

## JOGOS GIGANTES SENSORIAIS

**Educação**

**Coordenadora da atividade: Cícera Andréia de SOUZA<sup>1</sup>**

**Instituto Federal do Paraná - IFPR**

**Autores: Eloiza Mabili TOZATTI<sup>2</sup>; Micheli Ruppel KIELING<sup>3</sup>;**

**Milena SMIDERLE<sup>4</sup>; Sandra Fatima Duarte SMIDERLE<sup>5</sup>.**

### **Resumo**

Sabe-se que as deficiências podem afetar o desenvolvimento da capacidade sensorial de um indivíduo. A diminuição da capacidade sensorial é uma condição que faz com que os receptores sensoriais enfrentem dificuldades tanto quanto na transmissão de estímulos quanto na interpretação das informações recebidas. Diante do exposto, o projeto de extensão “Jogos Gigantes” tem buscado, através de jogos didáticos gigantes, desenvolver habilidades sensoriais dos estudantes da Escola Novos Horizontes (APAE) do município de Barracão – Paraná. Deste modo, o presente trabalho tem como objetivo apresentar os “Jogos Gigantes Sensoriais” produzidos através do projeto e realizar um relato das experiências ocorridas a fim de contribuir com a área pedagógica entendendo que a existência concreta desses jogos associadas a experiências reais de aplicação servirá de apoio aos professores de diversas áreas, principalmente aqueles envolvidos com a educação especial.

**Palavra-chave:** deficiências; jogos gigantes; desenvolvimento sensorial.

### **Introdução**

A deficiência pode ser definida como uma condição física, mental e/ou psicológica que limita as ações de um indivíduo. Uma das principais limitações está relacionada a diminuição da capacidade sensorial. Segundo Gallahue e Donnely (2008, p.151) “Uma

---

1Mestre em Educação Física. Docente no Campus Avançado Barracão – IFPR. Coordenadora do Projeto.

2Estudante do Curso Técnico em Administração integrado ao ensino médio/Campus Avançado Barracão – IFPR.

3Estudante do Curso Técnico em Administração integrado ao ensino médio/Campus Avançado Barracão – IFPR.

4Estudante do Curso Técnico em Administração integrado ao ensino médio/Campus Avançado Barracão – IFPR.

5Especialista em Gestão Pública. Técnico Administrativo em Educação no Campus Avançado Barracão – IFPR.

diminuição da capacidade sensorial é uma condição na qual os receptores sensoriais são incapazes de transmitir ou interpretar estímulos de maneira útil à performance educacional”. Desse modo, com o intuito de contribuir para com ações que visem o desenvolvimento da capacidade sensorial, o Projeto “Jogos Gigantes” elaborou e, através de oficinas, oportunizou aos estudantes da Escola Novos Horizontes (APAE de Barracão-PR), a prática de Jogos Gigantes Sensoriais.

Os Jogos Gigantes são brinquedos produzidos em tamanhos maiores que os brinquedos tradicionais. A presença desses jogos é frequente no âmbito da recreação e aos poucos vem adentrando o espaço escolar por apresentar-se dinâmico e atrativo. O projeto buscou contemplar uma das limitações mais comuns dos indivíduos deficientes ao produzir os seus jogos gigantes, ou seja, a limitação visual.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) considera deficiente visual o indivíduo que é privado parcial ou totalmente da capacidade de ver. No caso da Escola Novos Horizontes não há pessoas cegas, mas sim indivíduos com baixa visão, que de acordo com Laplane e Batista (2008), são pessoas que têm capacidade visual baixa, interferindo e limitando seu desempenho. Os jogos, além de terem sido pensados para os estudantes com baixa visão, em sua maioria idosos, foram também pensados para os estudantes autistas e com síndrome de Down, visto que estes muitas vezes apresentam-se bastante sensíveis quanto à recepção de informações sensoriais. Devido a essa sensibilidade exacerbada, eles podem apresentar dificuldades para aceitar diferentes formas e texturas nos seus cotidianos.

Com tudo os jogos foram produzidos para trabalhar as habilidades sensoriais das pessoas com essas deficiências, apresentando a elas diferentes formas, cores, sons e texturas, ajudando-as a aceitar com maior facilidade experiências e materiais adversos em seu dia-a-dia de forma lúdica, para que essa experiência se dê com tranquilidade e ao mesmo tempo seja divertida.

A Escola Novos Horizontes, a APAE onde as oficinas do projeto são aplicadas, existe desde 1989 e tem buscado interagir com a sociedade para melhor integrar seus alunos com a comunidade, vindo ao encontro dos ideais do projeto que busca também a inclusão invertida, que se trata da inserção dos alunos do IFPR - Campus Avançado Barracão na Escola Novos Horizontes que proporciona a eles uma experiência diferente da inclusão tradicional.

