

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E O USO DE FERRAMENTAS LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Thaís Luciane Morgenstern

Instituto Federal Farroupilha (IFFar)- *Campus* Santo Augusto
(thaislucianemorgenstern@gmail.com)

Guilherme Faustino Boelter

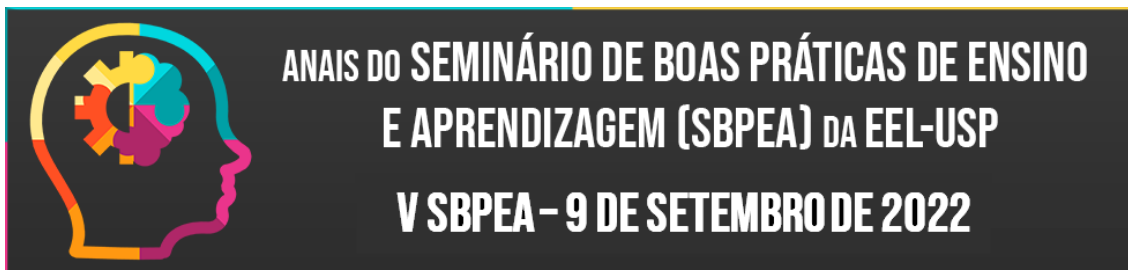
Instituto Federal Farroupilha (IFFar)- *Campus* Santo Augusto
(guilherme.2019009040@aluno.iffar.edu.br)

Juliani Natalia dos Santos

Instituto Federal Farroupilha (IFFar)- *Campus* Santo Augusto
(juliani.santos@iffarroupilha.edu.br)

Resumo

Este artigo traz reflexões sobre a utilização do lúdico no ensino de ciências nos anos finais do Ensino Fundamental, em salas de aula onde há estudante com Deficiência Intelectual de forma inclusa. A Deficiência Intelectual é caracterizada por limitar o raciocínio, aprendizado e solução de problemas causando limitações no funcionamento intelectual. No contexto escolar é necessário adaptar as metodologias e as atividades para que as mesmas possam abranger todas as formas de aprendizagem. Objetiva-se com esse trabalho discutir sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e apresentar uma metodologia com possibilidade de inclusão para o estudante com Deficiência Intelectual, de forma que o mesmo possa participar da aula de forma igualitária. Partindo desse pressuposto, foi desenvolvido um jogo de trilha para ser utilizado no ensino de Ecologia. É necessário adaptar as metodologias para proporcionar as melhores experiências de enriquecimento do conteúdo aos estudantes, assim, o



contexto entre termos, imagens e definições podem ser usadas para complementar o que já foi estudado, ou até mesmo para avaliar os estudantes. O jogo de trilha, além de aproximar o aluno incluso na turma, também é uma forma de aprender e se divertir.

Palavras-chave: Jogos, Deficiência Intelectual, metodologias.

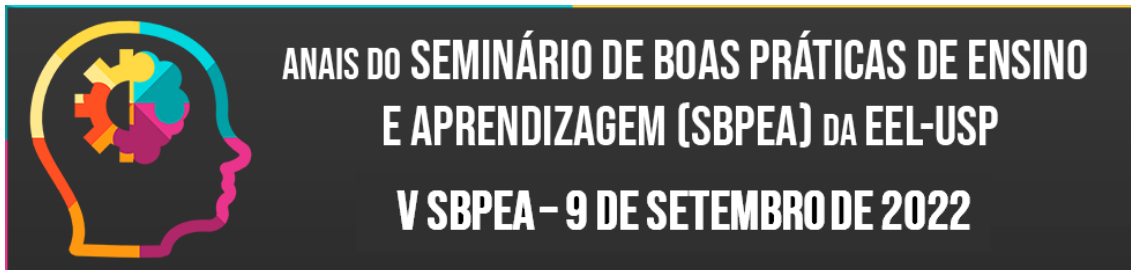
Abstract

This article brings reflections on the use of play in science teaching in the final years of Elementary School, in classrooms where there are students with Intellectual Disabilities included. Intellectual Disability is characterized by limiting reasoning, learning and problem solving causing limitations in intellectual functioning. In the school context, it is necessary to adapt methodologies and activities so that they can cover all forms of learning. The objective of this work is to discuss the importance of play in the teaching and learning process and to present a methodology with the possibility of inclusion for students with Intellectual Disabilities, so that they can participate in the class equally. Based on this assumption, a trail game was developed to be used in the teaching of Ecology. It is necessary to adapt methodologies to provide the best content enrichment experiences to students, so the context between terms, images and definitions can be used to complement what has already been studied, or even to evaluate students. The trail game, in addition to bringing the student included in the class, is also a way to learn and have fun.

Keywords: Games, Intellectual Disability, methodologies.

1. INTRODUÇÃO

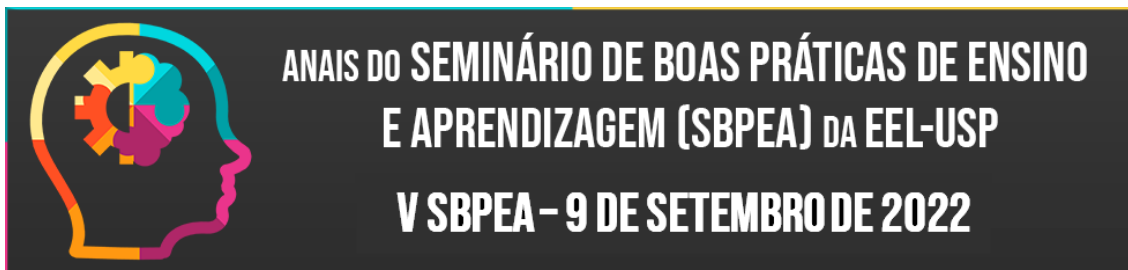
Deficiência Intelectual (DI) é o termo usado para definir o que por muito tempo foi conhecido como retardo mental. A American Association on Intellectual and Developmental Disabilities- AAIDD (2010) define a Deficiência Intelectual como uma



incapacidade caracterizada pela limitação significativa no funcionamento intelectual e no comportamento adaptativo, um conjunto de habilidades conceituais, sociais e práticas. A deficiência não tem cura, mas tem tratamentos que poderão minimizar seus sintomas, onde é realizado o acompanhamento por médicos, psicólogos e outros profissionais capacitados. É identificado normalmente antes dos 18 anos, e seu diagnóstico é realizado a partir de testes feitos por profissionais habilitados, onde muitas vezes os estudantes são encaminhados frente a queixas das instituições de ensino, em relação ao raciocínio lógico e compreensão apresentados pelos mesmos.

