

BENEFÍCIOS PARA A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL A PARTIR DO USO DO JOGO IDENTIFICANDO AS VOGAIS

César Augusto do Prado Moraes¹

Beatriz Amorim da Silva²

RESUMO

O presente trabalho foi desenvolvido a partir do uso do jogo “Identificando as Vogais” que tem por objetivo apresentar as vogais ao aluno com deficiência intelectual por meio de imagens e verificar seu progresso de aprendizagem no entendimento da leitura e escrita. Esse tipo de recurso permite que o aluno realize associações entre as imagens e as vogais, identificando a vogal correspondente a cada figura. A pesquisa realizada neste trabalho é de caráter qualitativo do tipo pesquisa-ação, onde a pesquisadora jogou com o aluno mencionado. No momento do ato de jogar, a pesquisadora realizou uma revisão sobre as vogais com o aluno. Em seguida, algumas figuras foram colocadas sobre a mesa, de frente do aluno, foram adicionados potinhos alinhados, cada um representando uma vogal (A, E, I, O, U). O aluno deveria escolher uma das imagens da mesa, dizer seu nome e colocá-la dentro do potinho correspondente à vogal inicial da palavra. Esta proposta de trabalho foi desenvolvida no momento em que o referido aluno frequentava a Sala de Recursos Multifuncionais no município de Bom Jesus – PI. Os resultados observados foram que no momento de jogar o aluno se manteve bastante envolvido e disposto a participar da atividade, entretanto algumas dificuldades foram observadas, como impasse para identificar as vogais e, em determinados momentos, apresentou problemas para diferenciar as imagens que começavam com as vogais "O" e "U", frequentemente confundindo uma com a outra. Apesar das dificuldades apresentadas, observou-se que o referido aluno teve um ótimo desempenho ao final do jogo, conseguindo mencionar objetos que começavam com as respectivas vogais.

Palavras-chave: Deficiência Intelectual, Jogo Identificando Vogais, Educação Especial, Educação Inclusiva.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a educação inclusiva tem sido objeto de debates nos projetos educacionais, com o principal objetivo de garantir o acesso e a participação de todos os educandos nas redes de ensino. Com a finalidade de promover a educação inclusiva e atender a todos os alunos, foi estabelecida a Lei nº 13.146 de 2015 de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Esta lei visa proporcionar uma educação inclusiva para estudantes com

¹ Professor Doutor do Curso de Ciências Biológica da Universidade Federal do Piauí - UFPI, cesarmatbori@hotmail.com;

² Graduanda do Curso de Ciências Biológica da Universidade Federal do Piauí - UFPI, amorimsilva@ufpi.edu.br.

deficiência, garantindo sua matrícula em escolas públicas e oferecendo equipamentos de acessibilidade que possibilitem sua participação plena no contexto escolar.

De forma geral, a educação inclusiva baseia-se nos ideais de igualdade, e para que esta seja alcançada a sociedade deve assegurar às pessoas com necessidades educacionais especiais as condições, materiais e métodos adequados as suas necessidades (MASINI, 2007).

A educação inclusiva posiciona a escola como um espaço para todos, onde "os alunos constroem o conhecimento de acordo com suas capacidades, expressam suas ideias livremente, participam ativamente das tarefas de ensino e se desenvolvem como cidadãos, respeitando suas diferenças" (Ropoli, 2010, p. 8). Neste tipo de educação, não há separação entre alunos regulares e especiais; todos devem atingir os mesmos objetivos na aula, respeitando-se suas limitações individuais.

A educação inclusiva amplia-se, dentre outras formas, pela organização dos espaços, tempos e meios para as aprendizagens. Sendo assim, tornam-se importantes as mediações por subsídios apropriados às necessidades específicas dos sujeitos, criando novas perspectivas para docentes e para estudantes, proporcionando condições de funcionalidade, assim como, igualdade de direito ao ensino às pessoas com deficiência.

