

**CRIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PEDAGÓGICOS PARA APOIO AOS
ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA**

CUBATÃO

2023



RESUMO

O projeto Criação de Jogos Didáticos Pedagógicos para Apoio aos Estudantes com Deficiência no Campus Cubatão é uma iniciativa voltada para a inclusão e aprimoramento da experiência educacional de estudantes com deficiência na instituição. Este projeto visa desenvolver jogos educativos especialmente projetados para atender às necessidades específicas desses alunos, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais acessível e envolvente. O objetivo principal do projeto é oferecer uma abordagem inovadora e inclusiva à educação, utilizando a tecnologia dos jogos como uma ferramenta educacional eficaz. Os jogos serão desenvolvidos levando em consideração as diferentes deficiências dos estudantes, como deficiências visuais, auditivas, motoras, cognitivas e outras. Isso garantirá que o conteúdo seja adequado para atender às necessidades individuais de cada aluno, permitindo que eles participem ativamente do processo de aprendizagem. Além disso, o projeto busca promover a integração entre os estudantes com deficiência e seus colegas de classe, criando uma atmosfera de aprendizado colaborativo e inclusivo. Os jogos serão elaborados de forma para facilitar a interação entre os alunos e a promoção da compreensão mútua, contribuindo para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo. Ao final do projeto, esperamos que os jogos didáticos pedagógicos desenvolvidos se tornem uma ferramenta útil para os educadores no Campus Cubatão, permitindo-lhes oferecer um ensino mais personalizado e eficaz aos estudantes com deficiência. Além disso, a iniciativa pode servir como um modelo para outras instituições interessadas em promover a inclusão e a acessibilidade na educação por meio da tecnologia dos jogos.

Palavras-chave: Acessibilidade; Inclusão educacional; Integração escolar; Jogos didáticos; Tecnologia educacional.

ABSTRACT

The project Creation of Pedagogical Didactic Games to Support Students with Disabilities at the Cubatão Campus is an initiative aimed at the inclusion and improvement of the

educational experience of students with disabilities at the institution. This project aims to develop educational games specially designed to meet the specific needs of these students, providing a more accessible and engaging learning environment. The main objective of the project is to offer an innovative and inclusive approach to education, using gaming technology as an effective educational tool. The games will be developed taking into account the different disabilities of students, such as visual, hearing, motor, cognitive and other disabilities. This will ensure that the content is tailored to meet each student's individual needs, allowing them to actively participate in the learning process. Furthermore, the project seeks to promote integration between students with disabilities and their classmates, creating an atmosphere of collaborative and inclusive learning. The games will be designed to facilitate interaction between students and promote mutual understanding, contributing to the construction of a more inclusive school environment. At the end of the project, we hope that the educational didactic games developed will become a useful tool for educators at Campus Cubatão, allowing them to offer more personalized and effective teaching to students with disabilities. Furthermore, the initiative can serve as a model for other institutions interested in promoting inclusion and accessibility in education through gaming technology.

Keywords: Educational inclusion; School integration; Didactic games; Educational technology.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos a inclusão educacional de estudantes público-alvo da Educação Especial tem aumentado consideravelmente nas escolas regulares do Brasil, em todos os níveis e modalidades de ensino (KASSAR, 2016).

Esse aumento de estudantes com deficiência, transtornos do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação também é uma realidade no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - Campus Cubatão, que a partir da aprovação da Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva inclusiva (2008), o Câmpus tem buscando ferramentas educacionais para atender com qualidade os estudantes público-alvo da Educação Especial, que se matriculam nos cursos oferecidos pela instituição federal.(BRASIL, 2008).

No ano de 2023 foi criado um edital pelo IFSP com a finalidade de seleção de projetos para elaboração de atividades que viessem ao encontro das necessidades dos estudantes público-alvo da Educação Especial e de se criar uma cultura inclusiva por meio de materiais de apoio aos estudantes com deficiência, a fim de que sua evolução acadêmica, e com isso pudessem ter uma maior aquisição de conhecimentos acadêmicos. A elaboração do projeto sob o título

“Criação de jogos didáticos pedagógicos para apoio aos estudantes com deficiência no Campus Cubatão” tem a participação direta de estudante público-alvo da Educação Especial em todas as fases do projeto depois de sua aprovação e seleção do bolsista. Após a aprovação do projeto deu-se a seleção de um bolsista para a participação e desenvolvimento do projeto com o acompanhamento de duas orientadoras.

