

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**JOÃO DA MATA ALVES DA SILVA**

**O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE CRIANÇAS  
COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2012**

JOÃO DA MATA ALVES DA SILVA



**O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE CRIANÇAS  
COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

**Orientador:** Prof. M.Sc. André Sandmann

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2012



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual

Por

**João da Mata Alves da Silva**

Esta monografia foi apresentada às 19 h do dia 14 de dezembro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi argüido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof. *M.Sc.* Ricardo dos Santos  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof<sup>a</sup> Espec. Kátia Cardoso Campos Simonetto  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof<sup>a</sup>. *M.Sc.* Neusa Idick Scherpinski  
UTFPR – Câmpus Medianeira

*Dedico a todos os educadores que atuam na Educação Especial, e que assim como eu, procuram despertar nas crianças, adolescentes, jovens e adultos a alegria e o prazer em aprender!*

## AGRADECIMENTOS

À Deus, meu grande Mestre, pelo dom da vida, pela fé, pela sabedoria e perseverança para vencer os obstáculos.

À minha esposa e aos meus quatro filhos, pela orientação, dedicação, compreensão e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor *M.Sc.* André Sandmann, que me orientou, pela sua disponibilidade, interesse e paciência com que me ajudou.

Agradeço aos pesquisadores e professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância, que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

À UNIPAR – Universidade Paranaense – Câmpus Umuarama, pelo empréstimo de livros e demais materiais utilizados na pesquisa.

Às professoras, coordenadora, diretora e alunos da Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE) do Município de Alto Piquiri.

Aos professores e amigos da Secretaria Municipal de Educação do Município de Perobal.

Enfim, a minha gratidão a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para a realização desta monografia.

“Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios, sem valor para a formação do homem”.

CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

## RESUMO

SILVA, João da Mata Alves da. O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual. 2012. 46 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012.

Este trabalho teve como temática a utilização do lúdico como recurso pedagógico no processo de ensino das crianças que apresentam deficiência intelectual, com foco nas crianças da Escola Estadual Pequeno Príncipe, do Município de Alto Piquiri. Apresenta brinquedos e jogos ludo pedagógicos, bem como sua evolução como recurso metodológico. Destaca a importância dos jogos no processo de ensino das crianças, em especial das que apresentam limitações em suas aprendizagens. Discute o processo de inclusão e aprendizagem da criança que apresenta deficiência intelectual, ressaltando a importância da inclusão para que ocorra a aprendizagem. Apresenta o lúdico, através do jogo de xadrez, como recurso eficiente no processo de ensino das crianças deficientes intelectuais, bem como a importância de sua prática nas escolas como contribuição pedagógica. Complementado pela pesquisa de campo, o estudo verificou, por meio de observações e entrevista, que o jogo de xadrez utilizado para o ensino de crianças com deficiência intelectual é de grande importância. Traz como resultado do estudo a melhoria no desenvolvimento de habilidades e na aprendizagem de diversos conteúdos curriculares das crianças que participam das atividades lúdicas, como o jogo de xadrez.

**Palavras-chave:** Processo de ensino. Lúdico. Jogo de Xadrez. Deficiência intelectual. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

SILVA, João da Mata Alves da. The playful as a methodology for teaching children with intellectual disabilities. 2012. 46 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012.

This work was the subject of playful use as a pedagogical resource in the teaching of children with intellectual disabilities, with a focus on the children of the State School Little Prince, the Municipality of Alto Piquiri. Displays ludo educational toys and games, as well as its evolution as a methodological resource. Stresses the importance of games in the teaching of children, especially those have limitations in their learning. Discusses the process of learning and inclusion of the child with intellectual disabilities, emphasizing the importance of inclusion for learning to occur. Displays the play through the game of chess as a resource efficient in teaching intellectually disabled children, and the importance of practice in schools as a teaching aid. Complemented by field research, the study found, through interviews and observations, the chess game used for teaching children with intellectual disabilities is of great importance. Brings as a result of the improvement in study skills development and learning of diverse curricula of children who participate in recreational activities, like playing chess.

**Keywords:** Teaching process. Playful. Chess Game. Intellectual disability. Learning.

## LISTA DE FIGURA E GRÁFICOS

Figura 1 – Localização Geográfica do Município de Alto Piquiri.....	30
Gráfico 1 - O conhecimento dos alunos em relação ao jogo de xadrez.....	32
Gráfico 2 - Desenvolvimento dos alunos com o jogo de xadrez.....	33
Gráfico 3 - Desenvolvimento de habilidades.....	34
Gráfico 4 - Desempenho nos conteúdos.....	34
Gráfico 5 - Conteúdos curriculares com melhor resultado.....	35

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....</b>	<b>12</b>
2.1 BRINQUEDOS E JOGOS NA EDUCAÇÃO.....	12
2.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO ESCOLAR DAS CRIANÇAS.....	14
2.3 O PROCESSO DE INCLUSÃO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DEFICIENTE INTELECTUAL.....	18
2.4 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO DAS CRIANÇAS DEFICIENTES INTELECTUAIS.....	24
2.4.1 O Jogo de Xadrez.....	24
2.4.2 A importância do Jogo de Xadrez no processo de aprendizagem.....	25
2.4.3 A contribuição do Jogo de Xadrez no processo de aprendizagem das crianças da Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE) do Município de Alto Piquiri – PR.....	26
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....</b>	<b>28</b>
3.1 LOCAL DA PESQUISA.....	28
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	29
3.3 INSTRUMENTO E PROCEDIMENTO DE COLETA DOS DADOS.....	30
3.4 ANÁLISE DOS DADOS .....	31
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>32</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>39</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>44</b>

## INTRODUÇÃO

As crianças com deficiência intelectual têm alterações nos processos mentais que interferem na aquisição dos conhecimentos. Podem precisar de mais tempo para aprender a falar, a caminhar e a aprender as competências necessárias para o cuidado de si. As limitações, no funcionamento mental e no desempenho de tarefas cotidianas, provocam uma maior lentidão na aprendizagem e no desenvolvimento dessas crianças deficientes intelectuais.

