

O USO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO PEDAGOGICO NA ATUAÇÃO COM CRIANÇAS COM NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS

Autora: Patricia Paulino Gomes

Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação de Itapipoca (UECE – FACEDI)

E-mail: patricia_paulino22@hotmail.com

Co-autora: Alexsandra Maria Sousa Silva (Orientadora)

Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação de Itapipoca (UECE – FACEDI)

E-mail: alexsandramss88@gmail.com

Co-autora: Renata Queiroz Maranhão (Co-orientadora)

Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação de Itapipoca (UECE – FACEDI)

E-mail: blaset30@hotmail.com

RESUMO

O presente trabalho monográfico aborda as contribuições que os jogos educativos no espaço escolar trazem para aprendizagem de crianças com necessidades educativas especiais no Atendimento Educacional Especializado (AEE). O objetivo desse trabalho é analisar a utilização dos jogos para a aprendizagem das crianças com deficiências, no AEE e teve por objetivos específicos apresentar a percepção do pedagogo sobre a utilização de jogos para a educação especial, descrever o processo de confecção e utilização dos jogos no processo de aprendizagem e analisar quais as principais pesquisas bibliográficas proporcionadas pelo jogo. A metodologia utilizada foi observação-participante, entrevista e diário de campo. Teve como lugar de pesquisa a escola “sonho da comunidade” na modalidade de ensino AEE na cidade Amontada-Ce. Com a realização dessa pesquisa pude conhecer um pouco da realidade das crianças com deficiência que estudam no AEE. Percebi a grande importância que os jogos trazem para o desenvolvimento aprendizagens das crianças e a capacidade que as mesmas têm em aprender, independente de qualquer deficiência.

Palavras-chave: Educação Especial, jogos, aprendizagem.

ABSTRACT

This monograph discusses the contributions that educational games at school bring to learning of children with special educational needs in Educational Service Specialist (ESA). The aim of this study is to analyze the use of games for learning of children with disabilities in the ESA. Had the specific objectives present the perception of the teacher about the use of games for special education, describe the process of making and use of games in the learning process and categorize the dimensions of learning influenced by the used game. The methodology used was participant observation, interviews and

field diary, was to place research school "community dream" in ESA mode of education in Amontada-Ce city. With the completion of this research was able to meet some of the reality of disabled children studying in ESA. I realized the great importance that the games bring to the learning development of children and the ability that they have to learn regardless of any disability.

Keywords: Special education, games, learning.

INTRODUÇÃO

Este trabalho discorre sobre metodologias de ensino diferenciadas no campo da Educação Especial, mais especificamente sobre a atuação da pedagogia no Atendimento Educacional Especializado – AEE. Trata-se de um serviço da educação especial desenvolvido na rede regular de ensino que organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem barreiras para a participação dos alunos, considerando as suas necessidades específicas. Muito se têm discutido, recentemente, acerca da Educação Especial no Brasil, as propostas, os objetivos e desafios. A inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais nas escolas regulares impõe novos rearranjos aos sistemas de ensino.

O texto da Política de Educação Especial, na Perspectiva Inclusiva SEESP/MEC 2008 define a Educação Especial como “uma modalidade de ensino que perpassa todos os níveis e etapas e todas as modalidades da educação básica e superior” (BRASIL, 2008, p.2). É destinada a alunos com deficiência física, deficiência mental, alunos com surdez, cegueira, baixa visão, surdocegueira, transtornos globais dos desenvolvimentos e altas habilidades. Visa promover o direito a uma educação de qualidade para todos no qual haja inclusão no campo escolar. De acordo com a LDB¹ no Art. 58°. “Entende-se por educação especial, para efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos portadores de necessidades especiais” (BRASIL, 1996, p. 28).