Considera-se que a participação do estudante com deficiência na consecução do projeto e desenvolvimento dos jogos pedagógicos atende o pressuposto de “nada sobre eles, sem eles” e a possibilidade de fazer a escuta de suas ideias e demandas no processo o ensino e aprendizagem, ou seja, ele poderá contribuir efetivamente na criação de cada jogo pedagógico e assim entender melhor os conteúdos acadêmicos.

A realização do citado projeto vai ao encontro das argumentações sobre a inclusão de pessoas com deficiência, transtornos do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, nas redes de ensino, a partir das garantias legais previstas nas legislações vigentes.

Entende-se que a criação e elaboração de jogos pedagógicos auxiliam a quebram barreiras comportamentais, físicas e atitudinais que tanto geram a exclusão social para esse público, mas, sobretudo garantem que os estudantes com deficiência, além do direito de acesso, permanência nas escolas, tenham êxito em sua escolarização.

Um dos objetivos do ensino é de prover aos educandos a capacidade de aprender de forma flexível, eficaz e autônoma (Pozo, 2003), além de desenvolver o raciocínio estratégico, diversificado e capaz de superar obstáculos (Pedroso, 2009).

Associado a Educação Inclusiva, o jogo pode ser uma possibilidade de desenvolvimento dos estudantes com deficiência, pois através deles, os estudantes praticam o controle de seus movimentos, se organizam, examinam objetos, ativam sua imaginação, criatividade, concentração e o convívio social.

As atividades lúdicas são descritas na literatura como uma excelente metodologia no processo de ensino e aprendizagem por muitos autores (Antunes, 1998; Kishimoto, 2006). Todos esses trabalhos mostram que a metodologia, quando bem elaborada e bem aplicada, é eficiente para promover a construção do conhecimento de forma estimulante e disciplinar.

Os autores Rizzi e Haydt (1997), acreditam que os jogos de regras podem e devem ser usados como recurso pedagógico, pois ajudam a criança há ordenar o tempo, o espaço e seus movimentos, desenvolvendo as áreas cognitivas, afetivas e motoras, ajudando também no desenvolvimento da autonomia e da socialização.

Santos (2000) alerta para a qualidade das atividades com jogos que o professor deve organizar, pesquisando e selecionando jogos que estejam adequados as capacidades dos

alunos. A preocupação do professor não deve estar na seleção ou confecção de jogos em grande quantidade, mas sim no planejamento de jogos que realmente favoreçam a construção do conhecimento. A utilização de jogos pode se tornar um poderoso recurso pedagógico desde que seja cuidadosamente planejada, trazendo resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem.

Notou-se que os estudantes com deficiência que chegam ao Campus Cubatão têm normalmente algumas demandas/necessidades em sua aprendizagem e que precisam de incentivos para praticar suas habilidades intelectivas, motoras e sensoriais. Com isso, acredita-se que é de suma importância a aplicabilidade de materiais pedagógicos concretos (jogos) para que os estudantes se apropriem dos conhecimentos essenciais para o desenvolvimento de fases futuras de sua escolarização.

A criação de jogos didáticos pedagógicos será instrumento para apoiar estudantes com deficiência e uma iniciativa valiosa e importante para promover a inclusão e o acesso igualitário à educação. Esses jogos didáticos pedagógicos oferecem oportunidades para que os alunos com deficiência possam aprender de forma mais interativa, envolvente e personalizada, levando em consideração suas necessidades individuais e suas habilidades e potencialidades.

OBJETIVOS

O objetivo principal do projeto é oferecer uma abordagem inovadora e inclusiva à educação, utilizando a tecnologia dos jogos como uma ferramenta educacional eficaz.

METODOLOGIA

Nesse contexto, o projeto da bolsa Ensino Especial considera como abordagem a metodologia experimental de trabalho e a participação efetiva do estudante público-alvo da Educação Especial na execução dos jogos, a fim de ele mesmo poder avaliar a eficácia, o impacto da criação e a utilização dos jogos didáticos pedagógicos, principalmente no processo de aprendizagem, bem como em sua integração com os demais estudantes, independente das suas especificidades.

