



A influência dos jogos interativos no cotidiano de uma criança com deficiência múltipla.

The influence of interactive games in everyday life of a child with multiple disabilities

Andréa Andriola Valim, Gladis Falavigna

Resumo

Este resumo apresenta a utilização dos jogos interativos como recursos educativos para o desenvolvimento de alunos com deficiência. Tem como base o estudo de caso de uma aluna com deficiência múltipla (mental e física). Como instrumentos da recolha de dados utilizaram-se os seguintes instrumentos: entrevista, intervenção e diário com a aluna. Conclui-se que é possível obtermos resultados favoráveis com alunos com deficiência múltipla, explorando o potencial dos recursos tecnológicos e dos jogos interativos. Evidenciaram-se avanços no desenvolvimento cognitivo, de percepção visual e tátil, de concentração, nas atividades do cotidiano em que se focou, na coordenação motora, na autoestima e na autoconfiança.

Palavras chave: Inclusão; Atendimento Educacional Especializado; Jogos Interativos

Abstract

This article fixes the use of interactive games as educational resources for the development of students with disabilities. It is based on the case study of a student with multiple disabilities (mental and physical). As data collection instruments, the following were used: interview, intervention and diary with the student. It is concluded that it is possible to obtain favorable results with students with multiple disabilities, exploiting the potential of technological resources and interactive games. There was evidence of advances in cognitive development, visual and tactile perception, concentration, daily activities, motor coordination, self-esteem and self-confidence.

Keywords: Inclusion; Specialized Educational Assistance; Interactive Games

Este artigo ancora-se no resultado da pesquisa de dissertação realizada na UMINHO no curso de Mestrado, tendo como interesse a necessidade de aprofundar conhecimentos no sentido de aprimorar a prática docente, refletindo sobre a utilização dos jogos

interativos como estratégia de ensino e desenvolvimento das possibilidades dos alunos na escola durante a realização do Atendimento Educacional Especializado que ocorre na Sala de Recursos Multifuncional para alunos de inclusão.

A pesquisa teve como problema de investigação o seguinte ponto: Como contribuem os jogos para o desenvolvimento de uma aluna com deficiência múltipla, na sala de recursos multifuncional no Atendimento Educacional Especializado de uma escola pública da rede estadual de ensino de São Francisco de Paula, RS?

Diante deste problema surgiram os objetivos, sendo o objetivo geral descrever como os jogos educativos interativos podem contribuir para o desenvolvimento do aluno com deficiência múltipla.

Tendo como justificativas dentro do campo sócio educacional: os resultados desta pesquisa possibilitarão uma qualificação aprofundada de docentes das escolas da rede pública, revertendo este trabalho no bem-estar destas crianças e jovens com deficiência no âmbito familiar e social onde estão inseridos; científica: a pesquisa poderá contribuir para o aprofundamento de outras pesquisas nesta área e a justificativa pessoal: a prática docente da pesquisadora atuando com crianças com deficiência, constante busca de estratégias de ensino, qualificação profissional que atendessem seus anseios, inquietações e necessidades de ampliar os conhecimentos referentes a jogos interativos na aprendizagem de alunos com deficiência múltipla (mental e física).

O enquadramento teórico desta pesquisa centrou-se nos seguintes aspectos:

Abordagens das temáticas sobre as pessoas com necessidades educativas especiais

Ao longo do tempo, o processo histórico referente às pessoas com necessidades especiais passou por várias etapas que foram evoluindo com o passar dos anos, desde a eliminação, a negação, a integração e, no momento atual, a inclusão.

As pessoas com deficiência foram discriminadas de várias maneiras, conforme a concepção de homem, de

sociedade, valores morais, sociais, éticos e religiosos de cada momento histórico.

A integração foi um movimento forte e decisivo nas novas conquistas da educação inclusiva, porém não satisfazia os direitos das pessoas com deficiências, sendo que a sociedade não se modificava anteriormente, nem suas estruturas, seus métodos e seu preconceito, acreditando-se ainda na permanência do método clínico de atendimento.

