

A importância dos jogos pedagógicos e sua aplicação ao ensino de pessoas com deficiência

Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga¹

Thalyta Nogueira de Araujo²

Introducción

Este artigo está baseado e estruturado em questões que giram em torno dos jogos pedagógicos e a importância destes na aplicação do ensino de pessoas com deficiência. Os jogos podem ser classificados em diferentes tipos, de acordo com as finalidades a que se destinam. Podem ser comumente classificados como os de azar, computacionais, fixação de conceitos, quebra-cabeça, regras, estratégia e os pedagógicos, utilizados no processo de ensino-aprendizagem (MALUTA, 2007). Para atingir o objetivo deste estudo, seções como a definição e a importância dos jogos pedagógicos aplicados ao ensino de pessoas com deficiência serão abordadas.

Jogos Pedagógicos: sentidos e importância para o ensino

Baseando-se em Piaget (1977), Friedmann (2006) entende os três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil e legitima a classificação em: exercício, símbolo e regra. Os jogos de construção consistem na transição entre os três tipos de estruturas e as condutas modificadas. Elas não constituem um estágio entre as outras, antes, indicam uma transformação na noção de símbolo. Com base nessas estruturas, os jogos podem ser classificados em: jogos de exercício, sensorio-motores, simbólicos e de regras. O primeiro jogo se caracteriza pela fase que vai do nascimento até a linguagem. O segundo tem por funções representar a realidade.

Por meio do faz de conta e personificações existem caminhos entre fantasia e representação. Tal classificação se abrange para estudantes de dois a seis anos de idade. O terceiro é uma atividade

¹Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga. Mestra em Cognição e Linguagem. Atuação em metodologias ativas para o ensino. mmmmonteiro6@gmail.com / UENF

²Thalyta Nogueira de Araujo. Mestra em Cognição e Linguagem. Programa de Pós-Graduação em Cognição e Linguagem. thalyta_na@hotmail.com / UENF

socializada e cooperativa em que as regras são fundamentais para o alcance dos objetivos. Começam a acontecer entre os quatro e sete anos de idade e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Nesses tipos de jogos, a regra é o elemento que acontece da organização em conjunto das atividades lúdicas. Quanto aos jogos com regras, Vygotsk, Luria e Leontiev (2016) argumentam que são psicologicamente importantes, pois as linhas da personalidade dos estudantes e habilidades são desenvolvidas nesses momentos. Outro ponto é a capacidade de autoavaliar os próprios comportamentos.

Uma das interpretações de Vygotsky é que a imaginação implica o desenvolvimento de um contexto imaginário, e tal contexto é necessariamente formado por regras. Na visão de Kishimoto (2001), os jogos possuem diferentes particularidades, sendo manifestados de distintas formas em diferentes culturas. Brincar de barquinho, soltar pipa, encher garrafas de areia, imaginar uma história, por exemplo, podem ser compreendidas por formas distintas em cada grupo social. Suas formas de operacionalização podem ser diversificadas em determinadas culturas, ou até mesmo, podem não ser conhecidas pelo termo “jogo”, embora signifiquem a mesma coisa.

Ao se basear em Brougère (1998), Kishimoto (2001) aponta que o jogo pode ser compreendido como a consequência de um sistema linguístico que acontece dentro de um padrão social, como um sistema de regras ou como um objeto. No primeiro sentido atribuído ao jogo entende-se que ele depende de um contexto social de forma que todo o grupo que pertence àquele sistema / comunidade compartilha do mesmo entendimento / fala ou o enxerga de forma semelhante. No segundo sentido compreende-se o jogo como um sistema dotado de regras, como por exemplo, a dama e o xadrez. Por apresentarem sistemas de regras distintos, caracterizam-se, portanto, jogos distintos. No terceiro sentido o jogo como objeto representa que o uso de determinados materiais utilizados para sua confecção reflete qual tipo de cultura está envolvido. Huizinga (2000), em “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura”, argumenta que o jogo é considerado: “fenômeno cultural e não-biológico [...] (p. 2).

Por ser o jogo um lugar da cultura, não aparece na vida dos animais ou dos humanos. Transcendendo o sentido biológico, o jogo, de acordo com o autor, “[...] ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido [...]” (p. 2). Assumindo um caráter de divertimento, o autor menciona que

o prazer e a alegria são inerentes ao jogo, quando, por exemplo, encontramos pessoas assistindo às partidas de futebol ou quando um bebê se enche de prazer ao brincar. A fim de exemplificar as características dos jogos, Huizinga (2000) menciona que eles são dotados de liberdade, apresentam orientação própria e necessitam de tempo e espaço para sua ação.

