



Universidade de Brasília

FACULDADE UnB PLANALTINA

LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

**AS ATIVIDADES LÚDICAS
NO CONTEXTO DAS SALAS DE RECURSOS**

AUTORA: JOSEANE FREITAS FERNANDES

ORIENTADORA: PROF.^a Dr^a JULIANA EUGÊNIA CAIXETA UnB/FUP

**COORDINADORA : PROF.^a Dr^a RENATA CARDOSO DE SÁ RIBEIRO
RAZUCK UnB**

Planaltina – DF

Maio 2014



Universidade de Brasília

FACULDADE UnB PLANALTINA

LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

**AS ATIVIDADES LÚDICAS
NO CONTEXTO DAS SALAS DE RECURSOS**

AUTORA: JOSEANE FREITAS FERNANDES

ORIENTADORA: PROF.^a Dr^a JULIANA EUGÊNIA CAIXETA UnB/FUP

COORIENTADORA: PROF.^a Dr^a RENATA CARDOSO DE SÁ RIBEIRO

RAZUCK UnB

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção de título de Licenciado do Curso de Licenciatura em Ciências Naturais, da Faculdade UnB Planaltina, sob a orientação da Prof(a). Juliana Eugênia Caixeta UnB/FUP e Renata Cardoso de Sá Ribeiro Razuck UnB.

Planaltina - DF

Maio 2014

AS ATIVIDADES LÚDICAS NO CONTEXTO DAS SALAS DE RECURSOS

Joseane Freitas Fernandes¹

RESUMO: As atividades lúdicas envolvem atividades que oportunizam a vivência da plenitude. Por isso, é uma ferramenta pedagógica que potencializa os processos de inclusão. Este trabalho investiga as potencialidades da ludicidade na educação inclusiva. Para tanto, realizamos uma pesquisa qualitativa que envolve uma abordagem interpretativa. Para a coleta de dados, aplicamos questionários a seis professores que trabalham em sala de recursos, com o objetivo de identificar suas percepções sobre o uso do lúdico no apoio pedagógico especializado. Os resultados mostraram que os professores utilizam diferentes atividades lúdicas na mediação, mas, ainda assim, associam os principais benefícios da ludicidade ao prazer e à motivação. Também foi verificado que o único professor que não utiliza atividades lúdicas em suas mediações é o professor que não tem formação especializada.

PALAVRAS CHAVE: Inclusão, Sala de Recursos, Ludicidade.

ABSTRACT: Recreating activities involves activities that nurture the experience of fullness. So, it is a pedagogical tool that optimizes the inclusion processes. This work investigates the potential of playfulness in inclusive education. Therefore, we performed a qualitative research that involves an interpretive approach. To collect data, we applied questionnaires to six teachers who works in the resource room, aiming on identifying their perceptions of the use of the ludic in specialized educational support. The results showed that teachers use different ludic activities on mediation but still associate the main benefits of playfulness to pleasure and motivation. It was also found that the only teacher who does not use play activities in their mediations is the teacher who has no specialized training.

KEYWORDS: Inclusion, Resource Room, Playfulness.

1. INTRODUÇÃO

A proposta da inclusão que, no Brasil, surgiu nos anos 90 do século passado procura romper com o modelo de segregação e contra qualquer forma de exclusão social. No campo educacional, segundo Montoan (2000, p.55),

a meta da inclusão escolar é transformar as escolas, de modo que se tornem espaços de formação e de ensino de qualidade para todos os alunos. A proposta inclusiva nas escolas é ampla e abrangente, atendo-se às peculiaridades de cada aluno.

Dessa forma, a escola precisa estar aberta à diversidade e buscar meios para atender todos os alunos, com ou sem deficiência, pois todos têm o direito à educação e o acesso à escola, como determina a Constituição Federal de 1988 no seu artigo 206, inciso I: a “igualdade de condições de acesso e permanência na escola” e no artigo 208: “ensino fundamental, obrigatório e gratuito e atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino”.

A escola, em conjunto com a família, é responsável pela educação e deve priorizar não somente a matrícula do aluno com deficiência, mas também sua permanência, realizando adaptações curriculares e estruturais, acompanhamento pedagógico, dentre outros. As Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, Resolução CNE/CEB nº 2/2001, no artigo 2º, determinam que:

Art. 2º: Os sistemas de ensino devem matricular todos os alunos, cabendo às escolas organizar-se para o atendimento aos educandos com necessidades educacionais especiais, assegurando às condições necessárias para uma educação de qualidade para todos (BRASIL, 2001).