Diante do exposto, o projeto Jogos Gigantes Sensoriais, através da produção de jogos em tamanho gigante com enfoque nas habilidades sensoriais e a partir das experiências

realizadas, busca contribuir com a área pedagógica entendendo que a existência real desses jogos associadas a experiências concretas de aplicação servirá de apoio aos professores de diversas áreas, principalmente aqueles envolvidos com a educação especial.

### **Metodologia**

Os principais desenvolvedores do projeto são os alunos do IFPR Campus Avançado Barracão. A metodologia consiste em quatro etapas: *planejamento*, quando planejam-se os jogos; *produção*, que é a produção dos jogos; *aplicação*, quando são realizadas as oficinas na APAE e *avaliação* da inserção-oficina, que é o momento quando avalia-se o desempenho da oficina e dos jogos. Os jogos são produzidos em encontros semanais pelos integrantes do projeto. O público-alvo do projeto são os alunos da Escola Novos Horizontes de Barracão/PR. As duas primeiras etapas são realizadas no *Campus*, enquanto a terceira etapa acontece na APAE e a última fase pode ocorrer tanto no *Campus* quanto na APAE. Os jogos são elaborados com materiais recicláveis, que são arrecadados com o auxílio dos alunos e servidores do Campus Avançado Barracão.

### **Desenvolvimento e processos avaliativos**

O planejamento, a produção e a execução dos jogos, foram processos apoiados pelo diálogo constante com os educadores da Escola Novos Horizontes. O desenvolvimento das atividades também buscou referências em livros, artigos e demais trabalhos que envolvam o tema abordado. Este processo dinâmico contribui para a formação acadêmica dos estudantes do IFPR, ao passarem a compreender a relevância do contexto do projeto e de sua relação junto a produção acadêmica. Portanto, a partir da visita inicial e diálogo com a literatura identificou-se a necessidade de se considerar, na produção dos jogos, o desenvolvimento a capacidade sensorial dos estudantes da APAE. Para isso foram desenvolvidos 5 (cinco) jogos: Jogo do *Remember*, Dominó Sensorial, Memória com Texturas, Quebra cabeça coração e Tetris 3D.

A tabela abaixo apresenta cada um dos jogos gigantes sensoriais produzidos.

<b>Nome do Jogo</b>	<b>Habilidades a serem desenvolvidas</b>	<b>Imagens realizadas durante as oficinas do projeto</b>
---------------------	--	--

**Jogo do remember** O jogo foi elaborado utilizando símbolos que são interessantes para os estudantes: estrela, coração, bola, etc. O objetivo do jogo envolve o desenvolvimento sensorial (por utilizar imagens em alto relevo), da memória e a interação social.



**Dominó sensorial** Buscou-se propiciar o jogo do dominó numa versão gigante, explorando a sensibilidade através de peças com diferentes texturas.



**Memória com texturas** Explorou-se bastante a questão do desenvolvimento cognitivo através do jogo da memória. Neste jogo, utilizamos símbolos diferentes do jogo do remember, buscando explorá-los através de texturas diferenciadas como plástico bolha, algodão, sementes, etc.



**Quebra-cabeça coração** Buscou-se desenvolver a coordenação motora e o raciocínio lógico, além da habilidade sensorial necessária para identificar as diferentes formas.



**Tetris 3D** O jogo que envolve construção, segundo Freire (1989, p. 68) “estabelece uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo social (...), e é marcado pela cooperação”. Buscou-se o desenvolvimento da cooperação e o pensamento lógico através de peças de variados tamanhos e com cores chamativas.



Cada oficina realizada foi seguida de uma avaliação da inserção, conseqüentemente dos jogos. Buscou-se avaliar os pontos positivos e negativos de cada ação para que fosse possível aperfeiçoar cada vez mais as práticas realizadas.

### **Considerações Finais**

Através das produções realizadas foi possível identificar ainda mais a necessidade de atividades voltadas ao desenvolvimento da capacidade sensorial. As diferentes formas, cores e texturas apresentadas através dos jogos permitiram um contato lúdico com o diferente, ou seja, os estudantes puderam desenvolver seus sentidos jogando e se divertindo.

O projeto ainda está em andamento e novos jogos voltados ao desenvolvimento sensorial estão sendo produzidos, além disso, outros objetivos do projeto também foram alcançados, como a inclusão invertida, a produção de diversos jogos, a integração entre as duas escolas e a comunidade e a divulgação do projeto por meio da participação em eventos.

### **Referências**

- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: Teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.
- GALLAHUE, D.; DONNELLY, F. C. **Educação Física Desenvolvimentista para todas as crianças**. São Paulo: Phorte, 2008.
- LAPLANE, A. L. F.; BATISTA, C. G. **Ver, não ver e aprender: a participação de crianças com baixa visão e cegueira na escola**. Cadernos CEDES. Centro de Estudos Educação e Sociedade, v. 28, n. 75, p. 209-227, 2008.
- SIAULYS, Mara O. C. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2006.