

# EDUCAÇÃO INCLUSIVA: “COMO OFERECER EDUCAÇÃO DE QUALIDADE PARA ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS?”

Preparação do Trabalho para o 1º ELUNEAL – Encontro das Licenciaturas da Uneal e Seminários do PIBID e RP

Djessyka Silva SOARES <sup>1</sup>  
Fagner Barbosa dos SANTOS <sup>1</sup>  
Geovânia Lima de MOURA <sup>1</sup>  
Jocielly Feitosa dos Prazeres SILVA <sup>1</sup>  
Lívia Lara Almeida de SOUZA <sup>1</sup>  
Maria Daniele Vieira SILVA <sup>1</sup>  
Maria Lindenalva dos Santos FEITOZA <sup>1</sup>  
Stefane Bezerra Silva COSTA <sup>1</sup>  
Thays Maria dos SANTOS <sup>1</sup>  
Maria Rozângela Nobre WANDERLEY <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Graduandos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Uneal;

<sup>2</sup> Supervisora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência e professora da escola parceira Santa Sofia.

E-mail:danielly\_vieira97@hotmail.com

**RESUMO:** O presente trabalho tem por objetivo auxiliar na aprendizagem dos educandos da Rede Pública de Ensino, especialmente, alunos com necessidades educacionais especiais da Escola Municipal de Educação Básica Santa Sofia, situada em Santana do Ipanema, estado de Alagoas. Com o desenvolvimento de jogos didáticos, visa-se à plena socialização entre os alunos com ou sem dificuldade de aprendizagem dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Objetivou-se alcançar a participação/interação com os demais alunos e, principalmente, com os conteúdos do Ensino de Ciências do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Os jogos foram desenvolvidos com materiais de fácil acesso e baixo custo, como por exemplo: papelão, garrafa PET, palitos de picolé, latas, dentre outros materiais reutilizáveis. Favorecendo ainda, a conscientização da sustentabilidade para a formação de indivíduos críticos e preocupados com questões nocivas para a vida.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Inclusão. Jogos.

**ABSTRACT**

The present work aims to assist in the learning of students from the Public Education Network, especially students with special educational needs at Santa Sofia Municipal School of Basic Education, located in Santana do Ipanema, state of Alagoas. With the development of didactic games, it aims at full socialization among students with or without learning difficulties of the contents worked in the classroom. The objective was to reach the participation / interaction with the other students and, mainly, with the contents of the Science Teaching from the 6th to the 9th grade of the Elementary School. The games were developed with easy access and low cost materials, such as: cardboard, PET bottle, popsicle sticks, cans, among other reusable materials. Also favoring the awareness of sustainability for the formation of critical individuals concerned with issues harmful to life.

**Keywords:** Learning. Inclusion. Games.

## **INTRODUÇÃO**

Em todo o mundo, a educação inclusiva vem permitindo que estudantes com e sem deficiência percorram sua trajetória escolar lado a lado, na mesma sala de aula (HEHIR; GRINDAL e colaboradores 2016). Reafirmando o sentido da educação inclusiva onde não pode ou deve haver distinção e exclusão entre alunos, pois os mesmos têm seus direitos garantidos através de leis nacionais e políticas de educação.

Quando nos referimos a “necessidades educacionais especiais” sugerimos a existência de um impasse na aprendizagem, indicando que os alunos com tais necessidades precisam de recursos e serviços educacionais diferenciados dentro do contexto escolar, o que faz com que os sistemas de ensino e, sobretudo os professores, busquem novos caminhos para oferecer recursos e serviços adequados para cada indivíduo (HEHIR; GRINDAL e colaboradores 2016). Dessa forma engajando toda comunidade escolar em uma teia de acolhimento, união e conhecimento, deixando de lado as nomenclaturas negativas que etiquetavam os alunos como “deficientes”, “anormais” e/ou “retardados”.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 9394/96 juntamente com a Constituição Federal de 1988 assegura direitos iguais para todos. No entanto:

[...] a luta pela inclusão das pessoas com deficiência é fortalecida no mundo inteiro, deixando para trás a história de séculos de descaso e discriminação em relação às suas necessidades diferenciadas (PIRES; SANCHES; TORRES, 2011, p. 02).