¹ Curso de Ciências Naturais – Faculdade UnB Planaltina/DF

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (1988, p. 23), as necessidades educacionais, “podem ser identificadas em diversas situações representativas de dificuldades de aprendizagem, como decorrência de condições individuais, econômicas ou socioculturais dos alunos”, tais como:

Crianças com condições físicas, intelectuais, sociais, emocionais e sensoriais diferenciadas; crianças com deficiência e bem dotadas; crianças trabalhadoras ou que vivem nas ruas; crianças de populações distantes ou nômades; crianças de minorias lingüísticas, étnicas ou culturais; crianças de grupos desfavorecidos ou marginalizados (PCN, 1988, p. 23).

A escola deve acolher todos, independentemente de suas características individuais ou socioculturais, respeitando as diferenças e propiciando meios para que todos aprendam com dignidade e qualidade no ensino. Com a escola inclusiva, não é o aluno que precisa se adequar à escola, e sim a escola ao aluno (MONTANO, 2000).

Esse trabalho objetiva identificar a percepção de professores que atuam em sala de recursos sobre o uso pedagógico da ludicidade para a promoção do processo ensino-aprendizagem, tem como objetivos específicos: saber quais os benefícios e dificuldades enfrentadas por professores de sala de recursos para trabalhar de forma lúdica, investigar quais os tipos de atividades lúdicas são mais utilizadas e saber o que eles observam nos alunos incluídos quando utilizam o lúdico na sala de recursos.

1.1. A ESCOLA INCLUSIVA E A SALA DE RECURSOS

A escola inclusiva é aquela que garante atendimento educacional com qualidade para cada aluno, respeitando a diversidade e respondendo a cada um de acordo com suas potencialidades e necessidades. Para tanto, ela precisa ser organizada para favorecer a cada aluno o processo de ensino-aprendizagem, independentemente da etnia, sexo, idade, deficiência, condição social ou qualquer outra situação. (SEESP/MEC, 2004).

Em 2003, o Ministério da Educação, por meio da Secretaria de Educação Especial, assumiu o compromisso de apoiar os estados e municípios a transformarem as escolas brasileiras em espaços inclusivos. Essa proposta se concretizou com a implantação do Programa Educação

Inclusiva: Direito à Diversidade que tinha por objetivo compartilhar novos conceitos, informações e metodologias no âmbito da gestão e da relação pedagógica. (SEESP/MEC, 2004).

A escola inclusiva precisa se adequar para atender as necessidades educacionais de cada aluno com adaptações físicas, curriculares, e, assim, poder oferecer recursos e subsídios necessários para uma educação com qualidade de ensino para todos.

A política da inclusão escolar, além de prever as adaptações no espaço físico e social, também prevê serviços psicopedagógicos especializados como é a sala de recursos. As salas de recursos oferecem serviços de apoio especializado. Nesses espaços, o professor especializado em educação especial realiza a complementação ou suplementação curricular, utilizando procedimentos, equipamentos e materiais específicos para os alunos. Para Bernarski e Zych (2008, p.8):

O trabalho na sala de recursos é realizado com ênfase na área do desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo, emocional e motor; na área do conhecimento, da linguagem oral, da escrita, dos cálculos matemáticos fundamentados na metodologia da ludicidade, ou seja, através de jogos, brincadeiras, competições, etc.

As salas de recursos multifuncionais não podem ser confundidas com reforço escolar porque na sala de recursos os alunos desenvolvem habilidades e potencialidades e não ficam limitados apenas a aulas de reforço. Os professores especializados são responsáveis por atender pedagogicamente as necessidades educacionais especiais temporárias ou permanentes de cada aluno, por exemplo, altas habilidades/superdotação, dislexia, déficit de atenção, hiperatividade, deficiência física, paralisia cerebral e etc.

Portanto, a sala de recursos multifuncionais deve oferecer recursos pedagógicos específicos que promovam o desenvolvimento das potencialidades dos educandos e ofereça uma educação inclusiva, ou seja, preparando o aluno para o ensino regular e respeitando as diferenças individuais.

Existem salas de recursos que utilizam de recursos lúdicos como os jogos para desenvolverem seus trabalhos. Ferro (2013) em sua pesquisa relata duas professoras de sucesso na inclusão que utilizam de recursos lúdicos para ensinar seus alunos, uma delas confecciona

jogos e modelos ampliados de simulação da cela em Braille para facilitar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos com deficiência visual.

