

DOI: 10.47456/krkr.v1i23.48499

## A produção de jogos pedagógicos para estudantes com Deficiência Intelectual e Transtorno do Espectro Autista

The production of educational games for students with Intellectual Disabilities and Autism Spectrum Disorder

Eloisa Dos santos Rosa  
Rita de Cassia Cristofoleti

**Resumo:** Esta pesquisa teve como objetivo analisar as situações instauradas no planejamento e na aplicação de jogos para estudantes com deficiência intelectual e transtorno do espectro autista no AEE (Atendimento Educacional Especializado), levando em consideração as singularidades de aprendizagem dos estudantes pesquisados. O estudo ora proposto se desenvolveu na Sala de Recursos Multifuncionais – SRM, em uma escola Municipal que atende os Anos iniciais do Ensino Fundamental e transcorreu em quatro momentos: conhecimento do histórico escolar dos estudantes, participantes da pesquisa, por meio de entrevistas semiestruturadas com a professora do AEE e responsáveis legais; Observações das práticas pedagógicas e as interlocuções instauradas na Sala de Recursos Multifuncionais; Participação colaborativa nos planejamentos junto à professora do AEE para elaboração de jogos; Aplicação dos jogos com análise das minúcias dos processos de aprendizagem dos estudantes investigados. Participaram da pesquisa três estudantes com autismo, três estudantes com deficiência intelectual, uma professora do AEE e os responsáveis legais dos estudantes. Os referidos estudantes eram atendidos em grupo pré-definidos pela professora no início do ano letivo, de acordo com a proximidade do ano escolar em que estudavam, a partir das singularidades/características observadas em cada grupo e os jogos foram planejados coletivamente com a professora do AEE. A perspectiva histórico-cultural elaborada por Vigotski (2000a, 2000b, 2007) fundamentou o estudo ora proposto, diante de suas contribuições sobre o processo de aprendizagem da pessoa com deficiência, dando destaque para a importância de caminhos alternativos e recursos especiais. Conclui-se que jogos pedagógicos, pensados a partir das percepções e das singularidades dos estudantes, se apresentam como um elemento que contribui para o processo de aprendizagem dos estudantes com DI e TÊA, pois possibilitam potencializar a aprendizagem de acordo com o campo de interesse e com desafios que venham ao encontro das habilidades e dificuldades dos estudantes.

**Palavras chave:** Jogos pedagógicos; Sala de Recursos Multifuncionais; Atendimento Educacional Especializado; Educação Especial.

**Abstract:** This research aimed to analyze the situations established in the planning and application of games for students with intellectual disabilities and autism spectrum disorder in the Specialized Educational Services (AEE), taking into account the learning singularities of the students studied. The proposed study was developed in the Multifunctional Resource Room (SRM), in a municipal school that serves the initial years of Elementary Education and took place in four moments: knowledge of the academic history of the students, participants of the research, through semi-structured interviews with the AEE teacher and legal guardians; Observation of the pedagogical practices and the dialogues established in the Multifunctional Resource Room; Collaborative participation in planning with the AEE teacher to develop games; Application of the games with analysis of the details of the learning processes of the students investigated.

Three students with autism, three students with intellectual disabilities, an AEE teacher and the legal guardians of the students participated in the research. These students were taught in groups predefined by the teacher at the beginning of the school year, according to the proximity of the school year in which they studied, based on the singularities/characteristics observed in each group, and the games were planned collectively with the AEE teacher. The historical-cultural perspective developed by Vygotsky (2000a, 2000b, 2007) supported the study proposed here, given his contributions on the learning process of people with disabilities, highlighting the importance of alternative paths and special resources. It is concluded that educational games, designed based on the perceptions and singularities of students, are an element that contributes to the learning process of students with ID and ASD, as they make it possible to enhance learning according to the field of interest and with challenges that meet the abilities and difficulties of students.

**Key-words:** Educational games; Multifunctional Resource Room; Specialized Educational Assistance; Special Education.

## Introdução

A dissertação intitulada “A produção de jogos pedagógicos para estudantes com Deficiência Intelectual e Transtorno do Espectro Autista”, investiga como os jogos pedagógicos planejados a partir das percepções das dificuldades e peculiaridades dos estudantes pode potencializar o ensino-aprendizagem de alunos público da Educação Especial.

O estudo ora proposto buscou analisar as situações instauradas no planejamento e na aplicação dos jogos para estudantes com deficiência intelectual e transtorno do espectro autista no AEE (Atendimento Educacional Especializado), levando em consideração as singularidades de aprendizagem.

