



Um olhar para inclusão

HELEN DO SOCORRO RODRIGUES DIAS
ISABEL CRISTINA FRANÇA DOS SANTOS RODRIGUES



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E CIENTÍFICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA EM EDUCAÇÃO
EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICAS – MESTRADO PROFISSIONAL

HELEN DO SOCORRO RODRIGUES DIAS
ISABEL CRISTINA FRANÇA DOS SANTOS RODRIGUES

JOGO EDUCATIVO: UM OLHAR PARA INCLUSÃO

BELÉM/PA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Biblioteca do Instituto de Educação Matemática e Científica – Belém-PA

D541e Dias, Helen do Socorro Rodrigues, 1984-
Jogo educativo: um olhar para inclusão [Recurso eletrônico] /
Helen do Socorro Rodrigues Dias, Isabel Cristina França dos
Santos Rodrigues. – Belém, 2019.
240.31 Kb : il. ; ePUB

Produto gerado a partir da dissertação intitulada: Contaço de histórias no ensino-aprendizagem de ciências na perspectiva da inclusão, defendida por Helen do Socorro Rodrigues Dias, sob a orientação da Profa. Dra. Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues, defendida no Mestrado Profissional em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas, do Instituto de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará, em Belém-PA, em 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/12442>

Disponível somente em formato eletrônico através da Internet.

Disponível em versão online via:
<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/566323>

1. Educação inclusiva. 2. Jogos educativos. 3. Ciências –
Estudo e ensino. I. Rodrigues, Isabel Cristina França dos
Santos. II. Título.

CDD: 23. ed. 371.9

SOBRE AS AUTORAS



Helen do Socorro Rodrigues Dias Mestre do Programa de Pós-graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas (PPGDOC) do Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI/UFPA). Professora Classe II da Secretaria do Estado de Educação do Pará, cedida à Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais - APAE/Belém. Possui graduação em Licenciatura Plena em Biologia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (2011). Especialista em Informática educativa pela Faculdade Integrada Ipiranga (2012), Especialista em Educação Especial na perspectiva da inclusão pela Faculdade Integrada Ipiranga (2014).



Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues doutora em Educação (PPGED- UFPA), Mestre em Linguística (PPGL-UFPA). Graduação em Letras- Língua Portuguesa (UFPA). Kursou o Estágio Pós-doutoral em Antropologia (PPGA/UFPA). Possui experiência na Educação Básica, Formação inicial e continuada de professores, coordenação de Pós-Graduação em Letras (Lato Sensu) e Estágios de Docência. Atualmente, é Professora-Adjunto III da Universidade Federal do Pará, lotada no Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI)- Teoria e prática da Alfabetização. É docente do programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL/UFPA), na linha de Ensino/aprendizagem, do Mestrado Profissional-ProfLetras/UFPA e do Programa de Pós-Graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática (PPGDOC-UFPA). Trabalha com as seguintes temáticas: - Novas Tecnologias e ensino de Língua Materna, Letramento docente, Neuroeducação e Práticas pedagógicas Decoloniais no ensino de língua portuguesa. É líder do grupo de estudo e pesquisa sobre Alfabetização, letramentos e práticas docentes na Amazônia.

APRESENTAÇÃO

Durante nossa pesquisa de dissertação que apresenta como título “Contar e recontar histórias no ensino-aprendizagem de ciências na perspectiva da inclusão”, que fora direcionada para o Atendimento Educacional Especializado (AEE) a Pessoa com Deficiência (PcD) no contexto de uma instituição especializada, concentramos nossos esforços em uma perspectiva de ensino-aprendizagem de ciências dialógico a partir de práticas lúdicas.

Isto posto, destacamos que em nosso projeto inicial de pesquisa tínhamos como proposta fazermos uso de duas estratégias lúdicas: contação de histórias e jogos educativos, contudo ao longo do processo o caminho nos levou a consolidação de uma pesquisa que teve como objetivo central o contar e recontar histórias.

Entretanto, para além dos desdobramentos com a utilização da contação de histórias, na prática dos atendimentos seguimos fazendo uso dos jogos educativos articulados ao contexto da ludicidade em termos de ampliarmos cada vez mais os horizontes de possibilidades no processo de ensino-aprendizagem do ensino de ciências com vista para inclusão da PcD.

Os jogos que aqui vamos apresentar foram utilizados ao longo dos atendimentos com os alunos, em sequência das estratégias usadas na pesquisa, foram articulados a narrativa apresentada e estavam direcionados para o ensino-aprendizagem de ciências, com enfoque para a temática selecionada “corpo humano”.