Segundo a UNESCO vem ocorrendo mudanças importantes na conceitualização da Educação Especial, as quais estão gerando novos enfoques educativos.

Falar de necessidades educacionais especiais implica em enfatizar o que a escola pode fazer para compensar as dificuldades do (a) aluno (a), já que neste enfoque, entende-se que as dificuldades para aprender tem um caráter interativo e dependem não apenas das limitações dos (as) alunos (as), mas também na condição educacional que lhe é ofertada. (UNESCO, 1994, p.40)

Sendo assim, esta nova concepção não nega que os alunos tenham problemas vinculados ao seu desenvolvimento, mas tem como finalidade primordial analisar as possibilidades de aprendizagem do sujeito, integrado ao sistema regular de ensino, avaliando quais os recursos esse aluno necessita para uma evolução satisfatória.

Legislação do Ministério da Educação (MEC) brasileiro relativamente à inclusão

No ano de 2008, o MEC implantou a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, onde a Educação Especial não é mais tratada de forma substitutiva ao ensino comum, ela ressalta o direito de todos estudarem no ensino regular e tendo se necessário de forma complementar ou suplementar o atendimento educacional especializado.

A Política Nacional da Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva define a educação especial da seguinte maneira:

A educação especial é uma modalidade de ensino que perpassa todos os níveis, etapas e modalidades, realiza o atendimento educacional especializado, disponibiliza os recursos e serviços e orienta quanto a sua utilização no processo de ensino e aprendizagem comum do ensino regular. (BRASIL, 2010, p. 22)

Levando-se em consideração esta perspectiva torna-se necessário que as escolas regulares matriculem alunos com necessidades educativas especiais, sendo elas deficiência, transtorno global do desenvolvimento ou altas habilidades/superdotação, assegurando qualidade e viabilizando a inclusão através do atendimento educacional especializado.

Atendimento Educacional Especializado

O embasamento legal reporta-se então, ao Atendimento Educacional Especializado–AEE, como um assunto

imprescindível quando se fala em inclusão, para que ela ocorra de fato.

O Atendimento Educacional Especializado contempla, segundo a Resolução nº. 4/2009, os alunos com deficiência: “aqueles que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial”. Sendo assim, são os alunos com deficiência mental, deficiência física, surdez, deficiência auditiva, cegueira, baixa visão, surdocegueira ou deficiência múltipla.

Usos das Tecnologias de Informação e comunicação (TICs) e das Tecnologias Assistivas (T.A)

Nos dias atuais percebemos um grande desenvolvimento nos recursos que podem ser utilizados no nosso dia-a-dia no contexto escolar, entre eles destacam-se os tecnológicos, onde se percebe um grande avanço de software, jogos interativos, vocalizadores, leitores de textos, entre outros que podem favorecer o aprendizado de todos os alunos e, desta forma contemplar os mesmos com necessidades educativas especiais, como destaca Giroto, Poker & Omote(2012,p7)

As tecnologias e comunicações (TIC) apresentam-se como promissoras para a implementação e consolidação de um sistema educacional inclusivo, pelas suas possibilidades inesgotáveis de construção de recursos que facilitam o acesso às informações, conteúdos curriculares e conhecimento em geral, por parte de toda a diversidade de pessoas dentre elas as que apresentam necessidades especiais. (Giroto, Poker & Omote, 2012,p7)

A utilização das tecnologias mostra-se relevante neste processo, nos desafiando cada vez mais a proporcionar uma educação de qualidade e estimulante para nossos alunos, despertando o desejo de inovação em nossas atividades cotidianas e colocando a tecnologia neste processo, como nos relata Falavigna:

As aplicações da tecnologia de multimídia no ensino desafiam os educadores a criar soluções aos inúmeros problemas que as acompanham. No entanto, são exatamente essas situações de desafio, associadas à coragem, desejos de mudanças, consciência da necessidade de atualização e integração à realidade atual, que possibilitam o surgimento de inovações na área educacional. (FALAVIGNA, 2009, p. 93)

Em sua pesquisa de dissertação Gândora (2013), constatou que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) podem representar uma ferramenta fundamental no apoio à inclusão educativa, reduzido as desigualdades na educação, capacitando o percurso escolar e o processo de desenvolvimento dos alunos. Considera que a TIC podem contribuir, de uma forma muito relevante, para a melhoria da qualidade de vida das crianças com Necessidades Educativas Especiais (NEE).