As reflexões iniciais do estudo sinalizam os desafios que os profissionais da educação possuem em buscar o envolvimento e o interesse dos estudantes. Nesse contexto, os jogos pedagógicos apresentam-se como um dos instrumentos a serem explorados em nossas práticas em sala de aula, na busca de aulas mais motivadoras que favorecem o processo de aprendizagem. Situação que se torna ainda mais indispensável quando nos referimos aos estudantes público da Educação Especial atendidos em nossas escolas, pois devido às suas deficiências, grande parte deles apresentam ritmos e tempos de aprendizagem diferentes, sendo necessário assegurar

currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender às suas necessidades.

A escolha dos jogos deve levar em consideração também as singularidades dos estudantes com deficiência envolvidos no processo. Esse fator é um passo importante quando visamos oferecer um ambiente pedagógico que venha ao encontro das necessidades do educando em questão.

Quando nos reportamos a pensar em processos pedagógicos que evidenciem as particularidades dos estudantes com algum tipo de deficiência, Vigotski também nos propõe a refletir sobre a contribuição dos jogos diante de estudantes com processos singulares de aprendizagem, pois,

[...] se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio de desenvolvimento para o outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos (Vigotski, 2007, p. 108).

O trabalho pedagógico com jogos se estende muito além da escolha e do momento da aplicação do jogo em si. Ao mergulhar no mundo dos jogos, os conhecimentos aprendidos anteriormente se solidificam de uma forma mais dinâmica, envolvidos por uma motivação interna. Para Kishimoto (2011, p. 42), o jogo potencializa um aprendizado de forma lúdica:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Pensar no público da Educação Especial que apresenta tempos e ritmos diferentes de aprendizagem requer um olhar minucioso, pautado em selecionar e/ou elaborar jogos pedagógicos que considere os processos individuais de aprendizagem, vislumbrando ações pedagógicas mais assertivas diante das diversidades de aprendizagem.

O presente trabalho se refere tanto teórica quanto metodologicamente na perspectiva histórico-cultural de Vigotski (2000a, 2000b, 2007), por

compreendermos que nos constituímos a partir da nossa história, na relação com o outro e nos formamos seres únicos resultado das apropriações culturais que fazemos ao longo da vida.

Com relação as questões metodológicas da pesquisa, fazemos valer do materialismo histórico-dialético ao destacar o estudo das condições concretas e históricas das relações de ensino. Nesse sentido, a pesquisa busca apreender as dinâmicas interativas que perpassam no ambiente escolar, apoiado numa perspectiva que considere a especificidade humana diante da sua realidade concreta, considerando as relações sociais nas quais o sujeito está inserido, como peça fundamental para sua constituição.

A escola na qual a pesquisa foi realizada é uma escola de Ensino Fundamental - Anos Iniciais do Município de Jaguaré – ES, localizada na zona urbana que atende estudantes do primeiro ao quinto ano em ambos os turnos (matutino e vespertino). Esta escola possui uma Sala de Recursos Multifuncional - SRM que atende os estudantes público-alvo da Educação Especial, no contraturno.

Participaram da pesquisa a professora do AEE e estudantes que possuem diagnóstico clínico de Deficiência Intelectual e Transtorno do Espectro Autista que frequentam o AEE da escola pesquisada.

O primeiro passo da pesquisa no ambiente escolar foi a realização de entrevistas semiestruturadas com a professora do AEE, bem como com os responsáveis legais dos estudantes participantes da pesquisa, com intuito de aprofundar o conhecimento sobre o histórico escolar e o histórico de vida dos estudantes. Com as devidas permissões, as entrevistas foram áudio gravadas e transcritas.

Após conhecermos um pouco mais dos participantes da pesquisa, aconteceu a etapa de observação participante, analisando os processos de aplicação de jogos pedagógicos por parte da professora do AEE para com os estudantes da pesquisa, as intencionalidades no processo de aprendizagem, os caminhos indiretos, os recursos alternativos, as intervenções, as fragilidades durante o processo, que foram registradas pela pesquisadora em um diário de bordo.

Munidos de todas essas informações, foi o momento de execução da próxima etapa da pesquisa que foi a participação nos planejamentos com a professora do AEE de forma colaborativa, buscando refletir e contribuir na elaboração dos jogos pedagógicos, instigando uma análise voltada para as peculiaridades de cada estudante, oferecendo um recurso que contribuísse para a reflexão e o pensamento do estudante e não a memorização de conteúdos curriculares.