Nesse sentido, entende-se que o funcionamento intelectual compreende aspectos como raciocínio, aprendizado e solução de problemas. Já o comportamento adaptativo envolve habilidades conceituais, práticas e sociais. “As manifestações de DI são principalmente atraso de desenvolvimento na função intelectual e déficits no funcionamento adaptativo social” (KE; LIU, 2015, p. 5). Assim, a dificuldade com a interação social e realização de tarefas diárias também é comum para quem possui essa deficiência, esses são alguns dos principais sintomas. Segundo Tedde (2012) a deficiência é caracterizada pela redução no desenvolvimento cognitivo, ou seja, no Quociente de Inteligência (QI), que normalmente é abaixo do esperado para a idade cronológica do indivíduo, acarretando muitas vezes no desenvolvimento mais lento na fala, do desenvolvimento psicomotor e em outras habilidades. Assim, é importante que o estudante com Deficiência Intelectual esteja incluído nas atividades do âmbito escolar, mas, para além delas, também é necessário que as mesmas sejam adaptadas para favorecer as capacidades e potencialidades desse estudante, contemplando sua aprendizagem.

Apesar de ser muito comum, “[...] as causas da D. I. são desconhecidas de 30 a 50% dos casos. Estas podem ser genéticas, congênitas ou adquiridas” (TEDDE, 2012, p. 24). Mesmo as causas sendo genéticas, na maioria das vezes, a situação pode ser agravada. Ke e Liu (2015) destacam que influências ambientais, como desnutrição, e experiências de privação emocional e social, por exemplo, em orfanatos mal administrados podem causar ou agravar a Deficiência Intelectual. Desta forma, é necessário que sejam investigadas suas reais causas, a fim de promover o acompanhamento imediato por profissionais

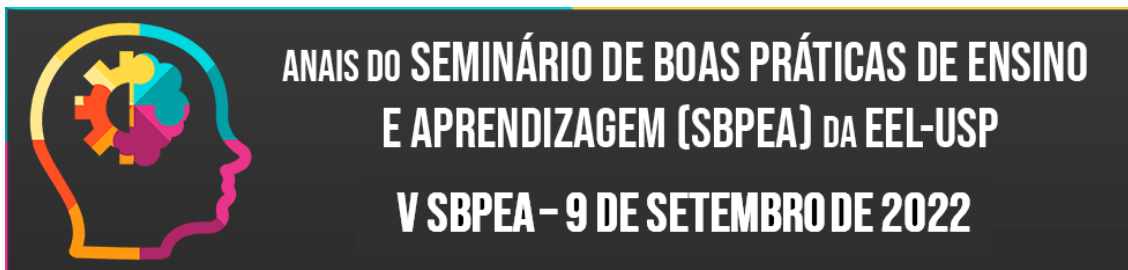


capacitados, potencializando o desenvolvimento de suas habilidades e melhorando a sua qualidade de vida.

Na escola, os estudantes devem ser inseridos no contexto escolar através de atendimento especializado. “O atendimento educacional do alunado com deficiência intelectual deve ser feito pautado nos princípios da inclusão escolar” (VELTRONE; MENDES, 2012, p. 364). Esse acompanhamento muitas vezes é realizado por profissionais capacitados que auxiliam o professor da turma, mas em algumas situações é o próprio professor que adapta as suas atividades para atender a esse estudante.

Para esse estímulo à aprendizagem dos estudantes inclusos acontecer, é necessário adaptar as atividades escolares e torná-las mais atrativas aos mesmos, principalmente quando falamos de estudantes com Necessidades Educacionais Específicas. “[...] apesar de terem mais dificuldade de aprendizagem, experiência e pesquisa mostraram que, ao aplicar as técnicas de ensino adequadas, muitos são capazes de adquirir as competências básicas de leitura, escrita e aritmética” (KE; LIU, 2015, p. 22). Portanto, as pessoas com deficiência intelectual precisam ser incentivadas e estimuladas para que se tenha a aprendizagem adequada.

A utilização de atividades lúdicas, enquanto metodologia de ensino, promove a inclusão de estudantes com deficiência na sala de aula, favorecendo a aprendizagem dos mesmos. O papel do professor nesse processo é o de possibilitar a esse aluno a inclusão através de atividades adaptadas. Portanto, objetiva-se com este artigo discutir sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, e a partir disso apresentar um jogo que pode ser utilizado enquanto metodologia em aulas sobre relações ecológicas desarmônicas no ensino de ciências nos anos finais do Ensino Fundamental. Essa atividade busca promover a aprendizagem através da apresentação de imagens, perguntas e exemplos que proporcionam a assimilação de conceitos aos estudantes. Tendo em vista esses aspectos, a seguir será apresentada a fundamentação teórica, seguida dos métodos e resultados da utilização dessa metodologia.



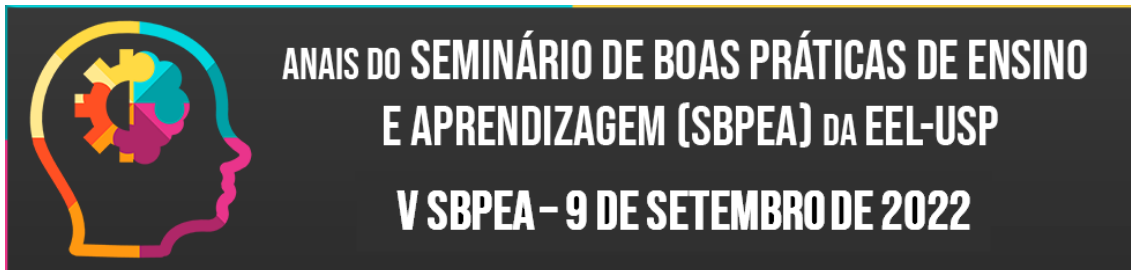
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A aquisição de habilidades e o desenvolvimento são obtidos através de situações vivenciadas no dia a dia, no processo de aprendizagem que ocorre tanto no âmbito escolar quanto fora dele. Silva e Furtado (2020) destacam que é direito de todas as crianças uma educação em sala de aula de ensino regular, em escolas da comunidade ou próximas, com oferta de um ambiente educativo e enriquecedor, que atenda às necessidades pedagógicas de cada aluno com sua especificidade, além de ofertar experiências significativas de qualidade. Portanto a escola deve ser um ambiente que enriquece a experiência de aprendizagem do estudante, para que o mesmo possa se motivar a estudar, sentindo-se parte daquele espaço, facilitando assim, sua compreensão e raciocínio.