Atualmente, com o processo de construção da escola inclusiva, ainda existem educadores com dificuldades para desenvolver seu trabalho de ensinar crianças que apresentam deficiência intelectual, devido às lacunas existentes em sua formação inicial, que interferem no enfrentamento de tamanho desafio.

Por outro lado, de acordo com a LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação - nº 9394/96, a inclusão é uma proposta que deve garantir a igualdade de direitos e oportunidades educacionais para todos, em ambientes favoráveis, assegurando aos educandos currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender as necessidades das crianças deficientes intelectuais.

O brinquedo e os jogos infantis são de grande importância para o desenvolvimento, pois se apresentam como principais atividades da criança no período da infância. A criança deficiente intelectual, por apresentar atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e motor, necessita de muito mais estímulo para desenvolver suas habilidades.

O lúdico está presente no dia a dia de todas as crianças. O brincar faz parte dos primeiros atos de uma criança; estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. A brincadeira e os jogos são imprescindíveis no desenvolvimento global da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares, principalmente das crianças com deficiência intelectual. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento.

A partir das afirmações apresentadas, o estudo propõe analisar como o lúdico poderá contribuir no desenvolvimento e aprendizagem das crianças deficientes intelectuais, de forma que os obstáculos encontrados no processo de

ensino dessa modalidade possam ser superados e o direito à aprendizagem possa ser garantido e apresentar-se como realidade escolar.

A utilização do lúdico como metodologia para o ensino das crianças deficientes intelectuais poderá possibilitar o acesso ao conhecimento através da vivência, da troca e da experiência, de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos que podem estimular não apenas o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico – motor, mas propiciar aprendizagens curriculares das crianças deficientes intelectuais. Por isso, propiciar uma educação mais lúdica e significativa poderá ser extremamente motivante e importante para que realmente ocorra a aprendizagem dessas crianças.

O estudo fundamenta-se na pesquisa bibliográfica, a partir de publicações sobre o assunto em documentos impressos e em sites, tais como livros, artigos e teses, no intuito de investigar e analisar estudos já realizados sobre o tema apresentado; e, na pesquisa de campo, através de observações e proposta de atividades realizadas na Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE) do Município de Alto Piquiri – PR e entrevista realizada com professoras que atuam na escola.

A pesquisa está organizada em cinco subitens. O primeiro apresenta brinquedos e jogos pedagógicos, tendo como embasamento teórico alguns autores da área que se pretende intervir. O segundo subitem destaca a importância dos jogos no processo de ensino das crianças, buscando em diversos autores a base para as deduções. O terceiro descreve o processo de inclusão e aprendizagem da criança deficiente intelectual.

No quarto subitem é inserido o jogo de xadrez com suas especificações quanto à faixa etária, número de jogadores, objetivos, conteúdos e procedimentos. Em seguida, o quinto subitem destaca a importância do Jogo de Xadrez com suas contribuições para o processo de aprendizagem das crianças da Escola Estadual Pequeno Príncipe. E a análise dos dados coletados é apresentada no título de resultados e discussões.

## 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

### 2.1 BRINQUEDOS E JOGOS NA EDUCAÇÃO

Tendo como embasamento os estudos de Kishimoto (1995), é possível destacar a evolução do lúdico, especificamente dos brinquedos e jogos, situando as primeiras reflexões em torno de sua importância na educação. Segundo a autora, já em Platão deu-se início à reflexão sobre a importância de se aprender brincando, ainda que, nesse momento histórico, inexistisse a discussão sobre a utilização do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

Com o advento do Cristianismo e da formação de um Estado poderoso, uma educação disciplinadora é determinada. Os dogmas são impostos pelas escolas e a recitação e a leitura são realizadas pelos mestres. Aos alunos é reservada a decoração, causando assim o impedimento da expansão dos jogos (KISHIMOTO, 1995).

No Renascimento, segundo afirmações de Kishimoto (1995), novas concepções pedagógicas são trazidas. Surge então a reabilitação do jogo e sua incorporação como tendência natural no cotidiano dos jovens. No século XVI, com a criação do Instituto dos Jesuítas, emerge a compreensão da importância dos jogos de exercícios para a formação humana e sua utilização na organização educacional. É no Renascimento que a necessidade dos exercícios físicos é admitida, sendo acrescentados a eles os jogos do espírito.

A referida autora destaca que, através do movimento científico e a publicação da Enciclopédia, os jogos são incluídos nas inovações científicas do século XVIII e novos jogos vão surgir. Acontece a popularização dos jogos educativos, tornando-se veículos de divulgação e crítica popular e, o nascimento da concepção de infância, agora entendida como período especial na evolução do ser humano.

