importância de associar essas habilidades com controle cognitivo, isto é, controle mental.

De acordo com Bull e Scerif (2001, tradução nossa), para que um indivíduo aprenda a ler, escrever, calcular e raciocinar matematicamente é crucial o apoio e a mediação de outras habilidades cognitivas, dentre as quais se destacam as Funções Executivas. Em termos gerais, o controle inibitório é a capacidade de inibir estímulos distratores e nossos impulsos, propiciando o foco atencional; a flexibilidade cognitiva é a capacidade de pensar em diferentes alternativas para um determinado problema; e a memória de trabalho, segundo Diamond (2013, tradução nossa), é a capacidade que temos de armazenar as informações de curto-prazo e manipulá-las mentalmente.

A primeira das habilidades é o controle inibitório, que promove a autorregulação e o controle de interferências externas, a fim de manter o foco atencional, ou seja, nos permite controlar os comportamentos inoportunos, os impulsos e os estímulos irrelevantes. Ao ler este trabalho, você, provavelmente, está inibindo tanto barulhos ao seu redor quanto outros pensamentos que não estão relacionados a este contexto, para se manter concentrado na leitura (DIAMOND, 2013, tradução nossa).

Por sua vez, a memória de trabalho envolve o armazenamento, a organização e a manipulação mental de ideias, assimilar novas informações, associá-las aos conhecimentos de

31

mundo prévio e compreender, apreender. Possibilita sustentar a informação na mente por tempo transitório enquanto a utiliza para determinada situação. Reutilizando o exemplo da leitura deste trabalho, para que ele faça sentido em seu fim é necessário que você armazene e conecte mentalmente o que foi dito em todos os capítulos (DIAMOND, 2013, tradução nossa).

E por fim, a flexibilidade cognitiva promove a alternância de atenção, o potencial de adaptabilidade do indivíduo para responder a diversas situações, a capacidade de pensar em diferentes maneiras para resolver um problema, e ainda, relaciona-se com a criatividade, uma vez que esta última envolve a habilidade de imaginar e criar através da percepção fora do comum.

A partir da união entre essas três funções executivas básicas, de acordo com Diamond, (2013, tradução nossa), outras competências se manifestam, tal como o planejamento, a resolução de problemas e o raciocínio, denominadas funções executivas complexas.

3.2 Como os jogos estimulam as Funções Executivas?

As funções executivas se desenvolvem a partir de condições ambientais e socioculturais que demandam seu recrutamento. Assim, quanto mais o ambiente solicitar essas habilidades, mais elas serão convocadas e conseqüentemente desenvolvidas. Em consonância com Vygotsky,

desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, e sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas através do prisma do ambiente da criança. O caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social. (VYGOTSKY, 1991, p. 25).

Diante disso, infere-se que a qualidade do processo de aprendizagem depende da inter-relação entre indivíduo e ambiente. O sujeito constrói conhecimento a partir das relações interpessoais de troca com o seu meio.

Os jogos, segundo Piaget (2014), em especial os de regras, os quais são jogados em coletivo, seguindo normas predeterminadas tendo em vista a vitória, são importantes aliados para o desenvolvimento e exercício das habilidades cognitivas, pois podem estimular atenção, memória, linguagem, raciocínio lógico, tomada de decisões estratégicas e resolução de

problemas, competências essas fundamentais para o processo de aprendizagem.

32

De acordo com Piaget (2014, p. 337), “todos os esportes, todos os jogos intelectuais, como o xadrez, os jogos de cartas e outros jogos que supõem combinações de quaisquer pensamentos, são jogos de regras”. Sendo assim, esse tipo de jogo cria contextos que abrangem tomada de decisões estratégicas e, portanto, exigem que o indivíduo aprenda, recorde e aplique regras, faça planejamentos a curto prazo, antecipe jogadas, imagine possíveis jogadas dos oponentes e adapte sua estratégia a todo mundo ao longo do jogo. Dessa forma, a estrutura do jogo motiva a criança ou adolescente a pensar sobre suas ações, limitadas por regras, e avaliá-las.