Os jogos despertam a criatividade nos alunos e os motiva de forma prazerosa. Cabe ao professor especializado direcionar os jogos de acordo com as necessidades especiais de cada aluno, a fim de minimizar as limitações e gerar possibilidades de mediações no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Albuquerque et al. (2009), no caso das práticas pedagógicas da sala de recursos, é de extrema relevância a organização intencional do trabalho voltado para o desenvolvimento do raciocínio, memória, percepção, atenção e imaginação. O mesmo autor completa:

Ao utilizar o jogo como recurso de desenvolvimento, deve-se explorar a leitura, a escrita, a interpretação, a abstração, o raciocínio-lógico, a atenção e a memória, com o objetivo de oferecer caminhos para que o sujeito parta do âmbito particular para o geral considerando seus conhecimentos prévios. A organização do jogo, a discussão e a compreensão das regras entre os alunos, o esclarecimento de dúvidas pelo professor ampliam os caminhos para a apropriação de conceitos. (Albuquerque, et al., 2009, p. 161)

2. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Pretende-se estudar as atividades lúdicas na sala de recursos como estratégia de ensino e aprendizagem porque, além de estimular a criatividade, desenvolvem no aluno diversas habilidades cognitivas e motoras. Segundo Luckesi (2005, p. 3), a ludicidade é “uma experiência interna “de consciência”, “um estado de espírito”, é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior.” O ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. A partir do lúdico, o aluno pode expressar suas emoções, interagir e participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem.

Maluf (2008) comenta a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento de potencialidades, proporcionando condições necessárias para o desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e sócio: “a incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras

aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.” (MALUF, 2006, p.1).

As atividades lúdicas podem ser desde brincadeiras, jogos, danças, passeios, dramatizações, leituras, softwares educativos, desenhos etc. Essa diversidade diz respeito às possibilidades de apresentação delas. Para Luckesi (2002), o que vai determinar se uma atividade é ou não lúdica é a experiência que ela provoca nos participantes, dentro de um contexto sociocultural específico. Em geral, as atividades lúdicas oportunizam um ambiente agradável e divertido, propício para aprendizagens significativas.

Para Antunes (2003, p. 38), o que diferencia um jogo pedagógico de outro apenas com caráter lúdico é que “os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento, e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”. A aprendizagem significativa, fundamentada na teoria de Ausubel, foi definida por Moreira (2011):

[...] a aprendizagem significativa ocorre quando uma nova informação ancora-se em conhecimentos especificamente relevantes (subsunçores) preexistentes na estrutura cognitiva. Ou seja, novas idéias, conceitos, proposições podem ser aprendidos significativamente (e retidos) na medida em que outras idéias, conceitos, proposições relevantes e inclusos estejam adequadamente claros e disponíveis na estrutura cognitiva do indivíduo e funcionem, dessa forma, como ancoradouro para os primeiros (MOREIRA, 2011, p.11).

Neste sentido, inserir a ludicidade como um recurso facilitador no ensino para alunos com e sem deficiência é uma alternativa que o professor pode utilizar para obter um ensino mais dinâmico e motivador. O aluno, no momento em que vivencia uma atividade lúdica, tem seu potencial criativo estimulado, assim, a aprendizagem pode ocorrer de forma espontânea no contexto interativo.

Na educação inclusiva, a ludicidade pode ser uma boa aliada para a superação e enfrentamento dos obstáculos encontrados, pois oferece uma gama de possibilidades de mediações, trazendo inovações para o ensino que viabilizam espaços para aprendizagem e para o

desenvolvimento integral do aluno, além de apresentar o seu caráter terapêutico, como intervenção em saúde.

3. METODOLOGIA

A pesquisa usou a metodologia de pesquisa qualitativa que, segundo Denzin e Lincoln, (2006 p. 17), “envolve uma abordagem naturalista interpretativa, na qual seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem”.

