



FACULDADE do
MACIÇO DE
B A T U R I T É

FACULDADE MACIÇO DE BATURITÉ
DEPARTAMENTO DE GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO
EDUCACIONAL DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIAS NA SALA DO AEE.**

ROZEÂNGELA MARIA PAIVA CUNHA

MACAU-RN, 2019

ROZÂNGELA MARIA PAIVA CUNHA

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO
EDUCACIONAL DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIAS NA SALA DO AEE.

Trabalho de conclusão de curso Atendimento Especializado Educacional-AEE, da Faculdade Maciço de Baturité como pré-requisito para obtenção do título de especialista em Atendimento Educacional Especializado.

Orientador (a): Professor dr. Regis Flávio varela de oliveira

MACAU-RN,2019

TERMO DE APROVAÇÃO

ROZEÂNGELA MARIA PAIVA CUNHA

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO
EDUCACIONAL DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIAS NA SALA DO AEE.

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Faculdade do Maciço de Baturité-
FMB, como um pré-requisito para a obtenção do título de especialista em
Atendimento Educacional Especializado.

Artigo aprovado -----/-----/----- Nota:-----

ROZEANGELA MARIA PAIVA CUNHA

Banca examinadora

Prof. ou ME

Prof. Convidado

Prof. Convidado

MACAU- RN, 2019

DEDICATÓRIA

Dedico a Deus em primeiro lugar;

Aos meus familiares: meu pai João Batista Paiva (em memória) e a minha mãe Maria Aparecida Siqueira Paiva.

Ao meu esposo Nelson de Farias Cunha

Aos meus filhos: Nayane Kelly Paiva Cunha, Hiago Kennedy Paiva Cunha e Igor Yure Paiva Cunha se dedicaram nos momentos difíceis pelos auxílios, dedicações e compreensões,

Meu neto querido Luiz Otavio Paiva.

Ao meu genro Felipe Eduardo da Silva Felix Martins, nora Luiza Marks da Silva.

Minha amiga Gardênia.

È com imenso agradecimento que lhes dedico esta conquista difícil mais prazerosa.

AGRADECIMENTO

A Deus eu mim deu força e coragem para chegar até aqui.

O Nelson Farias por toda compreensão e companheirismo.

Aos meus lindos filhos presentes de Deus para completar minha vida; Nayne, Hiago e Igor por todo amor, compreensão, apoio, amizade e ajudas quando necessitei.

Aos meus; neto Luiz, genro Felipe e nora Luiza pelo apoio e amizade.

Enfim, agradeço a todos que compartilharam momentos difíceis e alegres, muito honrada e agradecida por estarem sempre presentes em minha vida, obrigados pelas contribuições destas conquistas.

"Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo de ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora."

KISHIMOTO 2008

RESUMO: Os jogos tem assumido um papel nos últimos anos de propor desafios aos alunos com necessidades especiais, visando incluir alunos com deficiências na sala do Atendimento Educacional Especializado, um processo de ensino vinculado à oferta de uma Educação Inclusiva e contextualizada conforme indica os pressupostos do atendimento educacional especializado, fornecendo métodos inovadores e eficazes, no intuito de formular práticas indispensáveis para o profissional com perfil adequado, com formação ampla, diante da utilização de jogos diversificados, traçando objetivos que teorizem a brincadeira a favor da construção do conhecimento e da interação social. Tendo como alicerce essencial as contribuições dos jogos para o desenvolvimento educacional das crianças com deficiências na sala do Atendimento Educacional Especializado, os jogos utilizados servirão como recurso para se trabalhar atividades de motivação, organização e reorganização das dificuldades especificam apresentadas, auxiliando no atendimento dos alunos, colaborando no fazer pedagógico de forma dinâmica, desenvolvendo os aspectos; social, motor, psicológico, cognitivo, afetivo e emocional. Utilizar serviço de caráter pedagógico através dos jogos com a finalidade de complementar e suplementar o atendimento educacional, fornecido na sala ensino regular e a do Atendimento Educacional Especializado. O trabalho pedagógico fornecido por meio de jogos dentro de Educação Especial tem como intenção a prioridade de incluir a criança com determinada deficiência no ensino regular, envolvendo atendimentos educacionais especializados através de atividades fundamentadas pelos órgãos do Ministério da Educação e Cultura (MEC), Necessidades Educativas Especiais e as resoluções legais regem a educação inclusiva no Brasil.

PALAVRAS- CHAVE: Jogos. Desenvolvimento. Deficiências AEE. Educação. Especial.