Nessa pesquisa, entende-se as habilidades cognitivas como as competências que conferem ao indivíduo a capacidade de interagir simbolicamente com o contexto, compreendendo representação mental de objetos, aplicação de regras, desenvolvimento de métodos para solucionar problemas, que favorecem a organização constante dos processos mentais.

Considerando o âmbito das habilidades cognitivas, sobressaem-se as funções executivas, compreendidas como controle inibitório, memória de trabalho e flexibilidade cognitiva que, de modo integrado, possibilitam ao indivíduo guiar o comportamento e julgar sua eficácia, inibir impulsos para se concentrar no objetivo, e desistir de estratégias infrutíferas em prol daquelas que resultam na solução do problema (DIAMOND, 2013, tradução nossa).

Essa perspectiva fundamenta-se na contribuição das funções executivas para o desempenho escolar, na importância de se favorecer o desenvolvimento integral dos educandos, na autonomia como objetivo da educação, na criação de condições para aprendizagem e na vantagem da utilização de recursos lúdicos na intervenção pedagógica.

Para mais, quando valorizamos a utilização de jogos no contexto hospitalar, podemos ampliar o potencial de treino desses elementos. No desenvolvimento das funções executivas, as vivências e as relações com o contexto exercem papel fundamental, desse modo, a enfermaria pediátrica, na qualidade de espaço social repleto de possibilidades baseadas nos potenciais e atividades de reabilitação, converte-se em um ambiente favorável ao desenvolvimento dessas habilidades.

Destarte, o uso de jogos com regras no contexto hospitalar faz-se possível, levando em conta que não demandam tempo longo de duração, que é possível serem compreendidos com facilidade por crianças e adolescentes, e enquanto são direcionados, mais especificamente, para o desenvolvimento e treino das funções executivas, não abandonam a competência lúdica,

3.3 Aprendizagem e Funções Executivas: uma união necessária

Nas pesquisas de Bull e Scerif (2001), Lima, Trivianni e Ciasca (2009), tem se associado significativamente as funções executivas ao sucesso acadêmico. Isso porque, para que um indivíduo leia, escreva, calcule e raciocine matematicamente, faz-se indispensável o apoio e a mediação de outras habilidades cognitivas, dentre as quais se destacam as funções executivas.

Para que seja possível compreender a importância dessas competências cognitivas para a aprendizagem é necessário recorrer às evidências de que associam funções executivas e desempenho escolar. Os autores Lima, Trivaini e Ciasca (2009), trazem que os resultados das análises realizadas na pesquisa sugerem que o desempenho acompanha o desenvolvimento da atenção e das funções executivas. Desse modo, faz-se fundamental ter em vista essas funções cognitivas no tocante à queixa de dificuldade de aprendizagem.

Para aprender, é preciso, antes de tudo, atenção e concentração. Assim, o controle inibitório, permite que o educando iniba suas vontades e desejos e se concentre na explicação dos conteúdos ou na realização das tarefas escolares. Um exemplo prático da importância dessa habilidade no contexto escolar é, em uma questão de múltipla escolha, o aluno ao invés de marcar de pronto uma das primeiras alternativas por julgar ser a correta, ler todas as alternativas com atenção e somente depois marcar a melhor opção (CAPOVILLA; DIAS, 2008).

Outro importante preditor da aprendizagem é a memória de trabalho, pois ela interfere na compreensão leitora, uma vez que para compreender um texto é preciso se recordar do início, do meio e do final, relacionando parágrafo por parágrafo para que o todo faça sentido. Ao responder questões de interpretação de texto, a habilidade cognitiva, além de conferir a capacidade de armazenar as ideias, torna possível selecionar só as informações necessárias para chegar ao resultado esperado. Na matemática, por exemplo, a memória de trabalho age armazenando os dados de maneira organizada para que seja possível conectá-los e, dessa forma, raciocinar alcançando a resposta (DIAS; SEABRA, 2013).