JOGO EDUCATIVO: UM OLHAR PARA INCLUSÃO

A partir dos desdobramentos da utilização da estratégia lúdica da contação de história realizada em nossa pesquisa de dissertação “Contar e recontar histórias no ensino-aprendizagem de ciências na perspectiva da inclusão” vamos compartilhar e dialogar sobre o uso dos jogos educativos no processo ensino-aprendizagem de ciências para a Pessoa com Deficiência (PcD), pois uma das etapas da pesquisa tratava-se da elaboração e desenvolvimento de jogos educativos articulados a prática de contar histórias. Entretanto, por indicação da banca avaliadora no exame de qualificação da referida investigação, retiramos do texto dissertativo, pois na compreensão dos membros da banca a pesquisa seria muito extensa, já quase uma tese de doutorado.

Contudo, já havíamos elaborado os jogos e estávamos no processo de fazer uso na prática com os alunos, durante os atendimentos, mas acatando a recomendação da banca decidimos por seguir com as atividades – até porque os alunos estavam muito envolvidos no processo –, mas não apresentamos os dados desta etapa na versão final do texto.

Assim, ao buscarmos por mais avanços no que se refere ao processo ensino-aprendizagem da PcD recorreremos a mais um tipo de estratégia lúdica: os jogos educativos. E para iniciarmos vamos apresentar uma breve discursão teórica sobre a importância dos jogos educativos no contexto escolar e posteriormente apresentaremos os jogos realizados com nossos alunos ao longo de nossa pesquisa.

Contextualizar o jogo no ambiente escolar é compreender que o jogo educativo tem por objetivo manter a estabilidade entre as características lúdicas e as educativas, em uma perspectiva de sustentar a liberdade que é proposta na totalidade do jogo e nos direcionamentos dos processos educativos (KISHIMOTO, 2003). Trata-se de proporcionar a atividade do jogo não de forma impositiva, como uma tarefa a ser executada e que objetiva exclusivamente alcançar a aprendizagem de conceitos científicos, e sim como uma atividade de perspectiva lúdica apresentando em sua essência a liberdade do brincar e buscando articulações com o processo ensino-aprendizagem na intenção de contemplar seus objetivos.

O jogo educativo apresenta em sua essência uma organização sistematizada que irá proporcionar novos aprendizados a partir do contexto que é oferecido pela

escola, da proposta curricular, dos objetivos do professor, e das vivências e experiências dos alunos. Por isso, é importante observarmos que, a escolha dos jogos a serem utilizados devem ser articulados pelo professor levando em consideração alguns aspectos que são importantes no contexto educacional. Além disso, levar em conta os objetivos educacionais a serem alcançados, os interesses dos alunos, o espaço, tempo e recursos disponíveis, a valorização da pluralidade existente na turma, o respeito pelo brincar lúdico da criança e interação entre os envolvidos.

Dessa maneira, nas atividades envolvendo jogos educativos a ação do professor deve ser em um sentido de mediador, sendo esta mediação na mesma perspectiva que nos fala Vigotski (2007) ao destacar a importância de haver orientações (seja de um adulto ou de alguém mais capaz) para instruir e orientar face a resolução de problemas, ou que possa proporcionar a ampliação de novas experiências. Corroborando com esta perspectiva ao que diz respeito aos jogos educativos Dohme (2011, p.112) afirma que o professor assume “o papel de ser um administrador dos alunos, de suas potencialidades, seus ritmos, seus interesses, suas diversidades e as diversas fontes de aprendizagem”, possibilitando aos alunos espaço para expressar e construir autonomia e garantindo ao docente o exercício do “papel” como mediador.

Constitui-se assim um contexto que é formado em circunstância do jogo educativo, em que todos podem participar de forma ativa e podendo ocorrer nas mais distintas disciplinas, como ainda de forma interdisciplinar. Por isso, é relevante que o professor esteja disposto a se envolver, que ele também sinta-se empolgado e motivado a participar, uma vez que os alunos neste contexto de liberdade que a atividade do jogo proporciona, demonstram maior interesse, agem de forma mais espontânea, são mais ativos e autônomos na hora de participar.

Como verificamos, os jogos educativos apresentam forte potencial para serem utilizados e explorados no processo de ensino-aprendizagem de conhecimentos científicos, pois “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico”. (KISHIMOTO, 2009, p. 37). É neste contexto que se estruturam momentos para a construção do conhecimento, que seja valoroso e de significado para a vida de todos, pois envolvem emoções, afetividade, espaços de diálogos, oportunidades para interação e o fomento para novas descobertas.

