

# JOGO EDUCATIVO CAMINHO DA VIDA



**PRODUTO EDUCACIONAL**

**ANDRÉIA SANTIAGO VIEIRA**

**HAYDÉA MARIA MARINO DE S. REIS**

**2017**

ISBN: 978-85-9549-043-7

Licença de autoria para material didático



Este produto educacional está protegido pela licença Creative Commons



## *Apresentação*

Prezado(a) profissional da Educação Especial

É com grande prazer que apresento e destino esta produção a você, que busca estratégias para tornar os processos de ensino e de aprendizagem mais efetivos. O Produto Educacional exposto é configurado como jogo educativo e intitulado de Caminho da Vida e é o fruto de uma pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências (PPGEC) da UNIGRANRIO.

O fato da Educação Sexual ser um assunto permeado de tabus e preconceitos no contexto social contribui para que, no cenário educacional ela seja ainda muito pouco trabalhada junto aos alunos/as, independentemente de apresentarem deficiência ou não.

Diante desta realidade, surge então o interesse em buscar uma possibilidade de abordagem do tema Educação Sexual em contexto escolar haja visto que, se tal assunto já é alvo de alteração para os envolvidos diretamente no cuidado e educação dos chamados alunos sem deficiência, quiçá para os considerados alunos especiais.

Segundo as literaturas específica sobre abordagem da Educação Sexual, o fenômeno da negação face a temática da Educação Sexual em contexto escolar, de maneira geral, em todo território brasileiro sobrevive e, este fenômeno é alimentado pela ausência de estratégias pedagógicas nesse sentido. Partindo da realidade apresentada, surge então a necessidade de se desenvolver uma proposta pedagógica que, além de balizar sobre questões ligadas à Educação Sexual, pudesse também atender as peculiaridades de aprendizagem na perspectiva do público alvo da Educação Especial. Diante da apresentação de tais contingências, emergiu a possibilidade de uma estratégia de aprendizagem lúdica que trouxesse à lembrança dos participantes jovens e adultos, a trajetória da vida pelo qual todos

passam, enquanto crescimento humano e social.

A utilização deste Produto Educacional permite ao professor apresentar a população dita, conteúdos que versam sobre o ensino de questões vinculadas ao tema higiene e alimentação, autocuidado e sexualidade considerando nesse universo o estudo das competências apresentadas pela Associação Americana e Deficiência Intelectual e do Desenvolvimento-AAIDD (2010) e que se vinculam às capacidades adaptativas, a saber: comunicação; cuidados pessoais; atividades de vida doméstica; habilidades sociais; uso comunitário; independência; saúde e segurança; funcionalidades acadêmicas; lazer e trabalho. Aponta para uma direção que aludi ao exercício da cidadania pois propõe discussão acerca de conceitos relativos às etapas da vida humana. Sendo incluídos valores como: respeito às diferenças e escolhas pessoais e respeito por si próprio. Aos jovens e adultos com Deficiência Intelectual, possa ser uma via facilitadora de aquisição e consolidação de conhecimentos referente às questões de Educação Sexual, de forma mais eficiente devido à linguagem e dinâmica adotadas através do jogo educativo.

Acreditamos que a utilização do jogo educativo Caminho da Vida, traz visibilidade às ações positivas que ocorrem dentro da perspectiva da Educação Inclusiva e, por meio de seus mecanismos pedagógicos, consegue minimizar comportamentos que se distanciam de informações sobre Educação Sexual, emanados da comunidade escolar.

Bom trabalho,

Andréia Santiago Vieira e Haydéa Maria M. de Sant'Anna Reis

## **Sumário**

1 Introdução.....	04
2 Componentes do jogo Caminho da Vida.....	06
3 Orientações para a montagem do jogo Caminho da Vida.....	07
4 Questionário Avaliativo.....	11
5 Considerações Finais.....	12
Referências.....	15
Sobre os Autores.....	17
Impressão dos componentes do jogo Caminho da vida.....	18

# 1 Introdução

O advento da inclusão, motivado pela Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva - PNEE (BRASIL, 1994), ocasionou aumento das matrículas escolares. A permanência de pessoas que apresentam deficiências tornou-se, portanto, uma realidade constante e crescente na rede de ensino em todo território brasileiro. A proposta de construção de um produto educacional configurado como jogo educativo e sua aplicação ao público de jovens e adultos que apresentam deficiência intelectual de uma escola municipal da Baixada Fluminense/Rio de Janeiro, visando expor questões sobre educação em sexualidade, surge a partir da percepção a respeito das manifestações ocorridas em contexto escolar relativas a essa temática.

