

UTILIZAÇÃO DE JOGOS ADAPTADOS PARA O SISTEMA BRAILLE: UMA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

Mariza Barboza Castro¹
Sissi Maria de Freitas²
Otacílio de Sá Pereira Bessa⁵

INTRODUÇÃO

A quantidade de matrícula na rede regular de ensino do Brasil de alunos com deficiência vem se ampliando de forma significativa após a publicação da Política Nacional da Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva (2008). Nesse universo de categorização das deficiências encontram-se diferentes indivíduos com alguma condição de deficiência visual, com diagnósticos diferenciados e distintos que variam desde a baixa acuidade visual até a cegueira. Nesse cenário são muitas as dificuldades do professor de sala de aula com o aluno deficiente visual, necessitando da intervenção contínua do professor do Atendimento Educacional Especializado (AEE) para ressignificar estratégias e as práticas pedagógicas de modo a contemplar os diferentes perfis desses alunos em sala de aula.

De acordo com Valle e Connor (2014, p.75) a inclusão não é apenas o resultado de mudanças estruturais, ela ocorre quando os professores mudam as atitudes, a comunicação e sua percepção sobre a diversidade em sala de aula. A mudança de paradigma é necessária pois se considera que além das limitações da deficiência em si, também os obstáculos que enfrentam na sociedade não permitem a sua efetiva participação e nem a igualdade de condições e oportunidades com outros indivíduos.

A inclusão pressupõe que a sociedade se adapte para atender às necessidades de todos os educandos, e que a escola reconheça as especificidades dos educandos e seja capaz de garantir o direito à aprendizagem, democratizando o acesso ao saber e a educação de qualidade (ROGALSKI, 2010). Percebe-se que a inclusão é um processo complexo que abrange especificidades e consequências dentro e fora do ambiente escolar. Na tentativa de desenvolver uma metodologia inclusiva, o professor altera a forma como ele e os demais sujeitos do processo ensino-aprendizagem percebem e interagem com o mundo e com suas diferenças, ressignificando o processo educativo.

A inclusão configura na escola uma nova relação entre os sujeitos e define novos ritmos de aprendizagem. No entanto, Mantoan (2011) ressalta que o que vem acontecendo é que muitos alunos com deficiência são integrados nas escolas, porém não são vivenciam a perspectiva inclusiva de fato, evidenciando as muitas barreiras a serem superadas nesse processo. Entre elas a percepção sobre esse aluno, a formação do professor cheia de lacunas, a estrutura da escola, a insuficiência de recursos didáticos e o preconceito com o aluno deficiente visual entre outros fatores.

Uma das principais ações que favorece a inclusão é promover práticas educativas que possibilitem oportunidades de elaboração conceitual e da aprendizagem significativa do aluno deficiente visual, o que não ocorre apenas no ambiente da sala de aula.

¹Professora do AEE (SRM) da Secretária de Educação do Ceará (SEDUC-CE), mariza26castro@hotmail.com;

²Professora da Secretária de Educação do Ceará (SEDUC-CE), sissifreitas@hotmail.com;

⁵Professor orientador: Mestre, Universidade Juiz de Fora – MG, Professor da Secretaria de Educação do Ceará (SEDUC-CE), otaciliobessa@yahoo.com.br;

Nesse contexto, Mantoan (2015) ressalta a importância da ação educativa do Atendimento Educacional Especializado (AEE) nas escolas (Resolução CNE/CEB n. 4/2010) que ocorre nas salas de recursos multifuncionais (SRM), ambientes específicos, para complementar o processo educativo dos alunos com necessidades especiais.

Justifica-se esse trabalho pela autora ser professora do AEE desta escola e encontrar dificuldades no processo ensino-aprendizagem desses educandos durante o AEE. Desse modo, foi percebido a necessidade de elaborar novas estratégias, recursos pedagógicos e ou metodologias que favorecessem a aproximação entre os conceitos, os objetos de estudos com os educandos com deficiência visual. A gamificação ou utilização de jogos como recurso didático já é um consenso na educação (LIMA; MOITA, 2011; SOARES, 2016). O jogo objetiva a ampliação de conhecimentos e habilidades dos educandos, possibilitando novas formas de pensar, além de favorecer a análise e a tomada de decisão estimulando a aprendizagem (TAROUCO, 2004). Assim, na busca pela melhoria da aprendizagem do educando com deficiência visual e da ação educativa do AEE este trabalho teve como objetivo utilizar dois jogos adaptados para a escrita Braille como uma estratégia pedagógica mais criativa e lúdica que fosse capaz de estimular e motivar o educando durante o AEE, despertando sua capacidade de elaborar e de adquirir conceitos para a construção significativa de conhecimentos visando seu desenvolvimento e inclusão escolar.