Por sua vez, a flexibilidade cognitiva, no processo de ensino e aprendizagem, é responsável por propiciar que as representações mentais aconteçam, em outras palavras, possibilita que o educando relacione um conceito concreto a um conceito abstrato. Por exemplo, associar o som com a letra compatível ou o número com a quantidade correspondente a ele. Ao ler um texto é preciso discriminar a semântica de uma palavra que pode ter mais de um sentido em função do contexto. Em exercícios de matemática, a flexibilidade cognitiva é importante

para que o aluno consiga chegar a solução por diferentes caminhos, sem que insista em uma determinada maneira que não está lhe trazendo resultado satisfatório (DIAS; SEABRA, 2013).

34

No que se refere aos diagnósticos de dificuldades de aprendizagem, as dificuldades podem se agravar e se constituir ao longo do neurodesenvolvimento, e dependendo do nível de disfunção executiva e de compensações ambientais que a criança e o adolescente possam ter como recursos para combater as dificuldades iniciais, é necessário que haja a promoção de intervenção preventiva evitando que essas dificuldades evoluam.

De acordo com Uehara (2013), educandos com necessidades educacionais especiais, que apresentam deficiência intelectual, lesões cerebrais ou outro comprometimento cognitivo, manifestam alta taxa de prejuízo nas funções executivas. Desse modo, o público internado nas enfermarias pediátricas que apresenta funcionamento cognitivo abaixo do esperado, pode beneficiar-se do estímulo das habilidades cognitivas no período de internação.

4. RESULTADO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

O questionário foi enviado para três pedagogas hospitalares e uma psicóloga hospitalar no intuito de compreender respostas pertinentes à dialogicidade entre jogos e funções executivas e sua influência na aprendizagem, pensando nas intervenções psicopedagógicas realizadas por equipe multiprofissional e interdisciplinar no contexto hospitalar. À vista disso, as perguntas norteadoras foram:

1. Em sua visão, qual a importância da utilização de jogos como recurso de intervenção psicopedagógica no ambiente hospitalar?
2. Tendo em vista sua prática, os jogos podem desenvolver quais habilidades que se relacionam com a aprendizagem?
3. Como as funções executivas têm impactado os processos de aprendizagem do educando com necessidades educacionais especiais?
4. Como os educandos com Necessidades Educacionais Especiais, no contexto hospitalar, podem se beneficiar do uso de jogos para o desenvolvimento das funções executivas? E quais são os jogos mais adequados para este tipo de intervenção?

Para interpretação geral das falas obtidas, foram utilizadas as recomendações de Moraes e Galliazzzi (2006). Esses autores reforçam que:

[...] a análise textual discursiva tem no exercício da escrita seu fundamento enquanto ferramenta mediadora na produção de significados e por isso, em processos recursivos, a análise se desloca do empírico para a abstração teórica, que só pode ser alcançada se o pesquisador fizer um movimento intenso de interpretação e produção de argumentos. Este processo todo gera meta-textos analíticos que irão compor os textos interpretativos. (MORAES e GALLIAZZI, 2006, p. 118).

Assim, a análise e organização das respostas se dá na unitarização, isto é, na interpretação e isolamento de ideias primárias de percepção sobre os temas investigados.

Consiste na leitura cuidadosa de vozes de outros indivíduos, processo em que o investigador

36

não pode deixar de manifestar suas interpretações (MORAES E GALLIAZZI, 2006). Dessa forma, durante a unitarização, realizou-se leitura flutuante dos dados coletados, reconhecendo as unidades temáticas, traçada em partes que condizem com os objetivos da pesquisa.

Ressalta-se que as participantes foram convidadas a participarem da pesquisa de livre espontânea vontade e que durante a etapa de coleta dos dados, foi solicitado aos profissionais que tomassem conhecimento e concordasse com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Desse modo, assegurou-se a proteção da identidade dos participantes e o anonimato da instituição, em consonância com as condições éticas que envolvem a pesquisa.