Com o surgimento das inovações pedagógicas do século XIX, os princípios de ROUSSEAU, PESTALOZZI e FROEBEL são colocados em prática pelas escolas, crescendo as experiências que introduzem o jogo como tarefa facilitadora do ensino. Os jogos perduram até a I Guerra Mundial, possibilitando o crescimento da oferta de

jogos militares que, findando o conflito, são substituídos pelas práticas esportivas. Em continuidade à prática iniciada por FROEBEL, o médico Ovídio DECROLY elabora materiais para a educação de crianças deficientes mentais. Na mesma época, MONTESSORI elabora uma metodologia de ensino, também para crianças deficientes mentais, que mais tarde é expandida e adotada pelas escolas (KISHIMOTO, 1995).

Conforme expõe a autora, o jogo ganha valor crescente na década de 60, quando surgem os museus e concepções mais dinâmicas. Tal processo de valorização chega ao Brasil no início da década de 80, com o crescimento da produção científica e o aparecimento das brinquedotecas.

Cabe ressaltar, que os jogos ocuparam lugar importante nas diversas culturas. Para Huizinga (1996), na sociedade antiga, os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade no estreitamento de seus laços de união. Isso podia ser evidenciado por meio da realização das grandes festas sazonais, festas que ocorriam sempre em uma determinada época do ano.

O autor também assinala as características comuns encontradas entre jogos e rituais, já que ambos têm o poder de transladar seus participantes, num espaço de tempo, para outro mundo, diferente do cotidiano. Em toda atividade social, crianças, jovens e adultos se misturavam, pois o cerimonial das celebrações não fazia distinção de tais membros (HUIZINGA, 1996).

Conforme Benjamin (1984), muitos dos antigos brinquedos foram impostos às crianças como objetos de culto. Só mais tarde, por razão da força de imaginação e criatividade das crianças, tais objetos foram transformados em brinquedos, que inicialmente, não eram invenções de fabricantes, surgiram primeiramente nas oficinas de madeira e fundidores. Até a década de 1930, a maioria das crianças brasileiras brincava com bonecas de pano e carrinhos de madeira. Apenas uma pequena parte da população infantil tinha acesso a brinquedos importados da Europa.

Hoje, a utilização de brinquedos na educação e reeducação de crianças portadoras de deficiência tem crescido. As pesquisas se multiplicam e a produção de brinquedos busca a sua especialização, no sentido de atender às diferentes formas de deficiências, conforme explica Kishimoto (1995); e, provavelmente, contribuir para a melhoria da qualidade dos processos de ensino e aprendizagem escolar de todas as crianças.

## 2.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO ESCOLAR DAS CRIANÇAS

Atualmente, novos conceitos afirmam que o lúdico é indispensável no processo educativo, abrangendo eixos indispensáveis ao desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, e psicomotor. Com base na pesquisa de Rizzini e Menezes (2010), verifica-se que diversos estudos abordam a utilização de brincadeiras, jogos, histórias e outros recursos lúdicos na prática pedagógica, resultando em progressos significativos no desenvolvimento e aprendizagem das crianças com deficiência mental.

A educação lúdica tem grande significado e encontra-se presente em todos os segmentos da vida humana. Esteve presente em todas as épocas, integra uma teoria profunda e uma prática atuante e está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois toda criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para o equilíbrio com o mundo (MAFRA, 2008).

Devido à influência que exerce no desenvolvimento infantil, o jogo pode ser utilizado pela escola como um recurso muito eficaz para a realização de atividades com fins educativos. Sobre isso, Kishimoto (1998) acrescenta que o jogo foi incluído no sistema educativo como um suporte da atividade didática, visando à aquisição de conhecimentos, conforme tem conquistado um espaço definitivo na educação infantil.

Nessa perspectiva, Kishimoto (1998) define o jogo como educativo, pois além de jogo ele se torna ensino, apresentando-se como um aliado do professor em sua tarefa de ensinar e instruir seus alunos.

Partindo dessa concepção, a autora define o jogo educativo da seguinte forma:

Sentido amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança; e sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas (com vistas) à aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais. No segundo caso recebe, também, o nome de jogo didático (KISHIMOTO, 1998 p. 22).

Com base nessa definição, analisa-se que o jogo poderá ser utilizado no contexto escolar, desde que não se transforme numa diversão; pois, levando em

consideração a função principal da escola, o objetivo da mesma deve ser o acesso ao conhecimento e o desenvolvimento integral da criança. Ou seja, as atividades escolares devem ser sempre orientadas, objetivando a aquisição dos conteúdos curriculares e o desenvolvimento das habilidades intelectuais.

Os jogos são importantes instrumentos desafiadores e problematizadores na aprendizagem das crianças. Para Piaget (1975), os jogos infantis são caracterizados por três tipos de estruturas: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Os jogos de exercícios são as atividades lúdicas da criança no período sensório-motor, que vai do 0 ano até o aparecimento da linguagem. São exercícios simples, cuja finalidade é o prazer do funcionamento. Caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. São destacados nesse período os jogos sonoros, visuais, olfativos, gustativos, motores e de manipulação.

Os jogos simbólicos compreendem a idade dos 2 aos 7 anos, aproximadamente. São jogos de ficção e imitação. Através do faz-de-conta, a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Destacam-se os jogos de papéis, faz-de-conta e representação.