Jogos no Contexto Escolar

Cada sujeito tem o seu jeito de aprender e o seu ritmo, principalmente quando nos referimos aos educandos com deficiência, transtorno global do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, os quais deverão ser respeitados pelos pais e educadores, que são os responsáveis diretos pela educação das crianças. Contudo acredita-se que brincando se aprende melhor, com mais entusiasmo e significado.

Nas brincadeiras, as crianças podem encontrar respostas, sanar dificuldades, bem como interagir com seus semelhantes. São momentos, que necessariamente vão exigir participação e engajamento. É no universo de relações cotidianas que o brincar proporciona à criança o desenvolvimento de suas potencialidades e a aprendizagem dos novos conceitos. Almeida afirma que:

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridos. (ALMEIDA, 2000, p.53)

Ainda de acordo com Vygotsky, o jogo ajuda a construir a zona de desenvolvimento proximal e por isso deve ser utilizado no processo de aprendizagem, não só como a característica de recreação ou de avaliação de aprendizagem, mas como parte integrante do processo de aprender.

Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal: ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, estes processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. (VYGOTSKY, 1991, p. 101).

Tornando-se desta forma importante o uso do jogo, incluindo os interativos, como estratégia de ensino durante o Atendimento Educacional Especializado se faz relevante, levando o educando a desenvolver suas possibilidades de forma prazerosa, desenvolvendo, assim, a criatividade, autoestima, coordenação, cognição, afetividade, entre outros, que são ativados e desenvolvidos através da ludicidade.

Deficiência mental e múltipla

Para compreendermos o tipo de deficiência, iremos fazer primeiramente uma conceitualização das deficiências que a aluna em estudo possui.

Na unidade que trata sobre conhecendo o aluno com deficiência mental Siluk disserta que:

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a deficiência mental pode ser compreendida como o funcionamento intelectual geral significativamente abaixo da média, oriundo do período de desenvolvimento, concomitante com

limitações associadas a duas ou mais áreas da conduta adaptativa ou da capacidade de indivíduos em responder adequadamente às demandas da sociedade, nos seguintes aspectos: comunicação, cuidados pessoais, habilidades sociais, desempenho na família e na comunidade, independência na locomoção, saúde e segurança, desempenho escolar, lazer e trabalho. (SILUK, 2012, p. 139)

A mesma autora descreve a deficiência física como segue:

O termo deficiência física refere-se ao comprometimento do aparelho locomotor que compreende os sistemas ósteo-articular, muscular e nervoso. Pode ser ocasionada por lesões ou doenças que atingem alguns desses sistemas isoladamente ou em conjunto, cuja consequência é a limitação física em diferentes graus e níveis de complexidade, de acordo com o tipo de lesão ocorrida e os segmentos corporais atingidos. A deficiência pode ser definitiva, temporária ou progressiva. (SILUK, 2012, p. 103)

O termo deficiência múltipla é adotado para definir a pessoa que possui mais de uma deficiência. Na Política Nacional de Educação Especial (Brasil, 1994, p.15) consta a seguinte definição de deficiência múltipla: “associação, no mesmo indivíduo de duas ou mais deficiências primárias (mental/visual/auditivo/física), com comprometimentos que acarretam atrasos no desenvolvimento global e na capacidade adaptativa”.

Metodologia

A metodologia utilizada nesta pesquisa centra-se em um estudo de caso, segundo Gil (2008): “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado”.

