



## **Atuação do PIBID no processo de inclusão e aprendizado dos alunos PCD's na disciplina de ciências no Instituto de Educação de Santa Inês.**

Autora: Nubia Santos da Silva<sup>1</sup>

Coautora: Iasmim Oliveira da Silva<sup>2</sup>

Coautor: Jadson Sousa dos Santos<sup>3</sup>

Orientadora/Supervisora: Adriana Santos Teixeira<sup>4</sup>

### **Introdução**

A educação inclusiva é um campo que nos desafia a todo momento, uma vez que se trata de uma área da educação que ainda há poucos conhecimentos explorados (MIRANDA, 2015). Isso torna a situação ainda mais difícil para aqueles que, em seu cotidiano, interage com pessoas com deficiência (PCD's) e precisam se reinventar para lidar com as dificuldades que surgem nesse contexto. O docente, na maioria das vezes, se depara com alunos com deficiência e se vê em uma situação em que precisa rever seus métodos de ensino para incluir essas pessoas no mesmo processo de aprendizagem que as pessoas sem deficiência. Isso torna ainda mais necessário a criação de estratégias pedagógicas que promovam a inclusão das pessoas com deficiência no sistema de ensino regular.

Os jogos inclusivos tem se mostrado cada vez mais eficaz como ferramenta de ensino, principalmente quando se trata de alunos PCD's (SILVA, 2020). Quando adaptados adequadamente, esses jogos podem proporcionar experiência de aprendizagem inclusiva e facilitar a fixação de conteúdo para os alunos. Os jogos didáticos para PCD's são produzidos

---

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Geografia- Instituto Federal de Ciências e Tecnologia Baiano (IF Baiano), nubiasilva@outlook.com.br

<sup>2</sup> Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas - Instituto Federal de Ciências e Tecnologia Baiano (IF Baiano), libarinoiasmim7@gmail.com.

<sup>3</sup> Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas - Instituto Federal de Ciências e Tecnologia Baiano (IF Baiano), jadsonsousa690@gmail.com.

<sup>4</sup> Orientadora: Licenciatura em História – Faculdade de Ciências e Tecnologia EAD (FTC), Licenciatura em Ciências Biológicas - Instituto Federal de Ciências e Tecnologia Baiano (IF Baiano), Pós- Graduanda em Educação Ambiental e Regional - Instituto Federal de Ciências e Tecnologia Baiano (IF Baiano), drikalara01@gmail.com



levando em consideração as necessidades específicas de cada aluno. Eles podem abranger diferentes áreas, como a linguagem, a matemática, as ciências, as habilidades sociais e motoras.

Além disso, os jogos didáticos para PCD's são adaptados para serem acessíveis e inclusivos. Eles podem incluir recursos como legendas ou narração para alunos com deficiência auditiva, controles personalizáveis para alunos com deficiência motora. Os jogos também são feitos para serem envolventes, estimulando a participação ativa dos alunos. Com elementos de gamificação, como conquistas, recompensas e desafios, assim, os jogos incentivam os alunos a se envolverem no processo de aprendizado, tornando-se mais motivados e protagonistas desse processo.

Os jogos didáticos para PCD's podem oferecer feedback imediato aos alunos, permitindo que eles avaliem seu desempenho e identifique áreas em que precisa melhorar, além de serem adaptados para promover a inclusão social. Por exemplo, eles podem incluir atividades cooperativas, em que os alunos trabalham em equipe para alcançar objetivos comuns, promovendo a interação e a colaboração entre os discentes.

Em resumo, os jogos didáticos para PCD's são uma ferramenta valiosa no processo de aprendizagem, proporcionando uma maneira inclusiva, acessível e envolvente de promover o aprendizado dos alunos. Eles podem ajudar a desenvolver habilidades acadêmicas, sociais e motoras, além de autonomia e a inclusão social.

Para tanto, o presente trabalho propõe avaliar a aplicação de jogos didáticos como meio de inclusão para os alunos com deficiência no Instituto de Educação de Santa Inês que atualmente dispõe de ensino em tempo integral. Tais alunos participarão dessas atividades durante as aulas de ciência junto com a docente e com licenciandos participantes do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID.

Levando em consideração que a proposta do ensino integral exige dos alunos oito horas diárias dentro da instituição, as pessoas com deficiência tiveram que se adaptar juntamente com as demais para permanecer no espaço, o que alterou toda a sua rotina de vida e aprendizado. Dessa forma, faz-se necessário criar uma maneira para os mesmos conseguirem se adaptar e socializar diante dessa nova realidade de escola de tempo integral.

### **Metodologia**

Esse trabalho trata-se de um relato de experiência vivenciado pela supervisora e discentes participantes do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID que estão

atuando em escola da educação básica de tempo integral, Instituto de Educação de Santa Inês, no município de Santa Inês, Bahia.