A partir dos 7 anos de idade são praticados os jogos de regras. A regra é o elemento principal deste tipo de jogo. Surge da organização coletiva das atividades lúdicas e são indispensáveis para o desenvolvimento moral, cognitivo, social, político e emocional. Há dois tipos de regras nesse jogo: as regras transmitidas, mantidas em sucessivas gerações (bolinha de gude, amarelinha); e as regras espontâneas, ou seja, a contratual e momentânea, as propostas pelas próprias crianças.

Diversas autoras, dentre elas Guerra (1998), Olivetti (2000) e Marra (2006) defendem a importância do brincar, apontando o potencial dos brinquedos para o desenvolvimento de representações simbólicas. Alguns acreditam que, a partir de histórias contadas às crianças com deficiência, a aquisição da linguagem poderá ser estimulada. As adaptações e modificações podem ocorrer de acordo com as necessidades de cada criança e os resultados, após a intervenção pedagógica com recursos lúdicos, apontam para um progresso significativo na interação social, na intenção comunicativa, na atenção, memória, vocalização, melhor desenvolvimento psicomotor e níveis de escrita elevados.

As pesquisas enfatizam que a ludicidade traz grandes benefícios, reforça o prazer de jogar, anima, estimula e dá confiança à criança, que aprende a definir valores, formar juízos e a fazer escolhas. Em algumas situações, o jogo constitui-se em uma brincadeira que supõe uma comunicação específica, a inserção de um sistema de regras, um espaço de decisão ao desejo pessoal e de relacionamento com o outro.

Através dos estudos, percebe-se a necessidade de se valorizar mais a cultura lúdica nas escolas, principalmente como um recurso favorável à estimulação do desenvolvimento psicomotor de crianças com deficiência mental. Sendo assim, o jogo poderá ser utilizado como uma excelente estratégia de intervenção pedagógica e contribuir para o desenvolvimento das crianças com deficiência mental (OLIVEIRA, 2000).

Segundo Piaget (1975), o jogo traz a possibilidade de a criança exercitar o mundo da forma como ela o vê e de resolver conflitos que a perturbam, já que é nesse mundo ilusório e imaginário que seus desejos são realizados. Ele analisou e estabeleceu relações entre o jogo e o desenvolvimento intelectual.

Para esse autor, o jogo oferece uma grande contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. O jogo infantil propicia a prática do intelecto, pois utiliza a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras dimensões próprias do ser humano. Piaget demonstrou que as atividades lúdicas sensibilizam, socializam e conscientizam, destacando a importância de aplicá-las nas diferentes fases da aprendizagem escolar.

Para Vygotski (1998), no começo da vida de uma criança, os fatores biológicos superam os sociais, só depois, aos poucos, a integração social será o fator decisivo para o desenvolvimento do seu pensamento. No entanto, ele se opõe às teorias onde o desenvolvimento se divide em estágios individuais. Para ele, inicialmente, as respostas que as crianças dão ao mundo são determinadas pelos processos biológicos. Mas, na constante mediação com adultos ou pessoas mais experientes, os processos psicológicos mais complexos, típicos do homem, começam a tomar forma. É dessa forma, pela interação social, que as funções cognitivas do mesmo são elaboradas.

Segundo Mafra (2008), na perspectiva Vygotskyana, a constituição das funções complexas do pensamento é veiculada, principalmente, pelas trocas sociais.

Nesta interação, o fator de maior peso é a linguagem, ou seja, a comunicação entre os homens. Para o autor, a criança se inicia no mundo adulto por meio da brincadeira e pode antever os seus papéis e valores futuros. Por meio da brincadeira a criança vai se desenvolver socialmente e conhecerá as atitudes e as habilidades necessárias para viver em seu grupo social. Afirma-se, então, que é na brincadeira e no jogo que a criança aprende a lidar com o mundo, recriando situações do cotidiano, adquirindo conceitos básicos na formação de sua personalidade, vivenciando sentimentos das mais variadas espécies.

Baseando-se na concepção de Piaget, Mafra (2008) afirma que, através dos jogos e brincadeiras, a criança com deficiência intelectual pode desenvolver a imaginação, a confiança, a autoestima, o autocontrole e a cooperação. Os jogos e brincadeiras proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

Julga-se, dessa forma, que a utilização do jogo como recurso didático pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, pois através desse recurso, ela poderá vivenciar corporalmente as situações de ensino aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercendo a cooperação e aprendendo em grupo. Pois, conforme os estudos de Almeida (2003), os jogos se apresentam como a melhor forma de conduzir as crianças à realização de uma atividade, além de manterem relações profundas com as mesmas, ajudando-as a viver e a crescer nas relações sociais.

Os jogos oferecem o estímulo e o ambiente propício que favorecem o desenvolvimento criativo dos alunos, permitindo ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino e desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão.

De acordo com o PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais da disciplina de Matemática (1997), os jogos se apresentam como uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos, contribuindo para o desenvolvimento do autoconhecimento, possibilitando a compreensão e gerando satisfação.

O PCN de Matemática ainda destaca que:

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (BRASIL, 1997 p. 36).