A motivação em aprender, para os estudantes, pode partir da qualidade do ensino ofertado e do trabalho que é desenvolvido pela escola. Para isso, é necessário, segundo Mafra (2008) que a escola enquanto instituição socializadora, responsável pela formação consciente e crítica, proporcione pleno desenvolvimento do estudante em todas as suas dimensões, empregando um trabalho dinâmico e desafiador. Pois, através dessa socialização e da aprendizagem, a aquisição do conhecimento deve ocorrer também de forma leve, deixando em alguns momentos o ensino tradicional à parte e utilizando novas metodologias.

É importante tornar a escola um lugar atrativo, pois os estudantes estão cotidianamente integrados ao ambiente escolar em busca do conhecimento. “[...] é na sala de aula que passamos boa parte do dia, somando uma grande parcela durante toda a nossa vida e por isso consideramos que esse ambiente é um lugar de aprendizado no qual somos inseridos desde a infância até a fase adulta” (CARMO, 2015, p. 13). Deste modo, é essencial que o professor e a escola ofereçam um ensino lúdico articulado com o conteúdo a ser trabalhado, de modo que o aluno consiga ser estimulado e associando a aprendizagem com o saber.

Mafra (2008) destaca que os jogos e brincadeiras, quando utilizados na prática pedagógica, transformam conteúdos geralmente maçantes em atividades interessantes e

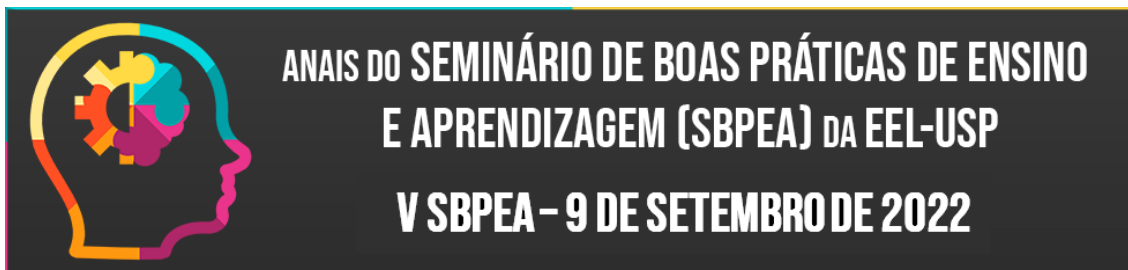


prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado. Assim, toda a turma participa da brincadeira, que aliada a aprendizagem, traz um estímulo a construção de um novo conhecimento. Essa metodologia também favorece a relação afetiva entre os alunos, pois

O jogo é utilizado como método de ensino com intuito de contribuir para melhor compreensão e entendimento dos conteúdos propostos, utilizado como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno, favorecendo a relação afetiva entre as pessoas e os objetos que a cercam (CARMO, 2015, p. 10).

Desta forma, essa metodologia torna-se indispensável para sair da aula tradicional, monótona, e atingir os objetivos propostos para a disciplina de forma mais lúdica. Carmo (2015) destaca que o jogo pode ser utilizado como método de ensino com intuito de contribuir para melhor compreensão e entendimento dos conteúdos propostos ao longo da disciplina, utilizado como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno, favorecendo a relação afetiva entre as pessoas e os objetos que a cercam. O jogo, além de estimular a aprendizagem, contribui para a interação entre os alunos, desenvolvendo também a interação social, na qual o estudante tem a oportunidade de trocar experiências e linguagens.

Mafra (2008) destaca que ao utilizar o lúdico na sala de aula e no processo de ensino e aprendizagem, quando o educador tem o objetivo de desenvolver no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, e o desenvolvimento da linguagem, é necessário ter o cuidado de utilizar jogos adequados e que consigam atingir os objetivos propostos. A utilização de jogos não adequados poderá dispersar a turma e fazer com que os estudantes se distraiam, mas a utilização adequada poderá fazer a aula se tornar um espaço de aprendizagem e diversão, atentando que, segundo Carmo (2015), o lúdico é um mecanismo que as escolas e os professores devem usufruir tendo consciência que o mesmo favorecerá suas metodologias, deixando as aulas mais atrativas e saindo do tradicionalismo maçante de sala de aula. Mas planejar um jogo, enquanto metodologia é um trabalho difícil, “[...] para colocar em prática esse método é necessário que o profissional seja criativo, pesquisador e dedicado” (CARMO, 2015, p. 13). Esses aspectos

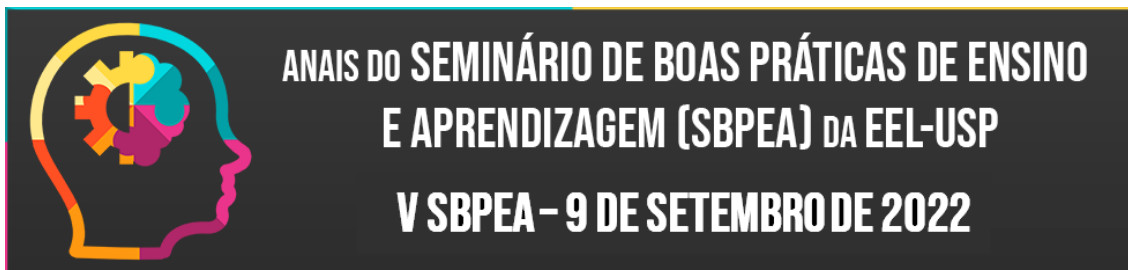


são importantes, pois o professor fica responsável por planejar, confeccionar e orientar os estudantes durante a realização da atividade.

