



Prática Educativa

COORDENADAS GEOGRÁFICAS E INCLUSÃO: O uso do futebol de botão e o xadrez como recursos didáticos

Ana Cláudia Damiano Guedes¹
ana.cd.guedes@unesp.br

Resumo

Ao longo da história as pessoas com deficiência intelectual e Transtorno do Espectro Autista (TEA) não eram aceitas e foram marginalizadas pela sociedade. A mobilização de profissionais da educação e saúde, juristas e principalmente dos familiares, resultou em conferências sobre o tema, que obtiveram como resposta ao clamor social, diversas declarações que proferiam a necessidade de mudanças nas legislações, para que se tivesse garantido o reconhecimento do direito dessa parcela da população em todos os aspectos. Hoje no Brasil, temos a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência que é considerado um marco nacional, que discorre sobre diversos âmbitos, incluindo o educacional. A lei diz que é necessário que os estudantes com deficiência tenham garantido o seu pleno acesso ao currículo, e com isso é fundamental a adaptação curricular. Este trabalho tem por objetivo abordar uma prática inclusiva em sala de aula, a partir de uma atividade de adaptação curricular de geografia, com o uso de jogos como ferramenta de aprendizagem, realizada com alunos do 6º ano do ensino fundamental dos anos finais de uma escola pública estadual do município de Cordeirópolis-SP. Como resultado, é possível afirmar que o uso do jogo no ensino inclusivo é uma excelente ferramenta de aprendizagem que auxilia a partir da ludicidade na compreensão de temas geográficos.

Palavras-chave: jogo; pessoa com deficiência; escola.

Introdução

A longa trajetória da busca por direitos da pessoa com deficiência, percorre várias áreas, entre elas, a educação. Neste contexto, temos duas declarações internacionais, que são consideradas como marcos, que são: Declaração Mundial sobre Educação para Todos (1990) e a Declaração de Salamanca (1994), que trazem para o centro da discussão no âmbito educacional, a necessidade de garantia a igualdade de acesso e reconhecimento das necessidades específicas de aprendizagem da criança e jovem com deficiência.

Em seu artigo 3 no parágrafo 5, intitulado Universalizar o acesso à educação e promover a equidade, da Declaração Mundial sobre Educação para Todos (1990), traz a necessidade de aprendizagem e a igualdade de acesso à educação, quando diz:

As necessidades básicas de aprendizagem das pessoas portadoras de deficiências requerem atenção especial. É preciso tomar medidas que garantam a igualdade de acesso à educação aos portadores de todo e qualquer

¹ Licenciada em Geografia e discente do Bacharel em Geografia na Universidade Estadual Paulista (Unesp) - Câmpus Rio Claro - SP

tipo de deficiência, como parte integrante do sistema educativo (UNICEF 1990).

A Declaração de Salamanca sobre princípios, política e práticas na área das necessidades educativas especiais (1994), já proferia em 1994 a necessidade da perspectiva da escolaridade inclusiva e apoio ao desenvolvimento da educação que contemple os alunos com necessidades especiais, e que eles fossem parte integrante de todos os programas educativos.

As duas declarações têm um grande peso nas esferas nacional e internacional, visto que, trazem a urgência da integração ao sistema educativo de todas as pessoas com deficiência, que por muito tempo não receberam qualquer instrução educacional e eram vistas de forma preconceituosa

Segundo Mazzota (2011, p.27), a inclusão da “educação especial” na política educacional brasileira vem a ocorrer somente no final dos anos 1950 e início da década de 1960 do século XX.

No Brasil, tivemos inúmeros avanços nas legislações relacionadas a pessoa com deficiência, como em 2015, onde institui-se a Lei Brasileira de inclusão da Pessoa com deficiência (que também inclui o Transtorno do Espectro Autista), sendo um marco histórico na luta de promoção de direitos no país. A lei Brasileira de inclusão, no seu artigo 27 no parágrafo III, aborda a questão de adaptação curricular:

III - projeto pedagógico que institucionalize o atendimento educacional especializado, assim como os demais serviços e adaptações razoáveis, para atender às características dos estudantes com deficiência e garantir o seu pleno acesso ao currículo em condições de igualdade, promovendo a conquista e o exercício de sua autonomia (BRASIL, 2015).

