



## JOGOS DE CÁ E DE LÁ, PARA TODOS BRINCAR: A FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES EM TECNOLOGIA ASSISTIVA

**Magali Dias de Souza<sup>1\*</sup>**  
**Degelane Córdova Duarte<sup>2\*</sup>**  
**Neiva Teresinha Badin<sup>3</sup>**

**Eixo Temático:** Educação e tecnologias

### INTRODUÇÃO

A cadência desse trabalho se estabelece a partir de discussões teórico-práticas acerca dos processos de inclusão de pessoas com deficiência e a necessidade de propostas pedagógicas interdisciplinares no processo formativo inicial de professores, realizados nos Cursos de Licenciaturas. Segundo o artigo 5º da Resolução 02 de 01 de julho de 2015, que dispõe sobre a formação inicial em cursos superiores e formação continuada de docentes da Educação Básica, entre seus princípios destaca-se, no inciso II:

[...] a formação dos profissionais do magistério (formadores e estudantes) como compromisso com projeto social, político e ético que contribua para a consolidação de uma nação soberana, democrática, justa, inclusiva e que promova a emancipação dos indivíduos e grupos sociais, atenta ao reconhecimento e à valorização da diversidade e, portanto, contrária a toda forma de discriminação (BRASIL, 2015, p 4).

Nessa direção, desenvolveu-se a experiência realizada a partir do Projeto de Ensino *Jogos de cá e de lá, para todos brincar!* Realizado no ano letivo de 2016, o referido projeto envolveu doze acadêmicos e cinco docentes dos cursos de Licenciatura em Pedagogia e Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú (IFC-CAM), SC.

<sup>1</sup> Instituto Federal Catarinense, docente da Licenciatura em Pedagogia e da Licenciatura em Matemática, magali.souza@ifc.edu.br.

<sup>2</sup> Instituto Federal Catarinense, docente da Licenciatura em Pedagogia, Capes-Pibid, degelane.duarte@ifc.edu.br.

<sup>3</sup> Instituto Federal Catarinense, docente da Licenciatura em Matemática, Capes-Pibid, neiva.badin@ifc.edu.br.



## OBJETIVO

O objetivo geral do Projeto de Ensino *Jogos de cá e de lá, para todos brincar!* foi instrumentalizar acadêmicos das Licenciaturas do IFC-CAM para elaboração e confecção de jogos infantis de culturas diversas, adaptando-os a um formato acessível a um maior número de jogadores, essas crianças da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Jogar é do humano. Desde os tempos mais remotos até os dias de hoje o ato de jogar representa uma forma cultural de desenvolvimento humano que possibilita a interação entre os indivíduos. Há indícios históricos de que fenícios, gregos, romanos, egípcios e chineses jogavam, do mesmo modo que hoje todos os povos fruem do ato de jogar, mesmo se tratando de povos distantes temporal ou fisicamente.

Huizinga (2000) vai afirmar que o jogo, primeiramente, constituiu-se como uma atividade cultural com uma função social. Na medida em que passou o tempo e com a instituição da escola, começaram também a fazer parte do contexto educacional, assumindo uma função educativa, tendo em vista que auxiliam no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e físicas. Dependendo do modo como se estruturam, os jogos contribuem na formação de um indivíduo com consciência social, crítico, solidário e democrático (CORTEZ, 1999).

A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) versa sobre o acesso, a participação e a aprendizagem de todos os indivíduos na escola, independentemente de suas diferenças físicas, intelectuais ou linguísticas. Ao orientar os sistemas de ensino na promoção de respostas às necessidades educacionais de sujeitos com deficiência, essa diretriz política explicita a importância de que se organizem recursos pedagógicos que favoreçam a aprendizagem e as diferenças.

Os jogos se constituem como recursos pedagógicos. Escolher ou elaborar jogos que mediem o processo de ensino-aprendizagem e que ainda possam ser prazerosos,



interessantes e desafiantes é tarefa dos professores. E, concomitantemente a isso, entender que os jogos a serem utilizados pedagogicamente devem promover a participação de todos os estudantes, independentemente de suas condições pessoais, constitui-se como um dos requisitos da intervenção pedagógica junto a crianças. Promover estratégias de ensino e adaptações pedagógicas que considerem as habilidades e necessidades de estudantes, dentre eles crianças com deficiência, auxilia a construção de aprendizagens e, por consequência, a apropriação do conhecimento escolar (SOUZA, PASSERINO, 2013).