Com o propósito de pulverizar/democratizar, por meio da informação, o ensino sobre questões relativas à Educação Sexual face ao público alvo da Educação Especial compreendidas em âmbito escolar e, por essa temática vincular-se ao exercício da cidadania, é que surgiu a necessidade de contribuir para a aprendizagem específica destas pessoas.

Nesta concepção, o ensino da tônica em cheque facultou questões que estavam vinculadas ao tema higiene e alimentação, autocuidado e sexualidade. O estudo compreende também que, levando em consideração que estamos abordando esse universo, acabamos nos direcionando para discussões a respeito do exercício da cidadania, independente se o aluno possui ou não uma deficiência. A partir do produto, nos propomos a desenvolver em sala de aula reflexões e debates acerca de conceitos alusivos às etapas da vida humana sendo percebido pelos alunos a obrigação de estabelecer novas condutas de responsabilidade sobre suas próprias vidas.

Diante do exposto, entendemos que a questão levantada apontou para o fato da temática Educação Sexual necessitar ser mais acessível e ter visibilidade em ambiente escolar, aos que apresentam deficiência. Tendo em vista que, para os

alunos sem deficiência intelectual há maior diversidade de possibilidades quanto a aquisição, a reflexão e a construção de conceitos referentes à Educação Sexual, sendo pela variedade de ofertas em fontes diversas e por meio de iniciativa própria. Em contrapartida, para o público alvo da Educação Especial a busca por canais informativos bem como o manejo destas informações pode não ocorrer com facilidade ou com frequência.

## 2 Componentes do jogo Caminho da Vida

O jogo Caminho da Vida é composto por:

**1 Tabuleiro de mesa** com dimensões consideradas para o plano horizontal em tamanho A3 contendo dois circuitos/trilhas com 12 (doze) casas cada circuito.

**2 Peões** que são movimentados de acordo com a numeração sorteada no dado. A numeração destacada em cada peão serve para identificar o jogador na partida.

**1 Dado** que determina, ao ser lançado, a quantidade de casas que o jogador da vez irá se movimentar.

**1 Subsídio Teórico** para **Higiene e Alimentação** na cor Amarela,

**1 Subsídio Teórico** para **Autocuidado** na cor Azul e,

**1 Subsídio Teórico** para **Educação Sexual** na cor Vermelha.

O subsídio teórico é um material que possibilita o mediador a ter um entendimento geral face a temática a ser trabalhada.

**6 Cartas de Pontuação** na cor Amarela,

**6 Cartas de Pontuação** na cor Azul e,

**6 Cartas de Pontuação** na cor Vermelha.

As cartelas pontuação servem para

**1 Encarte** contendo as **Regras do Jogo**

**22 Cartas Perguntas** na cor Amarela,

**20 Cartas Perguntas** na cor Azul e,

**20 Cartas Perguntas** na cor Vermelha.

**1 Formulário para Avaliação** do jogo Caminho da Vida

Todos os componentes utilizados no jogo Caminho da Vida encontram-se disponibilizados em Arquivo.pdf

### 3 Orientações para a montagem do Caminho da Vida

- ✓ Para obter uma melhor resolução das imagens contidas no tabuleiro de mesa do jogo Caminho da Vida, é bom que o mesmo seja impresso na dimensão  $297 \times 420$  (tamanho A3).

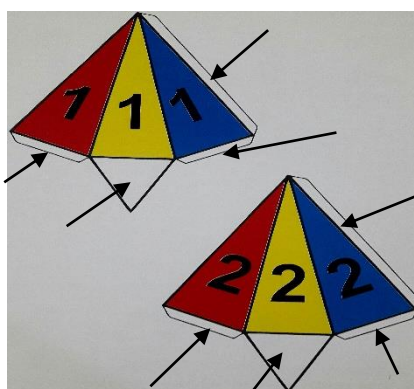


- ✓ Os dois (2) peões podem ser impressos em uma única folha com dimensão  $210 \times 297$  (tamanho A4). Depois de impresso, sua montagem é de fácil entendimento.

#### Montagem do peão:

Utilize uma tesoura para recortar a margem externa da figura de modo a fazer o seu contorno (cuidado para não recortar a margem interna das partes brancas da figura, elas deverão ficar para dentro da figura no momento da colagem).

Dobre para dentro as partes brancas da figura do peão para que, após a colagem o mesmo consiga ter o formato semelhante ao de um triângulo isósceles.





Após o recorte e a dobradura da figura do peão, utilize cola branca nos lugares da figura em que se encontra o fundo de cor branca. Veja que as setas informam os campos em que você deve utilizar a cola branca para a montagem de cada peão. Una as partes que estão sendo demonstradas pelas setas.

