

EMOÇÃO EM AÇÃO: JOGOS PEDAGÓGICOS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

Autores: Ana Celia da Silva, Rodrigo Brito de Almeida,Uycileide Pires Rodrigues, Luciana Maria de Souza Macêdo.
email: anreviro2020@gmail.com
Instituições:Universidade Regional do Cariri,Crato/CE,Brasil; Universidade Regional do Cariri,Crato/CE,Brasil, Secretaria do estado do Ceará,Crato/CE, Brasil, Universidade Regional do Cariri, Crato/CE,Brasil.

RESUMO

A escola constitui um espaço de aprendizagem, convivência e construção de relações, no qual os estudantes vivenciam diferentes sentimentos, situações e desafios. No contexto da Educação Especial, considerar as dimensões sociais, emocionais e relacionais pode favorecer a participação e a aprendizagem. Nesse sentido, este trabalho objetiva relatar uma experiência pedagógica desenvolvida no Atendimento Educacional Especializado (AEE), na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) da EEMTI Governador Adauto Bezerra, no município do Crato, Ceará, utilizando jogos pedagógicos como recursos para favorecer o reconhecimento, a expressão e a reflexão sobre as emoções dos estudantes atendidos. Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa, desenvolvido durante os atendimentos realizados com estudantes da Educação Especial. A proposta foi organizada em momentos de apresentação dos jogos, vivência das atividades e socialização e reflexão sobre as experiências. Foram utilizados a Trilha Aventura das Emoções e o Jogo da Memória das Emoções. As atividades envolveram identificação de sentimentos, relação entre emoções e situações do cotidiano, expressão por meio de fala, gestos, expressões, apontamentos e escolhas de imagens, além da reflexão sobre estratégias para lidar com sentimentos considerados difíceis. A avaliação ocorreu de forma processual e qualitativa, considerando participação, interação, formas de comunicação, reconhecimento das emoções e envolvimento nas atividades. Os resultados observados indicaram que os jogos favoreceram momentos de diálogo, escuta, interação e participação, possibilitando que os estudantes expressassem sentimentos e relacionassem as emoções às experiências vivenciadas no cotidiano. A Trilha Aventura das Emoções contribuiu para a reflexão sobre diferentes situações, enquanto o Jogo da Memória das Emoções mobilizou reconhecimento visual, atenção, memória e identificação de sentimentos. A experiência também evidenciou a importância de valorizar diferentes formas de comunicação e participação no AEE. Conclui-se que recursos lúdicos e acessíveis, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, podem contribuir para práticas inclusivas e significativas na Sala de Recursos Multifuncionais, fortalecendo espaços de aprendizagem, comunicação, interação e acolhimento. A experiência apresenta contribuições para a prática pedagógica e para a formação docente, ao evidenciar possibilidades de articulação entre ludicidade, inclusão e atendimento às singularidades dos estudantes.

Palavras-chave: Educação Especial; Jogos pedagógicos; Emoções; Inclusão escolar.