Neste contexto, é necessário que sejam diferenciados os conceitos de atividade lúdica e ludicidade, onde “[...] a vivência lúdica, ou ludicidade, é interna ao indivíduo. É o estado interno que se processa enquanto o indivíduo realiza uma atividade lúdica” (BACELAR, 2009, p. 30). Nesse caso, é necessário sentir uma satisfação com a atividade que está sendo realizada. A autora ainda destaca que “[...] a atividade lúdica, como expressão externa, só será lúdica internamente se propiciar ao sujeito a sensação de plenitude, prazer, alegria” (BACELAR, 2009, p. 30). Assim, a ludicidade deve se apresentar também como sentimento interno positivo, motivado pela atividade a qual está sendo desenvolvida.

A ludicidade, provocada pela satisfação e sentimento de alegria, faz parte do contexto educacional, pois “[...] com a ludicidade fazendo parte da construção do conhecimento é de se esperar que as aulas e a escola sejam mais atrativas e descontraídas considerando a importância do lúdico no envolvimento do aprendiz e/ou metodológico escolar” (CARMO, 2015, p. 14). Assim, essa experiência desenvolve também as potencialidades dos alunos, afloradas pela sua participação espontânea ao longo do desenvolvimento da atividade.

Diante dessa importância do lúdico e da vivência da ludicidade na sala de aula, a escola tem, no processo de ensino e aprendizagem, a necessidade de adaptar as aulas para torná-las mais divertidas e estimular a educação igualitária. Carmo (2015) enfatiza que seria uma ferramenta pedagógica, com efeito estimulante e oportuno, pois com o brincar e com os jogos não há limite, sendo que dessa maneira o estudante irá aprender a interagir juntamente com o lúdico sem estar preso ao aprendizado tradicional, aquele em que os estudantes recebem tarefas estruturadas, sem a possibilidade de se divertir ao realizá-las. A aprendizagem torna-se significativa com essa possibilidade de interação entre a turma, e a partir disso ocorre também o processo de desenvolvimento humano e social.



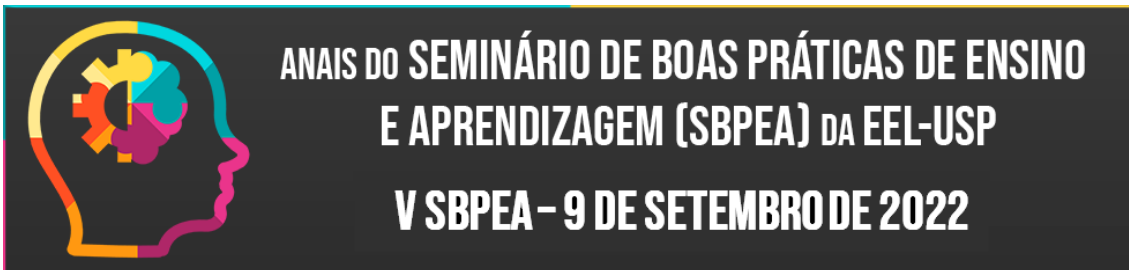
Partindo do pressuposto de que os jogos na sala de aula favorecem o desenvolvimento, o aprendizado e interação, permitindo aos estudantes compreenderem o conteúdo através de atividade lúdica, é importante mencionar que as escolas devem, além de proporcionar o conhecimento, permitir o acolhimento, através do direito de acesso à educação. Silva e Furtado (2020) enfatizam que é por meio da educação inclusiva que se integram e efetivam ao ambiente escolar alguns conceitos como aceitação e valorização das diferenças, desenvolvimento de potencialidades, integração e respeito transformando o espaço escolar em um espaço igualitário e de oportunidade a todos. O aluno incluso participa intensamente da atividade, desenvolvendo a educação igualitária e relação respeitosa entre os estudantes.

Para que seja efetivamente possível essa educação igualitária no Brasil, temos a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, que destaca que

A inclusão escolar tem início na educação infantil, onde se desenvolvem as bases necessárias para a construção do conhecimento e seu desenvolvimento global. Nessa etapa, o lúdico, o acesso às formas diferenciadas de comunicação, a riqueza de estímulos nos aspectos físicos, emocionais, cognitivos, psicomotores e sociais e a convivência com as diferenças favorecem as relações interpessoais, o respeito e a valorização da criança. (BRASIL, 2008, p. 16).

A história da inclusão escolar ainda é recente. “Em meados de 1980 a inclusão passou a ser conhecida por alguns países, sendo divulgada como um movimento social” (CARMO, 2015, p. 15). Mais tarde esse movimento social ganhou mais força. Carmo (2015) ainda destaca que em 1988, com a Constituição Federal, foram oficializados os princípios inclusivos na educação, assegurando às pessoas com deficiência a preferência em estudar na rede regular de ensino, garantindo atendimento especializado, remoção de barreiras, entre outros aspectos. “O Brasil passou a incentivá-la por meio da Declaração de Salamanca ocorrida em 1994, onde 92 países participaram de uma Conferência Mundial sobre Necessidades Educacionais Especiais, firmando o compromisso de proporcionar uma educação igualitária” (CARMO, 2015, p. 15). Portanto, faz-se importante considerar que esse processo, por ser recente, pode estar sempre em construção.