ABSTRACT: Children's games have played an important role in recent years by challenging students with special needs to include students with disabilities in the Specialized Educational Assistance room, a teaching process linked to the provision of an inclusive and contextualized Education, according to the assumptions of the specialized educational service, providing innovative and effective methods, in order to formulate practices indispensable for the professional with adequate profile, with broad training, in the face of the use of diversified games, tracing goals that theorize the joke in favor of knowledge construction and social interaction. Based on the essential contributions of children's games for the educational development of children with disabilities in the Specialized Educational Assistance room, the games used will serve as a resource to work motivational activities, organization and reorganization of the specified difficulties presented, assisting in the attendance of students, collaborating in the pedagogic practice in a dynamic way, developing the aspects; social, motor, psychological, cognitive, affective and emotional. To use pedagogical service through games with the purpose of complementing and supplementing the educational service provided in the regular teaching room and the Specialized Educational Assistance. The pedagogical practice provided through games within Special Education intends the priority to include the child with a certain deficiency in regular education, involving specialized educational services through activities supported by the Ministry of Education and Culture (MEC), Special Educational Needs and legal resolutions governing inclusive education in Brazil.

Keywords: Children's games. Development. Deficiencies. Specialized Educational Assistance. Special education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 CONCEITO DOS JOGOS.....	11
2.1 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIAS NA SALA DO AEE.....	12
2.2 CATEGORIAS DOS JOGOS.....	13
2.3 JOGOS.....	14
2.3.1 Jogos Educativos.....	14
2.3.2 Jogos Simbólicos.....	14
2.3.3 Jogos De Linguagens.....	14
2.3.4 Legos.....	15
2.3.5 Jogo Da Memoria.....	16
2.3.6 Boliche.....	16
2.3.7 Bingo De Letras.....	16
2.3.8 Caça-Palavras.....	16
2.3.9 Quebra-Cabeça.....	17
2.3.10 Jogo-Parte Do Corpo.....	17
2.3.11 Painel Ou Relógio Da Comunicação	17
3 O TRABALHO PEDAGÓGICO COM JOGOS NA SALA DO AEE.....	17
4 O PEFIL DO PROFISSIONAL QUE UTILIZA OS JOGOS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS.....	19
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAIS.....	24

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como embasamento essencial apresentar os jogos e suas contribuições para colaborar no fazer pedagógico, deste modo os próprios atuará como um recurso nas atividades de experiências contribuído no desenvolvimento para as crianças com deficiências na sala do AEE, (...)identificar, elabora e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade, que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas (MEC,2008)na tentativa fazer relações entre práticas educacionais e o processo desenvolvimento no contexto das diferenças. É primordial distinguir os jogos na finalidade da superação das dificuldades apresentadas, lançando desafios por meio deles em concepção conciliar de maneira lúdica e eficaz, pautado na visão do MEC, seguindo, portanto, a base sólida da lei nº 9.394 -Lei das diretrizes e bases da educação nacional (LDB) que regem a educação inclusiva no Brasil.

Nesta significação este artigo proporcionado está destacado como uma atividade acadêmica do curso de pós-graduação: Atendimento Educacional Especializado (AEE), constituído em volta do tema: As contribuições dos jogos para o desenvolvimento educacional das crianças com deficiências na sala do aee, sendo estes mecanismos pedagógicos para estratégias aos desenvolvimentos na superação das dificuldades das necessidades especiais.

O objetivo geral desta pesquisa teórica consistir em analisar os jogos como instrumentos de contribuições ao desenvolvimento e aprendizagem dos educandos que possuem necessidades especiais da educação infantil. Identificando os jogos como estimulador no caráter da evolução das capacidades e habilidades que cada criança necessita possuir com a faixa etária da educação infantil lançando desafios. Os jogos como facilitador de inserir a criança deficiente na sala regular em um processo de uma educação inclusiva, abrangem objetivos específicos de fortalecer as estratégias dos profissionais que os utilizam.

Contribuir por meio dos jogos vivências significativas para as crianças com necessidades educacionais especiais que lhes possibilitem avanços no aprendizado e no desenvolvimento integral.

Desenvolver por meio dos jogos situações prazerosas e estimulantes é crucial que o professor tenha conhecimentos na área, colaborando na função de orientador do desenvolvimento infantil. Com formações adequadas para direcionar proposta pautada elevar o seu fazer pedagógico, visando cada particularidade apresentada diante da turma.

Utilizamos como metodologias para realização e resultados da pesquisa teórica, estudos em: diversos artigos, apostilhas com textos ligados ao tema e pesquisas online (internet).