DESENVOLVIMENTO

Sabendo da importância de adaptar os jogos de acordo com as necessidades específicas de cada aluno, a fim de garantir a participação ativa nas aulas e com isso a possibilidade de aprender de forma lúdica e prática. Inicialmente considerou-se a realização de um levantamento das deficiências apresentadas pelos estudantes do campus e a organização de

possíveis jogos para desenvolver novas aprendizagens trazendo benefícios educacionais, divididos em:

- Jogos de quebra-cabeça: Jogos que envolvem a montagem de quebra-cabeças podem ser adaptados para estudantes com deficiência visual, fornecendo peças táteis ou utilizando recursos de áudio para descrever como imagens.
- Jogos de memória: Os jogos de memória podem ser adaptados para alunos com deficiência visual, utilizando-se texturas ou Braille para identificar as cartas, ou mesmo utilizando fotos ou palavras associadas às imagens.
- Jogos de tabuleiro adaptados: Jogos de tabuleiro tradicionais podem ser adaptados para estudantes com deficiência, com o uso de peças e tabuleiros táteis, símbolos em Braille ou instruções em áudio.
- Jogos de lógica: Jogos que envolvem desafios lógicos, como quebra-cabeças, enigmas e jogos de estratégia, podem ser adaptados para atender às necessidades dos alunos com deficiência, fornecendo suporte visual, tátil ou sonoro.

A confecção e adaptação desses e/ou de outros jogos serão proporcionais à necessidade dos estudantes para a compreensão dos conhecimentos.

Para a execução das ações citadas, considerou-se a disponibilidade semanal de um laboratório de informática do Campus (bolsista, computador, quadro branco, acesso a internet, pincel para quadro branco, apagador e papel), além de outros materiais para a confecção dos jogos didáticos pedagógicos.

O projeto encontra-se em sua primeira fase de criação dos jogos pedagógicos e nessa fase algumas ações já foram desenvolvidas: levantamento de jogos, levantamento bibliográfico dos autores que discutem essa temática, elaboração de banco de dados de jogos, relação das demandas pedagógicas do estudante, relatório das atividades desenvolvidas, criação e testagem dos jogos pedagógicos e avaliação do processo, ou seja, na efetivação deste projeto o estudante bolsista está interagindo com o ensino e aprendizagem de forma efetiva, pois planeja, analisa e constrói o jogo pedagógico, e vai além, pois também elabora as regras do jogo, os objetivos e suas contribuições dos jogos para a aquisição de novos conhecimentos, sobretudo relacionando-os aos conhecimentos prévios trazidos por ela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o aumento das matrículas de alunos com deficiência no Campus, a criação desses materiais concretos, como jogos didáticos e pedagógicos, tornou-se fundamental para

melhorar a compreensão dos conteúdos e a conexão entre as disciplinas no ensino e na aprendizagem.

Vale ressaltar que o projeto ainda está em fase inicial de pesquisa de desenvolvimento, e mesmo assim, já foram criados dois jogos.

Almeja-se levantar dados com os estudantes e docentes sobre o uso dos jogos didáticos no processo de ensino, ou seja, se houve benefícios para o desenvolvimento acadêmico e psicocognitivo dos demais estudantes que irão fazer uso desses jogos pedagógicos, porém já se nota que em sua elaboração e execução tem trazido avanços para o bolsista do projeto.

O bolsista tem vivenciado várias experiências dentre outras como, pesquisar, planejar, criar e confeccionar. Durante o ano letivo de 2023, o bolsista trabalhará em conjunto com educadores especializados para garantir a evolução dos jogos às necessidades dos alunos com deficiência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008): Portaria Ministerial nº 555, de 5 de junho de 2007, prorrogada pela Portaria nº 948, de 09 de outubro de 2007. Disponível

em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducspecial.pdf>> Acesso em: 20 set. 2023.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6ª edição. São Paulo: Atlas, 2007.

KASSAR, M. Simpósio as políticas brasileiras de inclusão escolar. Jorsen, v. 16, s1, 2016, p. 172-177. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1471-3802.12241>> Acesso em: 18 de set. 2023.

PEDROSO, C. V. **Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. Curitiba-PR. p. 1-9, 2009.

POZO, J. I. **Aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de capacidades no Ensino Médio**. In: COLL, César et al. Psicologia da aprendizagem no Ensino Médio. Rio de Janeiro: Editora. 2003.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Celia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.