No contexto sociológico e cultural dos jogos, é necessário destacar que todas as formas de jogos usadas como exemplo para auxiliar as maneiras de pensar a sociedade, isto é, provocar nossa imaginação sociológica, representa, de acordo com Elias (1980 apud PAMPUCH; FRANÇA; JUNIOR, 2014), modalidades de jogos competitivos e debates de poder entre dois ou mais indivíduos/grupos. Para o autor, a categoria de poder merece notória atenção para um entendimento amplo da sociedade, pois está em todas as relações humanas, adaptando-se como elemento estrutural por quais se elaboram as sociedades.

Considerados como: “[...] promotores da aprendizagem e do desenvolvimento” (MOURA, 2011, p. 89), os jogos podem desenvolver nos estudantes a compreensão de conceitos prévios para o entendimento de novos, de forma a desenvolver nos estudantes as habilidades de resolução de problemas e planificação de métodos para alcançar determinado objetivo, por exemplo. Para a inserção de jogos na educação, sua utilização deve ser bem planejada e organizada de modo a ter objetivos e regras bem definidas, oferta de materiais que favoreçam nos alunos o desenvolvimento da aprendizagem, possibilidades de os estudantes contemplarem papéis, bem como haver a mescla entre os conteúdos e a ludicidade (KISHIMOTO, 2001; MOURA, 2001).

Jogos pedagógicos aplicados ao ensino de pessoas com deficiência

O jogo como recurso didático atua como um fator motivacional para os alunos, favorecendo o seu construto cognitivo. É como se uma abordagem que antes era apenas abstrata, agora se materializasse na prática. Esses recursos atuam suprimindo lacunas observacionais, permitindo que o tato seja treinado e a percepção de detalhes seja aguçada (VIANA, 1990; ALMEIDA FILHO, 1997; CERQUEIRA & FERREIRA, 2000).

O auxílio de materiais que permita que o conteúdo seja exposto de forma lúdica facilita a aprendizagem, pois viabiliza a relação entre o cotidiano do indivíduo e o seu conhecimento, internalizando os conteúdos de maneira significativa e prazerosa (SILVA, 2009).

Esses materiais podem desempenhar inúmeras funções, dentre elas: expor um conteúdo, auxiliar na memorização, motivar o alunado, tornar a aula mais descontraída, entre outras. A função que o material irá desempenhar dependerá do objetivo do professor para com a turma (LORENZATO, 2006). Pode ainda ser fundamental, pois auxilia a análise e desenvolve o pensamento lógico e crítico (TURRIONI; PEREZ, 2006).

Dessa forma, o valor do jogo está na oportunidade em acolher a criança para o conhecimento científico, permitindo que ela o vivencie, imaginativamente ou na vida real, contextos de enfrentamento de problemas do cotidiano ou do jogo (representado pelas regras) para alcançar um objetivo. Compartilhando do sentido da teoria sociointeracionista, Ide (2001) enxerga que o mediador deve favorecer uma relação com o estudante de modo que ele possa desenvolver sua autonomia e confiança. A partir da consolidação de uma relação em que haja respeito mútuo e seja encorajadora, pode-se planejar adotar ferramentas de ensino como os jogos e as brincadeiras. O jogo como instrumento é adotado pela autora para demonstrar que ele não pode ser enxergado apenas como lazer e divertimento, tendo em vista os benefícios que por vezes traz ao indivíduo, como os desenvolvimentos físico, afetivo e social.

Uma das formas de incluir os indivíduos com deficiência na escola é através da adaptação de materiais didáticos, sendo os jogos um importante recurso. Como já visto, esses materiais são substancialmente importantes no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, sejam deficientes ou não (ARAÚJO, 2011).

Porém, no que tange a educação de pessoas com deficiência, a Constituição Brasileira (1988) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, Lei 9.394/96) além de garantirem a esses indivíduos o direito de frequentar qualquer unidade de ensino regular, também asseguram que estas unidades lhes forneçam apoio especializado para o atendimento de suas necessidades. Isso inclui o fornecimento de recursos didáticos adaptados às peculiaridades de cada estudante.

Com base na Declaração de Salamanca, (1994, p. 94) “crianças com necessidades educacionais especiais deveriam receber qualquer suporte extra requerido para assegurar uma educação efetiva”. Podem-se entender os jogos adaptados como sendo um desses suportes.

Quando há um deficiente em sala de aula é necessário que o professor repense sua prática educativa não formulando suas aulas apenas sob explicações oralizadas, mas proporcionando recursos didáticos adaptados para que o aluno com deficiência possa interagir com o conteúdo (CHAVES & NOGUEIRA, 2011).