Apesar dos esforços significativos para promover a inclusão no ambiente escolar, foi necessário implementar a Política Nacional de Educação Especial, conforme estabelecido pelo Decreto nº 7.611/2011. Esta política oferece aos estudantes da rede pública atendimento educacional especializado, equipamentos apropriados para o ensino e aprendizagem de alunos com necessidades especiais, além de práticas pedagógicas inclusivas desenvolvidas pelos professores e a formação continuada dos profissionais docentes.

De acordo com a Lei nº 12.796, Art. 58º, "Entende-se por educação especial, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação" (Brasil, 2013). Desta forma, compreende-se que existem diferentes tipos de deficiência, cada uma requerendo habilidades específicas por parte do profissional para promover o desenvolvimento do educando. No presente trabalho, destaca-se a deficiência intelectual, que está intimamente ligada ao desenvolvimento cognitivo e interfere, desde a infância, no desenvolvimento social, escolar e pessoal do indivíduo.

Segundo Ke e Liu (2015), a deficiência intelectual pode ser causada por diversos fatores, como alterações cromossômicas, uso de álcool ou drogas durante a gravidez, parto prematuro, meningite bacteriana, diabetes gestacional, entre outras condições que podem interferir no desenvolvimento cognitivo da criança. De acordo com Camilo e Medeiros (2018), a Cognição é como o cérebro entende, aprende, lembra e pensa sobre as informações que recebe dos sentidos: olfato, paladar, visão, audição e tato. A cognição é um desenvolvimento fundamental para o processo de ensino e aprendizagem do aluno, é por meio dela que a criança compreende o mundo a sua volta.

Por isso, "crianças com deficiência intelectual precisam de educação até mais do que as outras crianças para maximizar o seu desenvolvimento e oportunidades na vida" (Ke; Liu, 2015, p. 20). Todavia, sabe-se que, essas crianças desenvolvem suas habilidades de maneira bem mais lenta. Portanto não são maduras o suficiente com relação à sua idade, não podendo ser consideradas como as outras crianças na escola, pois necessitam de mais atenção e recursos diversificados para o seu desenvolvimento intelectual. Desta forma, é dever do educador dar completo apoio e prover ferramentas com o intuito de potencializar as habilidades desses alunos perante suas limitações.

O presente trabalho foi desenvolvido a partir do uso do jogo “Identificando as Vogais” que tem por objetivo apresentar as vogais ao aluno com deficiência intelectual por meio de imagens e verificar seu progresso de aprendizagem no entendimento da leitura e escrita. Esse tipo de recurso permite que o aluno realize associações entre as imagens e as vogais, identificando a vogal correspondente a cada figura. A pesquisa realizada neste trabalho é de caráter qualitativo do tipo pesquisa-ação, onde a pesquisadora jogou com o aluno mencionado.

METODOLOGIA

O presente trabalho apresenta uma pesquisa de caráter qualitativo, que busca avaliar a contribuição dos jogos didáticos e os seus benefícios para a aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual. De acordo com essa pesquisa, “um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado de forma integrada” (Godoy, 1995, p. 21). Segundo o autor, um dos pontos positivos

dessa abordagem é que ela coloca o pesquisador em contato direto com o local de estudo, proporcionando uma percepção mais abrangente dos fatos analisados.

Assim o uso do jogo “Identificando as Vogais” neste trabalho visa assegurar a inclusão escolar do estudante, com deficiência intelectual, conforme estabelece a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), porque o ato de jogar é um enriquecimento extracurricular e uma possibilidade, pois se volta para o desenvolvimento integral do estudante. O enriquecimento extracurricular com o uso deste jogo, oferece oportunidades para o estudante público-alvo da educação especial maximizar o seu potencial, estimulando sua criatividade e a paixão que toda criança tem em jogar, e ainda, construir conhecimento. Este trabalho foi realizado em parceria entre a Universidade Federal do Piauí/CPCE com a Sala de Recursos Multifuncionais da Secretaria Municipal de Educação do município de Bom Jesus – PI.