Nas respostas à primeira pergunta do questionário¹: em sua visão, qual a importância da utilização de jogos como recurso de intervenção psicopedagógica no ambiente hospitalar? observou-se predominância de ideias em relação à atratividade dos jogos, favorecendo o engajamento espontâneo e à sua constituição como forma de avaliação, visto que a maneira como o educando responde ao estímulo do jogo pode fornecer indícios de suas características. Em consonância com Mrech (2010), para os profissionais que atuam nas áreas da psicopedagogia e educação especial é frequente a vivência de circunstâncias em que é necessário organizar a intervenção psicopedagógica conforme as necessidades educacionais especiais da criança. “Os brinquedos, jogos e materiais pedagógicos desempenham neste momento um papel nuclear.” (MRECH, 2010, p. 125).

Nas respostas ao segundo questionamento: tendo em vista sua prática, os jogos podem desenvolver quais habilidades que se relacionam com a aprendizagem? percebeu-se que as participantes consideraram que as habilidades desenvolvidas por meio de jogos são incontáveis, mas elencaram as principais e evidenciaram as habilidades sociais e cognitivas como interação, controle do comportamento, seguimento de regras, planejamento e tomada de decisão, além de flexibilidade mental, enfatizando que são fundamentais para o processo de aprendizagem formal. Portanto, de acordo com Tezani (2006), é no jogo que se cria, prevê e movimenta, dessa forma, provoca-se transformação, levantando hipóteses e planejando estratégias em busca da solução. No jogo, o abstrato se concretiza e resulta no processo de construção do conhecimento.

Na terceira pergunta: como as funções executivas têm impactado os processos de aprendizagem do educando com necessidades educacionais especiais? As respostas vão ao encontro com a ideia de que a estimulação das funções executivas é essencial em todas as crianças, especialmente em educandos com fatores de risco para um possível atraso no

¹ A transcrição na íntegra de todas as respostas dos questionários estão no Apêndice B, entre as páginas 45 a 48.

desenvolvimento. Referem que a criança com dificuldade no controle inibitório, na memória de trabalho e na flexibilidade cognitiva, possivelmente demonstrará dificuldade para se regular durante seu processo de aprendizagem, prejuízo na manipulação das informações com pouca atribuição de significado, além de maior dificuldade para buscar alternativas sobre como resolver um problema matemático, por exemplo. Uehara (2013, p. 34), afirma que essas “funções englobam uma série de competências inter-relacionadas e de alto nível de processamento cognitivo, cujo impacto se reflete em todos os aspectos afetivo-emocionais, motivacionais, comportamentais e sociais.”

Por fim, ao responderem a última questão: como os educandos com necessidades educacionais especiais, no contexto hospitalar, podem se beneficiar do uso de jogos para o desenvolvimento das funções executivas? E quais os jogos mais adequados para este tipo de intervenção? as profissionais destacaram que não é possível definir quais jogos são mais adequados para o momento de estimulação, tendo em vista que é preciso avaliar cada educando de forma individualizada, sendo necessário observar em qual etapa do desenvolvimento ele se encontra.

Evidenciaram também, que os educandos com Necessidades Educacionais Especiais se beneficiam principalmente dos jogos de regras como instrumentos de estimulação das funções executivas, desde que eles estejam adequados às suas aquisições cognitivas e haja a mediação necessária. Segundo Tezani (2006, p. 11), para trabalhar com os jogos em todas as suas dimensões, tanto cognitivas quanto afetivas, é preciso traçar e definir os objetivos que se quer alcançar, para aqueles não se constituam em um momento solto e sem significado.

Quadro 4 – Aspectos identificados nas percepções das profissionais de psicopedagogia e respectivas descrições

Tópicos	Categorias	Descrição
Percepção sobre a importância dos jogos	Engajamento	A utilização de jogos favorece a adesão à intervenção.
	Avaliação	O jogo pode constituir uma forma de avaliação das características do estudante.
	Gerenciamento de estresse	Redução do possível estresse durante internação.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Continuação do Quadro 4 – Aspectos identificados nas percepções das profissionais de psicopedagogia e respectivas descrições