✓ O dado pode ser impresso em folha com dimensão 210 x 297 (tamanho A4). Depois de impresso sua montagem é de fácil entendimento.

### **Montagem do Dado:**

Utilize uma tesoura para recortar a margem externa da figura de modo a fazer o seu contorno (cuidado para não recortar a margem interna das partes brancas da figura, elas deverão ficar para dentro da figura no momento da colagem).

Dobre para dentro as partes brancas da figura do dado para que, após a colagem o mesmo consiga ter o formato de um dado de 6 lados.



Após o recorte e a dobradura da figura do dado, utilize cola branca nos lugares da figura em que se encontra o fundo de cor branca. Veja que as setas informam os campos em que você deve utilizar a cola branca para a montagem de cada dado. Una as partes que estão sendo demonstradas pelas setas.

- ✓ Todas as cartas pontuação podem ser impressas em folha com dimensão 210 x 297 (tamanho A4). São seis (6) cartas para cada cor (6 amarelas, 6 azuis e 6 vermelhas)

### **Montagem das Cartas pontuação:**

Após impressa, cada carta pontuação deve ser recortada de modo a formar um grupo de seis cartas para cada temática do jogo Caminho da Vida.


- ✓ Todas as cartas perguntas podem ser impressas em folha com dimensão 210 x 297 (tamanho A4).

<b>1) Por que é tão importante observarmos a data de validade dos alimentos processados e embalados?</b> Porque é o prazo que o alimento deve ser consumido dando segurança a nossa saúde.	<b>2) Comer muito açúcar estraga os dentes e prejudica a saúde. Cite um alimento (pode ser bebida) que contém muito açúcar?</b> Refrigerante e doce de leite.
<b>1) Tem alguma atividade física que você gostaria de experimentar?</b> Resposta pessoal. Caso o aluno apresente dificuldade sobre o assunto, procure ampliar o seu vocabulário dando-lhe mais opções de esportes.	<b>2) Cite 1 (um) exemplo de atitude que possa prevenir algum acidente doméstico.</b> Não deixar o ferro ligado ao alcance de crianças; Desligar os botões do gás antes de sair de casa; colocar protetor nas aberturas das tomadas, onde sai corrente elétrica.
<b>1) Qual é a especialidade da medicina que cuida da saúde da mulher?</b> O nome da especialidade que cuida da saúde da mulher é a Ginecologia.	<b>2) Qual é a especialidade da medicina que cuida da saúde do homem?</b> O nome da especialidade que cuida da saúde do homem é a Urologia.

**Montagem das Cartas Perguntas:**

Após impressa, deverão ser recortadas e formarão 3 (três) grupos com a seguinte divisão: serão vinte e duas (22) cartas perguntas sobre a temática higiene e alimentação – cor amarela; serão vinte (vinte) cartas perguntas para a temática que aborda sobre o autocuidado – cor azul e 20 (vinte) cartas perguntas para a questões sobre Educação Sexual – cor vermelha.

Existe 1 (um) subsídio teórico para cada temática do jogo. O subsídio de cor amarela orienta sobre higiene e alimentação. O subsídio de cor azul orienta sobre o autocuidado e o subsídio de cor vermelha orienta sobre questões ligadas à Educação Sexual.

✓ Existe 1 (um) encarte que contém as regras do jogo. As regras motivam os participantes a entender a dinâmica do jogo Caminho da Vida.

## 4 Questionário Avaliativo

Solicitamos que o interessado/a em utilizar o jogo **Cainho da Vida**, deixe sua contribuição acessando o link abaixo e preenchendo o questionário avaliativo.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfMTWPfUWITkKf\\_SU7if45yTwb-M2azWOH0lvTVL3DUfrfKAA/viewform?c=0&w=1](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfMTWPfUWITkKf_SU7if45yTwb-M2azWOH0lvTVL3DUfrfKAA/viewform?c=0&w=1)

## 5 Considerações Finais

A questão levantada na presente pesquisa apontou para o fato de que a temática Educação Sexual necessita ser mais acessível, ter visibilidade em ambiente escolar em face dos que apresentam deficiência intelectual uma vez que, para os alunos considerados “normais” há maior diversidade de possibilidades quanto à aquisição, a reflexão e a construção de conceitos referentes à temática. Situação que acontece com frequência devido à iniciativa própria e variedade de ofertas em fontes diversas. Em contrapartida, para esse público alvo da Educação Especial, a busca por canais informativos bem como o manejo destas informações pode não ocorrer com facilidade ou com frequência.