Essa temática é justificada pelas necessidades dos profissionais da sala do AEE, em função de organizar e reorganizar suas ações pedagógicas de modo lúdico, dinâmico e eficaz, elevando os jogos como um recurso para sua utilização no cotidiano, em auxílio ao oferecimento de metodologias eficaz nas práticas renovadoras, visando a superação dos deficientes na tentativa de suprir as necessidades escolar de nossas crianças, amparando as práticas no processo desenvolvimento nos aspectos: social, psicológico, emocional e motor.

Aplicando os jogos como atividades dinâmicas e significativas, cooperando na interação, ampliando o raciocínio lógico, a socialização, o estímulo, autonomia, a criatividade e a imaginação, garantindo a todas as crianças o acesso a uma educação de qualidade, respeitadndo as particularidades que cada um apresenta, tornando a educação regular em uma educação e fato inclusiva na dimensão a construção de uma cidadania efetiva.

Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando, eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras reativas a cada tipo de jogo oferecido. Os jogos podem ser trabalhados de forma individual ou coletiva, sempre com presença do educador para estimular todo o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos educandos e diagnosticar as dificuldades individuais, para poder dar estímulos adequados a cada um.

Este estudo esta fundamentado nas ideais dos pesquisadores, visando em conceituar as contribuições dos jogos e a sua importância para as crianças deficientes nas construções das potencializações no crescimento intelectual e desenvolvimento integral, adotamos como base os teóricos no assunto: ARAÚJO 1992, IMBERNÓN 2011, KISHIMOTO 2000, OLIVEIRA e LEITE 2011, RIZZO 1988, entre outros, com concepções que os jogos são elementos

fundamentais para o desenvolvimento da criança, pois é através dele ,ela consegue absorver os conhecimentos de uma forma mais prazerosa, os educadores necessitam elevarem e avaliarem esses jogos como uma ferramenta de contribuições no direcionamento das suas ações pedagógicas.

2 CONCEITO DOS JOGOS

Jogo é um termo do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo).O jogo é um elemento fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é através dele ela consegue absorver os conhecimentos de uma forma mais prazerosa, educadores avaliam os jogos como uma ferramenta de contribuições no administração das ações pedagógicas.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), à manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. KISHIMOTO, (2000), para o jogo dar sua contribuição na aprendizagem e no desenvolvimento físico, social, motor e emocional, necessita possibilita reconstruir capacidades diversificada em qualquer deficiência apresentada, levando em conta os níveis ou graus de cada síndromes, transtornos, seja mental ou físico entre outros, como também as particularidades, capacidade de cada um deficiente tem seu tempo e ritmo para aprender. Para Vygotsky 1989,

nos mostra que ao brincar com os jogos a criança pode internalizar: É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento, do pensamento é da concentração (Vygotsky,1989. p. 106).

Destaca Vygotsky que a criança quando brinca, ela internalizar várias coisas pelo estímulo passando agir e reagir em seu favor, adquirindo e agindo com curiosidade, autoconfiança, fortalecendo o pensamento e adquirido concentração. Os jogos são diversificados, com objetos ou brinquedos variados proporciona a integração através do brincar, vivenciam experiências e relações pessoais, estimulando a descoberta e a superação dos desafios, sendo elementos que

estimulado estabelecem desenvolvimento da autoconfiança, pensamento, a linguagem, o raciocínio lógico-matemático, criando a capacidade de calcular, de ler, de escrever e analisar o mundo que o rodeia

O jogo que trabalhar a coordenação motora explorar o corpo da criança as habilidades corporais e as dificuldades físicas e ao mesmo tempo eleva o brincar significativo no contexto de condicionar as capacidades e dificuldades por meio de desafios.

2.1 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIAS NA SALA DO AEE

Quando brincar e jogar, a criança deficiente elabora diversos aspectos, como; são estimulados, se desenvolver, aperfeiçoam habilidades, utilizam-se da criatividade, à imaginação e a memorização.

Os jogos dão suas contribuições para o desenvolvimento mental, físico, cognitivo, emocional e social das crianças com necessidades especiais educacionais, eles fornecem a cooperação e solidariedade, a linguagem as crianças que não conseguem se comunicar, a aquisição de conceitos essenciais para o cotidiano, a capacidade de conduzir melhor a motricidade corporal, discriminar, julgar, analisar e seguir e ao mesmo tempo aceitar regras. Durante as jogadas a criança aprender a agir cognitivamente, só depende de qual jogo será oferecido e qual objetivo o professor de inclusão tem em mente, seja na sala do AEE ou sala do ensino regular, como vai conduzindo e motivado esse momento do brincar.