Contextos finais

Além de favorecer o ensino do aluno com deficiência, os jogos adaptados também viabilizam a oportunidade de aprendizado aos demais alunos, visto que a curiosidade deles aumenta durante as aulas com materiais diferenciados e isso propicia a aprendizagem de todos (FRIAS & MENEZES, 2008).

Moura (2001) ressalta que, embora Kishimoto (1997; 2001) tenha trazido importantes contribuições em relação ao uso de materiais/ propostas para fins educativos, foram os aportes de Piaget e Vygotsky que, de fato, destacaram as propostas no processo de ensino-aprendizagem sustentadas em alicerces mais científicos. Para Vygotsky (1998) o desenvolvimento dos níveis de aprendizado por meio do diálogo e interações na sala de aula possibilita aos educandos o desenvolvimento de processos psicológicos superiores, favorecendo a formação de conceitos científicos.

Assim, o jogo pode proporcionar a criação do nível de desenvolvimento potencial, a partir de conhecimentos que o estudante já sabe, este denominado nível de desenvolvimento real. Tais níveis se diferenciam em alguns pontos. O último se dedica às capacidades formadas pelo indivíduo, isto é, permite que a criança realize atividades por ela mesma, visto que os ciclos mentais e de desenvolvimento já se completaram. Já o primeiro nível abraça as capacidades em construção, isto é, a criança consegue realizar alguma atividade mais elaborada com a ajuda de outros indivíduos. Portanto, a interação entre os indivíduos durante o jogo favorece o aspecto social. Além disso, o autor defende que o desenvolvimento não acontece de forma unidimensional, porém de forma evolutiva, fenômeno que abre espaço para a imaginação.

Bibliografía

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. A abordagem orientadora da ação do professor. Parâmetros atuais para o ensino de português língua estrangeira. Pontes, Campinas. p. 13-28, 1997.
- ARAÚJO, V. L. S. Cinema de autor para pessoas com deficiência visual: a audiodescrição de O Grão. Trabalhos em linguística aplicada, Campinas. p.357- 378, 2011.
- BRASIL, Governo Federal. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado 1988.
- BRASIL, Governo Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, Casa Civil, 1996.
- BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CERQUEIRA, J. B.; FERREIRA, M. A. Os recursos didáticos na educação especial. Revista Benjamin Constant. Rio de Janeiro. 2000.
- CHAVES, A. P. N.; NOGUEIRA, R. E. Os desafios do professor frente o ensino de Geografia e a inclusão de estudantes cegos. Bol. Geogr. Maringá. p, 5-16, 2011.
- Declaração de Salamanca. Princípios e prática em Educação Especial (1994). Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>>. Acesso em: 23 de out. de 2017.
- FRIAS, E. M. A. & MENEZES, M. C. B. Inclusão escolar do aluno com necessidades educacionais especiais: contribuições ao professor do ensino regular. S.l.: Educação Especial, 2008.
- FRIEDMANN, A. O brincar no cotidiano da criança. São Paulo: Moderna, 2006.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- IDE, S. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil: jogo, brinquedo e brincadeira. In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- LORENZATO, S. Laboratório de ensino de matemática e materiais didáticos manipuláveis. In: LORENZATO, Sérgio. Laboratório de Ensino de Matemática na formação de professores. Campinas: Autores Associados. p. 3-38, 2006.
- MALUTA, T. O jogo nas aulas de matemática: possibilidades e limites. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, SP, 2007.
- MOURA, M. A série busca no jogo: do lúdico na Matemática. In: KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

- PAMPUCH, M.; FRANÇA, M.; JUNIOR, W. Considerações sobre os modelos de jogos competitivos de Norbert Elias: Uma abordagem configuracional do pôquer no Brasil. In: Congresso Sulbrasileiro de Ciências do Esporte. Secretarias do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, 7., 2014. Anais... UFPR, Paraná, PR, 2014.
- SILVA, C. M. R. da. O Modelo Didático do Gênero Comentário Jornalístico Radiofônico: Uma Necessária Etapa para a Intervenção Didática. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. p. 187, 2009.
- TURRIONI, A. M. S.; PEREZ, G. Implementando um laboratório de educação matemática para apoio na formação de professores. In: LORENZATO, Sérgio. Laboratório de Ensino de Matemática na formação de professores. Campinas: Autores Associados. p. 57- 76, 2006.
- VIANA, N. A Variabilidade da Motivação no Processo de Aprender Língua Estrangeira na Escola. Dissertação de mestrado, Unicamp, Campinas. 1990.
- VYVOTSKY, L; LURIA, A.; LEONTIEV, A. Linguagem, Desenvolvimento e aprendizagem. 14 ed. São Paulo: Ícone Editora, 2016.