

*Guia Didático:*

**JOGOS PEDAGÓGICOS COMO  
METODOLOGIA DE ALFABETIZAÇÃO DE  
ALUNOS COM PARALISIA CEREBRAL  
DIPARÉTICA**



MARCIANA DOS SANTOS SILVA VENTURA  
KÁTIA GONÇALVES CASTOR

2021



**AUTORIA:** MARCIANA DOS SANTOS SILVA  
VENTURA

**AUTORIA:** DRA. KÁTIA GONÇALVES  
CASTOR

**CURSO:** MESTRADO PROFISSIONAL EM  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

**INSTITUIÇÃO:** FACULDADE VALE DO  
CRICARÉ

**PROGRAMA VISUAL:** FLÁVIA SILVEIRA  
LEMONS THOMÉ



# Sumário

- ✓ *Apresentação*
- ✓ *Uso de jogos pedagógicos como facilitadores do processo ensino aprendizagem na educação infantil*
- ✓ *O que é paralisia cerebral?*
- ✓ *Jogos pedagógicos para alfabetização do deficiente intelectual*
- ✓ *Sugestões de jogos pedagógicos*
- ✓ *Referências*

# APRESENTAÇÃO



Este Guia Didático tem como objetivo orientar os educadores quanto a importância e eficácia do uso de jogos pedagógicos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem de alunos com paralisia cerebral diparética.

## USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Proporcionar um trabalho lúdico na alfabetização é dar oportunidade ao aluno do contato diário com o aprendizado de forma prazerosa. O jogo



tem em si essa função, ou seja o fato de ser um jogo e não uma atividade cansativa e repetitiva já o torna fonte de saber. Ele atua em todos os aspectos do desenvolvimento infantil favorecendo reflexões e habilidades

durante o processo de alfabetização, porém o alfabetizador tem de ter claro do seu papel como mediador do conhecimento, fazendo intervenções necessárias para que haja avanços na aprendizagem do seu aluno.

Kishimoto (1998) acrescenta que devido a influência que se desempenha no desenvolvimento infantil, o jogo pode ser utilizado pela escola como um recurso muito eficaz para a realização de atividades com fins educativos e que o mesmo foi incluído no sistema educativo como um suporte da atividade didática, tendo em vista a aquisição de conhecimentos.

Ainda segundo a autora além de jogo educativo ele se torna ensino



e configura-se como aliado do professor em sua tarefa de ensinar e instruir seus alunos, pois comporta um sentido amplo e um restrito. Ao motivar a aprendizagem das crianças com a utilização de jogos, brincadeiras, músicas e brinquedos o

professor consegue prender por mais tempo a atenção de seus alunos para os conteúdos que pretende internalizar, pois, através do lúdico a criança consegue fazer diversas assimilações, então, determinado assunto pode ser tão teórico e abstrato, mas que com ludicidade podem ser ministrados com mais facilidade e compreendido com muito mais prazer e diversão.

## O QUE É PARALISIA CEREBRAL?

Para compreender o uso de jogos pedagógicos como ferramenta no processo de alfabetização do aluno com Paralisia Cerebral Diaplégica, faz-se necessário o entendimento das deficiências motoras e cognitivas que o aluno com paralisia cerebral pode apresentar, que de acordo com Souto; Silva (2020, p.104-105):



A diaplégica espástica (DE) é a forma mais comum de PC e cursa com deficiência nos membros inferiores e no padrão de marcha. Tal limitação tem impacto negativo no desempenho da criança para realizar tarefas básicas de vida diária. [...] A Paralisia Cerebral (PC), também chamada de Encefalopatia Crônica não progressiva, é uma seqüela resultante de uma lesão não progressiva no cérebro imaturo [1]. Tal lesão resulta em transtorno neuromotor persistente, com variação do tônus, da postura e do movimento [2-5]. As crianças com PC constituíram um grupo bastante heterogêneo, com comprometimentos sensório-motores variados. Os distúrbios motores na PC podem ser acompanhados por distúrbios de cognição, comunicação, comportamento, percepção e/ou epilepsia.