No âmbito escolar

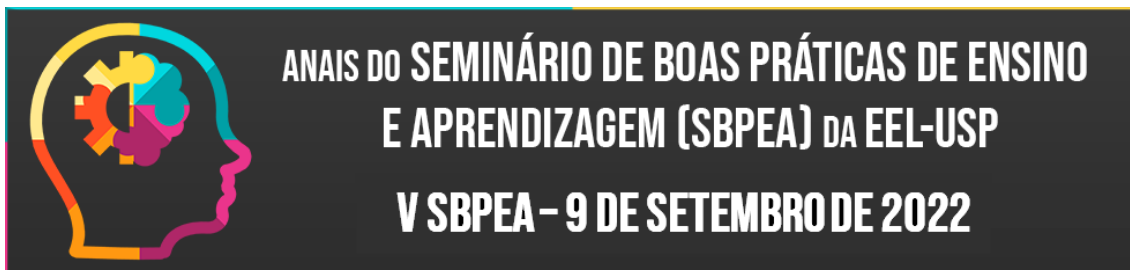


a educação inclusiva possui a proposta de integrar ao ambiente escolar a valorização e aceitação das diferenças presente em cada indivíduo, tendo como desafio colocar em prática os preceitos da educação especial, que é o de transformar a escola em um espaço igualitário, onde todos os alunos possam estar incluídos no processo de ensino aprendizagem, seguindo o mesmo contexto escolar (CARMO, 2015, p. 15).

Portanto a inclusão tem o papel de diminuir as diferenças e melhorar o convívio destes estudantes em sala de aula e em sociedade. “Desta forma, enquanto parte de uma sociedade, a escola inclusiva tem contribuído com a aceitação, a inclusão e acessibilidade das pessoas com deficiência” (SILVA; FURTADO, 2020, p. 159). Assim, tornar a aula mais atrativa, através da utilização do lúdico e da promoção da ludicidade é também uma forma de inclusão, permitindo a todos os estudantes presentes na sala de aula a participação na proposta pedagógica.

A inclusão escolar tem o desafio de aceitar as diferenças e limitações dos estudantes, para isso, é essencial a presença do professor em sala de aula. Silva e Furtado (2020) destacam que o professor enquanto mediador do processo de ensino, aprendizagem e inclusão escolar deverá estar atento e ser incentivador da atividade lúdica, respeitando o tempo do seu aluno, sobretudo com Deficiência Intelectual e/ou Múltipla, fazendo cumprir importantes orientações norteadoras do nosso ensino. Assim, o papel do educador é de suma importância tanto nas aulas tradicionais, quanto nas atividades lúdicas, permitindo sempre a inclusão e incentivando o respeito entre os estudantes.

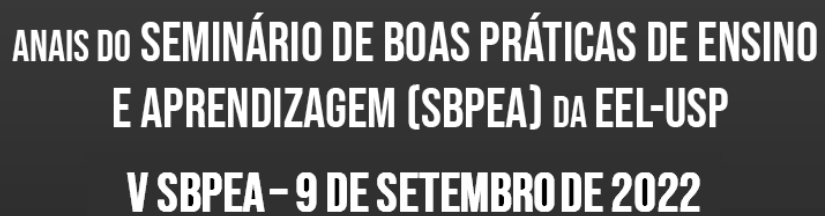
Ao incluir o estudante com deficiência na sala de aula, é promissor tornar esse momento mais atraente. Carmo (2015) destaca que associado à Educação Inclusiva, o jogo pode ser considerado como uma oportunidade de desenvolvimento dos alunos com deficiência, pois por meio dele é permitido estimular a imaginação, criatividade, capacidade de concentração e a convivência em sociedade. Para um estudante com Deficiência Intelectual, os jogos no cotidiano escolar refletem na vida social, estimulando o convívio com os demais estudantes e estimulando a aprendizagem.



3. MÉTODO

O jogo didático sobre relações ecológicas desarmônicas foi desenvolvido com o intuito de ser trabalhado com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, em especial para uma turma onde há alunos com Deficiência Intelectual. O mesmo é em forma de trilha (apêndice I) e é utilizado um dado para a movimentação dos botões que partem da casa “partida” com destino a casa “chegada”. Ao longo do percurso, o jogo apresenta casas, as quais foram definidas para que seja utilizado cartas disponibilizadas (apêndices II e III). Nas cartas há perguntas, dicas e curiosidades que devem ser lidas e respondidas em voz alta para os participantes do jogo. As imagens destacadas ao longo da trilha são relacionadas às relações ecológicas desarmônicas, para que o estudante com Deficiência Intelectual possa assimilar o que está sendo estudado com as imagens. A construção do jogo se deu por meio de materiais de fácil acessibilidade. Utilizou-se de cartolina, caneta, cola, imagens referentes a temática trabalhada, botões como forma de avanço dos jogadores sobre a trilha e um dado.

Apêndice I:



2 5 8 11 13

15 17 20 22 24

26 28 29 30 32

33 34 35 38 40

PARABÉNS! Você conseguiu completar o percurso!

Fonte: De autoria Própria.

Apêndice III:



ANAIIS DO SEMINÁRIO DE BOAS PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM (SBPEA) DA EEL-USP

V SBPEA – 9 DE SETEMBRO DE 2022

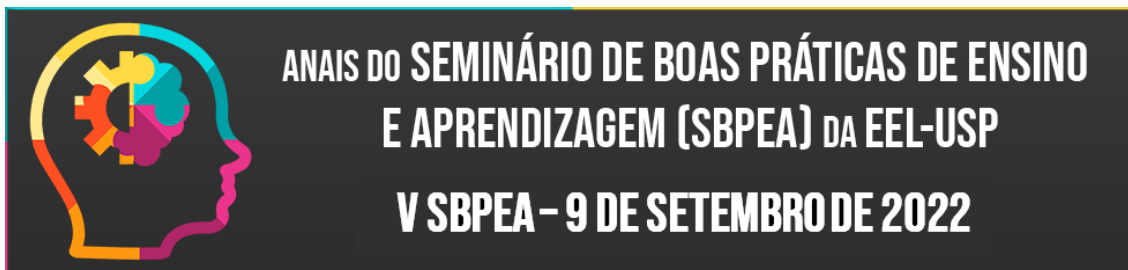


Fonte: De autoria Própria.

4. RESULTADOS

Os jogos didáticos têm um papel lúdico na sala de aula, e “para os jogos atingirem seu real potencial didático como recurso na sala de aula da Educação Básica, especialmente, nas disciplinas das Ciências Naturais, não deve ser apenas ‘lúdico’, mas também ‘educativo’” (PEDROSO, 2009, p. 3184). Essa regra deve ser seguida para que a aula não seja apenas diversão, mas também aprendizado, incluindo e considerando as diversas formas de aprendizagem presentes no contexto escolar.