Sendo assim perceptível que anos de luta por igualdade tiveram um resultado positivo, visto que as quantidades de conhecimento adquiridas por alunos que antes eram excluídos da sala da aula ou até mesmo da escola hoje se desenvolvem corretamente dentro dos seus limites, sofrendo estímulos positivos e feedbacks.

De acordo com essa perspectiva é de extrema importância trabalhar a inclusão, utilizando os jogos para fortalecer a aprendizagem.

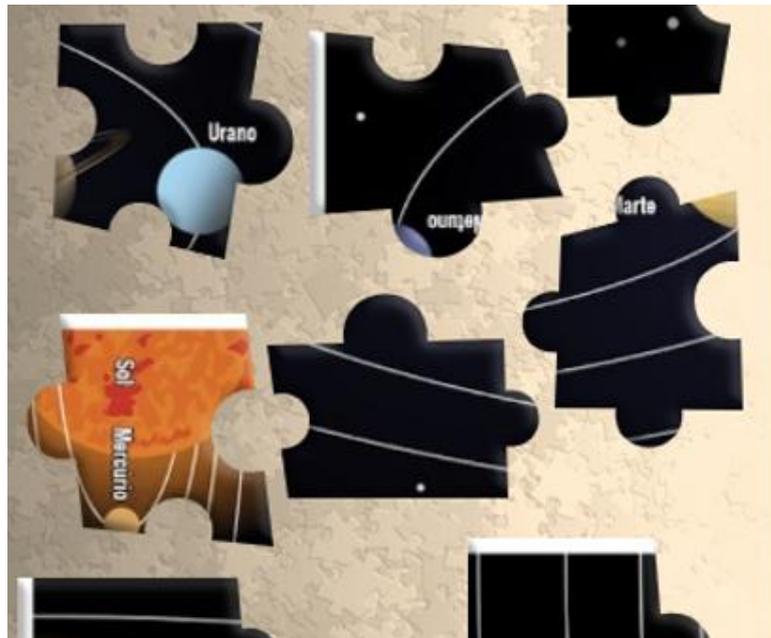
## **MATERIAIS E MÉTODO**

A proposta de flexibilização das aulas, engloba os mais diversos exemplos de jogos, dinâmicas e atividades para o público alvo, com simples tecnologias e materiais didáticos rentáveis. Nesse sentido, o jogo configura-se como uma ferramenta pedagógica poderosa que pode beneficiar alunos e professores. As atividades foram desenvolvidas na Escola Municipal de Educação Básica Santa Sofia, situada na Rua Santa Sofia S/N, Bairro Camoxinga na cidade de Santana do Ipanema, estado de Alagoas, a instituição escolar oferece as modalidades de ensino em Educação Infantil e Ensino Fundamental I e II, e atende cerca de 934 (novecentos e trinta e quatro) alunos.

Alguns exemplos de jogos implementados e propostos: dominó, tabuleiro, caça palavras, jogo dos sete erros, campo minado, cruzadinha, quebra cabeça, ligar pontos, carta enigmática, jogo da forca, adedonha, teste do conhecimento, caixa de perguntas e abordagem dinamizada sobre o *Aedes Aegypti* (peça teatral). Os jogos educativos não são de caráter longo, então não se estendem por uma aula inteira. Dessa forma, é possível mesclar as aulas, intercalar com o plano pedagógico curricular comum, e tornar a aula um momento de interação e fortalecimento de vínculos.