3.1. Participantes

Participaram da pesquisa seis professores que lecionam em salas de recursos em Planaltina DF. A primeira professora que respondeu o questionário é formada em pedagogia e trabalha há um ano e meio em sala de recursos, o atendimento na sala de recursos ocorre duas vezes na semana com sessenta minutos cada dia. A segunda professora é formada em história e pós graduada em alfabetização e letramento. A terceira professora trabalha em sala de recursos de deficientes auditivos é formada em matemática, é professora há 20 anos, trabalha há 13 anos em sala de recursos e tem cursos de atendimento educacional especializado, libras e pós graduação em libras. O quarto professor é formado em química, é professor há 30 anos, trabalha há 1 ano na sala de recursos, não possui formação específica para trabalhar na sala de recursos. A quinta professora é formada em geografia, é professora há 16 anos e trabalha a 5 anos na sala de recursos, possui cursos específicos de ensino especial e de atendimento educacional especializado. A sexta professora é formada em economia doméstica e nutrição, é professora há 13 anos e trabalha há 6 anos na sala de recursos, possui cursos de deficiência auditiva e visual.

3.2. Instrumento

Para a coleta de dados, foi construído um questionário com perguntas abertas, em que professores das escolas convidadas manifestaram suas opiniões sobre a relação entre o lúdico e a escola inclusiva, especificamente, a sala de recursos.

As perguntas do questionário versam sobre a atuação dos professores participantes da pesquisa na sala de recursos com o objetivo de saber suas percepções sobre o uso pedagógico do

lúdico, quais os tipos de atividades lúdicas eles mais utilizam, quais os benefícios e dificuldades ao trabalhar de forma lúdica e o que eles observam nos alunos incluídos quando utiliza o lúdico (ver anexo 1).

3.3 Procedimentos de coleta de dados

A pesquisa ocorreu em quatro escolas inclusivas de Planaltina DF. Foram visitadas cinco salas de recursos, das quais, pelo menos, um/a professor/a aceitou participar da pesquisa. Os professores foram convidados a participar, após a explicação da pesquisadora sobre os objetivos da pesquisa. Com o aceite, era entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (ver anexo 2) para que eles lessem e assinassem. Após a assinatura, o questionário era entregue. Com o fim do preenchimento, a pesquisadora recolhia o questionário e agradecia a participação do/a professor/a no estudo.

3.4. Procedimentos de análise de dados

Para análise de dados, realizamos a leitura intensa dos dados do questionário e os organizamos nos seguintes temas: significado do lúdico, atividades lúdicas realizadas, benefícios e dificuldades do uso de atividades lúdicas e, por fim, percepção dos professores sobre o uso do lúdico na sala de recursos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentaremos os resultados, seguindo os temas desenvolvidos na análise.

4.1. Significado de lúdico

Para os professores, ludicidade tem várias dimensões, ou seja, está associada à inovação, mas, também, às práticas pedagógicas em sala de aula. De todos os professores participantes, dois comentaram sobre a ludicidade promover transformação da pessoa com deficiência. Para Vygotsky (1999 *apud* GUIRRA, 2013), a brincadeira tem a função de gerar zona de desenvolvimento proximal, ou seja, é um espaço de aprendizagem.

A primeira professora na pergunta sobre o que entendia sobre atividades lúdicas ela escreveu: “sair do papel e lápis tradicional e tão utilizado e trabalhar a imaginação, o prazer de aprender através de jogos, brincadeiras, músicas. É pensar com mais leveza”. A segunda professora respondeu que são dinâmicas, histórias, jogos, brincadeiras, etc. A terceira, “são

atividades onde o aluno aprende brincando, através de jogos e brincadeiras que despertam o interesse do aluno”. O quarto, “atividades que desenvolvem o cognitivo do aluno, resgatar o imaginário, resgatar o lado criativo do ser humano”. A quinta “atividades que promovem a fantasia, diversão, prazer e alegria”. A sexta “são atividades desenvolvidas por brincadeiras ou brinquedos, sem muitas regras que oportunizam os alunos momentos de expressão, criação e troca de informações”.

4.2. Atividades lúdicas utilizadas

De todos os professores participantes, apenas um não utiliza as atividades lúdicas como mediadoras do processo ensino-aprendizagem: “com a nossa clientela fica muito difícil desenvolver atividade desse gênero, devido a heterogeneidade do grupo.” (Professor 4).

Quanto aos demais professores, as atividades lúdicas mais citadas pelos professores foram brincadeiras, jogos e dinâmicas. As falas a seguir apresentam esta evidência:

“Usamos muito jogos no computador, material concreto, pois os alunos com deficiência auditiva fixam mais quando visualizam o conteúdo” (Professora 3). E continua: “confeccionamos um dominó em libras, eles escolheram as figuras, pintaram, colaram, depois de pronto dividimos as duplas e eles brincaram. Foi muito divertido porque o surdo gosta muito de desenhar, pintar, colar. Eles aprenderam cada palavra, seu significado e também o sinal em libras e passaram a utilizar esses sinais em seu dia-a-dia para se comunicar com outras pessoas”.