Pensando nas peculiaridades que envolvem a aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual e sobre a delicadeza e entremeios que envolvem as demandas da Educação Sexual, entendemos que para melhor compreensão, interação, construção e acomodação do conhecimento científico seria necessário pensar em uma estratégia lúdica que abarcasse a contextualização referente às fases da vida humana com mais fluidez.

Nesse seguimento, fez-se a opção de construir um jogo educativo em que as categorias/níveis que o compõem foram agrupadas a partir da conveniência dos alunos/as. Portanto, o produto educacional configurado como jogo educativo e intitulado de Caminho da Vida foi editado como um percurso de vida saudável e sua constituição se dá por categorias/níveis, a saber: Higiene e Alimentação na infância, Autocuidado na adolescência e Educação Sexual na vida adulta, considerando inclusive a juventude, sendo constituídas no fundamento de interesses dos alunos/as.

Houve satisfação dos alunos, não só por participarem de uma atividade que foge do modelo tradicional de ensino, mas também por eles visualizarem a possibilidade de trabalhar conteúdos conceituais e comportamentais comuns a

seus pares, além do jogo incentivar a adoção de atitudes críticas sobre a abrangência das temáticas de fases da vida humana.

Tivemos a percepção de que os conteúdos mais frequentemente trabalhados em contexto escolar ou que já ganharam caráter de indispensabilidade no planejamento anual como higiene e alimentação são facilmente percebidos tanto no perfeito discurso proferido pelos alunos/as do público pesquisado como nas ações rotineiras percebidas do contexto escolar. O discernimento se confirmou quando as respostas dadas pelas perguntas acauteladas no primeiro nível (Higiene/Alimentação) do jogo aconteceram com fluidez.

Quanto ao critério fluidez nas respostas do segundo nível (Autocuidado), tivemos uma perceptibilidade menos enfática. Pode-se afirmar que os conteúdos pertencentes ao segundo nível são considerados de modo mais esporádico em projetos escolares realizados durante o ano, tais como educação para trânsito e incentivo à prática de esportes. E, quanto aos conteúdos expressados no terceiro nível do jogo, percebemos que se não fosse a construção coletiva do mesmo, muito provável que, quase nenhum conhecimento a respeito de questões atinentes à Educação Sexual estaria sendo trabalhado. Nessa ótica, as temáticas que antecipam uma formação em Educação Sexual serviram como termômetro diante da necessidade de se pensar ações nestes termos.

Aceitamos que as pessoas com deficiência intelectual desta pesquisa, a partir das categorias/níveis trabalhadas pedagogicamente na escola, puderam depreender níveis mais altos de discussões também fora da escola porque, a partir de então, tiveram subsídios para uma formação intelectual com nível mais subjetivo como: conquista de valores alusivos à cidadania, construção coletiva do conhecimento científico, quebra de preconceitos e consciência em defesa da existência de uma vida afetiva mais independente e autônoma, ainda que de modo embrionário.

Nesse sentido, paulatinamente, as pessoas pesquisadas, se apropriaram de conceitos que foram além dos conteúdos demandados em Educação Sexual. A

conquista deste trabalho trouxe, inclusive, visibilidade às ações positivas que ocorrem dentro do ponto de vista da Educação Inclusiva escolar e social.

Demo (1988, p.17), seguindo este raciocínio, afirma que “participação é conquista. Não é doação, dádiva, presente. Nem imposição. Nunca é suficiente. [...] Se, assim é só pode ser conquista: criar seu projeto próprio de autopromoção [...]” e define autopromoção como “a característica de uma política social centrada nos próprios interessados, que passam a autogerir ou pelo menos a co-gerir a satisfação de suas necessidades, com vistas a superar a situação assistencialista de carência de ajuda”.

A *priori* fica esta contribuição ao trabalho desenvolvido em sala de aula quanto ao que se refere à aplicação de conteúdos pertinentes à Educação Sexual, em jovens e adultos que apresentam déficit intelectual de uma escola Municipal da Baixada Fluminense /Rio de Janeiro. Podendo não ser a única maneira de se analisar a questão, mas é uma boa interpretação para a democratização de informações a este respeito.

## Referências

ASSOCIAÇÃO AMERICANA SOBRE DEFICIÊNCIAS INTELECTUAIS E DE DESENVOLVIMENTO – AAIDD. **Inabilidade intelectual**: definição, classificação e sistemas de suporte. Washington, D.C., USA: AAIDD, 2010.