Coutinho (2013, p.339) lembra que é importante termos sempre presente que “o estudo de caso não é uma investigação baseada em amostragem. Não se estuda um caso para compreender outros casos, mas para compreender o caso” (Stake, 1995, p.4).

Para responder a questão principal desta pesquisa: como contribuem os jogos interativos para o desenvolvimento de uma aluna com deficiência múltipla, na sala de recursos multifuncional no Atendimento Educacional Especializado de uma escola pública da rede estadual de ensino de São Francisco de Paula RS, optamos por elaborar uma investigação direta com o caso em estudo.

A intervenção foi realizada em uma Escola Estadual do Município de São Francisco de Paula-RS, Brasil, na Sala de Recursos Multifuncional, durante o atendimento educacional especializado com uma aluna com deficiência múltipla (mental e física), uma vez por semana, com horário determinado, tendo duração de cinquenta minutos cada encontro, durante quatro meses.

Ela foi registrada através do diário de bordo. Coutinho (2013, p.341) descreve que o diário de bordo constitui-se

em um dos principais instrumentos de estudo de caso, ele representa, não só, uma fonte importante de dados, mas também pode apoiar o investigador no desenvolvimento do estudo.

Zabalza (2004, p.15-16) descreve duas variáveis básicas de diários: a riqueza informativa que o diário apresenta e a sistematicidade das observações recolhidas, tornando possível analisar a evolução dos fatos.

Relato da intervenção

Contextualização do aluno: Alice (nome fictício para preservar sua identidade) nasceu no ano de 2005, está em processo de alfabetização, ainda não reconhece as letras do alfabeto, não consegue escrever seu nome, sua escrita apresenta-se na forma de garatuja, sua fala compreende a pronúncia de algumas sílabas, não fala o nome de objetos assim como não conseguiu se fazer entender por meio da fala, utiliza gestos e aponta para o que quer.

Frequenta uma instituição filantrópica (que atende pessoas com deficiência) da cidade, onde tem o atendimento de Psicóloga, Fonoaudióloga e Fisioterapeuta.

Os temas abordados com a aluna durante a pesquisa partiram da observação diárias com a aluna tendo em vista no que poderíamos interferir para melhorar sua qualidade de vida e ajudá-la no seu cotidiano, assim como em conversa com a professora da sala de aula regular sugestão de temas que gostaria que fosse trabalhado com Alice, para sua melhor inserção em sala de aula.

Durante os encontros foram trabalhados inicialmente o contato com o equipamento adaptado colmeia e mouse adaptado, após passamos para o convencional, pois na sala de informática onde utiliza os computadores com sua turma não tem equipamento adaptado, no que se refere ao tema higiene bucal foi utilizado do jogo “Bob Esponja vai ao dentista”, personagem este de grande estima da aluna, este jogo trabalha a parte da higiene bucal, a importância de ir ao dentista escovar os dentes, enfim cuidar da sua higiene bucal. Posteriormente conforme solicitado pela professora o tema trabalhado com ela foi cores, para este contexto utilizamos os jogos: “jogo das cores” e “que cor é a estrela”, sendo que durante todos os encontros o professor da sala de recursos teve uma atuação ativa no processo, estimulando, indagando e incentivando a aluna e no início muitas vezes fazendo com ela, até mesmo pegando em sua mão para ajudar nos movimentos necessários com o mouse.

Pode-se perceber, no decorrer das intervenções, um avanço significativo na sua coordenação motora, principalmente no que se refere ao uso do mouse e, posteriormente, em atividades como de pinturas em local demarcado.

Acreditamos que ao encontrar jogos do interesse do aluno focando na aprendizagem, conseguimos desenvolver habilidades que visem potencializar seu conhecimento. Salientamos que a interação do professor junto ao aluno torna-se de suma importância, pois não é jogar por jogar, mas sim jogar com o objetivo de desenvolver algo a mais no seu aluno.