Para Maluf (2008) as atividades lúdicas podem ser qualquer atividade que permita tentar uma situação de interação, porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e vivenciada e o motivo de estar sendo realizada. E toda atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas etárias, podendo sofrer intervenção em sua metodologia de aplicação.

Para Cardia (2011, p. 7):

É importante que o professor perceba que incluir brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é essencial e que acarreta enormes contribuições para o desenvolvimento do aprender e pensar, pois através deles a criança consegue superar suas dificuldades de aprendizagem, aperfeiçoando o seu relacionamento com o meio em que vive.

Esta correlação entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento cognitivo e social foi abordado, também, pela professora 5, quando narrou um episódio em que usou atividades lúdicas e os resultados dela: “jogamos o jogo “imagem e ação” no qual os alunos tinham que descobrir palavras ou expressões, através de desenhos ou mímicas. Essa atividade promoveu, entre outros, o desenvolvimento da expressão corporal. O resultado foi ótimo, pois, além da diversão, eles começaram a trabalhar a timidez, a buscar identificar várias formas para estabelecer a comunicação daquilo que estavam pensando. Os alunos demonstraram gostar muito do jogo”. E a sexta professora também: “o trabalho na sala de recursos é gratificante, onde temos a oportunidade de acompanhar o aluno com uma certa proximidade. Acompanhamos o seu desenvolvimento psicossocial, motor e intelectual, desenvolvemos trabalhos como jogos didáticos, pesquisas na internet e ajudamos no seu desenvolvimento de sala de aula comum. Assim realizamos a inclusão no ambiente escolar.”

4.3. Benefícios e dificuldades do uso de atividades lúdicas

Sobre os benefícios, os professores apontaram o prazer e a diversão que são provocadas pelas atividades lúdicas, mas também apontaram a potencialidade que elas têm para promover desenvolvimento e aprendizagem, como já foi exposto no item 4.2. desta seção.

“O lúdico pode trazer a aula momentos de felicidade e prazer, trazendo leveza a rotina e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos de forma mais significativa. O professor visualiza o que o aluno construiu (conceitos) até o momento” (Professora 1).

“Os alunos se interessam mais e aprendem com maior rapidez o conteúdo e de forma mais prazerosa” (Professora 3).

Sobre as dificuldades, 50% dos professores participantes enunciaram que a família tem se posicionado contrário ao uso de atividades lúdicas. Na fala dos professores, muitas famílias associam as atividades lúdicas a atividades sem fins pedagógicos:

“Selecionar a atividade adequada para cada criança, alcançar o objetivo da atividade, a família entender que existe um propósito com determinada atividade (não é passa tempo)” (Professora 1).

“O tempo de sistematização da sala foi curto, a diversidade de aspectos da nossa clientela, a falta de participação dos pais, a limitação de recursos” (Professor 4).

Outras dificuldades se referem à falta de tempo e de recursos para desenvolver jogos e materiais adaptados:

“As dificuldades são a falta de tempo para confeccionar os jogos, pois, segundo ela, o conteúdo do ensino médio é muito extenso e abstrato e há falta de material” (Professora 3).

Apenas a professora 6 não relatou dificuldades, apenas benefícios. Segundo Maluf (2008), os benefícios das atividades lúdicas são: assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades e socialização.

4.4. Percepção dos professores sobre o uso do lúdico na sala de recursos

Concordando com os resultados anteriores, todos os professores, exceto Professor 4, percebem que as atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento integral dos alunos da sala de recursos. Através do lúdico, eles conseguem estimular o processo de ensino-aprendizagem de uma forma desafiadora e prazerosa:

“Aprendem de forma com intenso prazer, construtiva, sistematizando através da construção do conhecimento e com bastante entusiasmo. Não vislumbro trabalhar com essas crianças sem que esteja presente a ludicidade, porque além de melhor construírem seus conhecimentos, durante essas atividades interagem melhor com os colegas, desenvolvendo a relação sócio-afetivo, além do cognitivo e psicomotor” (Professora 2).

“Como é um recurso de motivação, eles interagem mais, se esforçam, ficam alegres e tudo isso proporciona um melhor resultado no desenvolvimento das atividades e conseqüentemente das habilidades” (Professora 5).

Para Cardia (2011) quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que o aluno expresse seus sentimentos, desenvolvendo a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos. Esse aspecto afetivo que há no jogo ou na brincadeira deve ser aproveitado no momento da aprendizagem.