Para que a educação inclusiva aconteça em sala de aula, é necessária, portanto, a utilização de estratégias que visam a aprendizagem do estudante incluso. “A educação inclusiva se constitui uma prática social complexa que está relacionada à forma de perceber o entorno, a maneira de compreender a si próprio e principalmente, ao modo de entender e respeitar o outro” (SCHINATO; STRIEDER, 2020, p. 27). Entende-se a necessidade de atrair e instigar os alunos no ensino de ciências, com metodologias diferenciadas, principalmente no estudo de alguns conceitos e terminologias específicas, devido a esta ser uma área muito abrangente e que demanda de muita atenção.



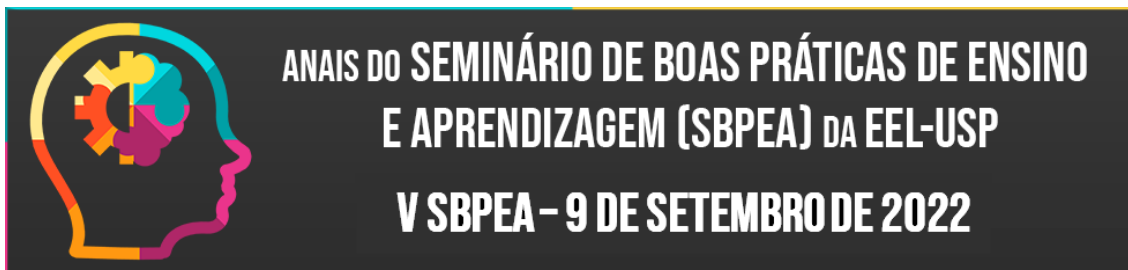
Para construir aspectos positivos no processo de aprendizagem, é necessário que os alunos sejam incentivados, de maneira a participarem das aulas. Schinato e Strieder abordam que

[...] para um ensino de ciências adequado na educação contemporânea, é fundamental que além da mediação de conceitos científicos, o professor realize a reconstrução constante de sua prática pedagógica para que os alunos possam estabelecer a coerência entre estes e o contexto em que vivem e, assim, também estabelecer relações de pertencimento incondicional, mediante a uma nova leitura de mundo (SCHINATO; STRIEDER, 2020, p. 30).

As autoras destacam ainda que os recursos didáticos podem ser adaptados para estudantes com Deficiência Intelectual no ensino de Ciências, mas ainda representam um número limitado. Ao utilizar essas metodologias, é necessário realizar a observação deste aluno, as suas dificuldades, as qualidades, isto é, a forma que o mesmo aprende. Muitas vezes a metodologia diferenciada prende a atenção do mesmo, por isso vale a pena investir em metodologias com características semelhantes a esta. Além do mais, é necessário pensar na turma como um todo, com diferentes formas de aprendizagem, além da inclusão mencionada anteriormente, para tanto, a metodologia deve abranger essas individualidades presentes, não excluindo nenhuma delas.

Dessa maneira, no ensino de ciências encontra-se a Ecologia, que é uma subárea que estuda o meio ambiente, os seres vivos e as interações e relações entre eles. Silveira; Graffunder e Fockink (2018) destacam que, no entanto, a complexidade dos conceitos envolvendo a Ecologia torna necessária a aplicação de diferentes formas de intervenção no ensino de pessoas com deficiência. Por esse motivo que a utilização do jogo é positiva, pois a oportunidade de aprendizagem a partir dessa proposta pedagógica é muito válida.

Ao trabalhar Ecologia, em especial as relações ecológicas desarmônicas, a utilização deste recurso lúdico possibilita o estímulo através da brincadeira. Silva e Furtado (2020) destacam que é importante lembrar o deficiente intelectual aprende melhor quando está em contato com recursos concretos. Desta forma, a utilização do jogo é válida, mas é necessário utilizar muitos exemplos de como acontece na prática essas relações ecológicas. Uma maneira muito eficiente é, portanto, dar várias pistas, lembrar alguns

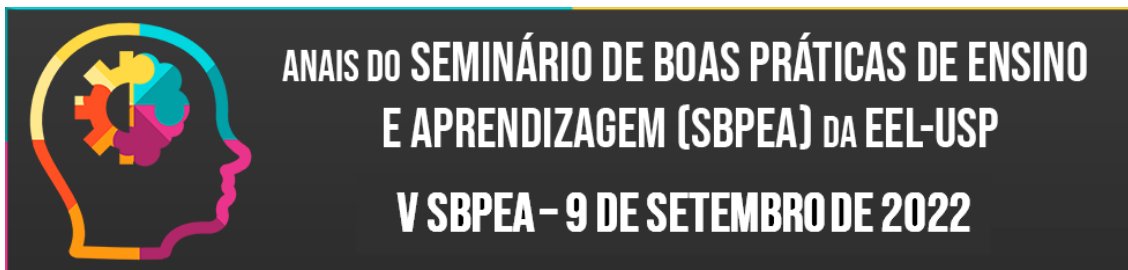


termos e conceitos, para que o aluno incluso e os demais consigam entender o conteúdo através do recurso lúdico. Schinato e Strieder (2020) corroboram que os sistemas de ensino têm a obrigação de se adaptar para atender a todos os alunos, independentemente de suas peculiaridades. É importante ter muita criatividade, criar atividades e observar o seu impacto na aprendizagem.

5. DISCUSSÕES

As salas de aula e as escolas têm o papel de desenvolver no estudante o gosto pela aprendizagem. Para que isso aconteça, é necessário que se formem cidadãos críticos e dispostos a atuar em comunidade. A presença de estudantes inclusos nesse âmbito auxilia no processo e desenvolve também as relações sociais que são estabelecidas no cotidiano. Assim, segundo Carmo (2015), a escola inclusiva possui o papel de receber diversos alunos, cada um com suas especificidades e diferenças, e buscar mecanismos para atendê-los. Assim, o professor deve buscar métodos que atendam as diferentes formas de aprendizagem. Carmo (2015) ainda destaca que o jogo é considerado um método para contribuir no desenvolvimento psicomotor, social e afetivo desses alunos, sendo usado para estimular o aprendizado, de forma descontraída, favorecendo também em seu processo físico. Assim, o processo de inclusão beneficia a todos, inclusive o professor, que tem um papel fundamental nesse processo, principalmente nas questões sociais e afetivas.

