

ESTIMULANDO O RACIOCÍNIO ATRAVÉS DOS JOGOS DIDÁTICOS

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**SILVA, Camila Migliorini; MACHADO, Jéssica Tainá Camillo; SCHMIDT, Marli;
OLIVEIRA, Ieda Rosimari Binelo Cavalheiro de;**

Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor – Panambi/RS

ACPM EMEF Bom Pastor

INTRODUÇÃO

Estimular o raciocínio dos alunos, em especial dos alunos com necessidades especiais, é imprescindível.

Assim na aula de Matemática, com professora, atendente e colegas, em conjunto com o AEE – Atendimento Educacional Especializado desenvolveu-se o trabalho com jogos didáticos.

Com o objetivo de complementar o processo de alunos com Deficiência Intelectual e Transtorno Global do Desenvolvimento (TGD), nos 6ºs anos do Ensino Fundamental da Escola Municipal Bom Pastor/RS, os alunos, em conjunto com a atendente, professores, construíram, com material reciclável, o jogo de dominó de figuras geométricas e jogo da velha.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente foram escolhidos os jogos a serem construídos: o jogo da velha e o jogo da memória com figuras geométricas.

O jogo da velha é composto por um tabuleiro construído de cartoplex, que serve de base para as peças. Estas foram construídas com material reciclável, caixas de papel encapadas com papel pardo. Foram fixados nas peças os símbolos do jogo da velha (O e X) com EVA colorido (cinco de cada cor).

Figura 01 - Aluna Jéssica Tainá Camillo Machado na confecção do jogo da velha, para Feira de Matemática, fase escolar, da EMEF Bom Pastor, Panambi/RS.



Fonte: Arquivo da escola (2018)

O jogo da memória foi construído com caixas de leite encapadas com papel pardo. Foram fixadas figuras geométricas nas peças, em EVA colorido, para tornar o jogo atrativo aos alunos.

Figura 02 – Aluna Camila Migliorini da Silva na confecção do jogo da memória, para a Feira de Matemática, fase escolar, da EMEF Bom Pastor, Panambi/RS.



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Os jogos foram testados individualmente com os alunos, na sala de aula e com toda a turma no Dia do Jogo, momento em que todos os alunos trouxeram jogos didáticos dos mais diferentes tipos (trilhas, corrida matemática, bingo da tabuada, entre outros).

Também foram apresentados na I Feira de Matemática da escola.

Figura 03 – Aluna Camila Migliorini da Silva na apresentação de seu trabalho da Feira de Matemática, fase escolar, no dia 09/06/2018, no ginásio da EMEF Bom Pastor, Panambi/RS.



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Figura 04 – Aluna Jéssica Tainá Camillo Machado na apresentação de seu trabalho da Feira de Matemática, fase escolar, no dia 09/06/2018, no ginásio da EMEF Bom Pastor, Panambi/RS.



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Em todo o processo as alunas participaram ativamente com auxílio da atendente e mediação da professora.

Foram escolhidos estes jogos por permitirem desenvolver conteúdos matemáticos básicos através da brincadeira e estratégia, raciocínio lógico-matemático, linhas, direção (horizontal, vertical e diagonal) e agrupamento. Além de desenvolver atitudes de respeito ao outro, compreensão da derrota, socialização, autonomia e confiança.

Os alunos com Deficiência Intelectual são lentos em todas as áreas do desenvolvimento: habilidades motoras, socialização, autocuidado e linguagem. Seus problemas de aprendizagem e memória estão relacionados à categorização conceitual e condição simbólica, que não possuem estruturas mentais para assimilação.

Alunos com Transtorno Global do Desenvolvimento (TGD) são caracterizados por prejuízos qualitativos na interação social, comunicação e por padrões ilimitados e estereotipados de comportamentos e interesses.

O AEE – Atendimento Educacional Especializado, que acontece em turno inverso da sala de aula, vem complementar ou suplementar o currículo (a classe regular) ampliando o que o aluno já sabe, não solucionando os obstáculos da deficiência, mas criando outras formas de interação, de acessar o conhecimento. Ainda estimula-se o cognitivo, ampliando sua autonomia pessoal e garantir outras formas de acesso ao conhecimento, promovendo sua autonomia que ajudará a agir de forma estruturada no ambiente escolar e fora dele e, assim, estimular sua permanência na escola.