Nesta perspectiva, Vigotski (2007) ao tratar do brinquedo/jogo destaca que eles concebem uma zona de desenvolvimento proximal na criança, ou seja, a utilização destas atividades fomenta o desenvolvimento dos aspectos que ainda estão sendo construídos no sujeito. É o jogo educativo sendo utilizado como uma estratégia que pode contribuir para o favorecimento do processo ensino-aprendizagem e para o amadurecimento de seu desenvolvimento, partindo dos conhecimentos já consolidados pelos sujeitos e buscando avançar para a construção de novos conhecimentos, mas agora conhecimentos científicos. Nesta perspectiva, a PcD pode ser considerado como sujeito com um grande interesse em participar de atividades como jogos educativos, pois estas estratégias proporcionam espaço de ampliação das interações entre os estudantes.

Nestes termos podemos considerar que, durante as atividades de jogos educativos surgem possibilidades aos envolvidos de articularem diferentes saberes e experiências, ou seja, “enquanto jogamos, pensamos, refletimos, nos socializamos e colocamos em ação todo o repertório que possuímos sobre o tema” (ALMEIDA, 2016, p. 27). Assim, ressaltamos que os jogos educativos podem propiciar aspectos, objetivos e condições favoráveis para o desenvolvimento da construção do conhecimento científico pelo aluno e ainda contempla o brincar lúdico e o respeito pelas diferentes formas de aprender, posto que proporcionam momentos em que os alunos possam se expressar, falar do que já sabem, dialogar sobre as dúvidas e construir novos saberes que poderão ser reconhecidos, relacionados e identificados na vida cotidiana.

Desse modo, em consonância com esta perspectiva das contribuições dos jogos educativos ao ensino-aprendizagem, é que buscamos por articulações entre o uso da contação de histórias e dos jogos educativos com vista para inclusão da PcD. Assim, buscamos por jogos educativos que pudessem ser usados no contexto da temática proposta na pesquisa – corpo humano – e que pudesse ser articulado com a narrativa contada.

Vele destacarmos que paralelamente, a busca da história já havíamos iniciado o planejamento e seleção dos possíveis jogos educativos, optamos por usar dois jogos: um jogo educativo que já estivesse pronto e pudesse dar sequência a abordagem da temática; o outro jogo selecionamos foi um tabuleiro de trilha, o qual nos propomos a construir com recursos de fácil acesso no contexto escolar.

A seleção e aquisição de um jogo educativo que já estivesse pronto e pudesse dar sequência a temática, uma vez que não era nossa pretensão que a história desse conta de todos os aspectos conceituais. Por isso, com objetivo de explorarmos as possibilidades por meio dos jogos educativos já disponíveis no mercado, na intenção de sinalizar que é possível realizar também o uso de jogos educativos prontos, pois entendemos que nem todos os professores têm afinidade e interesse para realizar a construção de recursos.

O jogo educativo selecionado foi um boneco em E.V. A., de acordo com a figura 1 e que vem com algumas partes do corpo para serem sobrepostos no boneco e então completá-lo.

Figura 1: jogo educativo já comprado pronto



Fonte: Autora (2019)

Observamos que o boneco destaca as seguintes partes do corpo humano: cabeça e pescoço, tórax, abdômen, braços, mãos, pernas e pés, este jogo educativo também apresenta a escrita de cada parte do corpo, permitindo ao aluno relacionar o nome a escrita da palavra com as partes, ele ainda proporciona explorarmos outras associações, que não consideramos por não ser o nosso foco central.

O segundo jogo educativo, trata-se de um jogo de autoria que, um tabuleiro de trilha, conforme figura 2, utilizando os seguintes recursos: papel canson em tamanho grande e impressão em A4 das imagens menores, reutilizamos o dado e os pinos de outros jogos já sem uso.

Figura 7: Tabuleiro de trilha



Fonte: Autora (2019)

Como podemos observar na figura 2, que ilustra o tabuleiro da trilha, buscamos neste jogo articular com elementos diretos da história contada. O jogo é para até quatro jogadores, alguns hexágonos apresentam perguntas e desafios envolvendo a subtemática do ensino de ciências. O jogo tem algumas regras mais estruturadas. Contudo, ele permite flexibilizações durante sua execução. Iniciamos fazendo o jogo do “zerinho ou um” até termos dois jogadores que tiram par ou ímpar para ver quem será o primeiro a jogar. O primeiro jogador joga o dado e conta a quantidade de casa que deve seguir. Na sequência, até que todos possam chegar no hexágono de chegada, quando todos chegam abrem juntos o bilhete surpresa que tem uma mensagem de motivação. No quadro 1 podemos observar os enunciados que estão presentes em cada um dos hexágonos do tabuleiro de trilha, os números que não estão são dos hexágonos que na trilha correspondem somente aos números