Algumas escolas contam com o auxílio de professores especializados que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem de alunos com deficiência. Geralmente esses profissionais atuam na mesma sala de aula que o professor da turma, ou em sala separadas, dando auxílio e suporte na aprendizagem do estudante incluso. Silva e Furtado (2020) corroboram que atualmente é perceptível a presença de crianças com deficiência na escola em classes regulares e em salas de atendimento educacional especializado (AEE), mas é necessário a continuidade dos estudos e a melhoria das leis que asseguram

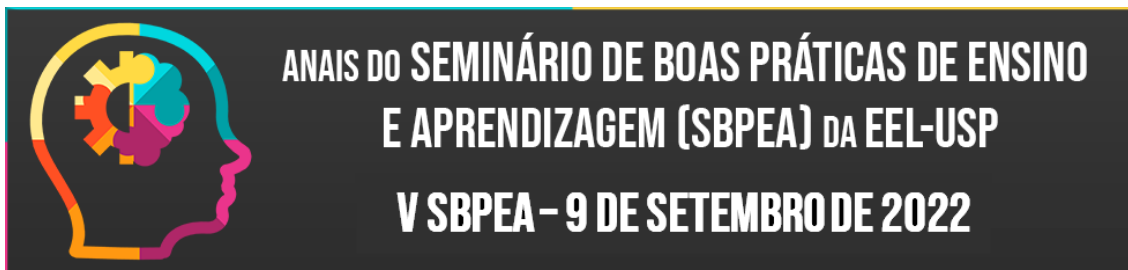


esse importante direito à pessoa com deficiência. Através de melhorias e estudos, esse processo de aprendizagem através da inclusão pode ser ainda mais benéfico para ambos.

Através do aperfeiçoamento proporcionado ao longo da vivência em sala de aula, é possível verificar quais formas mais contribuem na construção do conhecimento por parte do aluno com deficiência. Carmo (2015) contribui com a reflexão que dessa maneira não só a escola deve se empenhar para ter um bom trabalho com os alunos do AEE, mas também o professor deve se comprometer com a abordagem lúdica, na forma de construir atividades e materiais que se enquadrem na concepção e necessidade de cada aluno especial, e também na turma como um todo. Portanto, o papel do docente traz responsabilidades e comprometimentos com a educação especial.

Carmo (2015) destaca que o professor não deve ficar à mercê somente da disponibilidade da escola quanto à diversidade dos materiais para as aulas, mas também buscar a sua criatividade para minimizar os seus problemas, otimizando dessa forma o seu trabalho e o desenvolvimento dos alunos. Portanto, é essencial para o professor criar e desenvolver atividades as quais os alunos sintam motivação para estudar e aprender. Na presença de um aluno com deficiência na sala de aula, é ainda mais importante que o docente adapte as atividades para despertar nesse aluno a motivação, favorecendo a aprendizagem do estudante e da turma de modo geral.

Com o auxílio ou não do profissional capacitado para atender o aluno com deficiência, cabe ao professor organizar atividade para promover o ensino e estimular a aprendizagem dos estudantes. “[...] Acredita-se que para instigar o sujeito e proporcionar seu desenvolvimento e inclusão é preciso propor atividades prazerosas, desafiadoras, significativas, que despertem o interesse e a sociabilização” (SILVA; FURTADO, 2020, p. 154). É nesse contexto que entram os jogos, pois “o lúdico é um recurso metodológico muito utilizado por profissionais da educação por suas importantes contribuições na aprendizagem de alunos com deficiência intelectual e no avanço do processo inclusivo” (SILVA; FURTADO, 2020, p. 153). Assim, o lúdico tem um papel muito importante no acesso à inclusão.



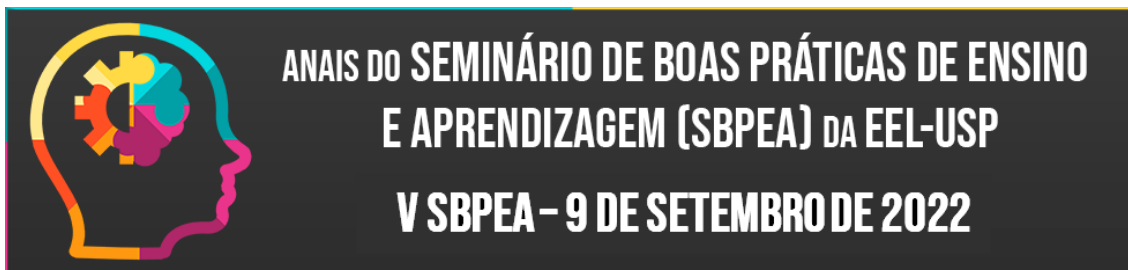
Ferreira e Muniz (2020) destacam que está claro que é direito da criança brincar, e o jogo propicia muitos benefícios para a criança desde a criatividade até o ato de sonhar, experimentar, compreender suas habilidades e limites, aprimorar seu raciocínio lógico, autonomia, criticidade, afetividade, e por essa razão que os jogos precisam ter uma ênfase maior dentro da sala, podendo ser utilizado como um recurso importante em todas as disciplinas e não apenas por entretenimento, mas como um aliado no ensino educativo dos educandos. Para que esses benefícios sejam observados ao longo da vida escolar, é necessário que sejam utilizadas essas metodologias alternativas, tendo em vista os benefícios que elas trazem ao estudante.

Carmo (2015) menciona que é evidente que toda criança tem um despertar maior para os jogos, sejam elas deficientes ou não, pois o lúdico faz parte do cotidiano da infância da criança e no ambiente escolar, assim esses jogos exprimem um ar de leveza e descontração, fazendo com que as aulas fiquem mais atrativas e interessantes. Assim, é essencial que essas atividades façam parte do cotidiano escolar.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Deficiência Intelectual é muito comum nas escolas brasileiras. É necessário, portanto, adaptar o ensino para que os estudantes consigam compreender, assimilar e aprender o conteúdo. Para isso, atividades lúdicas são importantes, visto que são um contexto entre termos, imagens e definições que podem ser usadas para complementar o que já foi estudado, ou até mesmo para avaliar os estudantes. A observação do desempenho destes estudantes também é muito importante, pois todos os alunos apresentam em si formas e níveis diferentes de compreensão, cabendo ao professor perceber e buscar auxiliar sempre que possível. O jogo de trilha, além de aproximar o aluno incluso na turma, também é uma forma de aprender e se divertir.