E por fim, de forma colaborativa entre pesquisadora e professora do AEE, foram realizadas a aplicabilidade dos jogos pedagógicos preparados para os estudantes participantes da pesquisa nos momentos de planejamento, buscando analisar as narrativas que envolvem todo esse processo, as interlocuções entre os envolvidos, as potencialidades e fragilidades dos jogos elaborados, através de uma análise minuciosa do momento das aplicações.

Os estudantes participantes da pesquisa eram atendidos em duplas e em momentos distintos na sala de recursos multifuncionais. Diante das singularidades apresentadas, foram planejados e elaborados três jogos pedagógicos diferentes que vinham ao encontro das necessidades pedagógicas observadas em cada grupo de estudantes, sendo eles: o jogo trilha na versão digital, o jogo tapa das profissões e o lince das profissões.

Durante a aplicação dos jogos, foram observadas e descritas na pesquisa as minúcias do processo de aprendizagem em cada grupo de estudantes pesquisado.

A partir do planejamento e aplicação dos jogos foi possível perceber vários indicativos facilitadores da aprendizagem, dentre eles como se faz importante pensarmos em propostas pedagógicas que venham ao encontro das singularidades do estudante com deficiência, pois diante desse público com tempo e ritmos diferentes de aprendizagens, que por muitas vezes apresentam níveis de interesse e/ou desinteresse acentuados em determinados assuntos/atividades, uma pedagogia se tornará mais eficaz se levamos em conta as especificidades de aprendizagens dos estudantes nos momentos dos nossos planejamentos.

Destacamos também a relevância de associar esses jogos ao campo de interesse dos estudantes, se tornando uma estratégia eficaz para a explanação do conteúdo e, principalmente, por possibilitar explorar algumas dificuldades dos estudantes, principalmente quando estes muitas vezes não apresentam boa aceitação em realizar atividades em folha.

Mesmo em situações em que a aplicação do jogo não se desenvolveu como o esperado diante do planejamento, todo o processo se apresentou significativo, possibilitando a partir da análise dos processos constituídos, direcionar ajustes no jogo proposto e/ou fornecer elementos para direcionar jogos/atividades futuras mais significativas para o processo de aprendizagem dos estudantes.

### **Considerações finais**

O estudo ora proposto enfatiza a relevância da análise minuciosa das individualidades de cada grupo de estudante pesquisado em relação as suas potencialidades, dificuldades, campo de interesse, bem como as situações didáticas constituídas durante a aplicação dos jogos, as intervenções/mediações, as interlocuções entre os participantes da pesquisa e as intercorrências que foram qualitativas para o processo de análise dos jogos pedagógicos pesquisados diante de um público com tempos e ritmos diferenciados em seu processo de aprendizagem.

A pesquisa reitera a importância de conhecer o contexto e o percurso histórico dos estudantes com DI e TEA, com intuito de localizar as possibilidades e dificuldade dos estudantes, sendo um ponto de partida essencial em qualquer processo de aprendizagem, para além de uma visão biologizante desses estudantes com saberes distintos.

### **Referências**

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. Manuscrito de 1929. **Educação & Sociedade**, v. 21, n. 71, p. 2144, julho, 2000a. Disponível em:



<https://doi.org/10.1590/S010173302000000200002> . Acesso em: 23 ago. 2023.

VIGOTSKI, Lev Semenovitch. **A construção do pensamento e da linguagem**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2000b. Disponível em: [https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2477794/mod\\_resource/content/1/A%20construcao%20do%20pensamento%20e%20da%20linguagem.pdf](https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2477794/mod_resource/content/1/A%20construcao%20do%20pensamento%20e%20da%20linguagem.pdf)>. Acesso em: 20 mai. 2023

VIGOTSKI, Lev Semenovitch. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7.ed. São Paulo: Martins Fontes; 2007.

### **Sobre as autoras**

#### **Eloisa dos Santos Rosa**

elorosa22@gmail.com

Atualmente estudante do Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica - Mestrado - CEUNES - UFES, com foco da pesquisa voltada para validação de Jogos pedagógicos para estudantes com Deficiência Intelectual e transtorno do Espectro Autista - TEA. Formada em Normal Superior pela faculdade UNILINHARES e com especialização em Anos Iniciais e Educação Infantil/Educação Especial e Inclusiva/psicopedagogia.

#### **Rita de Cassia Cristofoleti**

rita.cristofoleti@ufes.br

Doutora em educação pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Professora do Departamento de Educação e Ciências Humanas e do Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica (PPGEEB) da Universidade Federal do Espírito Santo- UFES.