Tópicos	Categorias	Descrição
Principais habilidades desenvolvidas pelos jogos	Dificuldade de enumeração	Elevada quantidade de habilidades que podem ser desenvolvidas pelos jogos
	Funções executivas	As funções executivas são habilidades desenvolvidas pelos jogos
	Habilidades sociais	As habilidades sociais são competências desenvolvidas pelos jogos
Percepção sobre a relação entre funções executivas e aprendizagem	Prejuízo nas funções executivas	Alunos com necessidades educacionais especiais tendem a ter suas funções executivas prejudicadas
	Falta de conhecimento	A falta de conhecimento entre os professores, de maneira geral, tem impacto no processo de aprendizagem
	Imprescindibilidade	As funções executivas são essenciais para o processo de aprendizagem.
Percepção acerca dos benefícios do uso de jogos para estimular as funções executivas	Contexto	Os jogos fazem parte do contexto dos educandos
	Jogos com regras	Os jogos com regras são os principais estimuladores das funções executivas
	Individualização	O olhar para o educando deve ser individual, evitando generalizações.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

A partir da organização do quadro com as informações obtidas por meio do questionário, fica evidente a percepção das profissionais de que os jogos e as funções executivas são

tundamentais para potencializar a intervenção psicopedagógica em educandos com necessidades educacionais especiais no ambiente hospitalar. A utilização dos jogos favorece,

39

segundo Rego (2000, p. 79), contextos repletos de desafios, que estimulam a cognição, oportunizando a aquisição de níveis mais elevados de pensamento lógico.

À vista disso, os jogos se fazem importantes para o engajamento dos pacientes nas atividades propostas e para o gerenciamento de estresse, visto que as crianças e adolescentes se encontram em contexto de hospitalização. Além disso, os jogos são vistos como facilitadores da aprendizagem, uma vez que fazem parte do universo da infância e da adolescência e estimulam o desenvolvimento das funções executivas e das habilidades sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi realizado com objetivo geral de compreender a importância da utilização de jogos para potencializar a aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar. Depois da realização da pesquisa, fica perceptível que os jogos são importantes para o desenvolvimento das funções executivas em contexto hospitalar, pois criam contextos que exigem o acionamento destas funções, além de consistirem em um recurso lúdico que favorece o engajamento dos pacientes. Para responder ao objetivo, delimitou-se a pesquisa em dois objetivos específicos.

O primeiro pretendeu identificar a relevância das funções executivas nos processos de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais. Verificou-se que o estímulo destas funções é fundamental em todas as crianças, especialmente àquelas com necessidades educacionais especiais, visto a dificuldade de regularem seus processos de aprendizagem. Assim, o treino das funções executivas por meio dos jogos, oportunizam à criança ou ao adolescente o aumento das habilidades de automonitoramento, memória, planejamento e flexibilidade mental, indispensáveis para o aprendizado.

O segundo objetivo específico visou demonstrar a percepção dos profissionais que atuam na intervenção psicopedagógica em relação à relevância dos jogos e das funções executivas no processo de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais. A partir de então entende-se que para que a aprendizagem ocorra é necessário o estímulo das funções executivas e que os jogos se constituem em recursos fundamentais para apoiar o desenvolvimento destas habilidades.

Sendo assim, fica explícita a relevância dos jogos como recursos potencializadores da intervenção psicopedagógica, especialmente ao propiciar o desenvolvimento das funções executivas, em educandos com necessidades educacionais especiais em ambientes hospitalares.

O que ficou de limitação da pesquisa, refere-se especificamente as questões burocráticas no que tange o desenvolvimento de coleta de dados no local da pesquisa, na rede de hospitais de reabilitação. Inicialmente, houve a tentativa de observar pacientes, por meio de observação participante, mas para isso, seria necessário a elaboração de projeto de pesquisa para ser submetido ao Conselho de Ética do hospital envolvido e o prazo para resposta do referido Conselho era extremamente longo e o prazo para defesa do TCC dentro do semestre letivo extremamente curto, impossibilitando a utilização do instrumento de coleta de dados inicial.

Das formas adotadas para a realização da investigação, optou-se por uma abordagem de estudo de

Dessa forma, optou-se pela aplicação de questionário online com as profissionais do quadro de

41

funcionários da rede de hospitais, o que foi aceito por ela sob a condição de anonimato da instituição, condição aceita e seguida à risca nessa pesquisa.

