

JOGOS DIDÁTICOS NA SALA DE AULA INCLUSIVA PARA ALUNOS SURDOS: a experiência no Projeto “UFPE no Meu Quintal” / UFPE-CAV

Jessica Celerino dos Santos¹; Elizandra da Silva Souza¹; José Eduardo Garcia¹

*Centro Acadêmico de Vitória, Universidade Federal de Pernambuco; celerinojeh@gmail.com¹;
elizandrazandra@hotmail.com¹; jegarcia30@gmail.com²*

Introdução

A inclusão apresenta-se como um fator de extrema importância no que diz respeito ao desenvolvimento social das pessoas com deficiências, e está fundamentada no direito que cada indivíduo tem de se tornar parte ativa na sociedade, com direitos e oportunidades iguais a todo o cidadão. A inclusão vem contribuir para a construção de uma sociedade plural, respeitadora das diferenças de cada sujeito, de sua independência e de seu empoderamento. Na sociedade brasileira, a inclusão vem sendo delineada e reafirmada como direito através de diversas leis, onde se destaca Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015) (GLAT et al., 2003).

O tema da inclusão vem sendo amplamente discutido, especialmente com ênfase do ambiente escolar. Sendo necessário um posicionamento da escola, onde a mesma precisa estar mais interessada naquilo que o aluno deseja aprender do que em rótulos sobre ele, deixando de lado a ideia de inserir alunos e entendendo que a proposta da educação inclusiva é oferecer um espaço de socialização, no qual o aluno pode participar e interagir com a comunidade escolar, construindo o conhecimento de acordo com sua capacidade e especificidades, garantindo assim a sua permanência na escola segundo Carvalho, (2017). Dessa maneira, é preciso aceitar e trabalhar as diferenças de cada indivíduo, de forma a não excluir ninguém do sistema educacional.

Para que a inclusão escolar aconteça é necessário que a escola se coloque a disposição do aluno, oferecendo ao aluno condições de adaptação à escola. Utilizando-se de diferentes estratégias de ensino, de uma metodologia diversificada onde o professor possa tornar a sala um espaço mais interativo e que respeite as especificidades de cada sujeito Carvalho (2006),

O “Projeto UFPE no Meu Quintal” é uma iniciativa de extensão da Universidade Federal de Pernambuco, que leva estudantes de graduação para pequenas cidades do interior do Estado para ministrar minicursos e capacitações para agentes multiplicadores (professores, equipes multidisciplinares de saúde, lideranças comunitárias, etc.) e para a população em geral. As atividades do Projeto acompanham seis áreas de atuação: Saúde, Educação, Meio Ambiente, Justiça e Cidadania, Cultura e Tecnologias Sociais.

Metodologia

Com o objetivo de contribuir com a comunidade, especificamente com os profissionais envolvidos na educação básica, ao longo de uma semana foram realizadas oficinas com professores, durante o projeto de extensão “UFPE no Meu Quintal” em Igaraci/PE e Jabitacá/PE de 29 de janeiro a 02 de fevereiro de 2018, visando discutir a utilização de jogos

didáticos adaptados para estudantes surdos e dificuldades encontradas pelos docentes no ambiente escolar.

Foram realizadas oficinas nas duas localidades com a participação de 40 professores. Durante as oficinas foi apresentado um jogo simples, produzido com materiais de baixo custo, onde os estudantes surdos ou não tomam contato com a Língua Brasileira de Sinais e aprendem o conteúdo específico de forma lúdica, divertida e inclusiva.

Resultados e Discussão

Durante a oficina os professores demonstraram bastante interesse na aplicação do material, inclusive em salas sem estudantes surdos. A utilização de jogos didáticos e outros recursos lúdicos já é bastante explorada em salas de aula, porém, nesse trabalho apresentamos uma abordagem que além de favorecer a inclusão de estudantes surdos, facilita o aprendizado dos sinais básicos de LIBRAS para não surdos, contribuindo para a comunicação dos mesmos tanto do ambiente escolar, quanto na comunidade em geral.

Os professores expuseram suas dificuldades em trabalhar com alunos com deficiência, uma vez que a maioria não é qualificada para essa finalidade, pontuando a importância da utilização de recursos que permitam um melhor aprendizado, bem como uma melhor inclusão para os alunos com deficiências. Por fim, foi realizada uma dinâmica de grupo com a utilização de uma cartela do alfabeto em libras, no qual cada participante pôde interagir e aprender o seu próprio nome em libras. Após cada um fazer seu nome, se apresentaram para os demais participantes usando os sinais de libras.

Conclusão

O resultado prático da atividade foi demonstrar a importância da utilização de jogos e outros recursos lúdicos como facilitador no processo de ensino/ aprendizagem tendo em vista que é uma metodologia bastante explorada em salas de aula, porém, escassa na abordagem da temática inclusão. Dessa maneira, os jogos didáticos e recursos lúdicos vêm favorecer a inclusão de estudantes surdos, facilitando o aprendizado dos sinais básicos de LIBRAS para não surdos.

Referências

CARVALHO, Rosita Edler. Educação inclusiva: com os pingos nos "is". 4. ed. Porto Alegre: Ed. Meditação, 2006.

CARVALHO, Ananda Dos Santos. Práticas docentes frente a educação auditiva: 2017. Número total de folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Anhanguera, Guarulhos, 2017.

GLAT, Rosana; DE LIMA NOGUEIRA, Mario Lucio. Políticas educacionais e a formação de professores para a educação inclusiva no Brasil. **Comunicações**, v. 10, n. 1, p. 134-142, 2003.