# COMO INCLUIR O ALUNO COM PARALISIA CEREBRAL NA ESCOLA

Muitas dúvidas e discordâncias sobre a inclusão escolar de alunos com deficiência intelectual (DI). Os mesmos são um grupo altamente heterogêneo. Em se tratando da inclusão deste aluno no âmbito escolar é de suma importância, realizar tal inclusão para o ensino-aprendizagem do mesmo, conforme os autores abaixo vem para confirmar tal reflexão.

Quando o processo de inclusão escolar envolve a mudança de práticas pedagógicas estratificadas e os professores e gestores consideram a subjetividade dos alunos no planejamento do ensino, isto propicia aos alunos oportunidades importantes que podem resultar em ganhos acadêmicos e sociais consideráveis (Pletsch; Glat, 2012; Cunha; Rossato, 2015)

Falando ainda sobre o papel do professor, este deve acreditar nas possibilidades de aprendizagem dos seus alunos, pois estudos recentes mostram como o professor ainda encontra dificuldades em trabalhar com os alunos com deficiência intelectual como destaca Lima (2017), em sua dissertação intitulada “O que significa mediar o processo de escolarização de alunos com deficiência intelectual? Concepções e práticas docentes”,

[...] com base nos depoimentos dos docentes sujeitos da pesquisa foi notório que essa dificuldade parte da concepção de que os sujeitos com deficiência intelectual não são capazes de aprender conhecimentos científicos, independente da atividade que lhe seja proposta (LIMA, 2017, p. 41).

A alegação de que o direito à educação é inerente a todas as pessoas, se destaca como componente imperativo para a formação social igualitária. Assim ótica da legislação objetiva conceituar a educação especial e a forma como se dão as implicações historiográficas,

sociológicas, administrativas e políticas com intuito de relacioná-la à defesa dos direitos dos indivíduos com necessidades educacionais especiais (Nunes; Santana, 2018).

## **JOGOS PEDAGÓGICOS PARA ALFABETIZAÇÃO DO DEFICIENTE INTELECTUAL**

O aluno com DI, possui inúmeras limitações, dentre elas: no funcionamento intelectual, no comportamento adaptativo, que são expressas nas suas habilidades sociais, conceituais, e práticas, em virtude de possuir funcionamento intelectual inferior à média. Porém, elas podem ser superadas através da estimulação sistemática do desenvolvimento, por meio de adequações em situações pessoais, escolares, sociais, profissionais e de oportunidades de inclusão social.

Na escola, o professor pode e deve fazer uso de jogos pedagógicos, pois eles são ferramenta que além de contribuir na formação corporal, afetiva e cognitiva, torna a aula mais atrativa, eficiente, sendo um recurso importante no processo psicológico do aluno, além de, promover o respeito entre os participantes e pelas regras, desenvolvendo assim, as competências cognitivas, socioemocionais e éticas.

Vale ressaltar que os jogos pedagógicos contribuem também para o encorajamento do desenvolvimento da autonomia intelectual e da habilidade social do aluno. Hoje, como o paradigma da inclusão é algo bem presente na educação escolar e tem ganhado espaço em diferenciação com a integração, ele contribui para trabalhar a conscientização de que devemos primar por uma escola para todos, aberta às diferenças, respeitando as especificidades de cada aluno, em especial os excluídos pela sociedade e/ou do sistema tradicional. Segundo Cotonhoto (2019, p.3):

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.

Portanto, fazer uso de recursos pedagógicos como meio do ensino-aprendizagem para o aluno DI será a principal ferramenta deste projeto de estudo, o mesmo será utilizado como propiciador para a alfabetização e segue alguns autores para confirmar a relevância, veracidade e possibilidade deste método.

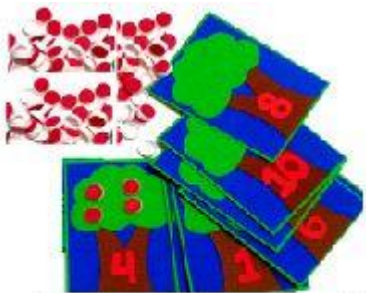
Segundo Vygotsky (1989), o brinquedo é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento e afirma que, apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce enorme influência no desenvolvimento infantil, pois,

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual eterna, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelo objeto externos (Vygotsky, 1989, p. 109).



# SUGESTÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS

## Jogo 1: Números e quantidades



Fonte: autora da pesquisa, 2021

### OBJETIVOS:

- Identificar os numerais;
- Relacionar numerais às quantidades correspondentes;
- Desenvolver o raciocínio lógico.

### DESCRIÇÃO:

O professor fará fichas com os números de 0 a 10, para que as crianças façam a contagem. E com tampinhas de garrafa pet o aluno fará a contagem e a associação com número e colocará a quantidade correspondente na árvore.

## Jogo 2: Sequência Alfabética

### OBJETIVOS:

- Estimular a percepção auditiva e visual.
- Nomear e reconhecer as letras do alfabeto.
- Ordenar as letras do alfabeto.

### DESCRIÇÃO:

O professor fará um painel de cartolina e com as letras do alfabeto impresso, recorta e cola. Depois com tampinhas de garrafa pet colar alfabeto. O aluno deverá encontrar a letra correspondente e colocar na sequência correta.



Fonte: autora da pesquisa, 2021

## Jogo 3: Memória



Fonte: autora da pesquisa, 2021



Fonte: autora da pesquisa, 2021

### OBJETIVO:

- Desenvolver a observação e estimular a atenção e o raciocínio.

### DESCRIÇÃO:

Jogo da memória alfabetização pode ser jogado em dupla ou individual. Inicia-se por misturar as peças colocando-as voltadas para baixo. O jogador vira 2 peças na tentativa de encontrar a palavra que combine com a figura, se acertar, fica com as mesmas, tendo direito de jogar novamente, caso não consiga, passa a vez para o seguinte, deixando as peças no mesmo lugar para os jogadores poderem memorizar a posição das figuras e assim sucessivamente até serem retiradas todas as peças da mesa.

## Jogo 4: Formando nome



Fonte: <http://atividades-escolares1.blogspot.com>

### OBJETIVOS:

- Identificar as vogais nas palavras;
- Estimular a escrita do próprio nome.

### DESCRIÇÃO:

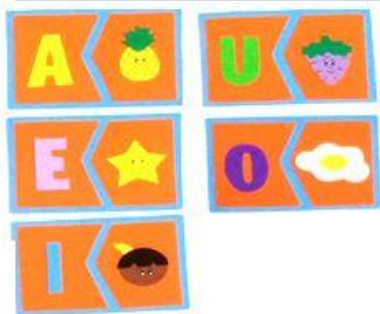
O aluno fará a correspondência das letras associando seu nome no envelope. Formando seu nome e identificando as vogais e consoantes.

## Jogo 5: Quebra-Cabeça

### OBJETIVOS:

- Explorar a capacidade de observação e estimular a atenção e o raciocínio.

## DESCRIÇÃO:



Fonte: autora da pesquisa, 2021

O jogo é composto por quebra-cabeça com as vogais e imagens que começam com as mesmas. Os alunos devem associar as imagens com as letras que elas iniciam e montar o quebra-cabeça com: A- ABACAXI, E - ESTRELA, I- ÍNDIO, U - UVA, O - OVO.

## Jogo 6: Letra inicial

### OBJETIVOS:

- Perceber as diferenças entre a pronúncia e a grafia convencional das palavras;
- Desenvolver habilidades de leitura e escrita;
- Memorizar a escrita convencional das palavras trabalhadas e associá-las à escrita de outras palavras.



Fonte: autora da pesquisa, 2021



### DESCRIÇÃO:

O jogo é composto por cartela com figuras que iniciam com as vogais e com as letras de madeira correspondentes.

Os alunos devem localizar cada figura que inicia com a letra e colocar os pares correspondentes.