Por fim, aspira-se que a proposta deste estudo possa propagar o trabalho da pedagogia hospitalar com jogos e funções executivas, no meio acadêmico, assim como incentivar novas pesquisas nessa área e promover reflexões tanto aos educadores que atuam em sala de aula, como aos profissionais hospitalares, para a importância desses aspectos para os processos de aprendizagem de todo educando.

REFERÊNCIAS

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**: coleção pesquisa qualitativa. Bookman Editora, 2009.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 11 ago. de 2022.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva**. Brasília: MEC/SECADI, 2014.

BULL, Rebecca; SCERIF, Gaia. Executive functioning as a predictor of children's mathematics ability: Inhibition, switching, and working memory. **Developmental neuropsychology**, v. 19, n. 3, p. 273-293, 2001.

CAPOVILLA, Alessandra Gotuzo Seabra; DIAS, Natália Martins. Desenvolvimento de habilidades atencionais em estudantes da 1ª à 4ª série do ensino fundamental e relação com rendimento escolar. **Revista Psicopedagogia**, v. 25, n. 78, p. 198-211, 2008.

CARMO, Vera. **O uso de questionários em trabalhos científicos**. UFSC, Santa Catarina, 2013.

CLOONEY. In: **This Is Us**. Criação de Dan Fogelman. Direção de Zetna Fuentes. Estados Unidos: NBC, 2018. 45 min, son., color. Temporada 2, episódio 12. Série exibida pela Amazon Prime. Acesso em: 02 jul. 2022.

DIAMOND, Adele. Executive functions. **Annual review of psychology**, v. 64, p. 135, 2013.

DIAS, Natália M.; SEABRA, A. G. Funções executivas: desenvolvimento e intervenção. **Temas sobre desenvolvimento**, v. 19, n. 107, p. 206-212, 2013.

FREIRE, Paulo. Paulo. **Pedagogia do oprimido**, v. 43, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

INFÂNCIA, Comitê Científico Núcleo Ciência Pela. Funções executivas e desenvolvimento na primeira infância: habilidades necessárias para a autonomia. **Fundação Maria Cecília Souto Vidigal**. São Paulo, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

LIMA Ricardo Franco de; TRAVAINI, Paula Pinheiro, CIASCA, Sylvia Maria. Amostra de desempenho de estudantes do ensino fundamental em testes de atenção e funções executivas. **Rev. Psicopedagogia**, 2009; 26:188-99.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; de MUGIATTI, Margarida Maria Teixeira Freitas. **Pedagogia hospitalar**. Editora Vozes. Edição do Kindle, 2017.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise textual discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Ciência & Educação** (Bauru), v. 12, p. 117-128, 2006.

MRECH, Leny Magalhães. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. In: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez; 2010.

OLIVEIRA, A. da S. R. de. **Formação de professores online com/para a utilização de tecnologias digitais em classes hospitalares**: implicações na prática pedagógica. Orientadora Maria Cristina Lima Paniago. Campo Grande, MS: 2019. 340 p. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Católica Dom Bosco, 2019.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva - 24° Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

PIAGET, Jean. **Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança**. Tradução e organização: Cláudio J. P. Saltini e Doralice B. Cavenaghi. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RIBEIRO, Elisa. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. In: **Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais**. Número 4, maio de 2008. Araxá. Centro Universitário do Planalto de Araxá.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006.

UEHARA, Emmy; CHARCHAT-FICHMAN, Helenice; LANDEIRA-FERNANDEZ, Jesus. Funções executivas: um retrato integrativo dos principais modelos e teorias desse conceito. **Neuropsicologia Latinoamericana**, Calle, v. 5, n. 3, p. 25-37, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto et al. São Paulo, 1991.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. O brinquedo. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins

WALLON, HENRI. O brincar. in: **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

44

WINNICOTT, D. W. O brincar: uma exposição teórica. In: **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

APÊNDICE

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

O texto abaixo apresenta todas as informações que você precisa saber sobre essa pesquisa. A sua participação é muito importante para nós, mas caso você não queira participar, ou deseje interromper a pesquisa a qualquer momento, não haverá nenhum prejuízo para você.