Ao brincar e jogar, diversos aspectos são estimulados, desenvolvidos ou aperfeiçoados: a criatividade; a memorização; a cooperação e solidariedade; a concentração; a linguagem; a motivação; a aquisição de conceitos; a motricidade; a capacidade de discriminar, julgar, analisar, tomar decisões e aceitar críticas; a competitividade; a socialização; a confiança em si e em suas possibilidades, o respeito às regras, o outro e o controle emocional.

Ao brincar, a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva, dependendo de motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos. Araújo 19992, nos diz Araújo que a criança brincar com os jogos desde cedo ou muito pequena, “Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está á sua

volta, através de esforços físicos e mentais (Araújo,19992). Segundo Araújo a criança muito pequena brincar e levar esse brincar em toda sua infância, inicia brincando com seu próprio corpo, em seguida com objetos manuseando e explorando em reconhecimento de assimilar tudo que se encontra em sua volta, utilizando esforços físicos e mentais em suas brincadeiras.

2.2 CATEGORIAS DOS JOGOS

Existem os jogos simbólicos, digitais, educativos e de linguagens, que admitir as contribuições para o desenvolvimento educacional das crianças com deficiências na sala do AEE ou de recursos multifuncional trabalhando áreas do desenvolvimento infantil, sendo promovido através do brincar, sendo estas: área motor, área cognitiva e área afetiva-emocional.

ÁREA MOTORA:

- lateralidade;
- estruturação e organização espacial;
- estruturação e organização temporal.

ÁREA COGNITIVA:

- percepção visual;
- atenção;
- memória;
- raciocínio;
- conceituação. as áreas afetivas – emocional.

ÁREA AFETIVA-EMOCIONAL:

- socialização;
- assertividade;
- aceitação de regras e limites;
- Áreas do conhecimento;
- linguagens oral e escrita;
- cálculos matemáticos.

2.3 JOGOS

2.3.1 Jogos Educativos

Jogos educativos ou educacionais são aqueles que têm como terminação fornecer para as crianças fundamento éticos, conceitos curriculares, regras e valores para condicionarem para toda vida, podendo se proporcionar de formas transformadas dependendo de como será utilizado, que fins pedagógicos foram elaborados em relação ao contexto escolar, social e familiar, educadores nas escolas e creches da educação infantil necessitam empregarem esses jogos com consciência e planejamento, para poderem ser de fato um condutor eficaz nas estratégias e nas aquisições das aprendizagens e desenvolvimentos.

São recursos metodológicos criativos, promotor de compreensão aos conceitos e motivador no aluno, coopera como táticas alternativas para o desenvolvimento de conteúdos, capacidades e habilidades infantis.

2.3.2 Jogos Simbólicos

É reconhecido como faz de conta, nele a criança assume papéis através de vivências do seu cotidiano ou de situações presenciadas, podendo se consagrar naquele momento em o que desejar, ex:médico,professor,cozinheira etc., assumido ações reproduzindo através do imaginário, tem distinção na utilização de fantasias, objetos, falas, são atividades psicomotoras praticadas pelas as crianças ,no qual ela criar e recriar a realidade sendo conquistado pela imaginação, movimentos corporais e as expressividades, expressando-se concretizam o mundo em sua volta por meio das atividades de experiências no brincar moldando a realidade , desenvolvendo suas as capacidades de pensar, agir e simbolizar suas ações.

2.3.3 Jogos De Linguagens

Ele é um jogo que adquire distintas formas, o mesmo é constituído através das linguagens, situando em aprimorar a falar(linguagem) da criança ou indivíduo, são transformados através do tempo, cultura ou meio social dependendo do contexto que estão sendo inseridos, esse jogo possui uma compreensão de um aparato de

todas as atividades que envolvem linguísticas contextualizadas experimento da oralidade (falar), emprego de signos, gestos, expressões e etc.

O jogo é a maneira da criança se interagir e comunica-se com outras crianças, pois ele torna-se uma atividade de experiência, onde ao experimentarem conseguem vivenciar o experimento do conviver com diferentes sentimentos, explorando a realidade interior, adquirindo autonomia e ultrapassando limites em relação ao aprendizado e o desenvolvimento tendo um papel construtivo por meio do brincar, aguçando a imaginação e a criatividade do, sendo, portanto direcionados para trabalhar: alfabeto, vogais, falar, leitura etc.