Descrição dos objetivos de alguns jogos aplicados:

- Quebra cabeça: Este tipo de jogo contribui no processo de formação educacional e cognitiva age no desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, alta capacidade de concentração e percepção visual. Consiste também em aumentar o conhecimento sobre os assuntos e fixar melhor, assim foi feita construção de 05 (cinco) quebra-cabeças para serem trabalhados afim de aprimorar o conhecimento dos mesmos e fazer com que a aula seja dinâmica e participativa. Este jogo tem como enfoque trabalhar o Sistema Solar, com o objetivo principal de reconhecer os planetas e suas peculiaridades.
  - Materiais utilizados: Impressão de fotos, papelão, cola, folha A4, caneta e tesoura.



Fonte: Autoria própria, 2019.

- Carta Enigmática: Traz de maneira assimilativa o conteúdo que foi aplicado, ou seja, o jogo consiste em frases e imagens que precisam ser completadas de acordo com o assunto. Os alunos participam respondendo e resolvendo os enigmas das cartas, usando o aprendizado e o raciocínio lógico. Esse jogo envolve que os estudantes trabalhem em grupo e individualmente para que

acertem o assunto que foi estudado. Jogo este embasado em assuntos atuais e preocupantes no nosso cotidiano, como: poluição e água.

- Materiais utilizados: Impressão, folha A4, papelão, EVA e tesoura.

### A poluição da água



A poluição da água é um problema que se espalha e atinge grande parte do mundo. Entre os principais fatores que levam a contaminação de



e mares está o esgoto doméstico, petróleo, metais pesados e o



Sendo que o

Fonte: Autoria própria, 2019.

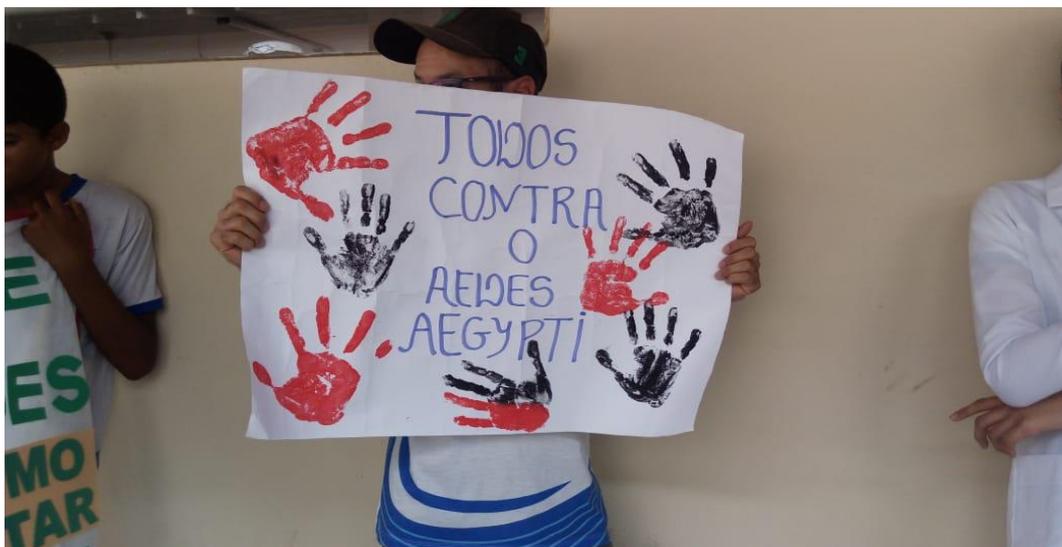
- Abordagem dinamizada sobre o *Aedes Aegypti* (peça teatral) e caixa de perguntas: Essa abordagem teve como objetivo o aprofundamento do conhecimento e conscientização sobre o *Aedes Aegypti*, visando, a interação e a coletividade dos discentes. Esse projeto ocorreu como uma intervenção de combate aos surtos de dengue que ocorreram na comunidade local.  
- Materiais utilizados: Cartolina, pincel, caneta, lápis, folhas A4, caixa de papelão, tinta guache, TNT (Confecção da caracterização do mosquito).