Ademais a adaptação de jogos para o sistema Braille se relaciona com a insuficiência e a precariedade de recursos didáticos táteis adaptados para sua utilização no AEE com alunos deficientes visuais. A utilização de jogos adaptados para o ensino da matemática e da língua portuguesa pode se constituir em instrumento motivador das práticas pedagógicas de sala de aula, uma vez que foge das tradicionais técnicas de ensino. Este estudo também se propôs a contribuir para o processo de inclusão educacional do aluno, com vistas a garantir sua permanência na escola, propiciando a aquisição de sua autonomia, sua participação ativa e criativa no contexto educacional, visando sua inclusão social.

METODOLOGIA

O trabalho é de natureza qualitativa e descritiva e foi realizado com alunos deficientes visuais durante o AEE na Sala de Recursos Multifuncionais em uma escola de ensino médio localizada na cidade de Fortaleza no Estado do Ceará. A Sala de Recursos Multifuncionais, implantada na escola no ano de 2010, atende trinta e três (33) educandos que apresentam algum tipo de deficiência, destes, quinze (15) apresentam deficiência visual (baixa visão e cegueira). A pesquisa foi realizada de agosto a dezembro de 2018. A frequência de AEE ocorreu duas vezes por semana com duração mínima de atendimento de cinquenta (50) minutos. O atendimento aos alunos foi realizado em duplas, ou de forma eventual em pequenos grupos de quatro (4) educandos.

Os jogos adaptados foram o Dominó educativo e o jogo dos Dígrafos. Os materiais utilizados para adaptar os jogos para o sistema Braille foram disponibilizados pela escola: folha de mdf, folhas de papel mágico, cola, reglete, ponteira de punção e régua numérica. A utilização dos jogos no sistema Braille foi realizada durante o AEE e efetivou o exercício dos sentidos remanescentes, como o tato e a audição.

DESENVOLVIMENTO

O jogo foi aplicado com os educandos conforme a proposta das atividades para os conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino da Matemática (PCNs)

Números e Operações. Na compreensão dos objetivos do jogo Dominó educativo faz-se necessário uma breve explicação de como jogar. O Dominó é um jogo popular entre a maioria dos estudantes videntes, é composto por 28 peças divididas ao meio, tendo de um lado um resultado de uma multiplicação e de outro uma operação. O número de participantes pode variar de 2 à 4. No primeiro momento, os alunos manusearam as cartas, conhecendo o mesmo através da leitura e escrita em Braille. Com o desenvolver do jogo, os educandos foram elaborando estratégias de cálculo com o auxílio do soroban no momento adequado – de acordo com a carta que estivesse na jogada. O objetivo do jogo Dominó é o jogador terminar sem nenhuma peça. Porém, no intuito de ampliar a função do jogo, foram elaborados questionamentos e situações problemas envolvendo o raciocínio do jogo. Os educandos deficientes visuais realizaram perguntas, utilizando uma carta qualquer como referência, para serem respondidas pelos demais colegas. Um dos exemplos elaborados foi: os alunos começaram a perceber que poderiam responder tais situações utilizando mais de uma operação matemática, chegando a conclusão de que utilizando a soma ou a multiplicação, obteriam o mesmo resultado.

No jogo dos Dígrafos, foi utilizado um tabuleiro com diferentes tipos de dígrafos escritos em Braille e em tinta, feitos com o papel mágico, 32 peças com provérbios, 32 peças com dígrafos, 24 peças coloridas. O jogo pode ser utilizado por dois (2) participantes que interagem entre si e promove o conhecimento dos dígrafos inseridos em cartas grafadas com ditos populares, estimulando a aquisição de vocabulário e da leitura em Braille.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de jogos adaptados em Braille foi aceita com grande entusiasmo e expectativa pelos educandos durante o AEE. A utilização dos jogos adaptados promoveu a concentração e o estímulo ao material tátil, bem como para a leitura e a escrita Braille. Os alunos vivenciaram a inclusão com os demais colegas no momento do atendimento e ao participarem das mesmas atividades com os demais alunos videntes.

