

## ELABORAÇÃO DE RECURSO DIDÁTICO INCLUSIVO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL.

Luiz Alfredo de Paula (1); Sibeles Schimidt de Paula (2).

<sup>(1)</sup>Secretaria Municipal de Educação de Caraguatatuba/SP - <sup>(1)</sup>[prof.luizdepaula@gmail.com](mailto:prof.luizdepaula@gmail.com);

<sup>(2)</sup>Secretaria de Educação do Estado de São Paulo - <sup>(2)</sup>[sibelesp@hotmail.com](mailto:sibelesp@hotmail.com)

### INTRODUÇÃO

Os jogos como recurso didático tem um papel importante no processo de ensino e aprendizagem e vem sendo utilizado com grande frequência pelos professores nos diversos níveis de ensino. Muitos desses jogos não apresentam aplicabilidade para alunos com Necessidades Educacionais Especiais (NEE), principalmente aos alunos cegos ou de baixa visão. Para atender este grupo de alunos, pequenas adaptações feitas aos jogos convencionais são o suficiente para torná-los inclusivos e assim atender não só os alunos com deficiência visual, mas também os demais alunos da classe. Este estudo apresenta algumas adaptações que foram realizadas no tradicional “jogo da velha” e que podem ser aplicadas para outros jogos.

Com os conceitos do construtivismo a utilização de jogos didáticos em sala de aula se tornou comum, porém, quando se pretende trabalhar com jogos o professor deve ficar atento a alguns detalhes. Conforme Tessaro & Jordão (2007) para o bom uso dos jogos didáticos o professor precisa ter noção clara do que se quer explorar, como fazê-lo, qual o público alvo, onde será realizado e para qual realidade ele será aplicado.

Os estudos apresentados por Legey et al (20012) reforçam a questão de que o jogo educativo aparece como uma ferramenta que permite organizar e inter-relacionar conhecimentos específicos, criatividade e o senso crítico. Já para Moratori (2003), ao optar por uma atividade lúdica o educador deve ter objetivos bem definidos e dentre outras coisas ter o jogo como instrumento de desafio cognitivo para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas.

Alunos com Necessidades Educacionais Especiais (NEE), é definido por Brasil (2008) como sendo aqueles com deficiência (física, auditiva, visual, intelectual e múltipla), transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, estes necessitam de adaptações nas diversas atividades desenvolvidas na escola e sala de aula, de forma a torná-los inclusivos e assim, favorecer seu crescimento dentro do processo de ensino e aprendizagem.

Podemos dizer que, o número de profissionais ligados a área da inclusão tem aumentado nos últimos anos devido ao crescimento do acesso de alunos com NEE nas escolas públicas e privadas, porém, conforme relata Pedrosa et al (2013) em seus estudos, a organização curricular dos cursos de licenciatura não tem garantido os saberes pedagógicos necessários para responder às demandas da escola pública, principalmente em relação aos processo de ensino e aprendizagem e alunos com necessidades educacionais especiais.

Dentro desta realidade, este estudo tem como objetivo não só apresentar as principais adaptações que um material educativo precisa ter para se tornar inclusivo às crianças com deficiência visual, mas também, alertar para a necessidade de uma revisão e adequação dos currículos de licenciatura das universidades brasileiras.

Os materiais pedagógicos quando sofrem adaptações que permitem que alunos cegos ou de baixa visão também possam utilizá-los com os demais colegas tornam-se jogos inclusivos. As adaptações utilizadas normalmente para torná-lo inclusivo seriam: as diferenças de texturas; alto relevo; cores contrastantes; e formas variadas onde, através do tato o aluno cego consegue compreender um conceito e participar normalmente dos jogos em sala de aula. Neste estudo, será apresentado um modelo de construção do jogo da velha, focando nos alunos com deficiência visual, utilizando o reaproveitamento de materiais ou de baixo custo onde, algumas adaptações foram consideradas para torná-lo inclusivo como: variação de textura, cores contrastantes e alto relevo. O jogo apresentado passou por uma avaliação técnica de uma pedagoga e especialista em deficiência visual, que considerou o jogo propício e eficiente.

## **METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO**

O jogo escolhido para ser desenvolvido é o tradicional jogo da velha, onde foram utilizados materiais de baixo custo e também o reaproveitamento de alguns materiais, afim de possibilitar sua construção em unidades escolares com pouco recurso financeiro. Os materiais necessários para a construção do jogo da velha inclusivo são:

- Pedaco de caixa de papelão
- Palito de churrasco ou vareta de pipa
- Cola branca
- Tesoura
- Pincel pequeno

- Tinta guache preta, branca e amarela.
- Lixa 80 ou papel camurça.

A construção do jogo da velha inclusivo descrito abaixo tem dimensões sugestivas mas, é importante salientar que os cuidados com as cores contrastantes, alto relevo e textura, devem ser mantidas para não descaracterizar o foco inclusão.