Para que isto ocorra é importante a mediação do professor, fazendo o que Vygotsky chamava de Zona de Desenvolvimento Proximal, onde o trabalho de cooperação e interação do professor com o aluno torna-se de suma importância, com cita Vygotsky:

Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal: ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, estes processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. (VYGOTSKY, 1991, p. 101).

Em relação ao exposto, percebemos o quanto é necessário esta presença junto ao aluno, o professor deve ser aquele que interage e questiona, e no caso de alunos com deficiência, aquele que muitas vezes mostra o caminho, que ensina por onde seguir. Como nos relata Osório (2011, p. 29) “Embora não o possa afirmar com rigor científico, arrisco sugerir que um computador, com educador, por criança, é melhor do que um computador por criança!”. O resultado desse trabalho foi o aumento de autoconfiança em realizar as atividades e da sua autoestima; além do aumento de concentração e de interesse pelas atividades online no computador, aumento da tolerância de tempo em uma atividade.

Constatou-se no decorrer da intervenção a evolução da aluna em vários aspectos, destacando-se entre eles a autoconfiança, autoestima, coordenação motora, higiene bucal, autonomia, participação em aula e reconhecimento das cores.

Conclusão

Ao final da pesquisa, constatou-se que: o problema da pesquisa e o objetivo foram respondidos. Foi verificado que, através do uso dos jogos interativos, da mediação e intervenção constantes do professor, é possível obter-se um aprendizado significativo em crianças com deficiência múltipla.

Segundo relatos da família de Alice, ela começou a solicitar, através de gestos em casa que seus dentes fossem escovados, permitiu que a família a levasse ao dentista, o que estavam tentando a algum tempo e ela só chorava, após a intervenção com os jogos permitiu que arrumasse seus dentes, o que considero um grande avanço na sua qualidade de vida.

Após conversa com a professora a mesma também notou mudanças para melhor na aluna, sendo no que tange a sua higiene bucal ou ao que se refere a atividades do seu cotidiano escolar, Alice agora já conseguiu jogar no computador nos horários de informática demonstrando mais autonomia ao utilizar o equipamento, fato este que chamou a atenção de toda a turma segundo a professora, agora reconhece as cores e conseguiu pintar dentro de limites, o qual antes não acontecia.

Diante do exposto podemos concluir que a utilização de jogos interativos contribuem para o cotidiano da aluna

com deficiência múltipla, destacando a importância da interação do professor diante deste contexto.

Referências

- Almeida, P. N. (2000). *Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos*. São Paulo: Edições Loyola.
- Brasil (2010) Marcos Políticos-Legais da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/ SEE.
- Coutinho, C. P. (2013). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: teoria e prática*. Coimbra: Almedina.
- Falavigna, G. (2009). Inovações centradas na multimídia: repercussões no processo ensino-aprendizagem. Porto Alegre: EdPUCRS.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas
- Giroto, R. C. M., Poker, R. B.&. Omote, S. (org.). (2012). As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas. São Paulo. Cultura Acadêmica. Disponível em:
https://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/as-tecnologias-nas-praticas_e-book.pdf Acesso em 27 de maio de 2015.
- Osório, A. J. (2011). *Tecnologias de informação e comunicação e educação inclusiva de todas as crianças*. Caderno 6 – Acessibilidade de recursos educativos digitais. Lisboa. Disponível em http://www.crie.min-edu.pt/files/@crie/1328784914_s6_tic_educ_inclusiva_ajosorio.pdf Acesso em 03 de outubro de 2015.
- Siluk, A. C. P. (2012). Atendimento educacional especializado: contribuições para a prática pedagógica. Santa Maria: UFSM, Centro de Educação, Laboratório de Pesquisa e documentação.
- UNESCO. (1990). Declaração Mundial sobre Educação para Todos: plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem. Jomtiem/Tailândia.
- Vygotsky, L. S. (1991). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes
- Zabalza, M. A. (2004). Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional. Porto Alegre: Artmed