Fonte: Autoria Própria, 2018.



Fonte: Autoria Própria, 2018.



Fonte: Autoria Própria, 2018.



Fonte: Aatoria Própria, 2018.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Cabe ressaltar, que algumas atividades/jogos ainda estão em estágio de aplicação. Entretanto, aos já implementados nas aulas foi possível observar e evidenciar que os alunos foram bem participativos e acolheram a ideia dos jogos didáticos de bom grado, interagiram nas atividades coletivas durante o desenvolvimento das atividades, seguindo as orientações e sendo obedientes as regras dos jogos propostos. Conseguiram desempenhar e obter resultados importantes durante toda a aplicação dos momentos lúdicos, que além de ajudarem os discentes no processo de ensino/aprendizagem, propiciou uma forma dinamizada do conhecimento.

Como muitas escolas públicas a instituição de ensino ao qual foi introduzida os jogos, também não disponibiliza uma boa infraestrutura física para desenvolver atividades lúdicas fora da sala de aula, nesse sentido, o exercício dos jogos foram feitos dentro da sala. Mas a superação de dificuldades, conquistas, melhoramento pedagógico, evolução da prática docente, a introdução de novos métodos de ensino,

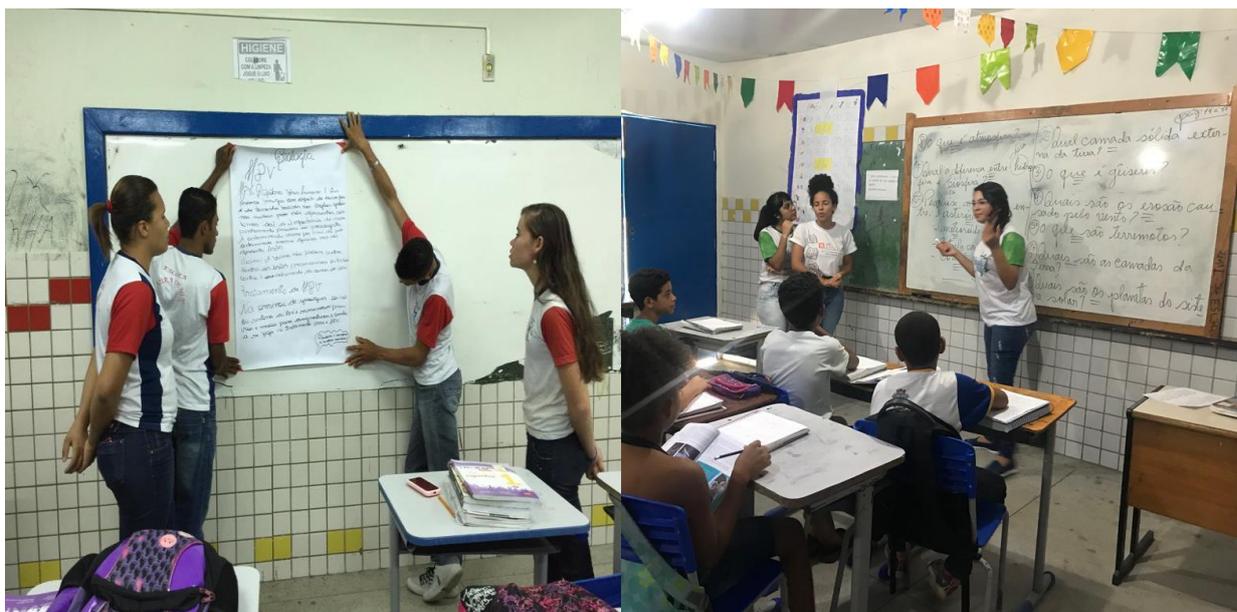
estes se caracterizam como pontos positivos na aplicação de todos os jogos que enaltecem o conhecimento mútuo.