Citaremos alguns exemplos de jogos industrializados que são comprados e aqueles confeccionado através de sucatas pelo o professor da educação especial, muitas vezes dependendo do grau das necessidades apresentadas os discentes com os demais da sala regular podem darem suas contribuições nessas construções desses jogos. O educador da educação especial precisa assumir um perfil de além ser dinâmico, possuir objetivos entrelaçados a partir das particularidades, sendo portanto contextualizado com os conteúdos curriculares nacionais, que estão sendo direcionados para cada nível ou faixa etária escolar, mostraremos alguns exemplos: legos, jogo da memória, boliche com letras ou números, jogo-parte do corpo, quebra-cabeça, bingo das letras, caça-palavras, painel ou relógio da comunicação.

2.3.4 Legos

Considerado como um jogo de encaixe ou uma brincadeira tornando assim um brinquedo, são peças coloridas em tamanhos variados, encontramos geralmente em lojas de brinquedos, objetivo irá depende exclusivamente do educador da sala do AEE, quais objetivos serão traçado pra aquela deficiência apresentada e o que ele almeja no momento, construí a interação, conceitos matemáticos (tamanhos, cores, quantidades etc), concentração, assimilação etc. Ele pode ser usado como um recurso pedagógico para qualquer deficiência, o que vai diferenciar é o objetivo que vai ser traçado com esse jogo ou brinquedo.

2.3.5 Jogo Da Memória:

É um jogo que pode ser comprado ou confeccionado, ele tem objetivos de levar a criança a ativar a memória, atenção, socialização entre outros, pode ser jogado individual ou em grupo, dependendo da temática a ser explorada, esse jogos possuem peças a serem montadas imagens ou palavras, com tamanhos diversificados, cabe ao educador utilizar as peças adequadas para cada faixa etária das crianças, , pode ser utilizado para qualquer deficiência, o que vai diferenciar é a estratégia usada e o que almejar alcançar.

2.3.6 Boliche

É um jogo com pino ou confeccionado com garrafas pet, uma bola, tem objetivos de desenvolver noções de espaços, coordenação corporal, interação, atenção, entre outros. Ele pode desenvolver assimilação em letras, números e quantidades, pode ser utilizado para qualquer deficiência, o que vai diferenciar é a estratégia usada e o que almejar alcançar.

2.3.7 Bingo De Letras

É um jogo com fichas com letras, tampas com letras do alfabeto e sacola ou depósito para as letras, trabalhar assimilação diante das letras, formação de palavras, atenção, concentração, estímulo etc. Pode ser utilizado para qualquer deficiência, o que vai diferenciar é a estratégia usada e o que almejar alcançar.

2.3.8 Caça-Palavras

É jogo que pode ser confeccionar ou comprado, ele tem um tabuleiro ou fichas com letra, onde a criança vai identificar as letras do alfabeto, vogais ou formar palavras, dependendo no contexto que o professor do AEE almeja trabalhar; concentração, raciocínio, oralidade (os questionamento durante o jogo) socialização, etc, pode ser utilizado para qualquer deficiência, o que vai diferenciar é a estratégia usada e o que almejar alcançar.

2.3.9 Quebra-Cabeça

É um jogo que muitas vezes possuem imagens, que a mesma é dividida em pequenos pedaços que chamamos de peças, essas peças variam de tamanhos dependendo da faixa etária da criança, 'sua deficiência e nível ou grau, pode ser utilizado para qualquer deficiência, o que vai diferenciar é a estratégia usada e o que almejar alcançar.

2.3.10 Jogo-Parte Do Corpo

É um jogo que foi direcionado para criança autista que não consegue se comunicar, através dele vai se conhecer, as pessoas do seu convívio familiar etc. Ele é um cartaz confeccionado pelo professor da sala do AEE com imagens do rosto ou corpo humano completo para o autista completar a imagem, porém se o educador de inclusão desejar oportunizar e criar estratégias para outras deficiências apresentada.

2.3.11 Painel Ou Relógio Da Comunicação

Esses são confeccionados pelo professor que tem objetivo que desenvolver meios para o autista que não conseguem se comunicar também essa ideia pode ser lançado para a família utilizar no cotidiano familiar da criança, o painel é feito de cartolina, com imagens que represente uma rotina diária (comer, dormir, etc) onde se trabalhar todas as atividades pessoais dela, a criança irá idêntica se o que deseja naquele momento colocando fichas a mesma imagem no local da existente no painel, já o relógio terá as mesmas imagens, sendo portanto que o autista poderá girar o ponteiro para mostrar o que está desejando naquele momento, estes jogos podem ser utilizados com outras deficiências que a criança não utiliza a fala.