A inclusão é uma inovação que implica um esforço de modernização e de reestruturação das condições atuais da maioria de nossas escolas, ao assumirem que as dificuldades de alguns alunos não são apenas deles, mas resultam, em grande parte, de modo como o ensino é ministrado e de como a aprendizagem é concebida e avaliada (Mantoan, 2003, p.57).

Montoan, em sua obra *Inclusão escolar – O que é? Por quê? Como fazer?* (2003) refere-se ao poder de transformação que a inclusão tem sobre a escola, ao dizer:

[..] A inclusão é produto de uma educação plural, democrática e transgressora. Ela provoca uma crise escolar, ou melhor, uma crise de identidade institucional, que, por sua vez, abala a identidade dos professores e faz com que seja ressignificada a identidade do aluno. O aluno da escola inclusiva é



outro sujeito, que não tem uma identidade fixada em modelos ideias, permanentes, essenciais (Mantoan, 2003, p. 32).

A inclusão na sala de aula, acontece quando se abandona modelos fechados de avaliação, e se abre para novas formas de ensinar. E uma dessas formas, é o uso do jogo, como recurso didático, onde é possível a partir da ludicidade promover a aprendizagem de todos os alunos, independente da sua condição.

O jogo com sua função lúdica de propiciar diversão, prazer e mesmo desprazer ao ser escolhido de forma voluntária e o jogo com sua função educativa aquele que ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança (Campagne 1989, p.12, apud Kishimoto, 1992, p.28).

O uso de jogos, como um recurso para o processo de ensino e aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa (Breda, 2018 p.27).

No contexto escolar, o professor, ao pensar o jogo, deve se perguntar como fará para que o aluno consiga associar os conceitos que são abstratos a algo concreto. Por isso, os jogos e as brincadeiras podem ser usados tanto para aprofundar como para iniciar um conceito (Castellar e Vilhena, 2011 p.46).

Este trabalho foi elaborado nas aulas de geografia durante os anos de 2023 e 2024, a partir da adaptação curricular com utilização de jogos, tendo como objetivo ensinar de forma lúdica o conteúdo de coordenadas geográficas. Foi realizado com os alunos com deficiência intelectual e Transtorno do Espectro Autista (TEA) do 6º ano do Ensino Fundamental dos anos finais, em uma escola pública estadual localizada no município de Cordeirópolis – São Paulo.

Metodologia

A metodologia utilizada consiste em levantamento bibliográfico sobre o histórico das leis sobre o direito da pessoa com deficiência e a abordagem qualitativa e lúdica, para melhor compreensão da experiência do uso de jogos com alunos de inclusão.

Ressalto que a escolha das atividades surgiu da necessidade da adaptação curricular e da observação em sala aula, onde foi possível perceber as potencialidades na questão da aprendizagem e as preferências dos alunos por determinados jogos, com isso foram escolhidos o xadrez e o futebol de botão para serem usados como recursos didáticos para o ensino de coordenadas geográficas.

As atividades foram realizadas durante os anos de 2023 e 2024 em uma escola estadual de tempo parcial do município de Cordeirópolis-SP, com 16 alunos de sete turmas do 6º ano do ensino fundamental dos anos finais, sendo doze com deficiência intelectual e três com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Resultados e discussão

No contexto atual da escola pública estadual de São Paulo, na questão relacionada ao ensino fundamental nos anos finais, as turmas são compostas por até 35 alunos, e parte dessa parcela apresenta defasagens de aprendizagens severas e outra parcela são os alunos de inclusão com deficiência intelectual e TEA, que apresentam dificuldades de compreensão dos conteúdos na forma tradicional de ensino. E todo esse contexto, se torna um desafio para ser enfrentado diariamente pelos professores, que precisam buscar novas formas de ensinar que contemple toda essa diversidade encontrada em sala de aula. E umas novas formas de ensinar é a uso de jogos como ferramenta de aprendizagem para auxiliar na explicação dos conteúdos que serão ministrados.