Com base nas afirmações acima, os jogos são capazes de desafiar e provocar nos alunos o interesse e o prazer pela aprendizagem dos conteúdos. São imprescindíveis no ambiente escolar, contribuindo e ajudando os professores a desenvolverem suas atividades e a alcançarem seus objetivos curriculares. Assim, pedagogicamente, o jogo se apresenta como um recurso produtivo tanto para o professor como para o aluno, pois facilita a aprendizagem e o desenvolvimento da capacidade de pensar, analisar e refletir.

Visto que o jogo, como promotor de aprendizagem é considerado nas práticas escolares como mais um aliado no processo de ensino, conforme afirmações de Farias (2008), colocar o aluno diante de situações de jogo é uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais veiculados na escola.

### 2.3 O PROCESSO DE INCLUSÃO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DEFICIENTE INTELECTUAL

A deficiência mental é definida pela Associação Americana de Desenvolvimento Mental como a condição que caracteriza-se por registrar um funcionamento intelectual geral significativamente abaixo da média; nos aspectos da comunicação, cuidados pessoais, habilidades sociais, desempenho na família e na comunidade, independência na locomoção, saúde e segurança, desempenho escolar, lazer e trabalho (BRASIL, 1994).

Segundo a Organização das Nações Unidas, cerca de 500 milhões de pessoas no mundo apresentam alguma deficiência. De acordo com o IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, dados do Censo 2010 revelam que quase 24% da população brasileira – 45,6 milhões de pessoas – têm algum tipo de deficiência. A escola precisa estar preparada para uma educação para a diversidade, pois o Brasil é um país rico em culturas, em etnias, em raças, em credos, possuindo um número crescente de pessoas com algum tipo de deficiência que estão em busca de inserção social, educacional e profissional.

De acordo com as Orientações para ações em níveis regionais e internacionais de nº7 da Declaração de Salamanca (1994), afirma-se que:

O “principio fundamental da escola inclusiva é o de que todas as crianças devem aprender juntas, sempre que possível, independentemente de quaisquer dificuldades ou diferenças que elas possam ter. Escolas inclusivas devem reconhecer e responder às necessidades diversas de seus alunos, acomodando ambos os estilos e ritmos de aprendizagem e assegurando uma educação de qualidade a todos através de um currículo apropriado, arranjos organizacionais, estratégias de ensino, uso de recurso e parceria com as comunidades” (BRASIL, 1994).

A Declaração é o marco de todo o processo de inclusão. Ela expressa a necessidade das crianças aprenderem juntas, independente de suas diferenças; intima as escolas a estarem preparadas e a atenderem as crianças em suas necessidades, garantindo uma educação de qualidade através de um currículo adaptado e de envolvimento com a comunidade. Pois, em cada momento histórico haverá indivíduos apresentando diferentes características e exigindo diferentes cuidados e atendimentos, conforme suas necessidades.

O conceito de inclusão apresentado por Ferreira (1993) confirma essa flexibilidade, quando diz que:

Ao longo da história, nas diferentes organizações sociais, mesmo num dado momento em dada cultura, há uma grande variação nos critérios qualitativos (tipo características) e quantitativos (grau de diferença) que definem um indivíduo como excepcional; como alguém que se distancia dos padrões de “normalidades” a ponto de requerer ou justificar cuidados especiais (FERREIRA, 1993, p. 13).

O conceito aqui apresentado é variável, de acordo com as mudanças que ocorrem na sociedade. Nela existem indivíduos que não se adaptam aos seus padrões de normalidade, requerendo assim maior atenção e cuidados por parte dos responsáveis e/ou educadores.

Para Sasaki (1997), a inclusão é o processo pelo qual a sociedade se adapta e se prepara para a convivência com pessoas que apresentam necessidades especiais. Estas, por sua vez, se preparam para assumir seus papéis na sociedade, encontrando na mesma, o caminho propício para o seu desenvolvimento, através da educação e da qualificação para o trabalho. Sendo assim, pode-se afirmar que:

A inclusão social, portanto, é um processo que contribui para a construção de um novo tipo de sociedade, através de transformações pequenas e grandes, nos ambientes físicos (espaços interno e externo, equipamentos, aparelho e utensílio, mobiliários e meios de transporte) e na mentalidade de todas as pessoas, portanto do próprio portador de necessidades especiais (SASSAKI, 1997, p.42).

Influenciada por diretrizes internacionais, a inclusão escolar vem se constituindo, na legislação brasileira, desde a década de 90. Essa legislação pressupõe que a educação inclusiva se caracteriza como uma ampliação de acesso à educação de todos os grupos excluídos (PLETSCH; BRAUN, 2008).

Apesar da inclusão de alunos com deficiência intelectual ser um processo recente e ainda apresentar um número pequeno de pesquisas na área, é possível já constatar que a proposta de inclusão é um desafio que deve ser enfrentado, dialogado, construído e reconstruído. É, sem dúvida, um dos caminhos que poderá contribuir, e muito, para a melhoria da qualidade do ensino das crianças brasileiras, em especial, das deficientes intelectuais. Pois, uma vez aceitas e incluídas, elas poderão desenvolver-se de maneira integral, possibilitando que suas aprendizagens ocorram de forma efetiva.

Segundo Sasaki (1997), a inclusão aparece sob duas dimensões: a individual e a social. A dimensão individual de expressa no movimento próprio da criança que a conduz em direção ao outro e ao meio ambiente, sendo esta uma condição básica para a aprendizagem. Enquanto que a dimensão social envolve as diferentes formas de receber ou aceitar o movimento da criança deficiente.