A proposta de atividade foi apresentada pela docente supervisora. Inicialmente, fez-se necessária uma discussão inicial sobre inclusão educacional e necessidades específicas. Essa formação foi realizada através de levantamento bibliográfico, ciclo de estudos e debates junto aos discentes participantes do PIBID. Em seguida foi feita a identificação dos estudantes com deficiência, com intuito de identificar suas necessidades educacionais. Posteriormente, foram definidos os objetivos e elaborados os jogos didáticos.

Com base nas informações coletadas, foi possível estabelecer objetivos claros para os jogos, que estivessem alinhados com o currículo escolar, levando em consideração as necessidades específicas dos alunos com deficiência da escola em questão.

Para elaboração dos Jogos Didáticos formamos equipes de Pibidianos e professores, levando em consideração os princípios da acessibilidade e da inclusão, utilizando materiais e recursos acessíveis, como imagens táteis e cores contrastantes de acordo com as necessidades dos alunos.

Os jogos foram introduzidos nas aulas regulares de ciências, sob a supervisão da professora supervisora e com a participação ativa dos Pibidianos. Após aplicação do jogo, foram realizadas avaliações qualitativas para medir o impacto dos jogos na aprendizagem dos alunos com deficiência. Além disso, os jogos promoveram reflexões contínuas com os pibidianos e professores envolvidos, a fim de identificar lições aprendidas e áreas de melhoria.

## **Resultados e discussão**

Na escola foram elaborados três jogos, para seis alunos PCD's. Os estudantes são alunos regulares sendo dois do 8ª ano e quatro do 9ª ano.

Foram elaborados jogos com as seguintes temáticas: Características dos seres vivos, os órgãos e os sentidos do corpo humano e sobre o sistema digestório. Os jogos envolviam os seguintes aspectos: Para as características dos seres vivos, foi criado um jogo de tabuleiro que continha imagens dos animais e informações dos mesmos, a medida em que os alunos iam avançando no jogo descobriam novos animais e suas informações. Para os órgãos e sentidos do corpo humano, foi desenvolvido um jogo da memória que continham órgãos e os sentidos do corpo humano. Cada estudante que coletava peças iguais era orientado pela supervisora e pelos

pididianos sobre qual órgão ou sentidos ele tinha formado o conjunto, adquirindo assim o conhecimento. No terceiro jogo foi composto um quebra-cabeça sobre o sistema digestório, onde os discentes montavam o quebra-cabeça e aprendiam sobre o tema proposto durante a montagem do jogo.

Com a implementação dos jogos, inicialmente, observou-se uma certa resistência por parte de alguns alunos em não querer participar das atividades, outros sentiram dificuldades em participar de forma coletiva. A medida em que foi explicado o objetivo dos jogos e a importância de se trabalhar em grupo, os alunos começaram a interagir entre si de forma mais harmônica e optaram por continuar participando das atividades. Com isso foi possível observar que houve uma socialização entre os alunos PCD's, já que alguns deles não mantinham interações entre si. Ademais, aumentou e facilitou a aprendizagem desses alunos sobre os assuntos. Já que, os jogos serviram como suporte para proporcionar uma aprendizagem significativa e divertida, em que os discentes se sentiram incluídos socialmente dentro do ensino-aprendizagem, pois eles tiveram autonomia para jogar, acertar e errar, tendo total apoio e companheirismo tanto da professora de ciências quanto dos pibidianos.

### **Considerações finais**

Dado o exposto, pode-se observar uma grande eficiência dos jogos didáticos, porque foi possível notar uma melhora significativa no processo de aprendizagem dos alunos, e também socialização e interação entre os mesmos, melhorando significativamente o desempenho dentro da sala de aula.

A participação dos PIBIDIANOS na elaboração e aplicação de jogos didáticos para alunos com deficiência foi transformadora, através desta, foi possível aprender a importância da empatia, da criatividade e da flexibilidade na educação inclusiva. Essa experiência nos inspira a continuar trabalhando para garantir que a educação seja verdadeiramente acessível e significativa para todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou desafios.

### **Palavras-chave**

Jogos; Alunos PCD's; Educação especial; Inclusão; Aprendizagem

### **Referências**

**DUTRA**, Taynara Cerigueli et al. *Jogo Digital Educacional para Desenvolvimento do Pensamento Computacional para crianças com Deficiência Intelectual*. In: Anais do II Simpósio Brasileiro de Educação em Computação. SBC, 2022. p. 251-260.

**SILVA**, Vanussa Sampaio Dias da. *O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental*. *Revista Educação Pública*, v. 20, nº 20, 2 de junho de 2020. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental>>. Acesso em 29 de set de 2023.

**MIRANDA**, Theresinha Guimarães. As múltiplas dimensões da formação docente para uma escola inclusiva: uma reflexão a partir da perspectiva cultural. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 4, n. 1, p. 13-34, jan./jun. 2015