O uso de ferramentas lúdicas apresenta demasiada importância no que tange a apresentação de conteúdos com termos e conceitos específicos, assim como é o caso da



ecologia. Este tipo de metodologia além de ser criativa, torna os momentos de aula mais atrativos aos alunos, especialmente quando faz uso de recursos que são táteis e possuem imagens ilustrativas. As ciências constituem uma área do aprendizado que se destaca pela quantidade de termos e conceitos específicos, sendo muitas vezes difícil para os estudantes entendê-los. Logo, jogos didáticos são uma excelente maneira de trabalhar estas temáticas.

O jogo de trilha, desenvolvido para turmas inclusivas com crianças que possuem DI, se apresenta exatamente como uma ferramenta pedagógica e metodológica para o ensino de ecologia. É uma forma de abordar esta área das ciências de forma atrativa e lúdica, proporcionando divertimento ao mesmo tempo que intermedia o conhecimento.

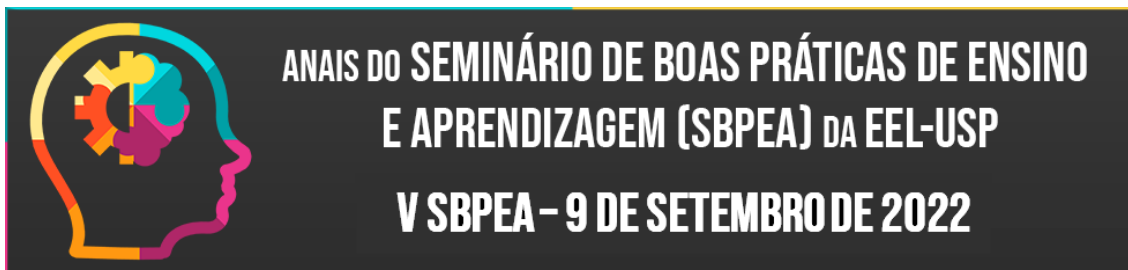
REFERÊNCIAS

AMERICAN ASSOCIATION ON INTELLECTUAL AND DEVELOPMENTAL DISABILITIES – AAIDD. **Intellectual disability: definition, classification, and systems of supports**. Washington, DC: AAIDD, 2010.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador, EDUFBA, 2009.

BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. 2008. Ministério da Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf>. Acesso em 04 ago. 2022.

CARMO, Elidiane Torres do et al. **Importância dos jogos como metodologia da educação inclusiva na Escola Municipal Morro Encantado em Cavalcante Goiás**.



Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar)–Instituto de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

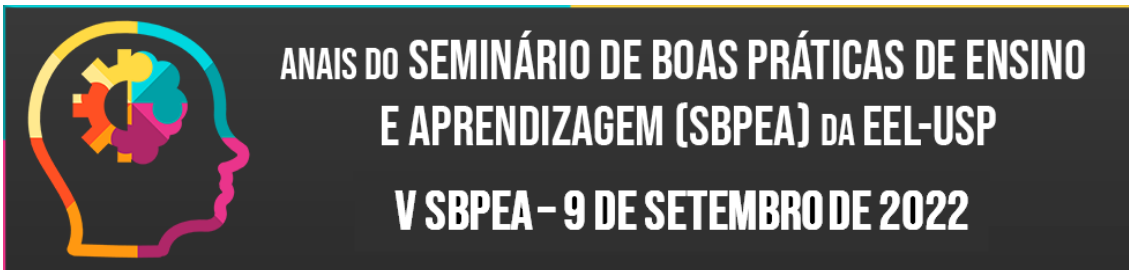
FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Souza. **A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental.** Humanidades & Inovação, v. 7, n. 8, p. 325-336, 2020.

KE, Xiaoyan; LIU, Jing. **Deficiência intelectual.** Tratado de Saúde Mental da Infância e Adolescência da IACAPAP (International Association for Child and Adolescent Psychiatry and Allied Professions), 2015.

MAFRA, Sônia Regian Corrêa. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual.** São Paulo. Secretaria de Estado da Educação/Superintendência da Educação/Diretoria de Políticas e Programas Educacionais/Programa de Desenvolvimento Educacional, 2008.

PEDROSO, Carla Vargas. **Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático.** In: Congresso Nacional de Educação, p. 3182-3190, 2009.

SCHINATO, Liliani Correia Siqueira; STRIEDER, Dulce Maria. **Ensino de Ciências na perspectiva da educação inclusiva: A importância dos recursos didáticos adaptados na prática pedagógica.** Universidade Federal da Paraíba. Revista Temas em Educação, v. 29, n. 2, p. 23-42, 2020.



SILVA, Vanussa Sampaio Dias da; FURTADO, Ingrid Cibebe Costa. **O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com Deficiência Intelectual no Ensino Fundamental.** In.: MONTEIRO, Solange Aparecida de Souza (Org). A educação no Brasil e no mundo [recurso eletrônico] : avanços, limites e contradições. Ponta Grossa, PR: Atena Editora, v. 5, 2020.

SILVEIRA, Aline Beatriz Germano; GRAFFUNDER, Karine Gehrke; FOCKINK, Viviane Ines Schaffer. **Concepções de ecologia com alunos com Deficiência Intelectual.** Anais Seminário Educação, v. 6, n.1, p. 314-320, 2018.

TÉDDE, Samantha. **Crianças com deficiência intelectual: a aprendizagem e a inclusão.** Americana: Centro Universitário Salesiano de São Paulo, v. 99, p. 1-100, 2012.

VELTRONE, Aline Aparecida; MENDES, Enicéia Gonçalves. **Impacto da mudança de nomenclatura de deficiência mental para deficiência intelectual.** Educação em perspectiva, v. 3, n. 2, 2012.