

O JOGO DA INCLUSÃO COMO ESTRATÉGIA EDUCATIVA

Maria Aparecida Alves Sobreira Carvalho¹; Eduarda Carmélia da Silva Almeida²

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Sousa; apsobreira1@hotmail.com

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Sousa; eduardacarmeliaifpb@hotmail.com

RESUMO: Este artigo tem como objetivo apresentar um jogo didático como estratégia pedagógica para desenvolver a acessibilidade atitudinal, compreendida como programas e práticas de sensibilização e de conscientização das pessoas em geral e da convivência na diversidade humana resultando em quebra de preconceitos, estigmas, estereótipos e discriminações. Busca também disseminar informações sobre a lei n° 13.146, de 6 de julho de 2015, a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Como metodologia de pesquisa foi realizada uma pesquisa bibliográfica de estudos empíricos nacionais, publicados entre 2011 e 2015, que tivessem a temática de inclusão na escola. Os artigos selecionados foram lidos e organizados em uma rede interpretativa, usando a compreensão proporcionada pela hermenêutica crítica. Após o estudo sistemático dos artigos o jogo pedagógico foi desenvolvido para disseminar os conhecimentos construídos no grupo de pesquisa, com maior ênfase, na Lei Brasileira de Inclusão. O Jogo da inclusão utilizou a estrutura do Ludo, criando uma competição que estimula o estudo da Lei, a vivência de barreiras na acessibilidade enfrentadas no cotidiano de pessoas com deficiência e diversas curiosidades sobre o tema. No campo educacional deve haver a realização de atividades de sensibilização e conscientização, promovidas dentro e fora da escola a fim de eliminar preconceitos, estigmas e estereótipos, estimulando a convivência com estudantes com as mais variadas diferenças, sejam ligada à deficiência, etnia, síndromes ou condição social. Nestes encontros todos seriam desafiados a aprender a evitar comportamentos discriminatórios, melhorar a autoestima dos alunos, contribuindo para sua aprendizagem, alegria, motivação, cooperação e amizade. A dimensão atitudinal é desenvolvida culturalmente, sendo necessário divulgar iniciativas em prol da inclusão para promover e/ou despertar o interesse nessa área do conhecimento, despertando para novas metodologias que tenham por base a criatividade e a valorização das diferenças.

Palavras – Chave: educação inclusiva, acessibilidade atitudinal, jogo pedagógico.

INTRODUÇÃO

A legislação acerca dos direitos das pessoas com deficiência e em prol da inclusão tem se expandido nos últimos 50 anos. A primeira lei em que o estado brasileiro assumiu suas obrigações em relação às pessoas com deficiência, criminalizando o preconceito e designando o ministério público para defender os direitos dessas pessoas, garantindo a igualdade de direitos, foi a lei n° 7853 promulgada no dia 24 de outubro de 1989 (BRASIL, 1989). Existiam leis anteriores, mas não trouxeram uma abrangência como a lei citada anteriormente, um exemplo bem claro é a lei n° 4.169, de 4 de dezembro de 1962 que se restringia a oficializar o Braille para a escrita e leitura dos cegos (BRASIL, 1962).

Depois do surgimento de algumas outras leis chegamos a 2015, com a promulgação da lei que queremos discutir neste artigo, a lei nº 13.146, de 6 de julho, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI) - Estatuto da Pessoa com Deficiência. Estabelece normas e regras que buscam ampliar a liberdade das pessoas com deficiência bem como assegurar seus direitos, definindo o conceito de pessoa com deficiência “toda e qualquer pessoa com algum impedimento de longo prazo, podendo ser a sua limitação: física, mental, intelectual ou sensorial, em que a pessoa encontra barreiras que a impedem de participar livremente de algo na sociedade” (BRASIL, 2015).

O Brasil tem crescido bastante na promoção da acessibilidade e inclusão de pessoas com deficiência, mas ainda existem muitas falhas na realidade cotidiana, onde a lei fica restrita ao papel. Um dos principais fatores que sustentam a dificuldade de implantação da lei e a negação de direitos das pessoas com deficiência, mantendo a imposição de barreiras, é a falta de conhecimento de seus direitos. A disseminação do conhecimento da lei que assegura os direitos às pessoas com deficiência é fundamental para a construção de uma sociedade mais justa, reconhecendo o direito a todos.

Para Costas (2012) a educação inclusiva tem se transformado em uma realidade no plano das leis, mas permanecem várias resistências na convivência com as diferenças, na efetivação nas práticas e projetos institucionais que favoreça o acesso e participação de todos. Instalam-se diversas formas de exclusão quando o principal objetivo da Educação Inclusiva é a construção da escola que acolhe, agrega conhecimentos e valores morais, onde não existam mecanismos de discriminação. Para que a inclusão exista de forma real, Sasaki (2005) aponta a necessidade de desenvolvimento de seis tipos de acessibilidade:

...arquitetônica (sem barreiras físicas), comunicacional (sem barreiras na comunicação entre pessoas), metodológica (sem barreiras nos métodos e técnicas de lazer, trabalho, educação, etc.), instrumental (sem barreiras instrumentos, ferramentas, utensílios, etc.), programática (sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas, etc.) e atitudinal (sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade para pessoas que têm deficiência) (SASSAKI, 2005, p. 10-11).