Quadro 1: enunciados dos hexágonos da trilha

Nº do hexágono	Enunciado
1	Que sorte! Jogue novamente, enquanto todos pulam só com a perna direita.
3	Coloque o boné do seu Antônio e fale ou mostre qual dedo ele está mostrando. Ou volte 1 casa
5	Escolha um colega e toque no cotovelo dele, se acertar, vá de tirolesa para casa 8.
6	Aperte no seu nariz ou escolha alguém para dançar.
9	Hora de repousar. Passe uma jogada!
11	Coloque os equipamentos de segurança na Ceci e no Pedro ou pule só com a perna esquerda.
12	Desafie um colega para um combate de polegares: quem ganhar avança 1 casa.
15	Coloque o X no abdômen do manequim ou escolha alguém para dançar.
16	Coloque os brincos de dona Ana ou passe 2 jogadas.
18	Mostre seus membros superiores ou volte 2 casas.
19	Quase no final. Imita um animal ou volte 1 casa.

Fonte: Autoras (2019)

O primeiro que usamos foi o jogo do boneco de E.V.A para sobreposição, tínhamos por objetivo ampliar a discussão em torno da subtemática escolhida, tendo em vista que ele apresentava alguns conceitos que ainda não haviam sido tratados na narrativa. Mas, também aproveitamos para dar ainda mais ênfase nos conceitos antes apresentados, sempre no terceiro dia da sequência das atividades trabalhamos com este jogo educativo, em alguns atendimentos ele foi usado logo após do recontar da história pelos alunos.

O jogo era colocado na mesa, com as peças ao seu lado, os alunos escolhiam se queriam começar sobrepondo as figuras com os nomes das partes do corpo ou iniciar colocando as partes do corpo humano do boneco, eles pegavam uma parte e iniciávamos indagando: que parte é essa do boneco?, nós temos essa parte no nosso corpo?, onde fica?, e assim íamos dialogando sobre cada parte, alguns já iam colocando direto no boneco, outros gostavam de brincar um pouco com a peça – fazendo de conta que iam pregar a peça no corpo deles ou da professora –, mas sempre faziam questão de mostra ou pregar a peça no boneco e assim íamos seguindo até o final do jogo educativo.

O segundo jogo educativo utilizado com os alunos foi o tabuleiro da trilha. Este jogo apresenta uma maior articulação com a história contada, seus personagens, tínhamos como objetivo ampliar, instigar e fortalecer com os alunos a discussão dos conceitos e avaliar o quanto os alunos tinham compreendido temática.

Antes de iniciarmos o jogo, explicamos as regras e o funcionamento do jogo. A trilha possui dezenove hexágonos com alguns desafios e perguntas relacionados com o conteúdo da subtemática, para decidir o jogador que inicia começamos com “zerinho ou um” ou “par ou ímpar”. Na sequência, cada uma escolhe uma cor de “pino” que representa o jogador, assim, o jogo segue um jogador por vez, buscando responder cada uma das solicitações do jogo. O primeiro jogador a chegar no final, deve esperar até que todos tenham chegado para abrirem juntos a mensagem surpresa, a esta mensagem é de motivação e tem por objetivo que todos se sintam vencedores só por participar.

Durante a prática do jogo educativo da trilha todos os alunos participaram ativamente, expressão emoção de alegria em todo processo, alguns queriam ir executando todos os comandos que estavam descritos nos hexágonos, outros queriam executar se fosse junto com a professora, em síntese cada aluno expressou como estava compreendendo que o jogo ficaria mais interessante e até envolvente, mas todos sempre seguindo a essência das regras do jogo educativa que estava sendo proposto.

Assim, podemos considerar que os dois jogos educativos propostos para se jogar com os alunos – o comprado pronto e o construído – alcançaram nossos objetivos educacionais e não perderam a essência libertadora de um jogo, e assim podem ser considerados um jogo educativo. Vale destacarmos que estes jogos apresentam outras potências a serem explorados no contexto da sala de Atendimento Educacional Especializado e/ou de aula, tanto para o ensino-aprendizagem de ciências como de qualquer outra disciplina, sendo que ele não necessariamente tenha que ser seguido arisca cada etapa, mas que ele pode início para muitos outros jogos educativos, como outras formas de jogar com eles, isso só depende da imaginação, criatividade e ato responsivo docente.

REFERÊNCIAS

DOHME, V. **Atividades Lúdicas na Educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 6ª Edição, Petrópolis, RJ, Editora Vozes, 2016.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo. Editora Pioneira, 2003.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Ed. Cortez, 2009.

VYGOTSKI L.S. **A Formação Social da Mente. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Organizadores: Michael Cole; Tradução de José Cipolla Neto; Luis Silveira Mena Barreto; Solange Castro Afeche. 7ª Edição São Paulo, Martins Fontes, 2007.