Sobre isso, considera-se que:

A inclusão é um processo bilateral que pressupõe a participação e a ação partilhada, ao mesmo tempo dividida e somada. É um movimento de conquista de espaço, tanto daquele que pertence ao chamado grupo minoritário quanto dos demais participantes da comunidade (SASSAKI, 1997, p. 86).

Conforme expressão do autor, a inclusão não acontece de um momento para outro, mas é um processo que exige conquista nas ações e relações, tanto dos portadores de deficiências como das pessoas que pertencem à comunidade, sendo um trabalho coletivo e participativo. Incluir vai além de simples ato de amor. É um direito, é lição de cidadania e de respeito.

Sasaki (1997), ainda acrescenta que a inclusão pauta-se nos seguintes princípios:

Aceitação e celebração das diferenças individuais; Valorização de cada pessoa – direito de pertencer; Convivência dentro da diversidade humana representada por origem nacional, crença religiosa, gênero, idade, raça e deficiência; Aprendizagem através da cooperação - solidariedade humanitária; Cidadania com qualidade de vida (SASSAKI, 1997, p. 17).

O relacionamento e a convivência das crianças entre si e delas com os adultos podem reforçar atitudes positivas. Pois, convivendo, ao mesmo tempo, com as diferenças e semelhanças individuais, podem ser ajudadas na aprendizagem, compreensão, respeito e crescimento, exercendo dignamente sua cidadania.

Por isso, Mittler (2003) defende que:

A relevância do tema inclusão escolar não se limita apenas à população de pessoas com necessidades educacionais especiais. A inclusão educacional não é somente um fator que envolve essas pessoas, mas também, as famílias, os professores e a comunidade, na medida em que visa construir uma sociedade mais justa e conseqüentemente mais humana (MITTLER, 2003, p. 36).

A inclusão apresenta-se como uma necessidade urgente em toda a esfera social, em especial na educação. Pois, hoje, com a presença da diversidade, é preciso que sejam incluídas todas as pessoas deficientes, inclusive as famílias e a comunidade escolar.

Com base em Mittler (2003), pode-se ressaltar que é na sala de aula que começa a inclusão ou a exclusão, não só dos portadores de deficiência, mas também das crianças ditas normais. Pois, são as experiências do cotidiano em sala de aula que definem a qualidade das experiências de aprendizagem, interações e relações sociais.

Sabe-se do enorme potencial e capacidade que apresenta um educador em sala de aula. Ele, e somente ele tem as condições necessárias, de acordo com sua formação e preparação para o trabalho docente, para incluir ou excluir a criança que faz parte de seu grupo, do qual ele é responsável. Sabe-se ainda, da tamanha responsabilidade que apresenta o professor em sala de aula, não só de possibilitar o acesso aos novos conhecimentos, mas acima de tudo, de promover a inclusão de todas as crianças que dela necessitam - condição básica para a aprendizagem escolar.

De acordo com Pletsch e Braun (2008), o conceito de educação inclusiva é entendido como um processo, onde a escola deve apresentar condições estruturais

para promover condições para o processo ensino-aprendizagem das crianças portadoras de deficiências.

Infelizmente, somente no século XIX as pessoas com deficiência mental passaram a ser consideradas passíveis de serem educadas. Porém, para Vigotsky (1998), as leis que regem o desenvolvimento da pessoa com deficiência mental são as mesmas das demais pessoas. As crianças deficientes não são menos desenvolvidas que as ditas normais, mas se desenvolvem de maneira diferente. Pois, o desenvolvimento de cada pessoa ocorre de forma única e singular.

Assim sendo, fica evidente que todas as crianças, em especial as que apresentam deficiência intelectual, necessitam de estímulo, criatividade e planejamento por parte de seus educadores.

Confirmam isso, Pletsch e Braun (2008), quando entendem que a escola e o papel do professor são centrais no desenvolvimento da criança. As autoras recorrem à Vigotsky quando afirmam que a escola precisa realizar atividades que possibilitem o desenvolvimento da “zona de desenvolvimento proximal” e o conceito de compensação, pois este último cria condições e estabelece relações que levam à aprendizagem das crianças deficientes mentais.

O reconhecimento da existência das diferenças no processo de desenvolvimento de cada indivíduo apresenta-se como o pressuposto básico da educação inclusiva. Dessa forma, ela deve ser entendida como um processo contínuo que insere toda criança excluída, em especial, as que apresentam deficiência intelectual, tendo em vista o seu desenvolvimento e a aprendizagem escolar.

Dessa forma, necessário se faz que os educadores busquem novas estratégias de ensino, visando à aprendizagem escolar das crianças, em especial das que apresentam deficiências intelectuais. Sobre isso, Perrenoud (2000) ressalta que, em meio a tanta diversidade e transformações sociais, o professor precisa refletir sua prática em sala de aula no desenvolvimento de novas competências.

Com base nas dez competências para ensinar, sugeridas por Perrenoud (2000), ao professor faz-se necessário: a organização e direção das situações de aprendizagem; a administração da progressão das aprendizagens dos educandos; a concepção e a evolução dos dispositivos de diferenciação; e, o envolvimento dos alunos em sua aprendizagem.