- Corte um quadrado do papelão com as medidas 12x12 cm.
- Risque as marcações do jogo no papelão e cole os palitos sobre as linhas (figura 1).
- Espere secar a cola e pinte de cor preta o interior de cada quadrado formado e pinte de branco os palitos que formam a estrutura, para ajudar no contraste (figura 2).
- Corte 10 círculos de papelão de forma que se encaixem, dentro dos quadrados do tabuleiro, com certa folga (figura 3).
- Cole em 5 círculo um pedaço de lixa grossa ou papel camurça e deixe os outros 5 sem nada para a diferenciação de textura.
- Pinte os 5 círculos sem lixa de amarelo e os 5 círculos com lixa de branco para ajudar no contraste (figura 4). Caso seja utilizado o papel camurça, não será necessário pintá-lo.
- Faça o acabamento na base e nas laterais do tabuleiro como desejar.

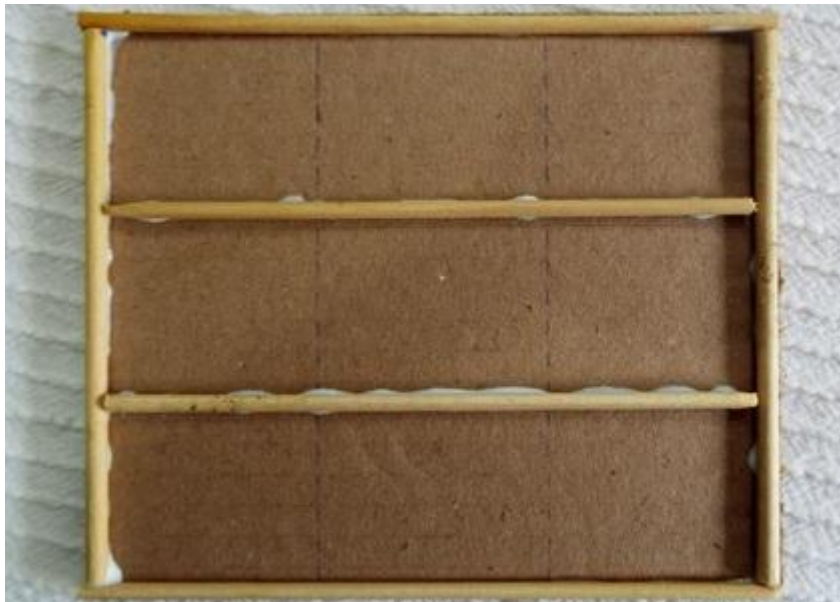


Figura 1: Colagem dos palitos sobre as marcações realizadas no papelão – foto: próprio autor (2015)

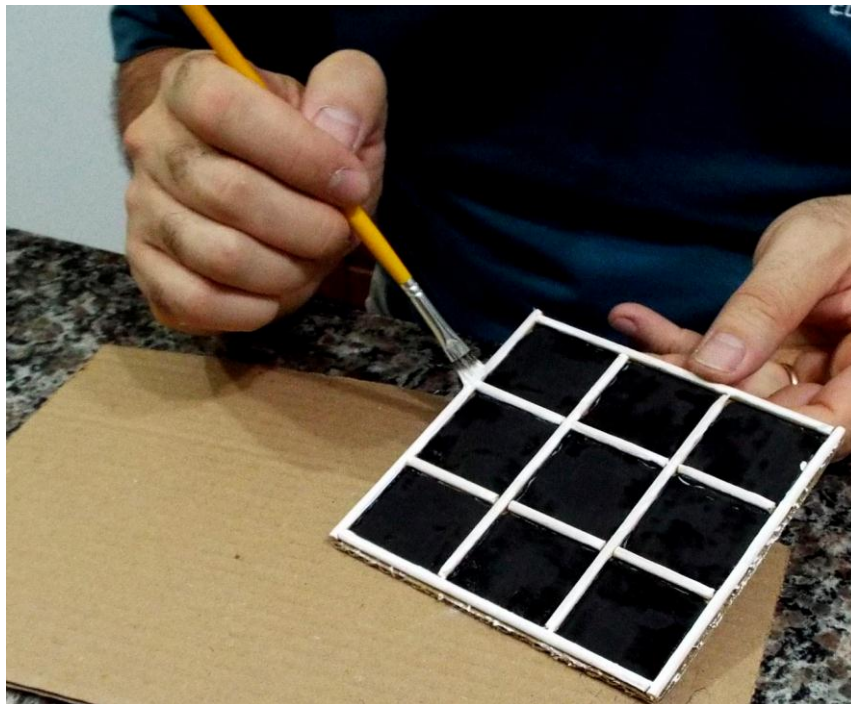


Figura 2: Pintura da estrutura, após secagem, com cores contrastantes – foto: próprio autor (2015)