**Figura 1:**Caixa de perguntas/Aedes aegypti.



Fonte: autoria própria, 2018.

**Figura 2:**Apresentação de trabalhos e exposição de conteúdo.



Fonte: autoria própria, 2019.

É importante mencionar também, que de início, foram encontradas dificuldades para despertar o interesse dos alunos. A princípio foi notada resistência de alguns discentes que não quiseram interagir com os demais, estabelecendo assim, uma barreira de socialização. Com a rotina do plano pedagógico curricular comum de aulas tradicionais, já era esperado que isto fosse um impasse, pois tudo que se trata de novo e desconhecido causa estranhamento. Para cativá-los, com o apoio da supervisora, foram separados alguns minutos ao final das aulas para um diálogo extrovertido, convidando-os a participar de jogos, dinâmicas e brincadeiras à respeito do assunto que fora abordado na aula. Dessa forma, os alunos tiram de vista a ideia de que isto seja uma atividade curricular, e recebem-na como um momento lúdico e de entretenimento, participando de forma despojada, sem a tensão que seria atribuída a uma atividade normal. Além do mais, todos os alunos, sejam eles portadores de necessidades educacionais especiais ou não, trabalham juntos com as dinâmicas de grupo, fortalecendo os vínculos entre eles e colaborando de forma eficaz na aprendizagem de todos os participantes.

## **CONCLUSÕES**

Percebe-se que houve um avanço considerável na instituição de ensino quando o tema é a inclusão de educandos com necessidades educacionais especiais, é por meio de novas formas de ensino, didáticas diferentes e inovações que é possível tornar o ensino acessível e igualitário para todos. São com essas iniciativas que os avanços serão cada vez mais significativos, fazendo com que haja uma inclusão de todos no ensino regular, construindo e aperfeiçoando a autonomia e independência desses alunos.

Em análise contínua e progressista, tem-se a plena convicção que a introdução de jogos didáticos com embasamentos pedagógicos podem efetivar uma prerrogativa concreta de aprendizagem, além disso, prende a atenção do aluno e pode melhorar a concentração nas resoluções de exercícios, compreensão do assunto abordado pela regente em sala de aula, entre outros aspectos. Além, dos jogos serem um forte aliado no exercício do papel do professor, que visa tornar as aulas mais dinâmicas e com um rendimento educativo maior. Sendo um dos principais motivadores dos seus alunos, pois visam melhorar e buscar novas práticas pedagógicas no procedimento de ensino, que muitas das vezes não é adequado às necessidades e limitações dos alunos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**, Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001. p.55.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa do Ensino Fundamental**. Brasília; MEC/SEF, 1988. p.66.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, TizukoMorchida. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006. p. 73-87.

OLIVEIRA, ARTUR. B. R. **O PAPEL DO PROFESSOR NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA**. 2017.<http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n14/n14-artigo-1-O-PAPEL-DO-PROFESSOR-NA-EDUCACAO-INCLUSIVA.pdf>. Acesso em julho de 2019.

PIRES, E. C. S.; SANCHES, A. A.; TORRES, W. R. **Dificuldades dos portadores de necessidades especiais na inclusão educacional**.Unitins, 2011. Disponível em: <<http://ava2.unitins.br/ava/files/projetoconteudo/cccf876821308039570f71ae697d083.html>> Acesso em julho 2019.

Instituto Alana/HEHIR; GRINDAL e colaboradores.**Os benefícios da educação inclusiva para estudantes com e sem deficiência**.2016.Disponível em: [https://alana.org.br/wpcontent/uploads/2016/11/Os\\_Beneficios\\_da\\_Ed\\_Inclusiva\\_final.pdf](https://alana.org.br/wpcontent/uploads/2016/11/Os_Beneficios_da_Ed_Inclusiva_final.pdf)Acesso: julho de 2019