3 O TRABALHO PEDAGÓGICO COM JOGOS NA SALA DO AEE

O trabalho pedagógico que levar os jogos como recursos a serem utilizados em sala do AEE (atendimento educacional especializado), conhecido também pelo nome sala de recurso multifuncional tem o caráter, na perspectiva da Educação

Inclusiva com serviços complementar e suplementar a formação para as crianças com alguma deficiência, Oliveira e Leite (2011.p.198), confirma que; no contexto de inclusão educacional, a sala de recursos ganha papel fundamental na viabilização do acesso da parcela de alunos com NEES ao currículo comum. Oliveira nos revelar quer a inclusão educacional dever ser originalizada no contexto de colocar as crianças deficientes dentro do currículo comum, seguindo algumas normas, regras e leis da LDB.

De acordo com as recomendações legais no caso, às Resoluções SE No. 8 (2006) e SE No.11 (2008), a sala de recursos compõe um dos suportes existentes na Educação Especial e o oferece serviço de natureza pedagógica, a fim de complementar ou suplementar o atendimento educacional fornecido na sala comum. O trabalho pedagógico fornecido por meio de jogos dentro de Educação Especial tem como desígnio direcionado em prioridade incluir a criança com alguma deficiência no ensino regular, com atendimentos educacionais especializados através de atividades baseadas nos órgãos. LDB, MEC, NEE e as resoluções legais regem a educação inclusiva, possuindo um público alvo alunos deficientes.

Em relação ao planejamento e o plano diário necessita ser voltado em atender cada necessidade e particularidade encontrada precisando possuir características de desenvolver habilidades e capacidades por meio de estímulo e desafios para os deficientes, como a adaptação em sala e superações das dificuldades, propondo um bem-estar visando priorizar os alunos com as necessidades educacionais especiais. Acreditamos que é necessário melhorias as qualidades de trabalho florar com profissionais da sala AEE ou de recursos multifuncionais encubados de organizar uma parceria entre eles e o professor da sala regular, junto com a família buscando o melhor para adquirir sucesso.

... são espaços da escola onde se realiza o atendimento educacional especializado para alunos com necessidades educacionais especiais, por meio do desenvolvimento de estratégias de aprendizagem, centradas em um novo fazer pedagógico que favoreça a construção de conhecimentos pelos alunos, subsidiando-os para que desenvolvam o currículo e participem da vida escolar. (OLIVEIRA, GOTTI e DUTRA, 2006 p. 13).

Ressalva Oliveira que as escolas são espaços para ser conduzindo um atendimento educacional especializado para as crianças que possuem necessidades educacionais especiais, é nestes espaços que acontecem o desenvolvimento e o

aprendizado dessas crianças, tendo estratégias novas no fazer pedagógico baseado na construção de evolução infantil. Os jogos na presença das salas de recursos multifuncionais vinculados em serem materiais que auxiliam os educandos com necessidades especiais na conjuntura tornam-se promotor de desenvolver possibilidades na produção das atividades com propósito de colaborar no processo de inclusão e desenvolvimento integrada, sendo os mesmos materiais planejados e empregado por professores com conhecimentos na área da educação inclusiva com e formações Só assim os professores adotaram um perfil de profissionais sérios e compromissados com seu fazer pedagógico. Segundo Rizzo (1988), indaga que:

“Não há momentos próprios para desenvolver a inteligência e outros do aluno já estar inteligente, sempre é possível progredir e aperfeiçoar-se. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula”. (Rizzo,1988. p. 33-129).

Ressalta Rizzo que cada criança tem seu tempo, sendo alguns com tempo mais longo, porém desenvolver sua inteligência, sendo portanto com intervenções no momento certo pelo educador seja de sala regular ou da educação inclusiva ,com propostas fundamentada em progredir e aperfeiçoar, esse trabalho pedagógico precisar ser contínuo e incluso no cotidiano escolar, pois só assim poderão se apropriar de fato de um aprendizado em seu favor.

4 O PERFIL DO PROFISSIONAL QUE UTILIZA OS JOGOS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS.

O profissional que se apodera dos jogos para introduzir no seu cotidiano escolar, produzido como recursos pedagógicos, nas metodologias diárias, precisa assumir um perfil alancado de conhecimentos sobre os jogos e as contribuições para o seus educandos com necessidades especiais, com compromissado de oferecer uma pedagogia com propostas atender cada necessidade ou particularidade que sujam no decorrer da sua vida profissional com ética e práticas de educacionais especiais.” O processo de formação deve adotar os professores de conhecimentos, habilidades atitudes para desenvolver profissionais refletivos ou investigadores” (IMBERNÓN,2011) .Conforme Imbernón os professores precisam adquirir conhecimentos, habilidades , atitudes em função do seu profissionalismo,

possuir postura de refletivas e investigadora . Para que possam implantar um ensino de qualidade. Para Prieto, Mantoan e Arantes (2006), destaca que:

A formação continuada do professor deve ser um compromisso dos sistemas de ensino comprometidos com a qualidade do ensino que, nessa perspectiva, devem assegurar que sejam aptos a elaborar e a implantar novas propostas e práticas de ensino para responder às características de seus alunos, incluindo aquelas evidenciadas pelos alunos com necessidades educacionais especiais. PRIETO, MANTOAN E ARANTES (2006, P.50),

Seguindo a linha de pensamento de Arantes as formações continuadas assumi conversão de qualificar os profissionais de ensino,proporndo suportes no processos de ensino, com perspectivas inovas as propostas implantando práticas para renovar o ensino dos alunos das salas regulares e os com necessidades educacionais especiais poderem ser incluído de fatos no sistema de ensino de qualidade. Essa teoria para ser um orientador do processe de ensino de qualidade, o professor de inclusão é de suma importância assumir além dos compromissos diários, participar de formações que cresçam os seus conhecimentos, sendo esses em cursos para formações continuadas implantados pelos sistemas educacionais, porém se não ocorrer isso cadê cada um cuidar da sua formação, pois não só o s nossos alunos ganharam mais o professor também adquiridos novos conhecimentos, se tornando inovador e pesquisador que busca estar em direta transformação profissional, isso acontecerá através de cursos diversificados, pós-graduações mestrados, doutora etc. Surgiremos alguns cursos com caráter de qualificar os currículos desses profissionais: libras (língua de sinais brasileira), braile, educação inclusiva ,AEE (atendimento educacional especializado) entre outros, no decorrer dos cursos o perfil profissional a evoluir em relação ao seu profissionalismo.

Para os atendimentos as necessidades dos nossos educandos formam integral, Mantoan 2006, ressalva que:

[...] o atendimento especializado deve estar disponível em todos os níveis de ensino, de preferência na rede regular, desde a educação infantil até a universidade. A escola comum é o ambiente mais adequado para garantir o relacionamento entre os alunos com ou sem deficiência e de mesma idade cronológica, bem como a quebra de qualquer ação discriminatória e todo tipo de interação que possa

beneficiar o desenvolvimento cognitivo, social, motor e afetivo dos alunos em geral (MANTOAN, 2006, p. 27).

Montoan destacar que o atendimento educacional especializado precisa ser disponibilizado para todos níveis de ensino, sendo portanto introduzido nas redes regulares de ensino, começando na educação infantil até o ensino superior, com escolas com condições física é adequadas garantindo no acesso e o relacionamento dos alunos inseridos neste ambiente escolar, possibilitando as interações entre alunos ditos normais e os com necessidades especiais fortalecendo o desenvolvimentos: cognitivo, social, emocional e motor, além de ter uma visão de profissional com perfil diferenciado e com conhecimentos diversificadas na área, necessita beneficiar e garantir processos de desenvolvimentos nos aspectos: cognitivos, social, cultural, motor, emocional e afetivos, interagindo com qualquer aluno em situações diversificadas nas dificuldades específicas de cada um, incluindo uma educação especial nas redes de ensinos e qualquer modalidade, construindo um ambiente escolar que garanta a interação e ao mesmo tempo propicio na formação de cidadãos bens e desenvolvidos em suas habilidades e capacidades.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que os jogos e as contribuições dos jogos para o desenvolvimento educacional das crianças com deficiências na sala do AEE trazem consigo propostas fundamentada na construção coletiva do conhecimento em torno de práticas pedagógicas inclusivas e contextualizadas na realidade do discente com necessidades especiais educacionais, compete ao corpo docente escolar implementar mudanças em ações que garantam a métodos flexíveis, respeitando as particularidades de cada alunos envolvidos direta ou indiretamente na Sala de Recurso Multifuncional ou sala regular. É de suma importância que esses profissionais possuam conhecimentos em relação aos jogos, como utiliza-los? Por que utiliza-los? Em quais contribuições para os desenvolvimentos das capacidades, habilidades como transformador no desenvolvimento e aprendizagem integrar das crianças com necessidades educacionais, condicionado com a ligação na participação da família junto a escola, para juntos desativarem as dificuldades apresentadas por essas crianças, portanto assim acontecer evoluções nos aspectos: físico, motor, cognitivo, emocional, social e afetivo.

