

O JOGO COMO FERRAMENTA INCLUSIVA NAS AULAS DE LE

Maria das Graças de Oliveira Pereira ¹

Josiranny Priscilla da Silva ²

Leonora Paula da Silva³

Cecilia Carolina Lamas Zamorano⁴

RESUMO

Alunos que possuem baixa visão requerem um cuidado e atenção específica que possam garantir melhores resultados em relação ao seu processo de aprendizagem. Pensando nisso, temos o jogo como uma atividade inclusiva em aulas de Língua Espanhola – ELE que procura realizar o processo de inclusão. Deste modo, temos como objetivos para este trabalho: a) desenvolver e aplicar uma atividade lúdica (jogo de tabuleiro) para alunos com baixa visão; b) apresentar os resultados obtidos nesse processo; c) destacar a importância do lúdico no ensino/aprendizagem de língua espanhola. Respaldados nos estudos de Vaz (2007), Pessoa (2012), Brasil (2007) e Romagnolli & Ross (2008). Desenvolvemos para tal, um trabalho sem sala de aula regular e aplicamos um jogo específico para alunos da sala de atendimento especializado para que pudessem atender as suas necessidades e realizar um trabalho inclusivo. Com respeito ao percurso metodológico, este se delimita a uma pesquisa como qualitativa explicativa de desenho experimental puro. Como resultados obtidos podemos perceber que por meio da aplicação do jogo, houve maior interesse e as dificuldades foram sanadas, havendo uma maior aceitação em relação a atividade e interação com a aula.

Palavras-chave: Jogo, Ensino de Língua Espanhola, Baixa visão, Lúdico, Proposta didática.

INTRODUÇÃO

O ensino através do lúdico vem ganhando cada vez mais espaços nas aulas de idiomas e utilizá-lo para aperfeiçoar ou facilitar o conhecimento é de grande relevância no ambiente escolar. O lúdico se destaca por permitir que o indivíduo desenvolva suas próprias experiências, além disso, segundo Pessoa (2012) possibilita o desenvolvimento das

¹ Graduada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas Respetivas Literaturas - UERN. Mestrado em Ensino - PPGE/UERN- RN, mary_ta_oliveira@hotmail.com.

² Graduada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas Respetivas Literaturas.- UERN, josiranny-priscilla@hotmail.com

³ Graduada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas Respetivas Literaturas – UERN, lpaula1458@gmail.com

⁴ Graduada em Letras com habilitação em Língua Espanhola e suas Respetivas Literaturas – UERN, cecilitacarol3@hotmail.com

capacidades de interação e percepção dos conflitos e melhora suas emoções, com fim de aprimorar o vocabulário.

Ademais de promover o supracitado, o lúdico possibilita adequar seu uso, seja através de jogos, brincadeiras, recreações, etc, à necessidade do indivíduo, buscando abarcar e incluir maior variedade de alunos, bem como, promove a aceitação, o respeito as regras, diminui o medo do erro e desperta a autonomia.

Em vista disso, este trabalho tem por objetivo desenvolver e aplicar uma atividade lúdica (jogo de tabuleiro) para alunos com baixa visão, apresentando os resultados obtidos nesse processo, além de destacar a importância do lúdico no ensino/aprendizagem de língua espanhola. Para isso, nosso estudo está respaldado nos estudos e ensinamentos de Vaz (2007), Pessoa (2012), Brasil (2007), Romagnolli & Ross (2008), entre outros de igual importância.

METODOLOGIA

Para aferir o alcance dos jogos no ensino-aprendizagem de alunos com necessidades especiais, especificamente com baixa visão, desenvolvemos e aplicamos um jogo de tabuleiro no qual se trabalhou os possessivos, o pretérito perfeito composto e os demonstrativos em língua espanhola.

É importante destacar que esses conteúdos foram trabalhados anteriormente em sala de aula regular pela professora da disciplina e que o referido aluno é atendido no contraturno na Sala de Atendimento Especializado da escola pela pedagoga especializada na área. Portanto, nosso contato com o aluno e, conseqüentemente, a aplicação do jogo se deu no turno inverso em que ele assiste as aulas regulares.

Metodologicamente, definimos nossa pesquisa como qualitativa explicativa de desenho experimental puro, pois manipulamos intencionalmente uma ou mais variáveis independentes para analisar seus possíveis efeitos e resultados.