Figura 3: Círculos de papelão recortados para serem utilizados como peças do jogo – foto: próprio autor (2015)

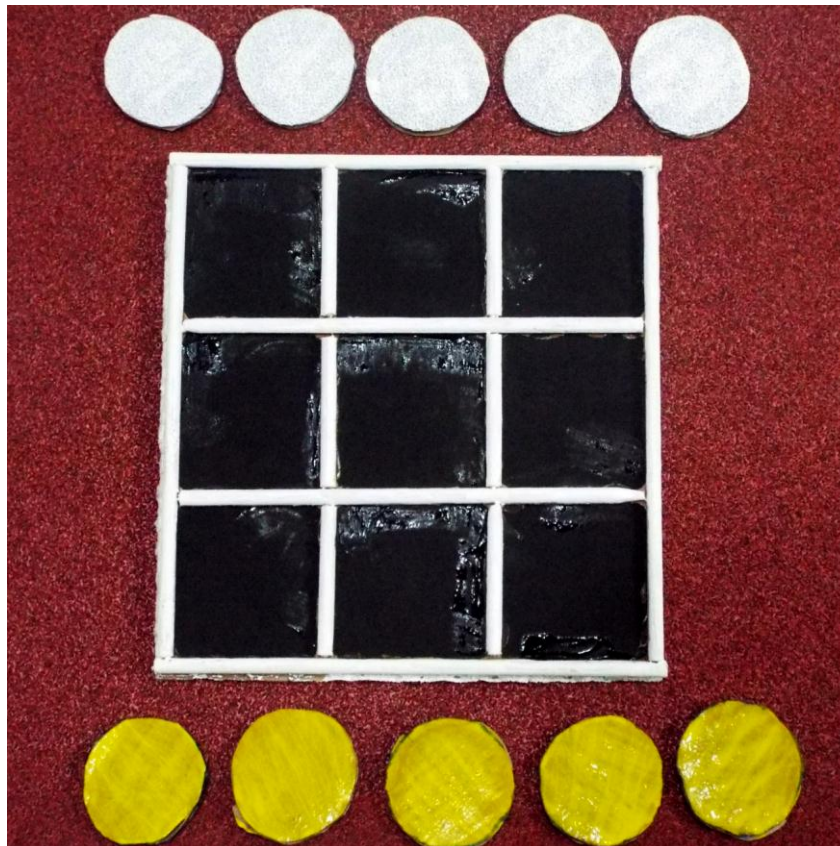


Figura 4: Jogo finalizado com as peças devidamente pintadas e com textura diferente – foto: próprio autor (2015)

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento o jogo apresentado não foi utilizado diretamente com os alunos em sala de aula porém, houve uma avaliação pedagógica e de eficiência realizado pela pedagoga, brailista e deficiente visual Luciane Molina, da Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência e do Idoso (SEPEDI) da Prefeitura Municipal de Caraguatatuba/SP. Conforme a pedagoga, o jogo construído atende as necessidades básicas para que alunos cegos ou de baixa visão possam utilizá-lo oferecendo as mesmas condições de aprendizado dos demais alunos que não possuem problema de visão. O parecer da pedagoga vem ao encontro dos estudos de Nunes & Lomônaco (2010) quando dizem que o tato possibilita o conhecimento por meio das características dos objetos, como texturas e formas.

## CONCLUSÃO

A proposta de construção do jogo da velha inclusivo atendeu o principal objetivo do estudo, a inclusão. A utilização de um material de baixo custo, de fácil obtenção e acima de tudo reaproveitado, mostra também a preocupação com o meio ambiente e abre o espaço para a discussão dos conceitos de sustentabilidade. Na avaliação técnico-pedagógica o jogo mostra-se eficiente dentro do processo de ensino e aprendizagem para os alunos com deficiência visual.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação - SEESP. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, 2008. Disponível em: <portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducapespecial.pdf> Acesso em 19 fev 2016.

PEDROSO, Cristina Cinto Araújo; CAMPOS, Juliane Aparecida de Paula Perez; DUARTE, Márcia **Formação de professores e educação inclusiva: análise das matrizes curriculares dos cursos de licenciatura**. Educação Unisinos v.27, n.1, jan-abr, 2013. p.40-47.

LEGEY, Ana Paula et al. **Desenvolvimento de jogos educativos como ferramenta didática: um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências**. Revista de Educação em Ciência e Tecnologia v.5, n.3, 2012. p.49-82.

TESSARO, Josiane Patrícia; JORDÃO, Ana Paula Martinez. **Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula**. Portal dos Psicólogos, 2007. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0356.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2015.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro, RJ: Originalmente apresentada como dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003.

NUNES, Sylvia; LOMÔNACO, José Fernando Bitencourt. **O aluno cego: preconceito e potencialidades**. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional, SP. Vol.14, n.3, Jan/Jun 2010. p. 55-64.