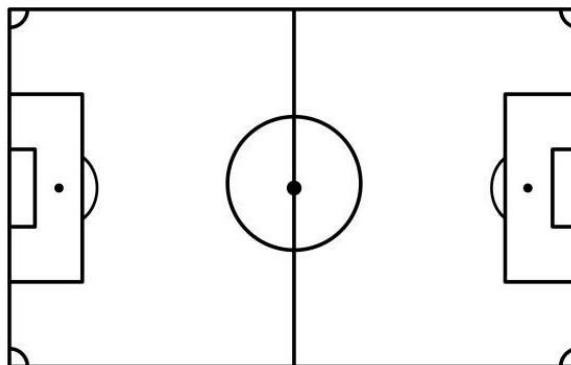
A partir dessas reflexões sobre como abordar os conteúdos em sala de aula que seja de uma forma mais atrativa, surgiu a ideia de trabalhar com jogos nas aulas de geografia.

A primeira atividade realizada surgiu em 2023, durante a atuação em turmas do ensino regular com a presença de alunos com deficiência intelectual e Transtorno do Espectro Autista (TEA). Diante disso, fez-se necessário a adaptação curricular do conteúdo de Coordenadas Geográficas para estudantes do 6º ano. Ao todo a atividade foi elaborada para 16 alunos, sendo doze com deficiência intelectual e três com TEA (Transtorno do Espectro Autista).

A primeira parte da atividade foi realizada a partir da imagem de um campo de futebol, fazendo alusão entre as linhas do campo e o Meridiano e Paralelo, para isso, foram selecionadas a linha de fundo, linha lateral e linha do meio de campo.



Figura 1 – Campo de futebol



Fonte: iStock

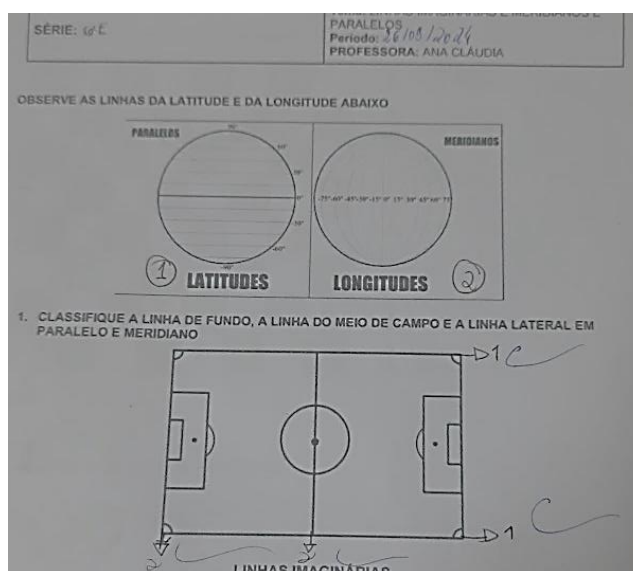
No geral os alunos conseguiram realizar o exercício sem grandes dificuldades, conseguindo nomear as linhas do campo com as coordenadas geográficas. Alguns alunos tiveram dificuldade com relação à leitura e escrita, devido à grande defasagem de ensino, então foi necessário utilizar outra estratégia, que foi o uso dos números 1 e 2 para que pudessem fazer a associação.

Figuras 2 (2023) - Atividade dos alunos com deficiência intelectual sobre meridiano e paralelo.



Fonte: Autora

Figura 3 – Atividade do aluno com deficiência intelectual sobre meridiano e paralelo com números realizada em 2024



Fonte: Autora

Na aula seguinte, todos os alunos da turma puderam jogar o futebol de botão. Primeiro desenharam o campo de futebol na cartolina, e após isso se reuniram em grupo para o jogo. O intuito foi a partir do lúdico, atrelar as coordenadas geográficas a um jogo pouco usual na atualidade e estimular o raciocínio lógico.