As adaptações de jogos e brincadeiras é uma das subáreas da Tecnologia Assistiva, que se constitui como área multidisciplinar de conhecimentos que envolvem estudos, produtos e pesquisas que visam à promoção da qualidade de vida e a inclusão social de pessoas com limitações funcionais permanentes ou temporárias (BERSCH; PELOSI, 2007). Há uma especificidade de proposta ao se realizar a adaptação de jogos, é proporcionar a participação autônoma de indivíduos com limitações.

Os jogos adaptados podem ser confeccionados de modo caseiro. Pode-se fazer um jogo adaptado com figuras de revistas e cartolina ou com sobras de madeira e tampinhas de garrafas PET se construir um jogo de tabuleiro acessível, recursos simples e artesanais construídos pelos próprios docentes. Essa atitude será determinante para que o aluno com deficiência possa ou não estudar e aprender (GALVÃO FILHO, 2011), assim como jogar, junto com seus colegas de classe.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa teve cunho qualitativo e já está concluída. Constituiu-se enquanto pesquisa-ação, na medida em que o projeto realizou-se a partir de Oficinas de Formação para aprofundar conceitos referentes à inclusão escolar, jogos e seu uso no contexto de sala de aula, assim como se debruçou na catalogação de jogos de variadas origens étnicas e culturais, estudando suas estratégias e regras. As outras oficinas realizadas dividiram-se em duas categorias de acordo com suas finalidades. Nas Oficinas de Criação de jogos os acadêmicos participantes escolheram, projetaram as adaptações e construíram os jogos e,



durante as Oficinas de Experimentação, organizaram-se momentos em que todos participantes apresentaram e jogaram com o material criado e produzido.

## RESULTADOS ALCANÇADOS

O trabalho possibilitou a acadêmicos de duas licenciaturas do IFC-CAM experiências lúdico-pedagógicas e contribuiu para problematizar práticas e materiais pedagógicos, suscitando questionamentos sobre como os professores promovem a aprendizagem e a participação de todos, utilizando jogos pedagógicos ou não, e expandindo o modo de pensar o planejamento e a intervenção docente.

Com esse projeto foram ampliados os conhecimentos teórico-metodológicos do trabalho educacional com jogos adaptados ou acessíveis. Além do que, se possibilitou que os acadêmicos participantes experimentassem uma proposta de prática educativa inclusiva.

Se com jogos trabalham-se questões de matemática, de ciências e de alfabetização, assim como questões sociais, psicológicas e físicas, é imprescindível que estudantes de cursos de licenciatura pensem na criação de jogos adaptados que permitam às crianças com deficiência jogar junto aos seus colegas, pois muitas vezes os jogos convencionais não são acessíveis ou não atendem as especificidades desse público, impossibilitando a participação em condição de igualdade e atrapalhando a construção de conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Formação inicial de professores. Inclusão escolar. Tecnologia Assistiva. Jogos adaptados.

## REFERÊNCIAS:

BERSCH, Rita; PELOSI, Miryam Bonadiu. Tecnologia Assistiva: recursos de acessibilidade ao computador II. **Portal de ajudas técnicas para educação:** equipamento e material pedagógico para educação, capacitação e recreação da pessoa com deficiência física. Brasília: MEC/SEESP, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. **Inclusão:** revista da educação especial, Brasília, v. 4, n. 1, jan./jun. 2008.



BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 02**, de 01 de julho de 2015. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/conaes-comissao-nacional-de-avaliacao-da-educacao-superior/323-secretarias-112877938/orgaos-vinculados-82187207/21028-resolucoes-do-conselho-pleno-2015>>. Acesso em: 23 set. 2017.

CORTEZ, Renata do Nascimento Chagua. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola**. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Universidade de Rio Claro. Rio Claro, 1999.

GALVÃO FILHO, Teófilo. Favorecendo práticas pedagógicas inclusivas por meio da Tecnologia Assistiva. In: NUNES, Leila Regina d'Oliveira de Paula; PELOSI, Miryam Bonadiu; WALTER, Cátia Crivelenti de Figueiredo. **Compartilhando experiências: ampliando a comunicação alternativa**. Marília: ABPEE, 2011

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** – O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SOUZA, Magali Dias; PASSERINO, Liliana Maria. A comunicação alternativa na escola inclusiva: possibilidades e prática docente. In: PASSERINO, Liliana Maria *et al.* (Org.) **Comunicar para incluir**. Porto Alegre: CRBF, 2013.