## Jogo 7: Parlendas/fábulas

### CADÊ O TOUCINHO DAQUI?

O GATO COMEU.  
CADÊ O GATO?  
-FOI PRO MATO.  
CADÊ O MATO?  
-O FOGO QUEIMOU.  
CADÊ O FOGO?  
-A ÁGUA APAGOU.  
CADÊ A ÁGUA?  
-O BOI BEBEU.  
CADÊ O BOI?  
-FOI AMASSAR TRIGO.  
CADÊ O TRIGO?  
-A GALINHA ESPALHOU.  
CADÊ A GALINHA?  
-FOI BOTAR OVO.  
CADÊ O OVO?  
-O PADRE BEBEU.  
CADÊ O PADRE?  
-FOI REZAR A MISSA.  
CADÊ A MISSA?  
-JÁ SE ACABOU!



ESTA  É DE CACO  
QUEM MORA NELA É O 

ESTA  É DE CIMENTO  
QUEM MORA NELA É O 

ESTA  TEM TELHA  
QUEM MORA NELA É A 

ESTA  É DE LATA  
QUEM MORA NELA É A 

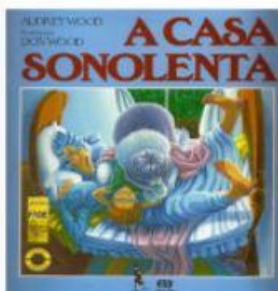
ESTA  É ELEGANTE  
QUEM MORA NELA É O 

E DESCOBRI DE REPENTE  
QUE NÃO FALEI EM CASA DE  
GENTE.

Fonte: <https://www.jogosdaescola.com.br/>

### OBJETIVOS:

- ✓ Desenvolver a linguagem oral e escrita;
- ✓ Desenvolver a consciência fonológica;
- ✓ Identificar palavras;
- ✓ Estimular a construção de textos;
- ✓ Fazer correspondência entre figuras (imagem) e as palavras do texto.



Fonte: autora da pesquisa, 2021

### DESCRIÇÃO:

A professora apresenta folhas contendo textos, e faz a leitura junto com o aluno. Depois substitui palavras pela figura correspondente. A professora pode diversificar os textos de acordo com o nível do aluno e/ou da turma. A tarefa pode ser desenvolvida individualmente, em duplas.

## Jogo 8: Livro Sensorial

### OBJETIVOS:

- Realizar atividades de estimulação sensorial pelo tato e a coordenação motora.
- Promover o desenvolvimento cognitivo, sensorial e motor da criança;

### DESCRIÇÕES:



Fonte: autora da pesquisa, 2021.

**FORMA GEOMÉTRICAS E CORES:** 4 pequenos retângulos na vertical alinhados à esquerda, usando as cores primárias (amarelo, vermelho, verde, azul), a partir de cada retângulo está presa uma fita de idêntica cor e na extremidade está colada uma forma geométrica da mesma cor, com EVA verso. Do lado esquerdo na vertical encontram-se alinhadas as diferentes formas geométricas (quadrado, círculo, retângulo e triângulo).

**SEU NOME:** O professor poderá confeccionar seus próprios alfabetos móveis.

Os alfabetos podem ser reproduzidos em xerox e colados em uma folha de EVA. E depois forme o nome utilizando o alfabeto móvel.

**NÚMEROS E QUANTIDADES:** O professor poderá confeccionar números de 0 a 9 de EVA, e quantidades de figuras de acordo com os números. E depois colar a plaquinha com números fazendo associação correta.

**VOGAIS:** O professor poderá confeccionar as vogais de EVA, e recortar figuras cujo os nomes iniciam com as vogais correspondência.

**QUANTOS ANOS VOCÊ TEM?:** O professor poderá confeccionar números de 0 a 10. O aluno identificará o número relacionado a sua idade.

## Jogo digitais 9: Brincando com Ariê



Fonte: <https://brincandocomarie.com.br/jogos/>

**DESCRIÇÃO:** Ariê está na Ilha da Aventura com jogos educativos. Na praia, a brincadeira é desenterrar os objetos da areia achando seus nomes em um caça palavras. Na ponte, para atravessar de um a lado para o outro, é preciso formar as palavras usando as sílabas. No terceiro desafio é ajudar a joaninha a achar as letras em um labirinto nas ruínas da cidade perdida. Os jogos têm o objetivo de ajudar na alfabetização de forma lúdica e divertida. São mais de 150 palavras e ilustrações de objetos.