4.5. Integrando os resultados

Participaram da pesquisa 6 professores e apenas 1 relatou que não utiliza atividades lúdicas. A maioria confirmou a importância da utilização do lúdico na sala de recursos para

desenvolvimento de habilidades e potencialidades dos estudantes atendidos nas salas. Segundo Vygotsky (1984 *apud* SANTOS, 2010, p. 3):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Os benefícios citados se relacionavam ao prazer, interesse, motivação para participar, maior atividade na interação em sala. Esta perspectiva da alegria e do prazer no uso das atividades lúdicas é, apenas, uma das características das atividades lúdicas, mas, usualmente, é a mais citada pelos professores (GUIRRA, 2013). Por outro lado, os participantes desta pesquisa mencionaram, também, o papel mediador das atividades lúdicas, indicando que conseguem atuar com jogos, brincadeiras, dinâmicas, música, entre outras atividades com fins pedagógicos intencionais de provocar mudanças de comportamento, a partir da formação de conceitos (CARDIA, 2011; VYGOTSKY 1984 *apud* SANTOS, 2010).

Sobre as dificuldades, os professores destacaram vários aspectos como: a incompreensão da família quanto ao uso pedagógico do lúdico em sala de aula, tempo da aula e tempo para preparar a aula e os jogos, além da falta de recursos.

Sobre esta questão da incompreensão sobre a riqueza pedagógicas das atividades lúdicas, Dias (2013 p. 3) comenta que “a educação lúdica está longe de ser uma simples brincadeira ou passatempo. É uma atividade inerente a criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter.” Por isto, talvez, seja importante que a mediação dos professores com os pais abordem questões teóricas, numa linguagem simples, sobre os benefícios das atividades lúdicas em sala de aula, demonstrando, inclusive, com a ação dos filhos deles. Maluf (2004 p. 1) explica, também, que “é essencial que as crianças e jovens recebam apoio dos pais, pois quando sabem que tem pais que dão suporte emocional, desenvolvem uma base sólida e um senso de competência que a leva a uma auto-estima satisfatória.”

Sobre as atividades utilizadas, os professores relataram uma grande variedade de ações e recursos lúdicos: jogos, dinâmicas, brincadeiras, filmes, histórias, músicas etc. Maluf (2006) concorda com o uso diversificado de atividades que trabalhem com o intelecto, com o corpo e com o social, pois essas atividades funcionam como exercícios necessários e úteis à vida.

Eles observam comportamentos positivos nos alunos quando utilizam o lúdico em relação ao desenvolvimento de habilidades. Portanto, o lúdico evidenciou ser um recurso eficaz na educação inclusiva, como uma ferramenta de superação e enfrentamento dos obstáculos. Além disso, os professores relataram que os alunos ficam mais alegres, a aprendizagem ocorre de forma espontânea e prazerosa.

Sobre o professor que não utiliza atividades lúdicas, pode ser que o fato de ele não possuir nenhuma formação específica para trabalhar na sala de recursos pode ser uma explicação para a sua prática docente. Por outro lado, aqueles professores que possuem cursos de especialização, todos os outros, demonstraram utilizar o lúdico como recurso para o processo de ensino aprendizagem. Dessa forma, percebe-se a importância de o professor se especializar, buscar uma formação continuada, para aperfeiçoar seus conhecimentos e ter novas formas de trabalhar na sala de recursos. Para Morellato et al. (2011, p. 13) “a formação continuada se faz necessária em razão de a formação inicial apresentar muitas limitações e problemas, chegando, em muitos casos, a ser de extrema precariedade”. Dessa forma, a formação continuada supre as inadequações deixadas pela formação inicial, que repercutem no trabalho docente.

A sala de recursos é um espaço de otimização dos processos de aprendizagem, portanto, teoricamente, este espaço deveria ser provido de recursos físicos e humanos, capazes de potencializar a criação de jogos e recursos pedagógicos adaptados. Se isso não tem acontecido ou é um desafio, é importante que os professores requeiram seus direitos de professores da sala de recursos. Nesse contexto, problematizamos a fala do quarto professor: “com a nossa clientela fica muito difícil desenvolver atividade desse gênero, devido a heterogeneidade do grupo.”, será que a heterogeneidade existente na sala de recursos é motivo para que não se utilize o lúdico? O lúdico atende as diferenças, pois existem diversas atividades como o desenho, o jogo, a música, as brincadeiras, etc. que podem ser úteis para a mediação de diversos conceitos para alunos diferentes, com vistas, inclusive, a atender as peculiaridades de cada aluno. Parece mais confortável para o professor apenas dar aulas de reforço ou ajudar de forma tradicional, utilizando, apenas, recursos como o quadro e o giz, do que desenvolver atividades lúdicas, que