Os jogos adaptados favoreceram a aquisição de conceitos táteis, desenvolveu o raciocínio e a concentração, exercitou a escrita e a leitura em Braille, estimulou a autoconfiança, promoveu respeito as regras e o conhecimento dos dígrafos. O estudo ressaltou a importância da elaboração de recursos didáticos direcionados ao público deficiente visual. O sistema Braille pode ser utilizado em todas as atividades e disciplinas escolares, o que pode favorecer a aprendizagem do educando com deficiência visual. Em 1951 a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) criou seu código internacional oficial da escrita Braille e fundou o Conselho Mundial Braille. Em relação a produção de material didático em Braille é oportuno mencionar que no período de 2005 a 2010, diante da necessidade da educação brasileira em promover condições de acesso, participação e aprendizagem dos estudantes com deficiência visual foram disponibilizadas 24.301 SRM em escolas da rede municipal, estadual e federal de ensino, o que contemplou 83% dos municípios brasileiros. Do total de salas implantadas, 23.454 foram do Tipo I e 847 do Tipo II (BRASIL, 2010). As salas do tipo 1 contém 14 recursos e a sala do tipo 2 contém 28 recursos, isso porque, agrega recursos de tecnologia assistiva destinados ao atendimento educacional especializado de estudantes com deficiência visual (BRASIL, 2007).

A função do professor do AEE é propor atividades pedagógicas que eliminem as barreiras e otimizem a aprendizagem do aluno e sua inclusão no ensino regular, influenciando o desenvolvimento desse aluno em sala de aula (GOMES; POULIN; FIGUEIREDO, 2010, p.15).

O trabalho como professora do AEE requer muito estudo e dedicação, além da capacidade de acolhimento para receber o aluno com deficiência de forma afetiva, profissional e competente. A interlocução com os pais e professores é necessária no contexto escolar para o êxito do plano de ação pedagógica do aluno no AEE. É a efetivação das ações do AEE que contribui para o desenvolvimento das habilidades e do potencial do educando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos adaptados para serem utilizados no AEE pode promover maior significado a aprendizagem do aluno com deficiência visual. A inovação pedagógica proporciona situações de aprendizagem que podem vir a ser muito mais relevantes aos educandos do que apenas a utilização de materiais concretos.

De acordo com Piaget (1977), o sujeito é capaz de construir significados e conhecimentos sobre os objetos; isto é, através dos objetos (jogos) os educandos (sujeitos) construíram conceitos que antes eram de difícil compreensão, uma vez que, para o sujeito cego, diversos aspectos são privados. O jogo de Dominó estimulou o interesse e motivou os alunos no estudo da matemática. O jogo dos Dígrafos promoveu a aquisição de vocabulário e o exercício da leitura e da escrita em Braille. Os jogos favoreceram a abordagem de conceitos e conteúdos nas áreas de matemática e português, reduzindo a dificuldade de assimilação de conteúdos por parte dos educandos. Os jogos são ferramentas criativas e atrativas ao público com deficiência visual, além de possibilitar o registro, a análise e a escrita, aspectos fundamentais no cotidiano da sala de aula.

O AEE não é isolado do contexto escolar, no desenvolvimento de estratégias, recursos e metodologias é importante a colaboração entre o professor da sala de aula regular, a gestão escolar, e o profissional especializado da SRM. Finalmente, este estudo teve a pretensão de ressaltar o papel da escola como instituição que se preocupa com a aprendizagem e com a inclusão do educando com deficiência visual.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **O que foi feito.** Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais. 2010. Disponível em: < http://gestao2010.mec.gov.br/o_que_foi_feito/program_70.php>. Acesso em: 03 nov. 2012

_____. Ministério da Educação. **Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.** Brasília:MEC/SEESP,2008.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Programa de implantação de salas de recursos multifuncionais.** Edital nº 01, de 26 de abril de 2007.

FIGUEIREDO, R.V. **Escola, diferença e inclusão.** Fortaleza: Edições UFC, 2010.

LIMA, E. R. P. O.; MOITA, F. M. G. S. C. **A Tecnologia e o Ensino de Química: Jogos Digitais como Interface Metodológica.** Campina Grande: EDUEPB, 2011.

MANTOAN, M. T. E. (org.). **O desafio das diferenças nas escolas.** 3ª ed., Petrópolis/SP: Vozes, 2011.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo. Editora Summus. 2015.

PIAGET, J. **O desenvolvimento do pensamento: equilíbrio das estruturas cognitivas.** Trad. Álvaro de Figueiredo. Lisboa: Dom Quixote, 1977.

ROGALSKI, S. M. Histórico do surgimento da educação especial. **Revista Educacional do IDEAU.** v.5, n.12, 2010.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Uma Discussão Teórica Necessária Para Novos Avanços.** Revista Debates em Ensino de Química (REDEQUIM). v. 2, n. 2, 2016.

TAROUCO, L. M. R. **Jogos Educacionais.** Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, RS, 2004.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação Sobre Necessidades Educativas Especiais.** Brasília: CORDE, 1994.

VALLE, J.W.; CONNOR, D. J. **Ressignificando a deficiência: da abordagem social às práticas inclusivas na escola.** Porto Alegre: AMGH, 2014.