Nos anos de 1960 discutia-se a ideia da integração nas escolas regulares de ensino, a princípio a proposta era somente integrar os alunos com necessidades educativas especiais. Essa integração norteou, por muito tempo,

¹ Lei de Diretrizes e Base da Educação

os ideais da Educação Especial, com o passar dos tempos começou-se a criticar tal integração, pois a ideia não era somente integrar a criança com necessidades educativas especiais na escola comum, e sim fazer com que as mesmas estivessem inseridas participando e interagindo junto das demais crianças. Em 1994, foi originada pelo governo da Espanha em parceria com a UNESCO, a Conferência Mundial sobre Necessidades Educacionais Especiais, que acabou derivando em um dos documentos mais importantes para a promoção da educação Inclusiva em todo o mundo intitulada a Declaração de Salamanca, que vai nortear caminhos e atitudes para se desenvolver uma educação de qualidade para todos os indivíduos, buscando garantir o acolhimento de todas as crianças, independente de suas condições físicas, intelectuais, sociais, emocionais, etc.

Diante desse contexto, tornou-se necessário pensar estratégias que garantisse a integração e a inclusão dessas crianças na escola e como uma estratégia, temos o uso de jogos, que oferece possibilidades da criança descobrir, interagir e aprender coisas novas no ambiente em que vive com mais facilidade, pois o mesmo estimula seu raciocínio lógico e desperta a sua curiosidade. No campo da educação, de um modo geral, o jogo é muito destacado, pois o mesmo além de contribuir no desenvolvimento da criança influencia também na aprendizagem. Para Kishimoto (1996, p.36):

O jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, se materializa como instrumento facilitador na construção da aprendizagem, uma vez que habilidades como raciocínio, memória, domínio de cálculo, operações matemáticas básicas de distância, volume, peso, noções de sequência, além de se melhorar a qualidade física do aluno, como respiração, tônus muscular, agilidade física e de raciocínio.

Diante desse pressuposto é que o presente trabalho busca pesquisar e compreender a seguinte questão: Como os jogos, no espaço escolar, influenciam no processo de ensino/aprendizagem da criança com deficiência? Desse modo, essa pesquisa teve como objeto de estudo a utilização de jogos na educação especial e o processo de aprendizagem dos deficientes. Diante tomamos como objetivo principal analisar as contribuições do uso dos jogos para a aprendizagem das crianças com necessidades educativas especiais, a partir da atuação do pedagogo.

METODOLOGIA DA PESQUISA

Esta pesquisa é qualitativa, pois busca compreender o processo de ensino aprendizagem de crianças com deficiências através do uso de jogos educativos na sala do AEE da Escola Sonho da Comunidade na cidade de Amontada-Ce. Queiroz (*et. Al.* 2007), ao falar de pesquisas qualitativas diz que “possuem características multimetodológicas, utilizando um número variado de métodos e instrumentos de coleta de dados”. Alguns dos métodos que podem ser aplicados são entrevistas, questionários, observações-participante, diário de campo, análise de documentos dentre outros.

A pesquisa qualitativa costuma ser direcionada (...). Dela faz parte a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo. Nas pesquisas qualitativas, é frequente que o pesquisador procure entender os fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada e, a partir, daí situe sua interpretação dos fenômenos estudados (NEVES, 1996, p.1).

Para a coleta de dados dessa pesquisa, um dos métodos utilizado foi a observação-participante. Na observação participante, é preciso atentar para o aspecto ético e para o perfil íntimo das relações sociais, ao lado das tradições e costumes, o tom e a importância que lhes são atribuídos, as ideias, os motivos e os sentimentos do grupo na compreensão da totalidade de sua vida, verbalizados por eles próprios, mediante suas categorias de pensamento (QUEIROZ, *et. al.* 2007, p. 278).

Outro método utilizado foi o diário de campo, pois permitiu sistematizar as experiências para análise dos resultados. De acordo Soares *et al.* (2011):

A utilização do diário de campo como estratégia de ensino permite ao aluno expressar impressões, observações e avaliações e, por circularem no tempo e no espaço, constituem objetos permanentes de autorreflexão. Portanto, trata-se de um instrumento utilizado para encorajar os discentes, no sentido de mobilizá-los para uma busca pessoal voltada aos aspectos educacional, cognitivo e profissional (SOARES *et al.*, 2011, p. 666).

E por fim, apliquei a entrevista semi-estruturada, compreendida como uma comunicação verbal entre pessoas, em que é registrado tudo aquilo que o entrevistado informa, por isso é considerado um recurso importante para coleta de dados. A escolha por essa técnica se deu por ser “uma atividade de

investigação capaz de oferecer e, portanto, produzir um conhecimento novo a respeito de uma área ou de um fenômeno, sistematizando-o em relação ao que já se sabe” (JÚNIOR À; JÚNIOR N, 2011, p. 238).