requer preparo e tempo do professor, mas, qual o papel do professor na sala de recursos? Seguir um modelo tradicional ou inovar, diversificar suas atividades? Acreditamos que seja inovar e diversificar suas aulas, de modo que o aluno interaja e aprenda de forma prazerosa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As salas de recursos multifuncionais são espaços adequados para a utilização de atividades lúdicas, por elas promoverem a inclusão e o desenvolvimento de habilidades e potencialidades de alunos com necessidades especiais. Para tanto, é importante que o professor tenha uma formação voltada para a utilização do uso do lúdico, reconhecendo que essas atividades promovem um ambiente agradável e propício para uma aprendizagem prazerosa e que o professor se organize para a obtenção de recursos necessários para a realização dessas atividades.

A escola, a comunidade e os pais podem ajudar a sala de recursos com contribuições de materiais lúdicos, visto que a falta de materiais foi citada como uma dificuldade para a realização dessas atividades, com a ajuda de todos os envolvidos a sala de recursos tornará um espaço mais diversificado e acolhedor.

Essas atividades não podem ser confundidas com passa tempo, durante as atividades os alunos desenvolvem habilidades, estimula o cognitivo, a socialização e ficam mais alegres e motivados como relatado nos resultados da pesquisa. E a sala de recursos não pode ser vista apenas como reforço escolar, deve priorizar o potencial dos alunos e estimular a criatividade.

Segundo Oliveira (2011 p. 52):

O papel do professor da sala de recursos é o de criar ou intensificar habilidades e competências do aluno com necessidades especiais para que o mesmo possa superar as suas dificuldades, ter compreensão do que se pede e realizar as atividades propostas em sala de aula. Repetir o que acontece em sala pode provocar no aluno desestímulo, “preguiça” descaso e aversão aos conteúdos.

Nesta pesquisa, foi possível constatar a importância da sala de recursos no processo de inclusão de alunos com necessidades especiais, pois a sala é um espaço de mediação, na qual os alunos são encaminhados para que ocorra a complementação ou suplementação curricular de

acordo com as especificidades de cada aluno. Portanto, o aluno passa parte de seu tempo nesses espaços para que realmente seja preparado para o ensino regular. Portanto, é de suma importância como o professor irá trabalhar com esses alunos, para que, de fato, a inclusão ocorra e não seja uma mera repetição do trabalho em sala de aula.

É necessário que os professores da sala de recursos busquem se especializar, fazer novos cursos na área de inclusão, para que não fique limitados apenas aos conhecimentos adquiridos na graduação. Observamos que os professores que tinham cursos de especialização tinham suas práticas voltadas para atividades lúdicas, já o professor que não usava atividades lúdicas não tinha nenhum curso que o orientasse de como trabalhar de forma diversificada na sala de recursos.

A inclusão escolar depende não somente da sala de recursos, mas sim de vários setores envolvidos, como, por exemplo, a família, que precisa estar participando ativamente do processo de ensino e aprendizagem e dando o apoio necessário para que os alunos se sintam confiantes, além da interação entre professores da sala de aula e professores da sala de recursos, a fim de acompanhar o desenvolvimento dos alunos com necessidades especiais.

Contudo, esse trabalho contribuiu para uma maior compreensão da importância das atividades lúdicas na sala de recursos para aquisição de habilidades e desenvolvimento de potencialidades de alunos com necessidades especiais, reconhecendo as dificuldades enfrentadas para realização do lúdico. Concluímos que vale a pena diversificar com a ludicidade o trabalho na sala de recursos e apesar das dificuldades encontradas pelos professores, a maioria opta por utilizar atividades lúdicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFIAS

- ALBUQUERQUE, R. A.; MORI, N. N. R.; LACANALLO, L. F. **Salas de recursos e o uso de jogos para o ensino de conceitos matemáticos.** Revista “Educação Especial” v. 22, n. 34, p. 155-164, maio/ago. 2009, Santa Maria.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- BERNARSIK, E. L. F.; ZYCH, A. C. **Aprendizagem colaborativa aplicada numa sala de recursos.**
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília: Imprensa Oficial, 1988.
- BRASIL. Ministério da educação. Parecer CNE/CEB 17/2001. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica.**
- BRASIL. Resolução CNE/CEB Nº 2 De 11 de Setembro de 2001. **Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica.**
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Adaptações Curriculares, estratégias para a educação de alunos com necessidades educacionais especiais.** Brasília: MEC /SEF/SEESP, 1998.
- CARDIA, J. A. P. **A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa.** Revista Eletrônica de Educação. Ano V. Nº. 09, jul./dez. 2011.
- DENZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: Teorias e abordagens** 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DIAS, E. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** 2013.
- FERRO, A. R. **Prazer, somos professoras de sucesso da escola inclusiva.** Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Ciências Naturais, Faculdade UnB Planaltina, Planaltina, 2013.
- GUIRRA, L.X. da. **Ludicidade no ensino de ciências: um estudo para além da diversão** Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Ciências Naturais, Faculdade UnB Planaltina, Planaltina, 2013.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>> Acesso em: 20/04/2014.

MALUF, A. C. M. **Crianças ou jovens com problemas de aprendizagem representam uma ruptura para os pais.** Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/opinioao/opinioao.asp?entrID=148>> acesso em 30/05/2014

MALUF, A. C. M. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil.** Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>> acesso em 20/04/2014

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino e aprendizagem.** Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>> acesso em 20/04/2014

MONTOAN, M. T. E. **O verde não é o azul listado de amarelo: considerações sobre o uso da tecnologia na Educação/Reabilitação de pessoas com deficiência.** In: Espaço: Informativo Técnico-científico do INES, nº13, Jan. - Jun, p. 55-60, Rio de Janeiro: INES, 2000.

MOREIRA, M. A. **Teorias de aprendizagem.** 2. Ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 2011. V. 1. 242 p.

MORELLATO, et al. Fundação Carlos chagas e Fundação Victor Civita: **Formação continuada de professores: uma análise das modalidades e das práticas em estados e municípios brasileiros,** 2011.

OLIVEIRA, D. S. **Sala de recursos: Dificuldades e possibilidades de uma prática pedagógica lúdica na inclusão.** Monografia (especialização) UnB/2011.

RESOLUÇÃO CNE/CEB Nº 2, de 11 de setembro de 2001. **Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica.**

SANTOS, E. A. do C. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem.** Dissertação, 2010.

6. O que observa nos alunos quando utiliza o lúdico em relação ao desenvolvimento de habilidades?

Agora, necessitamos de algumas informações mais pessoais, para caracterização dos participantes:

Há quanto tempo é professor (a)? _____

Qual a sua formação? _____

Há quantos anos trabalha na sala de recursos? _____

Tem alguma formação específica para trabalhar na sala de recursos? () **Sim** () **Não**

Se sim, quais?

Quantos alunos atende na sala de recursos? _____

Quais categorias de necessidades especiais?

Agradeço sua participação nesta pesquisa!

Joseane Freitas

ANEXO 2: TCLE**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Sou aluna do curso de Licenciatura em Ciências Naturais da Faculdade UnB Planaltina e estou realizando uma pesquisa sobre as atividades lúdicas no desenvolvimento de habilidades e potencialidades na educação inclusiva. Este estudo visa identificar a percepção de professores da sala de recursos sobre o uso da ludicidade como ferramenta de ensino.

Este trabalho é orientado pela professora Doutora Juliana Eugênia Caixeta, da Faculdade UnB Planaltina.

Para realizar a pesquisa será necessária a aplicação de questionários com perguntas abertas. Convido você para participar da pesquisa e solicito sua autorização para usar os seus dados na construção do meu Trabalho de Conclusão de Curso, de artigos científicos ou em processos de formação de professores. Esclareço que a sua participação na pesquisa é voluntária. Asseguro-lhe que sua identificação não será divulgada e os dados obtidos serão mantidos em sigilo e analisados coletivamente. O uso posterior desses dados será restrito ao estudo e divulgação científica.

Agradeço antecipadamente sua atenção e colaboração.

Respeitosamente,

Joseane Freitas Fernandes
Aluna de Graduação do curso de Ciências Naturais

Eu, _____.

DECLARO que fui esclarecida/o quanto aos objetivos e procedimentos do estudo pela pesquisadora e **CONSINTO** minha participação neste projeto de pesquisa, a realização do questionário para fins de estudo, publicação em revistas ou artigos científicos.

Planaltina/DF, _____ de _____ de 2013.