A escola onde trabalhamos e aplicamos o jogo foi a Escola Estadual Professor Abel Freire Coelho, o aluno que se dispôs a contribuir com nossa pesquisa possui 20% da visão total e necessita de atenção e cuidados especiais quanto a aplicabilidade de conteúdos e atividades, deste modo, tivemos atenção quanto ao tamanho da letra do jogo produzido, colocando-a em fonte ampliada, selecionamos fitas com cores fortes, imagens com cores realçadas e o papel, que serviu como pano de fundo para o jogo, em tom amarelado para destacar quando colocado no chão.

O jogo desenvolvido foi o tabuleiro e apresenta como objetivos: facilitar o ensino-aprendizagem dos conteúdos linguísticos em língua espanhola e promover a inclusão através de atividades lúdicas.

Inferimos que para alcançar tais objetivos, era necessário que o aluno já tivesse conhecimento sobre o assunto abordado no jogo. Assim, conversamos com a professora de língua espanhola do turno que ele assiste as aulas regulares e confeccionamos o jogo a partir dos conteúdos já trabalhados no decorrer do bimestre letivo. Ainda assim, para comprovar esta ideia de domínio gramatical, foi elaborado um pequeno material, onde estava exposto sinteticamente os conteúdos abordados. Ressaltamos que esse momento se fez necessário para ativar o conhecimento que o aluno já possuía sobre o assunto. Essa atividade foi aplicada momentos antes da prática lúdica e durou cerca de 15 minutos. Em seguida, aplicamos o jogo.

O jogo é composto por 1 tabuleiro com 17 casas e possui 2 dados (1 numérico e 1 com os pronomes pessoais). A cada casa o aluno era submetido a uma pergunta referente ao assunto linguístico estudado. Para iniciar o jogo, o aluno jogou o dado numérico e de acordo com o número obtido avançou a(s) casa(s). No entanto, para avançar a casa adjacente foi necessário responder corretamente à pergunta da casa a qual ele se posicionou. A intenção do segundo dado, dos pronomes sujeitos, foi orientá-lo a flexionar o verbo quando exigido. O discente avançou casas e/ou voltou de acordo com as regras do tabuleiro. Nesse sentido, as regras foram justas, concisas e simples, o mesmo recebeu as orientações antes da aplicação do jogo. Por fim, cumpriu a meta ao chegar ao final do tabuleiro. A seguir demonstramos o jogo por meio da Imagem 01.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. No lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. (SANTOS, 1997, *apud* PESSOA, 2012, p. 12)

O lúdico é uma estratégia motivacional que pode ser usada como estímulo na construção do conhecimento e uma importante ferramenta para o ensino de língua estrangeira, pois auxilia no desenvolvimento das competências comunicativas (escrita, leitora, audita e oral) necessárias ao aprendiz.

As atividades lúdicas também favorecem a interação e a cooperação entre os alunos, promove um estreitamento socioafetivo entre professor-aluno, desperta o interesse e atenção e desenvolve o raciocínio rápido e lógico.

Trabalhar com a ludicidade é, certamente, propor aos alunos um método interessante, um meio eficiente para envolvê-los nas atividades escolares, despertando seu interesse em aprender uma nova língua.

Segundo Vaz (2007) o jogo propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

Sua utilização em sala se torna necessário, pois, de acordo com o supracitado, desperta o interesse genuíno no aluno e propõe maior interatividade e cooperação, porém deve ser empregado com algum objetivo a ser alcançado. Parafrazeando Makarenko (2001, *apud* PESSOA, 2012), não se pode fazer uma obra (atividade, jogo, etc.) educativa sem se propor um fim claro e bem definido, onde não deixe espaço a dúvida do seu objetivo desde o início.

É sabido, também, que o lúdico resulta em consequências mais além de que o simples fato de divertir e entreter. Nesta perspectiva, Grandó (2000, *apud* PESSOA, 2012) sintetiza algumas contribuições que o jogo faz no processo de aprendizagem, são elas:

- Fixação de conceitos;
- Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas;
- Tomada de decisões e avaliação destas;
- Significação de conceitos;
- Interdisciplinaridade;
- Incentivo à participação ativa do aluno na construção do conhecimento;

- Socialização e trabalho em equipe;
- Motivação, criatividade, senso crítico, competição, observação, prazer em aprender;
- Reforço e recuperação de habilidades;
- Identificação, diagnóstico de erros de aprendizagem, de atitudes e das dificuldades dos alunos.