Fundamentando-se nos pressupostos da educação inclusiva, e identificado junto ao aluno público-alvo da educação especial, as condições necessárias para que consigamos desenvolver uma prática de formação para o estudante com deficiência intelectual.

A escolha do jogo “Identificando as Vogais”, foi realizada pois o referido aluno está em fase de alfabetização, conhecimento e identificação das letras, assim utilizamos deste recurso para o processo de aprendizagem e alfabetização de forma lúdica.

Ao assumirmos o desafio apresentado, faz-se necessário realizar a adaptação e apresentação do jogo para o aluno em um busca constante de aceitação, respeito de seus limites, vencendo as barreiras e superando os desafios de seu processo de ensino aprendizagem. A troca de experiência e informações entre o aluno e a pesquisadora foi um dos nortes deste trabalho, no qual assumimos além da pesquisa qualitativa também a pesquisa-ação. A pesquisa qualitativa de acordo com Flick (2009, p. 37) também auxilia o embasamento teórico-metodológico mostrando a pesquisa qualitativa como uma “análise de casos concretos em suas peculiaridades locais e temporais, partindo das expressões e atividades das pessoas em seus contextos locais”. Já a pesquisa-ação descrita por Severino (2017, p.88) “é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la”. Assim a intervenção da pesquisadora contribuiu com a modificação do processo de alfabetização do aluno com deficiência intelectual, contribuindo com a mudança e adaptações necessárias para uma melhor compreensão do discente.

Para o levantamento dos dados, foram utilizados os recursos metodológicos da pesquisa-ação (Severino, 2017). Esta metodologia permitiu que a pesquisadora realizasse observações detalhadas e interação direta com o objeto de estudo, atuando como seu próprio instrumento de pesquisa. Ao se inserir na pesquisa, a pesquisadora apresenta uma visão crítica mais abrangente dos fatos estudados.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de jogos didáticos, é a escolha de uma ferramenta de caráter altamente proativo no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual. Além de promover o desenvolvimento cognitivo, o uso de jogos também favorece o desenvolvimento social e pessoal por meio da interação com o seu meio e do contato direto com o material do jogo. Segundo Gonzaga et al. (2017), o jogo didático é uma atividade lúdica que contribui significativamente para a construção do conhecimento, pois desenvolve a coordenação motora, cognitiva, social e moral. Tal recurso didático portanto se configura como uma excelente ferramenta de ensino para o desenvolvimento intelectual da criança, uma vez que pode estar acelerando a sua aprendizagem.

Segundo Abrantes (2010, p. 1), "os jogos lúdicos estimulam o aluno com necessidades educacionais especiais ao uso do imaginário; ou seja, a atividade psicomotora faz com que ele se prenda à realidade e ao que está sendo aplicado em sala de aula". Para o autor as crianças aprendem melhor através da imaginação, o que permite ao seu cérebro capturar e reter informações como gramática e vocabulário, melhorando assim as suas capacidades de leitura e escrita.

O jogo utilizado para a construção deste trabalho foi "Identificando as Vogais" que tem a finalidade de identificar as vogais constitutivas de uma palavra e seu objetivo é a construção do sistema alfabético.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo "Identificando as Vogais" foi utilizado com um aluno da rede básica de ensino que recebia atendimento especializado devido à sua deficiência intelectual. O presente trabalho foi desenvolvido da seguinte maneira: inicialmente, foi realizada uma revisão sobre as vogais com o aluno. Em seguida, várias figuras foram dispostas sobre a mesa, diante do aluno, juntamente com potinhos alinhados, representantes de cada uma das vogais (A, E, I, O, U). O aluno deveria escolher uma das imagens na mesa, dizer seu nome e colocá-la no potinho correspondente à vogal inicial da palavra.