A pesquisa foi realizada na escola “sonho da comunidade”, uma escola pública de referência em qualidade de educação, que busca cada vez melhor atender à comunidade num resgate à cidadania, como marco referencial além do conhecimento. No início, a escola atendia somente da 1º a 4º série, com capacidade para 127 alunos. Com o passar dos anos e o reconhecimento da comunidade local, houve a necessidade de ampliar-se a sua infra-estrutura física-pedagógica a fim, de atender uma demanda maior, passando a oferecer vagas no ensino fundamental II. A escola conta com sete salas de aulas, um laboratório de informática, sala dos professores, cantina e secretaria. A modalidade de ensino ofertada é: Atendimento Educacional Especializada (AEE), fundamental I e II, há um órgão de representação comunitária: conselho escolar, onze professores, dez atuantes em sala de aula e uma readaptada de função-professora de apoio.

Para análise de dados, utilizei a análise de conteúdo que para Bardin (1977, p. 31), é “um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens (...)”. Essa técnica permite responder a questão: Como fazer falar o material recolhido?. A partir disso, selecionei três conteúdos objetivos para realizar a análise do material: a percepção do pedagogo, a confecção de jogos, aprendizagem de crianças com necessidades educativas especiais.

ANALISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Para pedagoga da instituição pesquisada, a utilização de jogos não é só importante para educação especial, como também para educação de um modo geral. De acordo com Mafra (2008), os jogos ao serem utilizados nas instituições de ensino motivam as crianças nas realizações das atividades promovendo assim o interesse pelo assunto discutido em sala de aula. Dessa forma o professor deve usa-lo como estímulo à construção de novos conhecimentos desenvolvendo assim novas habilidades.

Outro ponto a destacar é o tempo de aprendizagem de uma criança com deficiência. Observamos que ela aprende, mas leva um tempo maior para aprender, então esse recurso torna-se ainda mais significativo e atraente.

“E aprender através dos jogos é fundamental porque ela estará aprendendo brincando e isso vai ter significado para ela, tendo esse significado eu acredito que ela venha aprender mais rápido. Por tanto acho que os jogos contribuem em todos os aspectos, ajuda na formação de conceito, na memorização, na socialização, nos limites, nas regras enfim em todos os desenvolvimentos da criança” (ANA², E³, 2015, p. 04).

Diante da fala da profissional, percebe-se a grande importância da utilização de jogos como promotor da aprendizagem. Esse recurso tem um significado ainda maior quando é usado no ensino de crianças com necessidades educativas especiais, pois trabalha em vários aspectos “tem por objetivo promover o desenvolvimento das potencialidades da criação no que se refere aos seus aspectos físicos, psico-afetivos, cognitivos, sociais e culturais” (RCNEI, 2000, p. 32).

Uma das funções da professora do AEE é a construção de recursos para serem trabalhados nessa sala com as crianças deficientes. Deduzo que a pedagoga tem assumido esse papel buscando sempre o melhor para construir junto à criança conhecimentos proveitosos em relação aos conteúdos acadêmicos. De acordo com Mafra (2008) “os professores podem e devem usar de toda a sua criatividade para criar outros jogos e até mesmo modificar ou adaptar os jogos sugeridos, de acordo com as necessidades dos seus alunos”. É necessário (dever) que o professor conheça a necessidade de seus alunos, assim facilitará no momento da confecção dos jogos. Além disso, é importante o incentivo por parte da gestão da escola e das políticas educacionais. Segundo a entrevistada, as construções dos jogos envolve um processo, ela pesquisa muito na internet, dependendo da necessidade do aluno ou ela faz igual ao que encontrou, ou vai adaptando. Por exemplo:

“Eu vi um jogo da velha na internet e resolvi fazer esse jogo, o material usado era o EVA, mais no momento eu não tinha, então ao invés de EVA usei capa de livro velho e cobri com TNT, precisava de

² Nome fictício.

³ E = Entrevista

tampas, usei outro material porque não estava tendo tampa naquele momento” (ANA, E, 2015, p. 06).

