

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

O QUATERNITY NA INCLUSÃO DE ADOLESCENTES COM TEA E DISTÚRBIOS PSÍQUICOS

Cícera Juliana Alves Pereira¹, Domingos Sávio de Almeida Cordeiro²,
Maria Paula Jacinto Cordeiro³

Resumo

As ciências humanas e sociais abarcam reflexões em interfaces na compreensão e atuação em problemas sociais. Entre as temáticas que demandam abordagens interdisciplinares está a Educação Inclusiva, como modelo de ensino baseado na valorização da diversidade, no respeito às diferenças e na igualdade de oportunidades. O objetivo geral deste projeto é investigar a aplicação do Quaternity como ferramenta lúdica em ambientes de educação formal no ensino básico, com fins de promoção interativa para portadores de transtornos do espectro autista – TEA e outras neurodivergências. Estamos usando como metodologia operacional procedimentos de observação participante, entrevistas e rodas de conversas. Para sistematizar os itens de observação, estamos registrando os dados em formulários, que serão posteriormente analisados. A discussão final sobre os conteúdos produzidos contemplará o modo como os participantes vivenciaram diretamente as seções e os significados atribuídos. Aos resultados esperados serão atribuídas inferências conclusivas a partir de observações realizadas e procedimentos de produção de dados qualitativos.

Palavras-chave: Educação Inclusiva. TEA. Neurodivergências. Quaternity na Educação.

1. Introdução

As ciências humanas e sociais compreendem amplo leque de objetos de estudos relacionados a reflexões próprias dos conteúdos de cada disciplina que compõem tais ciências, assim como apresentam possibilidades de interfaces

1 Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Regional do Cariri, email: juliana.perera@urca.br

2 Doutorado em Sociologia (UFC), colaborador do "Projeto Quaternity na inclusão de adolescentes com TEA e distúrbios psíquicos no contexto de jogos educativos", docente do departamento de Ciências Sociais da Universidade Regional do Cariri, email: savio.cordeiro@urca.br

3 Doutorado em Sociologia (UFC), Coordenadora do "Projeto O Quaternity na inclusão de adolescentes com TEA e distúrbios psíquicos no contexto de jogos educativos", docente do departamento de Ciências Sociais da Universidade Regional do Cariri, email: paulacordeiro@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

interdisciplinares na compreensão e atuação em problemas sociais que eclodem em temporalidades e contextos específicos. Entre essas temáticas constituintes de problemas sociais que demandam abordagens interdisciplinares está a Educação Inclusiva.

A Constituição Federal de 1988 e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n. 9.394/1996) preveem o estabelecimento da educação inclusiva como um direito de todos, ao qual o Estado deve garantir o atendimento educacional especializado aos alunos diagnosticados com transtornos e deficiências. Isto significa que, como problema social, a questão da educação inclusiva faz parte de situações que estão presentes no debate público e na mídia compreendendo questões sobre como construir um ensino de qualidade e para crianças e jovens brasileiros, garantindo um amplo acesso à educação.

A educação inclusiva demanda um modelo educacional para as escolas comuns, que garantirá a participação plena e igualitária de todos os alunos, incluindo aqueles com deficiência, ao invés de segregá-los em ambientes separados — como ocorre nas escolas exclusivas. De maneira que a inclusão proporcione condições de aprendizagem e convivência igualitárias, com suporte para todos os alunos, ainda que haja necessárias adaptações visando garantir ambientes seguros onde essas crianças possam aprender com seus em todas as disciplinas e atividades.

No Brasil a educação inclusiva, é hoje, um modelo de ensino baseado na valorização da diversidade, no respeito às diferenças e na igualdade de oportunidades. A inclusão educativa não se limita apenas à presença física dos alunos, mas também abrange a adaptação de metodologias de ensino, materiais didáticos e formação de professores para atender às necessidades individuais de cada aluno. Cabe, portanto, ao educador desenvolver estratégias de aprendizagem, visando trabalhar focando nas especificidades de aprendizagem de crianças e jovens diagnosticados neste espectro.