ALMEIDA Djanira Soares. **O chega de tabu!** A Sexualidade sem medos e sem cortes. FHDSS/UNESP/Campus de Franca 2005 p.52-60 acesso em 20/09/2017.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação sobre Necessidades Educativas Especiais**. Brasília: Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, 1994.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial**. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP, 1994.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Pluralidade Cultural/Orientação Sexual**. Secretaria de Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Pluralidade Cultural/Orientação Sexual**. Secretaria de Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. MEC. Secretaria de Educação Especial. **Adaptações Curriculares**. Brasília: MEC / SEF / SEESP, 1999.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Trad.: Luís Antero Reto; Augusto Pinheiro, São Paulo: Edições 70, 2016.

BASTOS, Olga Maria; DESLANDES, Suely Ferreira. Sexualidade e o adolescente com deficiência mental: uma revisão bibliográfica. **Revista Ciência & Saúde Coletiva**. 2005. Fiocruz. 389-397.

BORDA, Orlando Fals. Aspectos teóricos da pesquisa participante: considerações sobre o significado do papel da ciência na participação popular. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (org.). **Pesquisa Participante**, 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1981. P. 42-62.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial**. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP, 1994.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Pluralidade Cultural/Orientação Sexual**. Secretaria de Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1997.

DEMO, Pedro. **Avaliação qualitativa**. São Paulo: Cortez, 1988.



FIGUEIRÓ, Mary N. D. Educação Sexual: como ensinar no espaço da escola. 2004. p.1-21 **Periódicos UDESC**.

\_\_\_\_\_. Mary N. D. **Formação de Educadores Sexuais**: adiar não é mais possível. Campinas, SP: Mercado de Letras; Londrina. Eduel, 2006.

HOFFMANN, Sônia Berenice; CHAGAS, Eva Regina Carrazoni. Corpo, Sexualidade e Deficiência. **Revista Movimento** - Ano III - Nº 5 - 1996/2. p. 1-7.

KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000, p.13-43

MANTOAN, Maria Teresa Eglér Educação escolar de deficientes mentais. **CEDES Cadernos** v.19 n.46, Campinas, Set. 1998, p.1-8.. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-326219980003000..21/8/2008](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-326219980003000..21/8/2008)

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 23 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

PIECZKOWSKI, Tania Mara Zancanaro Educação sexual de pessoas com deficiência mental **Revista Educação Especial**, n.30, 2007, p. 1-9.

PLETSCH, M.D.; LUNARDI-MENDES, G.M.; HOSTIS, R.C.L. (orgs). **A escolarização de alunos com deficiência intelectual**: políticas, práticas e processos cognitivos. São Carlos – SP: Marquezine e Manzini: ABPEE, 2015. 250p.

SANTOS, Santa Mari Pires. Espaços lúdicos: brinquedoteca. In: SANTOS, Santa M.P. (Org.). **Brinquedoteca** – a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000. p.156-167.

## Sobre os Autores

ANDRÉIA SANTIAGO VIEIRA

[andreiasantivi@gmail.com](mailto:andreiasantivi@gmail.com)

Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ-FEBF. Especialização em Psicopedagogia e Aperfeiçoamento no Atendimento Educacional Especializado - AEE, pela Universidade Estadual de Goiás- UEG / Unidade Universitária de Educação a Distância. Mestranda no PPGECC - Ensino de Ciências na Educação Básica. Professora da Prefeitura Municipal de Duque de Caxias / RJ, atuando no Atendimento Educacional Especializado na perspectiva da Educação Inclusiva para crianças, jovens e adultos. Mestre em Ensino das Ciências na Educação Básica pelo PPGECC da UNIGRANRIO.

HAYDÉA MARIA MARINO DE SANT'ANNA REIS

[hmaria@unigranrio.edu.br](mailto:hmaria@unigranrio.edu.br)

Professora e Coordenadora do Curso de Pedagogia (Presencial e EaD). Atua como docente no PPG em Ensino das Ciências e PPG em Humanidades, Culturas e Artes;(atualmente na Coordenação Geral do Programa e do Doutorado, da Universidade do Grande Rio - UNIGRANRIO). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ/1999), Licenciada em Letras - Faculdades Integradas Cruzeiro- SP (FIC/1985), Mestrado em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ/2001) e Doutorado em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ/2006). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Especial/Educação Inclusiva. Líder de Grupo de Pesquisa no CNPq: Educação, Trabalho e Cultura. Consultora Ad Hoc da FUNADESP, parecerista em periódicos e Conselheira do Centro de Pesquisa, Memória e História da Educação da Cidade de Duque de Caxias e Baixada Fluminense - CEPEMHED.

## **Impressão dos componentes do jogo Caminho da Vida**

Imagens em anexo no Arquivo “Imagens do Jogo”