Esta atividade foi realizada durante o período em que o aluno frequentava a Sala de Recursos Multifuncionais no município de Bom Jesus – PI uma vez por semana com duração de uma hora. Os resultados observados indicaram que, durante o jogo, o aluno se manteve bastante envolvido e disposto a participar da atividade. Ao longo do jogo, algumas dificuldades foram identificadas, como a dificuldade em reconhecer as vogais e, em certos momentos, a confusão entre as imagens que começavam com as vogais "O" e "U".

Apesar dessas dificuldades, observou-se que o aluno teve um ótimo desempenho ao final do jogo, conseguindo mencionar objetos que começavam com as respectivas vogais. Essa facilidade resultou do uso de uma ferramenta mais didática e divertida para o aprendizado do aluno. Segundo Abrantes (2010), os jogos didáticos são ferramentas de ensino que facilitam o processo de ensino e aprendizagem, colocando o aluno em contato direto com situações-problema que auxiliam no desenvolvimento do seu raciocínio lógico, especialmente no caso de alunos com deficiência intelectual.

Com esse jogo, foi possível desenvolver as habilidades cognitivas do aluno. Sempre que era questionado sobre qual figura se tratava, ele realizava repetições orais até que seu cérebro armazenasse a informação. Assim, ficou evidente como o jogo auxiliou no desenvolvimento de sua cognição. Compreender como o mundo funciona ao seu redor requer do aluno o desenvolvimento de habilidades específicas, pois seu cérebro precisa entender, armazenar, lembrar e pensar sobre as informações recebidas pelos sentidos do corpo humano (Camilo; Medeiros, 2018).

Figura 1: Jogo identificando as vogais, aplicado ao aluno com deficiência intelectual



Fonte: Arquivos dos autores, 2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo didático “Identificando as Vogais” mostrou-se bastante eficiente para o ensino e aprendizagem do aluno com necessidades especiais, evidenciando seu desenvolvimento durante a prática. Isso nos leva a afirmar a importância da utilização dessas ferramentas em sala de aula como prática inclusiva.

A experiência proporcionada foi realizada através de um projeto de extensão que ofereceu aos estudantes do curso de Ciências Biológicas da UFPI/CPCE, uma excelente prática docente de formação inicial para os futuros professores. Visto que o curso de licenciatura do campus Professora Cinobelina Elvas apresenta somente uma disciplina eletiva em sua grade curricular voltada para essa educação especial ou inclusiva. Este projeto de extensão se mostrou ainda mais relevante para os futuros docentes, sendo, portanto, um desafio diário para os professores da rede básica, que frequentemente concluem o curso de graduação sem um preparo adequado para atender os alunos público-alvo da educação especial.

Dessa forma, é necessário que nós, como profissionais da educação, pensemos em grades curriculares que contemplem os diferentes públicos de alunos, bem como na formação continuada dos profissionais da rede de ensino.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Karla. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais**. Campina Grande, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial (SEESP). **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
- BRASIL. Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011. **Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 jun. 2024.
- BRASIL. Congresso Nacional. **Processos legislativos da Lei n.12.796**, de 4 de abril de 2013. Disponível em: www.senado.gov.br www.camara.gov.br. Acesso em: 12 jun. 2024.
- BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 jul. 2024.
- CAMILO, Cíntia Morales; MEDEIROS, Liziany Muller. **Teorias da educação**. 2018.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Trad. De Joice Elias Costa. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. 405p.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. *RAE - Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.
- GONZAGA, G. R. et al. **Jogos didáticos para o ensino de Ciências**. *Revista Educação Pública*, v. 17, n. 7, 2017.
- KE, Xiaoyan; LIU, Jing. Deficiência intelectual. **IACAPAP e-Textbook of Child and adolescent mental health**. (Edição em Português, 2015).
- MASINI, Elcie F. Salzano. **A Pessoa com deficiência visual: um livro para educadores**. 1. ed. São Paulo: Vetor, 2007.
- ROPOLI, Edilene Aparecida et al. **A educação especial na perspectiva da inclusão escolar**. A escola comum inclusiva. 2010.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo, SP: Cortez, 2017.