Este artigo tem como objetivo apresentar um jogo didático como estratégia pedagógica para desenvolver a acessibilidade atitudinal. Para Sasaki (2005) a acessibilidade atitudinal esta presente por meio de programas e práticas de sensibilização e de conscientização das pessoas em geral e da convivência na diversidade humana resultando em quebra de preconceitos, estigmas, estereótipos e discriminações. Este autor destaca que nos espaços de lazer devem existir uma educação da sociedade, especialmente dos profissionais com poder de decisão, pois ainda deixam de abrir espaços acessíveis para as pessoas com deficiência.

METODOLOGIA

A necessidade desta investigação surgiu da dificuldade enfrentada no Instituto Federal da Paraíba- Campus Sousa (IFPB-Sousa), em lidar com o estranhamento e as angústias dos funcionários e docentes da instituição ao se depararem com o processo de inclusão de estudantes com deficiência, repetindo atitudes de preconceito e indiferença. Diante deste contexto os autores deste artigo, participantes do grupo de pesquisa *Educação, Inclusão e Fortalecimento*, resolveram estudar esta temática em projetos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC-EM).

Como metodologia de pesquisa adotamos a pesquisa bibliográfica de estudos empíricos nacionais, publicados entre 2011 e 2015 em períodos avaliados no Qualis CAPES nas categorias A1, A2 e B1, que tivessem a temática de inclusão na escola. Os artigos selecionados foram lidos diversas vezes, na tentativa de encontrar os temas que regem os mesmos, para que dessa maneira fosse elaborada uma rede interpretativa, usando a compreensão proporcionada pela hermenêutica crítica. Bosi e Mercado (2007) afirmam que a perspectiva crítico-interpretativa visa à apreensão do significado do fenômeno em estudo, a partir da ótica dos atores envolvidos, estabelecendo uma aproximação com a subjetividade, considerando-a em relação à materialidade a que se vincula. Em cada texto lido foi buscada a compreensão do contexto em que se configuraram as experiências, organizando uma rede de interpretação a partir das seis dimensões da acessibilidade de Sassaki (2005): metodológica, arquitetônica, comunicacional, atitudinal, instrumental e programática. Após o estudo sistemático dos artigos o jogo pedagógico foi desenvolvido para disseminar os conhecimentos construídos no grupo de pesquisa, com maior ênfase, na LBI.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos resultados apresentaremos a estrutura do *Jogo da Inclusão*, elaborado como jogo pedagógico destinado a favorecer o desenvolvimento da acessibilidade atitudinal (SASSAKI, 2005).

No Jogo da Inclusão será utilizada a estrutura do Ludo, uma competição para dois a quatro jogadores, que representam equipes de estudantes. O objetivo do jogo é ser o primeiro que, partindo de uma casa de origem, chega à casa final. O tabuleiro é desenhado em um lençol de algodão, na dimensão de cinco metros de largura por cinco de altura, sendo posicionado no chão da sala de aula. Cada jogador por sua vez lança um dado feito de pano, e avança de acordo com o número sorteado no dado.

O jogo tem cinquenta quarenta casas, divididas entre casas numeradas, casas com perguntas sistemáticas, casas com desafios, casas com curiosidades e casas com bônus. Ao começar o jogo as equipes tiram a sorte para ver quem inicia, ganhando o que tirar o maior número no dado. Se o jogador parar em alguma casa contendo o símbolo representante de questões sistemática, curiosidade ou desafio, o jogador deverá tirar uma ficha de orientação, sorteadas na caixinha. As perguntas sistemáticas são baseadas na LBI, nº 13.146 de 6 de julho de 2015. A equipe terá 1 minuto para pesquisar a resposta na Lei, que estará impressa para auxílio das equipes. Exemplo de duas perguntas sistemáticas:

1 - O governo deve garantir um acompanhante para pessoas com deficiência, mesmo na maioria, para facilitar a inclusão.

- a) Verdadeiro b) Falso

2- Joana, mãe de Winny, queixou-se da escola por impedir a matrícula de sua filha surda. A escola alegou que não possuía profissionais especializados para oferecer uma educação inclusiva, culpando o Estado por não enviar verbas suficientes. Quem deveria assumir a responsabilidade por Winny não estudar?

- a) A escola. A mesma deveria lutar para oferecer uma boa educação.
b) A mãe de Winny. Ela havia se queixado do órgão errado, pois o responsável era o Estado por não fornecer verba suficiente.
c) O Estado e a escola. A escola por ter recusado a aluna e o Estado por não fornecer verbas para esse tipo de serviço. A mãe de Winny não podia se responsabilizar sozinha pela educação da filha.
d) Todos são responsáveis.
e) Nenhum tem responsabilidade

Outro tipo de casa, no jogo da Inclusão, são os “desafios” onde as equipes deverão vivenciar algumas barreiras enfrentadas pelas pessoas com deficiência. Por exemplo:

- 1- O participante de olhos vendados tentará adivinhar cada alimento de acordo com o cheiro.
2- O participante de mãos atadas deverá escrever o seu nome no papel, usando apenas a boca.

