

JOGOS DIGITAIS NA ATUAÇÃO DO PROFESSOR DO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

Mara Silvia Spurio

(Bolsista PROSUP/CAPES – Unopar - PR)

maraspurioaranda@gmail.com

Luciane Guimarães Batistella Bianchini

(Orientador – Unopar – PR)

luannbi@hotmail.com

Introdução

A inclusão do aluno com necessidades educacionais especiais vem mudando ao longo do tempo e isto inclui vários aspectos dentre eles as práticas em espaços educativos. Uma dessas mudanças refere-se ao surgimento do atendimento educacional especializado (AEE) oferecido aos alunos com necessidades educacionais especiais (NEE), preferencialmente nas salas de recursos multifuncionais (SRM). As práticas utilizadas nestes espaços devem ser significativas aos alunos e as atividades que integram jogos e tecnologias têm sido consideradas como potenciais para este trabalho. Diante disso questionamos: Mas e o professor do AEE, tem integrado as tecnologias a este contexto e, se o faz como o professor do AEE utiliza os jogos digitais para promover a aprendizagem do aluno? O objetivo geral do estudo foi caracterizar a prática de 5 professores do atendimento educacional especializado (AEE), oferecido no ensino fundamental I, em relação ao uso de jogos como recurso pedagógico na intervenção ofertada ao aluno com necessidades educacionais especiais (NEE) na sala de recursos multifuncionais de um município da região norte do Paraná.

Material e Métodos

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa do tipo descritiva exploratória e recebeu aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos. Entre os objetivos

propôs conhecer as percepções de cinco professoras da sala de recursos multifuncionais sobre o uso de jogos digitais nas práticas realizadas com seus alunos.

Realizou-se com as professoras uma entrevista semiestruturada com 24 questões, bem como observação da sala de recursos tomando como apoio um roteiro. Na análise dos dados, realizou-se a interpretação tratamento qualitativo, com base em categorias/eixos elencados dos tópicos presentes no questionário e roteiro de observação.

Resultados e Discussão

A organização e o funcionamento das salas em que os professores trabalham foram se constituindo com base nas orientações dadas pela SEED, por meio de legislações próprias, que foram sofrendo alterações, de acordo com as políticas públicas nacionais. O Conselho Nacional de Educação, por meio da Resolução CNE/CEB nº 4/2009 (BRASIL, 2009), apresenta as Diretrizes Operacionais para o AEE na Educação Básica, bem como indica as SRMs enquanto espaço prioritário para o oferecimento do AEE nas escolas. O Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais disponibiliza equipamentos, mobiliários, materiais didáticos e pedagógicos para a organização das salas e a oferta do AEE. O Documento Orientador do Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais é apresentado em sua composição estrutural, a qual pode ser caracterizada por salas do tipo I e II. A sala do tipo I tem uma estrutura básica capaz de atender a qualquer deficiência. Salas do tipo II contêm todos os recursos da sala tipo I, adicionados os recursos de acessibilidade para alunos com deficiência visual.

Instrumentos do Kit atualizado para as salas do tipo I e II, equipamentos e materiais Didático-Pedagógicos: 2 Notebooks, 1 Impressora multifuncional, 1 Material dourado, 1 Alfabeto móvel e sílabas, 1 Caixa tátil, 1 Dominó tátil, 1 Memória Tátil, 1 Alfabeto Braille, 1 Caixinha de números, 2 Bolas com guizo, 1 Bola de futebol com guizo, 1 Lupa eletrônica, 1 Scanner com voz, 1 Máquina de escrever em Braille, 1 Mouse estático de esfera. (Fonte: Brasil, 2012a, p. 16).

O encaminhamento para a SRM ocorre mediante avaliação psicoeducacional no contexto escola, realizada pelo professor da SRM. Assim, a matrícula é realizada conforme as orientações da legislação e da Secretaria de Educação, assim como, o número de alunos que

frequentam as SRMs, a frequência no período inverso ao escolar, o atendimento aos alunos das escolas de abrangência. O público-alvo atendido pela SRM tipo 1, estaria vinculado aos alunos com TEA, deficiência intelectual, TDAH, dislexia e síndrome de Down. A maior parte dos alunos apresentou diagnóstico de TDAH e TEA. Tais diagnósticos foram dados por médicos neurologistas que, na maioria das vezes, não tiveram nenhum contato com os profissionais da escola.

Sobre o perfil dos profissionais, as SRMs contam com docentes habilitados na área da educação especial, com no mínimo um ano de experiência no trabalho do AEE. Em seus relatos indicam que a formação continuada, mais especificamente em psicopedagogia possibilitou maior apoio em sua prática com os alunos. A escolha dos docentes pelo trabalho na área da educação especial envolveu três aspectos: sentir-se desafiada, pela necessidade em compreender as dificuldades dos alunos e por gostar de trabalhar com a educação especial.

O jogo na prática do professor no AEE foi considerado fundamental por todas as professoras, por desenvolver habilidades cognitivas, por ser lúdico e ser um recurso diferenciado de ensino. As professoras também relataram que organizam o plano de atendimento utilizando os jogos, e esses jogos são escolhidos com base nos objetivos que querem atingir e quais habilidades querem desenvolver nos alunos. Os conteúdos a serem trabalhados são pensados e trabalhados por meio de jogos.