Figura 4 – Alunos típicos jogando futebol de botão



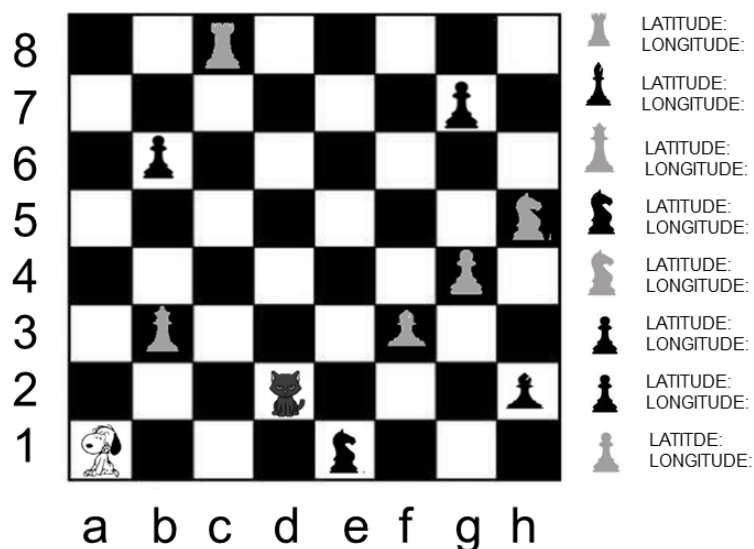


Fonte: autora

A segunda parte da atividade foi pensada a partir de observação dos alunos, de uma turma em específico, onde foi percebido grande interesse por xadrez, principalmente de um aluno com autismo da turma, que demonstrava verdadeiro fascínio pelo jogo de tabuleiro. Com base nisso, foi adaptado à imagem de um tabuleiro de xadrez, para trabalhar Latitude e Longitude.

Na parte vertical do lado esquerdo, foram colocados os números de 1 ao 8 e na horizontal as letras de A até H, sempre acompanhando as linhas do tabuleiro. Além disso, foram colocadas imagens das peças do jogo e dois animais em algumas casas para que fosse possível realizar o exercício.

Figura 5 – Tabuleiro das coordenadas geográficas

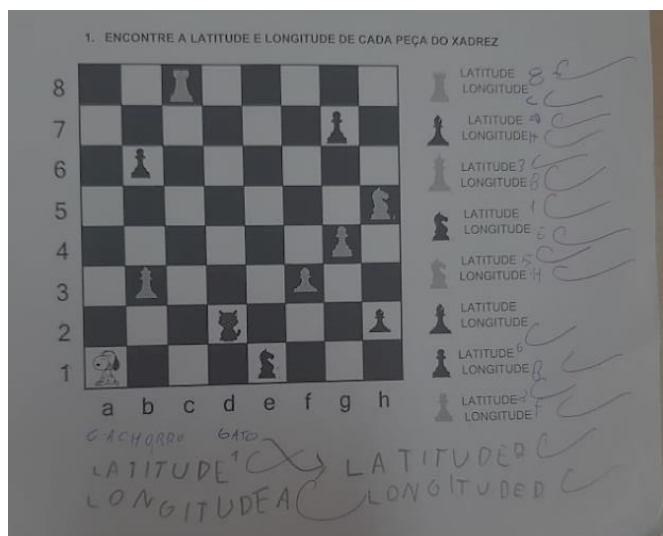


Fonte: Autora

Inicialmente os alunos apresentaram certa dificuldade para compreender a atividade, portanto foi necessário auxiliá-los na resolução da primeira peça (a torre). Depois disso, conseguiram entender a lógica de como fazer e realizaram sozinhos os demais exercícios. Além das peças do jogo de xadrez utilizadas como o cavalo, o peão, a torre e o bispo, também foram usados dois animais, o cachorro e o gato. Essa foi uma estratégia de aprendizagem, porque ao

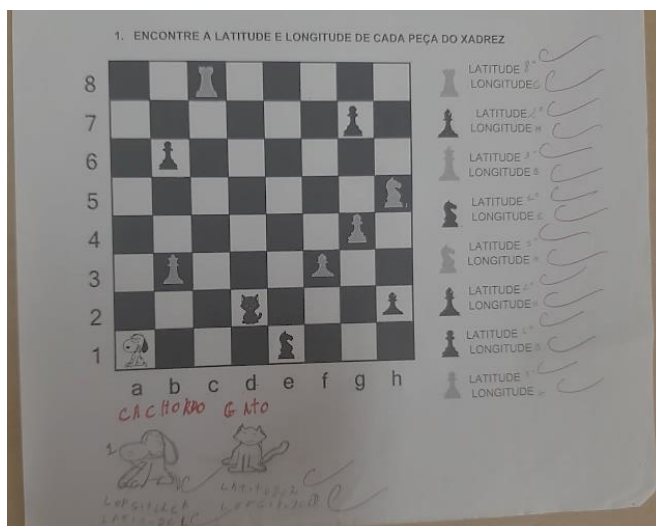
incluir elementos de cunho afetivo, como os animais, que muitos tem em casa, desperta maior interesse na atividade.