Fica evidente que o jogo/lúdico tem bastante a oferecer se trabalhado de forma correta e com um objetivo definido. Ele possibilita maior interatividade e resultados ao que se está aprendendo, tornando-se um meio de facilitar e aprimorar o conhecimento.

CONCEITO E DIRETRIZES DA BAIXA VISÃO

Antes de discorrermos acerca das orientações didáticos-pedagógicas para alunos com baixa visão, devemos compreender a extensão dessa deficiência. Ela se dá quando acontece a perda da função visual, esta pode se dar em diferentes níveis, podendo ser do mais severo, ao moderado ou leve, até mesmo a perda total.

Alteração grave ou total de uma ou mais funções elementares da visão que afeta de modo irremediável a capacidade de perceber cor, tamanho, distância, forma, posição ou movimento em um campo mais ou menos abrangente (SÁ, 2007 *apud* SILVA, 2010 p.2)

A Lei 7.853 de 24 de outubro de 1989 ampara a acessibilidade dos portadores de deficiências visuais, possibilitando sua inserção no mercado de trabalho e uma educação adequada e adaptada, garantindo que em todo o território brasileiro sejam desenvolvidas ações com a finalidade de promover melhorias em sua vida, saúde, educação, trabalho e lazer. A referida lei também garante o acesso à escolaridade em todos os níveis de ensino, no entanto, na prática essa inclusão, na maioria das vezes, apenas possibilita sua inserção e socialização na sala de aula.

De acordo com Silva (2010), na fase escolar a pessoa com deficiência visual necessita de atividades desafiadoras que estimulem o desenvolvimento cognitivo, permitindo o progresso nas diversas situações escolares, ou seja, é necessário adequar os métodos de ensino para atender as especificidades desses alunos.

Esta autora (2010) também destaca a necessidade de o professor perceber que os outros sentidos devem ser considerados na elaboração de propostas de atividades, bem como, utilizar materiais com diferentes texturas. O professor, de igual forma, deve sempre incluir o

aluno com deficiência visual nas atividades, evitando minimizar sua participação em atividades e buscar estratégias diferenciadas, viabilizando a imaginação e a criatividade, permitindo-lhe a chance de falhar como os demais alunos.

Além disso, é importante favorecer o contato com o texto didático, avaliação escrita, ou qualquer material textual impresso, em fonte ampliada, verificando o tamanho da letra ideal para sua capacidade visual. E ao trabalhar com imagens se atentar para o uso de cores fortes e contornos definidos.

Romagnolli (2008) destaca que para que o sistema de educacional contemple as necessidades especiais dos educandos com baixa visão, também são necessárias adaptações nos objetivos, conteúdos e no processo e critérios de avaliação, considerando suas características individuais, concedendo-lhe, quando necessário, mais tempo para a realização das tarefas escolares. Por fim, orienta “eliminar conteúdos e critérios de avaliação para os alunos com baixa visão que, em função da sua deficiência, dificultem o alcance dos objetivos definidos para o seu grupo, sem comprometer sua escolarização e promoção escolar” (ROMAGNOLLI, 2008, p. 47).

Ressaltamos que todos esses aspectos didáticos-pedagógicos devem encorajar e reforçar o ensino-aprendizagem dos alunos com baixa visão, estimulando a comunicação, socialização e a troca de experiências, portanto, é necessária muita polidez na aplicabilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação do jogo percebemos que o aluno demonstrou entusiasmo e interesse aos assuntos abordados. Destacou que mediante as possibilidades de aprendizagem, sentiu-se mais satisfeito e aprendeu com maior facilidade com o jogo, pois não era algo tradicional e sim inovador. Ressaltou também a importância das atividades lúdicas na aprendizagem não só de idiomas, mas de modo geral, informou ser bem mais prazerosa essa forma de conhecimento, onde os saberes se desenvolvem naturalmente.

Por fim, o aluno informou que o objetivo principal foi atingido e que aprendeu mais rapidamente através do jogo, do que com a aula expositiva do conteúdo linguístico apresentado pela professora regular.