## Jogo digitais 10: Brincando com as vogais



Fonte: <http://www.escolagames.com.br/>

### OBJETIVOS:

- Desenvolver habilidades de leitura;
- Associar letra ao seu som;
- Diferenciar vogal de consoante;
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras;
- Diferenciar letras de números e formas geométricas;

## DESCRIÇÃO:

O jogo pode ser proposto em duplas e as crianças deverão se revezar durante os cliques nas vogais: ora um completa a palavra, ora o outro integrante da dupla completa a outra.

O professor deve estimular os alunos a lerem a palavra que aparece, de acordo com o desenho e peça que copiem cada uma delas, em uma folha.

Em outro momento, usando este registro, auxiliar o aluno na leitura das palavras e logo em seguida a ilustração de cada uma delas.

## Jogo digitais 11: Alfabeto de sabão



Fonte: <http://www.escolagames.com.br/>

## OBJETIVOS:

- Conhecer as letras do alfabeto e sua sequência;
- Associar letra ao seu som;
- Recitar a sequência do alfabeto;
- Diferenciar letra de número;
- Diferenciar vogal de consoante;

## DESCRIÇÃO:

Para acompanhar o jogo, o professor poderá propor um registro de todas as letras. À medida que elas aparecem nas bolhas de sabão, o aluno deverá escrever, em sequência, na folha que o professor entregar.

## Jogo digitais 12: Ursinho a, e, i, o, u

### OBJETIVOS:

- Conhecer as vogais do nosso alfabeto;
- Associar letra ao seu som;
- Recitar a sequência das vogais;
- Diferenciar vogal de consoante;
- Identificar o fonema inicial das palavras;

### DESCRIÇÃO:



Fonte: <http://www.escolagames.com.br/>

O aluno deverá clicar nos dados e descobrirá o som das vogais: A E I O U. Brinque até conseguir abrir o baú, ele guarda uma grande surpresa. Estimule os alunos a lerem a palavra que aparece, de acordo com o desenho e peça que copiem cada uma delas, em uma folha, separadas de acordo com a vogal inicial. Em outro momento, usando este registro, proponha a leitura das palavras e logo em seguida a ilustração de cada uma delas.



## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

COTONHOTO, Larissy Alves et All. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica.** São Paulo: Construções. Psicopedagógicas, vol.27, Nº.28 , 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira 1998.

LIMA, Marcela Francis Costa. **O que significa mediar o processo de escolarização de alunos com DI? Concepções e práticas docentes.** 2017. 171p. Dissertação (Mestrado em Educação) Instituto de Educação / Instituto Multidisciplinar / PPGEduc / Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Nova Iguaçu, RJ. 2012525-3.

NUNES, I. M; SANTANA, I. Q. S. **Educação especial e inclusão: as políticas públicas brasileiras de inclusão de pessoas público-alvo da educação especial em salas regulares.** C&D-Revista Eletrônica da FAINOR, Vitória da Conquista, v.11, n.3, p.541-560, set./dez.2018.

PAULA, Milena Lima de, JORGE Maria Salete Bessa; MORAIS, Jamine Borges de. **O processo de produção científica e as dificuldades para utilização de resultados de pesquisas pelos profissionais de saúde.** Botucatu: Interface, vol.23, 2019.

PLETSCH, M. D.; GLAT, R. **A escolarização de alunos com DI: uma análise da aplicação do Plano de Desenvolvimento Educacional.** Linhas Críticas, Brasília, v. 18, n. 35, p. 193-208, 2012.

SILVA, Renata Kelen Alves; SOUTO, Deisiane Oliveira, **Reabilitação dos membros inferiores na paralisia cerebral dipléica,** Fisioter Bras 2020;21(1):104-11.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.