Isso significa que, ao professor compete o conhecimento dos conteúdos que devem ser ensinados, a capacidade de envolver os educandos nas atividades propostas e de ajustar as situações-problema ao nível e possibilidades dos mesmos, e a gestão e organização da classe para facilitar a cooperação e o trabalho em grupo, suscitando e estimulando em cada um o desejo de aprender.

Perrenoud (2000) ainda acrescenta que, organizar e dirigir situações de aprendizagem significa:

“... manter um espaço justo para tais procedimentos. É, sobretudo, despender energia e tempo e dispor das competências profissionais necessárias para imaginar e criar outros tipos de situações de aprendizagem, que as didáticas contemporâneas encaram como situações amplas, abertas, carregadas de sentido e de regulação, as quais requerem um método de pesquisa, de identificação e de resolução de problemas” (PERRENOUD, 2000, p. 25).

Ao educador cabe, então, a competência profissional para, com imaginação e criatividade, encarar situações diversas de aprendizagem, levando em consideração as diferenças individuais e as deficiências intelectuais existentes em seu grupo de educandos. Lembrando que, diante das transformações sociais, somente um educador que busca o desenvolvimento de suas competências, poderá desempenhar suas funções com êxito, garantindo sempre a qualidade do processo de aprendizagem escolar de todos os seus educandos.

## 2.4 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO DAS CRIANÇAS DEFICIENTES INTELECTUAIS

Com base na concepção de que o lúdico possibilita a construção de um novo jeito de educar, contribuindo para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, apresenta-se a seguir o Jogo de Xadrez, com suas contribuições pedagógicas e como recurso significativo no processo de ensino escolar.

### 2.4.1 O Jogo de Xadrez

O Jogo de Xadrez é um excelente recurso pedagógico para o trabalho docente. Segundo Resende (2005), um estudioso do Xadrez, o jogo visa a formação do cidadão; recupera o aluno com baixo desempenho; contribui para a formação moral, psicológica e social das crianças; valoriza o esforço e a cooperação e prioriza o estudo universal, podendo ser iniciado com as crianças a partir da faixa etária dos 4 (quatro) anos de idade.

Na escola, utilizado como recurso pedagógico, o Jogo de Xadrez estimula o raciocínio lógico; ativa a concentração; desenvolve a capacidade para tomada de decisões; aguça a memória; trabalha a paciência; desenvolve a capacidade de planejamento; aumenta a autoconfiança; proporciona o respeito ao adversário; desenvolve o senso de responsabilidade; e instiga a imaginação e a versatilidade.

Como conteúdo a ser explorado com as crianças e adolescentes de diferentes faixas etárias, pode ser assim organizado: 4 anos de idade - histórias e desenhos de xadrez e jogos paralelos com xadrez reduzido (menor quantidade de peças); 6 anos – como a criança aceita com mais tranquilidade os jogos com regras, pode começar a aprender as regras do xadrez; 8 anos - começa o trabalho, ainda de forma lúdica, enfatizando a questão espacial e principalmente a concentração; 12 anos - análise de jogadas e desenvolvimento do raciocínio lógico; e 14 anos - análise de partidas famosas para aumentar o repertório dos adolescentes.

O Xadrez é um jogo para duas pessoas em um tabuleiro com 32 peças (16 para cada jogador) de seis tipos. Cada peça move-se de forma distinta. O objetivo do jogo é dar o xeque - mate, ou seja, ameaçar o Rei do oponente com a captura inevitável. O jogo não termina, necessariamente, com o xeque-mate – os jogadores, com certa frequência desistem se acreditam que irão perder. Além disso, existem várias formas de um jogo terminar em um empate.

Além do movimento básico das peças, as regras também governam o equipamento usado, o controle de tempo, a conduta e a ética dos jogadores, acomodações para jogadores com necessidades especiais e o registro dos lances usando notação do xadrez, bem como procedimentos para lidar com irregularidades que porventura ocorram durante uma partida.

#### 2.4.2 A importância do Jogo de Xadrez no Processo de Aprendizagem

Sabe-se que há tempos, na educação, buscam-se alternativas metodológicas, com o objetivo de melhorar o desempenho escolar das crianças que apresentam dificuldades para aprender, em especial, das que apresentam deficiência intelectual. Dessa forma, objetivou-se estabelecer as contribuições do Jogo de Xadrez para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos educandos, visto que, além de possibilitar bem estar e prazer, potencializa diversas aprendizagens nas crianças.

Para a efetivação desse estudo, foi escolhido o Jogo de Xadrez, pois acredita-se que o mesmo se apresenta como mediador no processo de construção do saber, por causa de suas características envolvendo a reflexão, o planejamento e a construção de estratégias. Pois, conforme as afirmações de Silva (2011), os praticantes desse jogo são beneficiados com o desenvolvimento das habilidades de atenção, percepção, raciocínio lógico, memória, agilidade de pensamento e tomada de decisões.

Resende (2002) considera que, a prática de atividades que envolvem o Jogo de Xadrez na escola possibilita o desenvolvimento de competências e habilidades, que alargam a capacidade de percepção dos educandos em relação ao espaço-tempo, além do exercício da paciência, tolerância, perseverança e autocontrole que é desenvolvido em seus jogadores.

A inclusão do Xadrez como prática escolar, em especial para os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem é defendida por Araujo (2012), com a afirmação de que sua prática não só auxilia o desenvolvimento do sentimento de autoconfiança, como também se apresenta como uma situação onde o aluno pode se destacar, com progresso, em outras áreas do conhecimento.