Antes da aplicação do jogo, o aluno estava fazendo uma prova de língua espanhola na sala de atendimento especializado com a pedagoga responsável, em conversa com a profissional, soubemos que o mesmo teve muita dificuldade com o conteúdo, abordado no

jogo. No entanto, no desenvolver do jogo, embora tenha apresentado um pouco de dificuldade também referente ao conteúdo linguístico, o discente conseguiu se sobressair e concluiu-o satisfatoriamente. Com isso, percebemos que a partir do jogo foi bem mais fácil associar os significantes e produzir as respostas.

Também é importante destacar que o jogo, como já reiterado, foi aplicado no contraturno das aulas regulares, na sala de atendimento especializado e sob nossos cuidados, ou seja, o aluno dispôs de nossa total atenção. Na sala de aula regular, com uma média de 37 alunos, talvez esse trabalho diferenciado não fosse possível, pois o professor deve, sozinho, atender a todas as especificidades naquele momento. Esse será nosso próximo objetivo, criar uma proposta de atividade lúdica que possa ser realizada na sala de aula regular e que atenda às necessidades dos envolvidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pessoa com baixa visão tem garantido por lei sua inclusão nos mais diversos espaços sociais, conseqüentemente, na sala de aula. Porém, a condição visual destes alunos nem sempre é entendida e percebida pelos profissionais da educação. O que ocorre na prática é apenas sua inserção no meio escolar sem os devidos acompanhamentos e adequação das atividades a partir de critérios que contemplem suas especificidades.

Nesse sentido, o jogo pode ser aplicado como uma ferramenta didático-pedagógica para a inclusão de alunos com necessidades especiais, pois quando inserido de maneira objetiva e devidamente planejado para atender a objetivos concretos e especificidades existentes, possibilita maior interatividade, conhecimento, autonomia e interesse.

A partir da aplicação do jogo de tabuleiro, principalmente com a particularidade ao qual foi elaborado, compreender e atender a necessidade do aluno com baixa visão em relação a determinados conteúdos linguísticos de língua espanhola, permitiu-lhe superar as dificuldades, adquirir conhecimento, rapidez no pensamento e instigou a comunicação. De igual forma, percebemos a satisfação e o interesse do aluno ao participar da prática desenvolvida.

Após nossos estudos e prática, concluímos que o lúdico é de grande relevância em sala de aula, e quando utilizado com alunos com necessidades especiais, adequando-o à necessidade do mesmo, vemos que resulta em conseqüências satisfatórias, pois desperta o prazer, o estímulo e o interesse contínuo. Com isso, salientamos a importância e a necessidade

de adequação do docente e instituições de ensino para a promoção da ludicidade, buscando, assim, atender as reais necessidades dos alunos.

Por fim, ressaltamos a necessidade dos professores em se adequar a realidade estudantil, seja inovando suas práticas metodológicas ou propondo o diálogo para o reconhecimento da necessidade de mudanças. Reconhecemos que o ensino tradicional não cabe mais na atual conjuntura social, contudo, é um desafio ser criativo, instigador e dinâmico na realidade educacional pública do nosso país, mas se faz necessário.

REFERÊNCIAS

PESSOA, Marília De Abreu. **O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino – aprendizagem.** Fortaleza. 2012. Disponível em<
file:///C:/Users/Josirranny/Downloads/o%20ludico%20como%20ferramenta%20no%20proce
sso%20de%20ensino%20-%20aprendizagem.pdf> Acesso em: 22 de Outubro de 2017.

ROMAGNOLLI, Glória Suely Eastwood; ROSS, Paulo Ricardo. **Inclusão de aluno com Baixa Visão na rede pública de ensino:** Orientação para professores. Curitiba, 2008. Disponível em:<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1109-2.pdf>> Acesso em: 21 de outubro de 2017.

SILVA, Luzia Guacira dos Santos. **Orientações para atuação pedagógica junto a alunos com deficiência visual.** 2010. Disponível em:<
file:///C:/Users/Josirranny/Downloads/orientacoes_atuacao_pedagogica_junto_alunos_deficie
ncia_visual_luzia_guacira.pdf> Acesso em: 25 de outubro de 2017.

VAZ, Eliane. **A utilização de jogos no ensino dos verbos na língua espanhola.** Curitiba, 2007. Acesso em: 20 de outubro de 2017.