Caso deseje participar, peço que você leia as informações abaixo e marque a opção “Li, concordo com o termo acima e desejo participar da pesquisa”.

Natureza e objetivos do estudo

De maneira simplificada, os objetivos dessa pesquisa são: i. verificar a importância da utilização de jogos para potencializar a aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais no contexto hospitalar; ii. identificar a relevância das funções executivas nos processos de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais; e iii. demonstrar a percepção dos profissionais que atuam na intervenção psicopedagógica em relação à relevância dos jogos e das funções executivas no processo de aprendizagem de educandos com necessidades educacionais especiais

Procedimentos do estudo

Para colaborar com a pesquisa você terá que responder a um questionário online, com 4 questões abertas.

O tempo estimado para o preenchimento do questionário é de 30 minutos.

Riscos e benefícios

Como se trata de opinião em formato online entendemos que a sua participação acarretará riscos mínimos para a sua saúde psicológica e física. Caso você entenda que o tema possa causar algum tipo de incômodo ou reação emocional adversa, fique à vontade para não participar.

Por outro lado, a sua participação irá contribuir com pesquisas da área possibilitando que futuramente profissionais da área da educação e estudantes possam usar o material como auxílio

para a educação e estudo.

Participação, recusa e direito de se retirar do estudo

A sua participação é absolutamente voluntária. Não se sinta obrigado(a) a responder nenhuma questão. Caso deseje não participar ou interromper a pesquisa a qualquer momento, você terá direito de fazê-lo sem que isso acarrete qualquer prejuízo para você.

Confidencialidade

Durante toda a pesquisa você permanecerá anônimo(a), sendo assim, não teremos acesso a informações que possam identificá-lo(a). Os dados obtidos nessa pesquisa serão analisados somente pela equipe de pesquisa e permanecerão em sigilo durante e depois do procedimento.

Orientadora Responsável: Prof.^a Dr.^a Adriana da Silva Ramos de Oliveira

Orientanda: Letícia Bonfim dos Santos Moura

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DAS RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO

Questão 1 - Em sua visão, qual a importância da utilização de jogos como recurso de intervenção psicopedagógica no ambiente hospitalar?

Resposta participante A - Os jogos podem se constituir um recurso de intervenção pedagógica, na medida em que eles permitem que os participantes se engajem de forma espontânea na atividade e, dessa forma, expressem seu potencial. Além disso, essa participação dá pistas de suas características e necessidades de apoio.

Resposta participante B - Os jogos constituem uma forma atrativa de instrumento pedagógico que pode se tornar tanto uma forma de avaliação (ou de complementação de avaliação), como meio facilitador para processo de ensino e aprendizagem, de interação entre os pacientes, equipe e acompanhantes, como estratégia para gerenciar o estresse de uma internação, como de avaliação e estimulação motora.

Resposta participante C - A utilização dos jogos nos traz para realidade do contexto infantil e é certamente um instrumento de interesse da criança e do adolescente. Dessa forma acredito que seja ampliada a possibilidade de participação, interesse e estimulação em um ambiente que inicialmente seria desfavorável.

Resposta participante D - Considerando que o ambiente hospitalar tende a ser inicialmente ameaçador, os jogos podem favorecer a adesão às orientações e minimizar efeitos estressores.

Questão 2 - Tendo em vista sua prática, os jogos podem desenvolver quais habilidades que se relacionam com a aprendizagem?

Resposta participante A - É imensa a gama de habilidades que podem estar envolvidas em atividades de jogos: cognitivas, habilidades sociais, linguísticas, motoras, afetivas.

Resposta participante B - Difícil enumerar todas as habilidades que os jogos podem desenvolver, pois é imprescindível e primordial uma avaliação previa. Mas pode-se verificar:

coordenação, atenção, memória, criatividade, raciocínio lógico matemático e verbal, resolução de problemas, raciocínio abstrato, flexibilidade mental etc.