Figuras 6 – Atividade de aluno com TEA sobre Latitude e Longitude realizada em 2023



Fonte: Autora

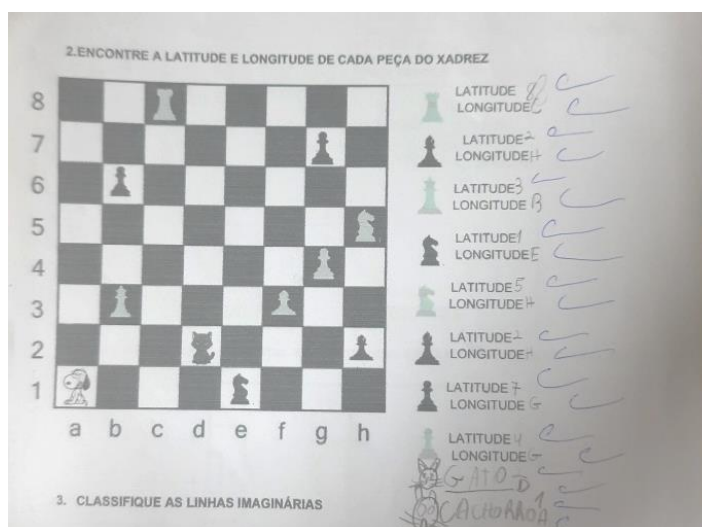
Figura 7 – Atividade de aluno com TEA sobre Latitude e Longitude realizada em 2023



Fonte: Autora



Figura 8 – Atividade de aluno de aluna com deficiência intelectual sobre latitude e Longitude realizada em 2024



Fonte: Autora

A adaptação curricular é um desafio na escola, por não ter um manual a ser seguido, porém tem estratégias que podem e devem ser usadas, sendo o jogo uma delas. O uso do jogo, é um recurso didático interessante, onde alia-se o lúdico a aprendizagem, tornando assim a aula um ambiente dinâmico e prazeroso para todos.

Considerações finais

Por muito tempo a pessoa com deficiência, viveu a margem da sociedade, totalmente segregada em todas as áreas, incluindo a escola. Para que esse cenário mudasse foi necessário declarações, tratados e legislações que promovessem a garantia de direitos para essa parte da população. A conquista dos direitos da pessoa com deficiência e Transtorno do Espectro Autista (TEA), foi fruto de muita luta de profissionais da educação e da saúde, juristas e principalmente dos familiares.

A escola regular deixou de ser segregadora, e passou a ser inclusiva, onde todos os alunos com deficiência tiveram o seu acesso garantido. Com isso foram necessárias mudanças

na forma de ensinar, surgindo assim, a adaptação curricular. A adaptação curricular, é um instrumento garantido por lei, onde todas as disciplinas do currículo básico escolar, tem que realizar a adaptação, para que o aluno tenha garantido seu direito estabelecido. Não existe uma regra de como ser feito, porém existem estratégias para se realizar, a partir da observação das necessidades de aprendizagem de cada aluno com deficiência e com TEA. Sendo o jogo uma das estratégias de aprendizagem a ser utilizada.

Mesmo hoje a escola tendo um viés inclusivo, ainda são necessárias muitas mudanças, como o investimento em formações em educação especial para os professores e demais profissionais da escola, a redução de alunos por turma, aumento das salas de atendimento educacional especializado e mais contratação de acompanhante especializado, para assim de fato tenhamos uma escola inclusiva para todos.

Referências bibliográficas

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm Acessado em: 10 jul. 2025

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos geográficos na sala de aula**. Curitiba: Appris, 2018.

CASTELLAR, S., VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. 107p. 27-30.

MAZZOTTA, Marcos José Silveira. **Educação especial no Brasil: Histórias e políticas públicas**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MONTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão Escolar – O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

UNICEF BRASIL. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos (Conferência de Jomtien – 1990)**. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-mundial-sobre-educacao-para-todos-conferencia-de-jomtien-1990> Acesso em: 20 de jun. 2025

UNESCO. **Declaração de Salamanca sobre princípios, política e práticas na área das necessidades educativas especiais**. Disponível em: unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139394/PDF/139394por.pdf.multi Acesso em: 18 jun. 2025.