Alguns exemplos de materiais que ela utilizava são papéis, papelão, caixa de ovos, tampinhas de garrafas, canetinhas, caixa de fósforos de tamanhos diferentes. Com esses materiais eram construídos dominós, jogo da memória, caça-palavras, dentre outros. Vale ressaltar que tais materiais são de baixo custo, e fáceis de conseguir. Segundo a entrevistada, variava muito de cada jogo, por exemplo:

“Eu tenho uma criança com baixa visão, então eu fiz um dominó, fiz bem maior devido a baixa visão dela tive que adapta-lo. Usei caixa de fósforo grande, pintei com tinta de tecido, e coleí bolinhas feitas de EVA, bolinhas grandes onde ela pudesse enxergar melhor” (ANA, E, 2015, p. 5).

A professora atua como mediadora do desenvolvimento potencial das crianças, e o jogo pode melhor funcionar como objeto facilitador da aprendizagem, quando é criado e adaptado de acordo com a necessidade da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É preciso reconhecer que já caminhamos e evoluímos consideravelmente, no que diz respeito à integração e inclusão, no entanto com essa pesquisa foi possível perceber que há uma grande distância entre a lei e sua execução, a inclusão pode e deve ser questionada quando pensamos no cotidiano da escola. O que, como e quem incluir? Parece que a inclusão, na contemporaneidade, não se trata mais e nem apenas de garantir a presença da criança nos bancos escolares. Assim sendo, nós, enquanto profissionais da educação, precisamos assumir uma postura crítica e questionar se os conhecimentos e práticas produzidos atualmente sobre inclusão estão dando conta das necessidades das crianças especiais e pensar de que modo a pedagogia pode anunciar novas perspectivas de atuação junto dessas crianças.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Tradução Luis Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa, 1977.

BATISTA, Cristina Abranches Mota; MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Educação Inclusiva: Atendimento Educacional Especializado em Deficiência Mental**. [2. ed.] / Brasília : MEC, SEESP, 2006.
Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/defmental.pdf>.
Acesso em 01/jan/2015.

BRASIL. **Atendimento Educacional Especializado – AEE**. Segundo o texto da Política de Educação Especial, na Perspectiva Inclusiva SEESP/MEC; 01/2008. Disponível:
http://www.pmpf.rs.gov.br/servicos/geral/files/portal/AEE_Apresentacao_Completa_01_03_2008.pdf. Acesso em: 11/nov/2015.

BRASIL. **estratégias e orientações para a educação de crianças com necessidades educacionais especiais**. /Ministério da Educação – Brasília: MEC, 2000. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/eduinf_esp_ref.pdf. Acesso em 11/abr/2014.

BRASIL. **Ministério da Educação e da Cultura**. Lei nº9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em 29/dez/14.

JÚNIOR, Álvaro Francisco de Brito, JÚNIOR, Nazir Feres. **A utilização da técnica da entrevista em trabalhos científicos**. 2011. Disponível em:
https://www.google.com.br/search?q=o+que+significa+uma+entrevista+em+um+trabalho+cientifico&ie=utf-8&oe=utf8&gws_rd=cr&ei=zfwRVczGJ5XasASm6oHQCA. Acesso em: 24/mar/2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Pulo: Cortez, 1996.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. – São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

LONGONE, Erika. **Mas, o que é incluir?** 2012. Disponível em:
http://www.vidamaislivre.com.br/colunas/post.php?id=4766&/mas_o_que_e_incluir Acesso em 27/jan/15.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 3. ed. – São Paulo; Cortez, 2000.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível em: www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/ped/arquivos/2444-6.pdf. Acesso em 25/jun/14.

NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa – características, usos e possibilidades**. 1996. Disponível em: <http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/C03-art06.pdf>. Acesso em 24/mar/2015.

QUEIROZ, *et. al.* **Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos de aplicação na área da saúde**. 2007. Disponível em: <http://www.facenf.uerj.br/v15n2/v15n2a19.pdf>. Acesso em: 24/mar/2015

BRASIL. RCNEI – Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil – Brasil, 1998.

SOARES. *et al.*, **O diário de campo utilizado como estratégia de ensino e instrumento de análise do trabalho da enfermagem**. 2011. Disponível em: http://www.fen.ufg.br/fen_revista/v13/n4/pdf/v13n4a10.pdf. Aceso em: 25/mar/2015.