Nessa pesquisa focamos nas promoções educacionais voltadas a aprendizagem lúdica (Antunes; Nascimento; Queiroz, 2020). Consideramos que

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

o lúdico como integrante necessário tanto no sentido sociológico e psicológico das interações grupais, como no aspecto pedagógico. Atividades lúdicas podem ser excelentes metodologias na prática de ensino que propiciam à compreensão do mundo social, em sentido sociológico, e psicológico em uma forma de aprendizado promovida em interação com outras pessoas, contribuindo para suprir essa demanda (Verissimo, 2016). O lúdico como premissa para corroborar uma educação de qualidade que provê reflexão, prazer e sustentabilidade humana pode ser facilitado por meio de jogos de tabuleiro (Antunes; Queiroz; Santos; Lima, 2018).

Percebemos no jogo de tabuleiro Quaternity possibilidades diferenciadas de uso como estratégia lúdica para o ensino-aprendizagem na medida que o Quaternity envolve necessariamente intensa interação entre os participantes. É essa ferramenta educacional que estamos observando a aplicabilidade em processos de inclusão de crianças e adolescentes portadores de TDA e outros distúrbios psíquicos em contexto educacional.

2. Objetivo

O objetivo geral deste projeto é investigar a aplicação do Quaternity como ferramenta lúdica em ambientes de educação formal no ensino básico, com fins de promoção interativa para portadores de transtornos do espectro autista – TEA e outros distúrbios psicológicos. Para tanto, estamos realizando sessões de Quaternity em contraturno na EEEP Antônio Valmir Ribeiro, em Farias Brito, CE, nas quais há a participação de alunos diagnosticados com neurodivergências.

3. Metodologia

Empregamos como metodologia operacional procedimentos de observação participante, entrevistas e rodas de conversas. Observamos as relações que se desenvolvem mediante o jogo Quaternity, ou seja, as interações entre os participantes das sessões. Para sistematizar os itens de observação (Flick, 2004), os dados estão sendo registrados em formulário. O tratamento dos

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

dados de entrevistas se dará posteriormente pela análise de conteúdo (Bardin, 2016), compreendendo: transcrição do material, formulação de categorias de análise, seleção de unidades de registro por identificação de conteúdo semântico e estabelecimento de categorias diferenciadas. A discussão final sobre os conteúdos produzidos contemplará o modo como os participantes vivenciaram diretamente as seções e os significados atribuídos.

4. Resultados

Os resultados esperados estão sendo elaborados a partir de inferências decorrentes de observações realizadas e dos procedimentos de produção de dados qualitativos. O que já estamos detectando é que os participantes têm respondido positivamente à experiência com esse jogo manifestando alegria, assiduidade nas sessões e conseqüentemente aumento do tempo de interação com colegas.

Fig. 1: Sessão de Quaternity na EEEP Antonio Valmir Ribeiro. 2024.



Fonte: Foto de Cícera Juliana Alves Pereira

5. Considerações

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

Como considerações finais percebemos que a prática do Quaternity como atividade lúdica pode se constituir como uma ferramenta educacional no ensino-aprendizagem em contexto de educação inclusiva.

Além de ser uma possibilidade diversificada e inovadora em atividade lúdica, o Quaternity compreende todos os aspectos positivos do xadrez convencional e, muito especialmente, a ampliação da sociabilidade. Essas observações da aplicação do Quaternity no contexto dessa pesquisa está nos revelando haver interações divertidas na participação dos alunos e um evidente fortalecimento de vínculos. Acreditamos que resultados mais aprofundados serão encontrados com a continuidade da pesquisa.

Agradecimentos: ao Programa de Iniciação à Pesquisa – CNPq; à Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa / URCA e à Escola de Estadual de Ensino Profissionalizante Antônio Valmir Ribeiro.

Referências

ANTUNES, J.; QUEIROZ, Z. F de; SANTOS, I. B. R. dos; LIMA, J. do N. (2018). Ciclo criativo de jogos cooperativos: um método para criação de jogos educativos. **HOLOS**, 2, 424–437. Disponível: <https://doi.org/10.15628/holos.2018.3298> Acesso: 20 de março de 2024.

ANTUNES, Jeferson; NASCIMENTO, Verônica Salgueiro do; QUEIROZ, Zuleide Fernandes de. Ciência dos jogos aplicada a educação: um estudo do processo criativo de confecção do jogo analógico Umuechem. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**. 2020, vol.29, n.59, pp.377-402. Epub 19-Jul-2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016.

BRASIL. **Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996; estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso: 01 ago. 2024.

FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2004.