Considerando-se que a criança com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos abstratos, faz-se necessário a utilização de material concreto, adaptado quanto aos tamanhos, formas, cores, para uma melhor visualização e manuseio.

Uma vez que apresentam atrasos no seu desenvolvimento cognitivo e/ou motor tais alunos necessitam atividades lúdicas (jogos) no seu dia a dia, por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

Em relação à importância do jogo para o desenvolvimento da criança e adolescente especial, IDE (2008) afirma que “o jogo possibilita ao deficiente mental aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração com o mundo por meio de relações e vivências.”

O jogo possibilita um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este de origem da autoestima. Quando essa aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança e o adolescente participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação.

Então, os jogos deveriam ser acessíveis para todos na escola, pois os mesmos contribuem para o processo da socialização, aprendizagem na vida escolar e ainda ludicidade. IDE (2008), comenta que:

Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado: calcular, ler e escrever. São jogos fundamentais para iniciá-la em conhecimentos e favorecer o desenvolvimento de funções mentais superiores prejudicadas.

Portanto, as atividades lúdicas devem ser orientadas de acordo com os objetivos que se quer alcançar, a fim de desenvolver as habilidades propostas, tais como: habilidades motoras, raciocínio, noções de tempo e espaço, ênfase na formação de noções lógicas, como seriação, conservação e classificação.

CONCLUSÕES

Por acreditarmos que o ambiente escolar deve ser um local prazeroso, deve-se proporcionar às crianças especiais o direito de explorar, experimentar, trocar, expressar, vivenciar novas experiências por meio de jogos diversificados. Esses devem ocorrer em um ambiente rico em estímulos, cujo objetivo maior seja o desenvolvimento do aluno e seu crescimento de maneira equilibrada. Vygotsky (1998) demonstra, de forma extremamente original, como as interações sociais que as crianças estabelecem nestas circunstâncias colaboram para o seu desenvolvimento.

Sendo assim, os jogos são instrumentos valiosos, para que a criança deficiente intelectual se torne cada vez mais autônoma, ampliando sua verbalização, comunicando-se com as pessoas, internalizando novos comportamentos e, conseqüentemente se desenvolvendo, jogar com amigos é importante, mesmo reconhecendo que essas crianças têm limitações evidentes.

E é jogando que se desenvolve o companheirismo, se aprende a conviver, a criar, a respeitar regras para que se amplie efetivamente a inclusão no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

IDE, Saldá Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISCHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Trabalho desenvolvido com a turma de 6º Ano T.61 da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor pelos alunos Ana Julia Lopes Severo; Arthur Rahmeier; Camila Migliorini da Silva; Danielly Beckmann T. de Chaves; Eloísa de Oliveira Barcellos; Felipe Meirelles Volpatto; Gabriel Stähler Malheiros; Isabel Blauth; Isaque Ahlert Braun; Jean Carlo Oliveira Souza; Jéssica Tainá Camillo Machado; João Guilherme Wagner Dahmer; João Vitor Pereira Cunha; Jonatas Prestes Herbertes; Luany Camille Pollon Sorensen; Mariana Dahmer da Silva; Nadine Cavanholi Alves; Pedro Henrique de Pellegrin Martins; Pedro Henrique Strücker Schultz; Rafaela Corrêa Ahlert; Sara Tomazi Pereira; Sarah Beatriz Linn; Vincenzo Benatti de S. Bezerra; William Scheibner Strücker; Willian Pereira Miranda.

Dados para contato:

Expositora: Camila Migliorini da Silva;

Expositora: Jéssica Tainá Camillo Machado;

Professora Orientadora: Ieda Rosemari Binelo Cavalheiro de Oliveira; **e-mail:** iedarosimari@yahoo.com.br

Professora Co-orientadora: Marli Schmidt; **e-mail:** marlischmidt2015@gmail.com