48

Resposta participante C - Por meio dos jogos é possível estimular habilidades sociais e cognitivas como interação, controle do comportamento, seguimento de regras, planejamento e tomada de decisão, além de flexibilidade mental. Essas habilidades cognitivas e sociais são fundamentais para o processo de aprendizagem formal.

Resposta participante D - Os jogos são ferramentas lúdicas que favorecem a estimulação das funções executivas, as quais são essenciais para os processos de aprendizagem formal e social.

Questão 3 - Como as funções executivas têm impactado os processos de aprendizagem do educando com necessidades educacionais especiais?

Resposta participante A - As funções executivas são necessárias para a aprendizagem de forma geral, autonomia e cidadania, de forma que a depender da pessoa, o impacto pode se dar de uma forma ou outra.

Resposta participante B - Acredito que dentro do contexto escolar, primeiramente é importante o conhecimento de toda a equipe sobre as funções executivas. A falta de conhecimento dos profissionais sobre as funções executivas já pode impactar no processo de aprendizagem de qualquer aluno.

Novamente é importante avaliar cada caso e não generalizar para assim evitar os rótulos e medicalizações tão em moda. Assim, avaliando cada caso pode-se verificar se o aluno com necessidade especial pode apresentar déficit em alguma função executiva que poderá interferir em seu processo de aprendizagem, interação com os outros alunos e equipe escolar e em seu desenvolvimento.

Resposta participante C - A estimulação das funções executivas é fundamental em todas as crianças, em especial em educandos com fatores de risco para um possível atraso no desenvolvimento das mesmas, conforme já constatado pela literatura.

A criança com dificuldade no controle inibitório, na memória de trabalho e na flexibilidade cognitiva, geralmente demonstra dificuldade para se regular durante seu processo de

aprendizagem, possui dificuldade em manipular informações e encontrar mais de uma forma de solucionar um problema.

49

Resposta participante D - Educando com NEE podem ter prejuízo das funções executivas, repercutindo na diminuição das habilidades de memória, automonitoramento, planejamento e flexibilidade mental, indispensáveis para o aprendizado.

Questão 4 - Como os educandos com necessidades educacionais especiais, no contexto hospitalar, podem se beneficiar do uso de jogos para o desenvolvimento das funções executivas? E quais são os jogos mais adequados para este tipo de intervenção?

Resposta participante A - Depende das necessidades dos educandos e dos objetivos da atividade.

Resposta participante B - No contexto hospitalar que trabalho, os profissionais têm conhecimento sobre funções executivas e isso já facilita muito, tanto a avaliação, acompanhamento e orientação. É importante, novamente ressaltar, a avaliação individual dentro do contexto que o aluno vive. Não adianta orientar um jogo que não faça parte da realidade da família e do aluno.

Resposta participante C - No contexto hospitalar valer-se de atividades que fazem parte do contexto do estudante amplia a possibilidade de adesão e aprendizagem. Os jogos são atividades com regras e por isso favorecem o "treino" dessas funções. Enquanto joga o participante necessita manipular constantemente a regra do jogo ativando sua memória de trabalho, esperar sua vez de jogar e avaliar a melhor estratégia antes de utilizá-la acionando o controle do impulso/controlar inibitório, além de constantemente avaliar seu desempenho buscando formas alternativas para melhorá-lo o que exigirá de sua flexibilidade cognitiva.

Jogos de tabuleiro e jogos online com regras claras são bons exemplos. É importante considerar o interesse do educando.

Resposta participante D - Como qualquer outro indivíduo e como em qualquer outro ambiente, os educandos com NEE, contexto hospitalar, se beneficiam dos jogos como instrumentos de estimulação das funções executivas desde que os mesmos estejam adequados às suas aquisições cognitivas e haja a mediação necessária. Cada jogo tem sua indicação, não

navendo menor ou pior, sendo necessário observar em qual etapa do desenvolvimento o

50

indivíduo se encontra para que haja sempre um novo desafio e se trabalhe pensando na zona de desenvolvimento proximal.