Os jogos são caracterizados em: jogos educativos, digitais ou tecnológicos, linguagem e simbólicos, com regras ou não, jogando coletivamente ou individual, para estes se transformarem em atividades ativas de experiências é preciso se planejando, em elaborado com objetivos traçados, na visão de tornarem nas creches ou escolas de educação infantil um estimulador de uma educação inclusiva no processo de aquisição de uma metodologia inovadora e eficaz, baseado na leis da LBD, MEC, BNCC (base nacional curricular comum) da educação infantil.com o intuito de elevar o brincar como uma experiência significativa no contexto de respeitar todos os direitos das crianças, pois acreditamos que os jogos possibilitar modificar o ato de aprender de cada um que entrar em contato com ele.

Os jogos articulados como recursos didáticos irão possibilitarem conhecimentos abrangendo todas as crianças com necessidades especiais educacionais ou não, criando estrutura secundária com proporção de fundamentar nas práticas educativas significados e conceitos adequados para cada faixa etária, assumidos um papel relevante como facilitador de aprendizagem e desenvolvimento, sendo estes os desenvolvimentos: pessoais, sociais e culturais dos alunos,

respeitando as capacidades, necessidades, dificuldades e particularidades apresentadas.

Concluimos através desse estudo, as contribuições dos jogos nas salas do AEE, faz com que as crianças com necessidades especiais educacionais participem ativamente em suas formações e desenvolvimentos, dando as práticas educativas recursos significativos, tornando assim incluírem em uma sociedade mais justa e de fato inclusiva, no contexto de dar contribuições no processo ensino aprendizagem por meio do brincar e das interações durante as jogadas, os jogos precisa possuir uma roupagem de promotor, motivador e facilitador nas ações educativas, para poder assumir um perfil como recurso pedagógico dentro da educação infantil e educação inclusiva, para as crianças envolvidas sejam protagonistas dos seus saberes, consigam assim superações diante de suas dificuldades, sendo-as motoras, sociais ou cognitivas.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO.V.C. **O jogo no contexto da educação psicomotora.** São Paulo: Ed. Cortez 1992.p.106.fonte: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/949/366>

BRASIL. Ministério Público Federal, Secretária de Educação Especial. Política Nacional na perspectiva da Educação inclusiva.MEC,2008.

Brasil. In: ARANTES.V. A (org). **Inclusão escolar: ponto e contrapontos.**1 ed. São Paulo: Summus, 2006.v.1.p.31-03.

Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2006.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se e a incerteza.** Tradução Silvana Cabucci Leite.9.Ed.São Paulo Cortez,2011.p.41.Fonte: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/17387/1/PDF%20-%20Erica%20Michele%20dos%20Santos%20Mateus.pdf>

KISHIMOTO, T. M. - O jogo e a educação infantil. IN: Kishimoto, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo, Cortez, 2000. KISHIMOTO, Tizuko. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengagelearning, 2008.p.37.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** 2 ed. São Paulo: Moderna, 2006. fonte: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16968_8552.pdf

OLIVEIRA.M. A; LEITE. L. P. Educação inclusiva: análise e intervenção em sala de recurso. Paidéia. 21 (49).198-205. 2011.fonte <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/949/366>

OLIVEIRA, Denise Alves; GOTTI, Claudia Maffini, DUTRA, Claudia Pereira. Sala de recursos multifuncionais: espaços para atendimento educacional especializado. Fonte: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_ufpr_edespecial_artigo_katia_belasque_bauch.pdf.

PRIETO. R. G. MANTOAN. M. T. E: ARANTES. V. A. Atendimento escolar com alunos com necessidades especiais: Um olhar sobre as políticas de educação no

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes a construção do raciocínio na escola natural.** Rio de Janeiro: Berthand Brasil,1988, p48.

RIZZO.G. **O Método Natural de alfabetização.** In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro; Ed. Francisco Alves,1988. p.33-129.

VYGOTSKY.L.S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes.1989. p.106 e 168).

<https://atividadesparaprofessores.com.br/atividades-com-jogos-para-sala-de-recurso-multifuncional/>

https://www.google.com/search?q=epigrafos+sobre+a+educa%C3%A7%C3%A3o+com+jogos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=2rkWulRu78d2qM%253A%252C6JT7hziXSolgKM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kTdGnazfeHpWDHWiJZhAtLmQeRAkA&sa=X&ved=2ahUKEwi85Nn308_hAhWCILkGHfxyAHcQ9QEwAXoECAkQBA#imgrc=2rkWulRu78d2qM:

http://www2.fc.unesp.br/cbe/i_cbe/pdf/eixo-6/035.pdf