Segundo Kishimoto (2001), o jogo não é apenas um divertimento ou uma brincadeira para entretenimento, ele favorece o desenvolvimento integral da criança, fornecendo a construção do conhecimento no campo da aprendizagem, por meio do lúdico, do prazer, da ação ativa e motivadora.

Os jogos desenvolvidos no AEE, segundo as professoras, diferenciam-se dos jogos desenvolvidos em sala de aula, pois o número de alunos é bem menor nas SRMs, facilitando a intervenção, o que faz toda a diferença no processo de aprendizagem do aluno. Os jogos de mesa utilizados no AEE são os mesmos em todas as salas, Lince, trilha, Hora do Rush, Memória, Dominó, Ligue 4, Cara a cara, jogos de Alfabetização.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), jogos educacionais bem elaborados podem ser criados e utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídia em ambientes lúdicos, com o intuito de estimular e enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem.

As professoras entrevistadas relataram que a inclusão da tecnologia tem favorecido muito o trabalho no AEE, traz um leque de oportunidades para o trabalho realizado em sala de recursos. Elas indicaram que utilizam os jogos digitais – como Friv, Boole, Darye, Fazenda Rived, Racha Cuca, Noas e Arye – com a finalidade de motivar os alunos a desenvolver habilidades cognitivas necessárias à aprendizagem.

As participantes relataram contribuições importantes dos jogos na atuação do professor no AEE para o processo de inclusão, tais como: melhoria do desenvolvimento e da aprendizagem dos alunos; resgate da autoestima e da afetividade do aluno; valorização do serviço de apoio especializado pela escola; e maior envolvimento do aluno no seu processo educativo. Relataram, ainda, que os jogos digitais chegaram à SRM por meio de pesquisas, busca com a ajuda de colegas de trabalho e pela secretaria da educação. Pode-se perceber, desta forma, o comprometimento da maioria das professoras com a aprendizagem de seus alunos.

O jogo está sempre integrado no plano de atendimento seja digital seja de mesa. Trabalhar com o jogo digital, para determinadas professoras, não tem segredo, porém para algumas há certa insegurança em instalar os jogos no computador, outras relataram a falta de tempo para buscar informações sobre os jogos, outras nem se arriscam a trabalhar com um jogo digital que não conhecem. De modo geral, para as professoras, os jogos digitais promovem a aprendizagem, constituem uma ferramenta a favor do ensino, motivam o aluno, despertam o seu interesse. Uma forma lúdica de aprender brincando. A preferência dos alunos com relação aos jogos de mesa ou digital, segundo as professoras, é o jogo digital, por ser mais atrativo e fazer parte do cotidiano dessa geração.

Folque (2011) considera que o uso da tecnologia e de jogos possibilita “a partilha e a troca de experiências, ideias e questões sobre o mundo, fazem avançar o desenvolvimento psicológico e social de quem aprende, enfatizando o potencial da comunicação como motor do conhecimento e do envolvimento em percurso de pesquisa” (FOLQUE, 2011, p. 10).

As professoras entrevistadas relataram que a Tecnologia auxilia tanto como promotora da aprendizagem como adaptação (Tecnologia Assistiva), ou seja, favorece a aprendizagem como recurso, metodologia, estratégia e práticas com a finalidade de incluir, dar autonomia e qualidade de vida à pessoa com NEE. A Tecnologia Assistiva é utilizada pelos professores que possuem alunos com alguma necessidade de adaptação no AEE.

Na observação da estrutura física da SRM, verificou-se, com base nos relatos das professoras, alguns materiais disponíveis como jogos específicos para cada deficiência e recursos da tecnologia assistiva essenciais para o professor atuar na SRM. A variedade de matérias é muito grande, no entanto, observou-se que algumas salas estão em situação precária com relação a esses materiais.

Conclusão

Ainda que se considere o jogo fundamental para o trabalho no AEE e relevante diante do processo de inclusão escolar, as possibilidades levantadas no trabalho de SRM ainda são precárias. Seria preciso reorganizar o serviço de apoio na aquisição de: materiais pedagógicos e da tecnologia assistiva; investimento na formação do professor especialista, como profissional articulador desse processo responsável pelo trabalho com os alunos com deficiência e que novas pesquisas sejam feitas com o tema: Quais as propostas realizadas no contexto da educação inclusiva utilizando o jogo?

Agradecimentos

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), que foi peça fundamental para a execução deste trabalho.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 4, de 2 outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf. Acesso em: 03 ago. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. **Documento orientador programa implantação de salas de Recursos Multifuncionais**. 2012a. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11037-doc-orientador-multifuncionais-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 28 set. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, 2008b. Disponível em: <file:///C:/Users/USer/Downloads/politicaeducespecial%202008.pdf>. Acesso em: 16 out. 2018.

FOLQUE, M. A. Educação Infantil, tecnologia e cultura. **Revista Pátio Educação Infantil**, Porto Alegre, n. 28, p. 8-11, 2011.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. Renote: **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 1-10, dez. 2008.