Na casa que tiver escrito “curiosidades” o jogador deverá responder sobre questões que buscam discutir sobre questões históricas e aspectos sobre o dia-a-dia das pessoas com deficiência, muitas vezes desconhecidos, por exemplo:

1. Atualmente é correto usar o termo:
a) Pessoas especiais; b) Pessoas deficientes; c) Pessoas com deficiência.
2. A Libras é uma língua:

a) Igual ao português; b) Diferente do português; c) Uma língua universal.

Cada pergunta ou desafio terá um tempo estipulado para pesquisa ou reflexão. Se o jogador acertar ou cumprir o objetivo, poderá prosseguir jogando. Se errar sofrerá uma das penalidades: voltar duas casas ou ficar uma vez sem jogar. Para ganhar o jogo deve-se dar a volta inteira no tabuleiro e chegar antes dos adversários.

No campo educacional deve haver a realização de atividades de sensibilização e conscientização, promovidas dentro e fora da escola a fim de eliminar preconceitos, estigmas e estereótipos, estimulando a convivência com estudantes com as mais variadas diferenças, sejam ligada à deficiência, etnia, síndromes ou condição social. Nestes encontros todos seriam desafiados a aprender a evitar comportamentos discriminatórios, melhorar a autoestima dos alunos, contribuindo para sua aprendizagem, alegria, motivação, cooperação e amizade. A dimensão atitudinal é desenvolvida culturalmente, sendo necessário divulgar iniciativas em prol da inclusão para promover e/ou despertar o interesse nessa área do conhecimento, despertando para novas metodologias que tenham por base a criatividade e a valorização das diferenças, aumentando a igualdade de oportunidades (FUMES et al., 2014).

CONCLUSÃO

A utilização de jogos como forma de propagar a lei se encaixa na acessibilidade atitudinal formulada por Sassaki (2005), para que os direitos possam ser conhecidos, partindo do princípio que a falta de conhecimento legislativo coopera para o atraso da inclusão. É necessário disseminar que o conhecimento raso sobre a inclusão não são suficientes para enfrentar os problemas de acessibilidade em nossa sociedade. Outro aspecto que queremos destacar é o compromisso ético dos estudantes do PIBIC-EM ao desenvolver o Jogo da inclusão, favorecem a ampliação do protagonismo juvenil, onde adolescentes do Ensino Médio Integrado de Informática do IFPB- Campus Sousa se comprometem em disseminar entre seus pares, em uma linguagem própria do universo juvenil, os achados da pesquisa.

REFERÊNCIAS

BOSI, M. L.; MERCADO, F. J. **Pesquisa qualitativa de serviços de saúde**. 2ªed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

BRASIL. Lei nº 4.169, de 04 de dezembro de 1962. Oficializa as convenções Braille para uso na escrita e leitura dos cegos e o Código de Contrações e Abreviaturas Braille. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 11 dez.de 1962.

Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/1950-1969/L4169.htm>. Acesso em 19 de jul. 2016.

_____. Lei N° 7. 853, de 24 de outubro de 1989. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 25 de outubro de 1989. Dispõe sobre o apoio às pessoas portadoras de deficiência, sua integração social, sobre a Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência - Corde, institui a tutela jurisdicional de interesses coletivos ou difusos dessas pessoas, disciplina a atuação do Ministério Público, define crimes, e dá outras providências. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L7853.htm> Acesso em 19 de agosto 2016 de

_____. 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] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 07 de julho de 2015. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm> Acesso em 19 de jan. 2016.

COSTA. V. A. Políticas de Educação Especial e inclusão no estado do Rio de Janeiro: formação de professores e organização de escola pública. **Ci. Huma. e Soc. em Rev.**, RJ, EDUR, v.34, n. 12, jan / jun, p. 141-157, 2012. Disponível em <<http://www.coinfo.ufrj.br/SEER/index.php?journal=chsr&page=article&op=viewFile&path%5B%5D=835&path%5B%5D=68.>> acesso 21 de out. 2015.

FUMES. N.L.F.; CALHEIROS, D.S.; MERCADO, E.L.O.; SILVA, F.K.R.; BARBOSA, M.L.; SANTOS, S.D.G. A formação continuada de professores de salas de recursos multifuncionais do município de Maceió/AL. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 35, p. 71-87, 2014. Disponível em <<file:///C:/Documents%20and%20Settings/Windows/Meus%20documentos/Downloads/1629-4860-2-PB.pdf>> acesso 21 de out. 2015.

SASSAKI, R. K. Inclusão: o paradigma do século 21. **Revista Inclusão**, v. 1, n. 1, p. 19-23, out. 2005.