Para Silva (2011), a prática do xadrez possibilita o exercício das capacidades intelectuais, por meio das características de representação espacial, representação temporal e transmissão de estruturas ou estratégias e análise.

A representação espacial ocorre porque o espaço físico do jogo em um tabuleiro é limitado, sua evolução ocorre através do movimento das peças. A representação temporal acontece, devido o sentido de sucessão do tempo e controle

dos “instantes” do jogo. E, a transmissão de estruturas ou estratégias e análise ocorrem quando há melhoria no planejamento de tarefas cognitivas, na medida em que se é capaz de determinar as próprias vantagens ou debilidades (SILVA, 2011).

O autor ainda apresenta as capacidades emocionais citadas por Garrido (2001), que são exercitadas pelos praticantes do xadrez. Dentre elas, destaca-se a autonomia, nas tomadas de decisões; a autoestima, por meio da valorização nos momentos de jogadas brilhantes e vitoriosas; a concentração, uma posição natural adotada ante o tabuleiro; a atenção, na medida em que o jogador considera todas as peças, colocando-se como guarda frente às evidências; o autocontrole, ao saber esperar e não emitir respostas precipitadas; e a autodisciplina, com a obrigação de pensar, efetuar jogadas e realizar importantes esforços.

Tais capacidades emocionais são de grande importância para o desenvolvimento da aprendizagem escolar das crianças. Acredita-se, que os profissionais da educação estejam na posição ideal para contribuir de maneira significativa, exercendo seus papéis de mediadores e motivadores na promoção do desenvolvimento das capacidades intelectuais, emocionais e de aprendizagem de todas as crianças, em especial daquelas que apresentam deficiência intelectual.

#### 2.4.3 A contribuição do Jogo de Xadrez no processo de aprendizagem das crianças da Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE) do Município de Alto Piquiri – PR.

Conhecendo as dificuldades de aprendizagem que enfrentam as crianças e adolescentes que apresentam deficiências intelectuais, especificamente as da Escola Estadual Pequeno Príncipe e, sabendo da responsabilidade que deve ter o educador comprometido com a educação, buscou-se com muita inquietude estratégias para superar os obstáculos que, inicialmente, eram assustadores para uma prática docente pouco experiente em escola especial.

A partir daí, uma das primeiras estratégias planejadas foi a procura pelo curso de especialização ora cursado, acreditando que daria subsídios suficientes para o enfrentamento dos problemas existentes na prática diária de sala de aula, já que Métodos e Técnicas de Ensino sugere um bom embasamento no desenvolvimento de práticas docentes mais criativas e inovadoras. O trabalho teve

início, a princípio, com a observação de algumas aulas na Escola Estadual Pequeno Príncipe. E, posteriormente, com o planejamento de algumas aulas que envolveram o lúdico como estratégias no processo de ensino.

As atividades lúdicas, especialmente as que envolveram o Jogo de Xadrez foram introduzidas em todas as turmas da Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE). Porém, o trabalho de investigação e análise para a pesquisa foi realizado apenas em cinco turmas de ensino fundamental. Dentre as turmas investigadas há alunos que apresentam diferentes limitações, como deficiência intelectual, distúrbios de comportamento, deficiência física neuromotora, e outras.

No trabalho de observação, foi possível constatar que os alunos apresentavam um comportamento muito agitado, com baixa ou nenhuma concentração no desenvolvimento das atividades propostas. Havia pouco interesse na realização das tarefas, alguns alunos não conseguiam concluir as atividades e outros até resistiam em realizá-las. Observou-se ainda, que na sala de aula ou no pátio, em horário de recreio, era muito comum presenciar discussões e agressões entre os alunos. Percebeu-se uma auto-estima muito baixa, além da falta de motivação na realização das tarefas e brincadeiras desenvolvidas.

Após as observações, diversas aulas envolvendo atividades lúdicas foram planejadas e desenvolvidas em todas as turmas da escola. Especialmente nas atividades com o Jogo de Xadrez foram dispensadas maior atenção e valor, já que o mesmo foi o escolhido para a verificação de como, na prática de sala de aula, o lúdico poderá contribuir para o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas em cada criança.

Para a efetivação de toda a pesquisa realizada, a entrevista com as professoras possibilitou a confirmação de algumas contribuições de estudiosos que defendem o exercício do Jogo de Xadrez como recurso metodológico eficiente no trabalho docente, pois através de sua prática ocorre a formação social do aluno, bem como sua interação e integração com o meio.

O questionário apresentado na entrevista possibilitou o levantamento do quantitativo de alunos que sabem jogar o Jogo de Xadrez; que apresentaram melhoria no seu desenvolvimento com a prática do jogo; em que habilidades houve melhor desenvolvimento; se houve melhoria no desempenho acadêmico dos educandos e em que conteúdos foram apresentados melhores resultados, conforme a análise apresentada a seguir.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

#### 3.1 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual Pequeno Príncipe – Educação Infantil, Ensino Fundamental – Anos Iniciais, Educação de Jovens e Adultos – Fase I – Modalidade Educação Especial (APAE), situada à Rua Getúlio Vargas, nº 1054 – Alto Piquiri – Paraná - CEP: 87.580.000 – Fone: (44) 3656-1187 – Fone Fax: (44) 3656-1187.

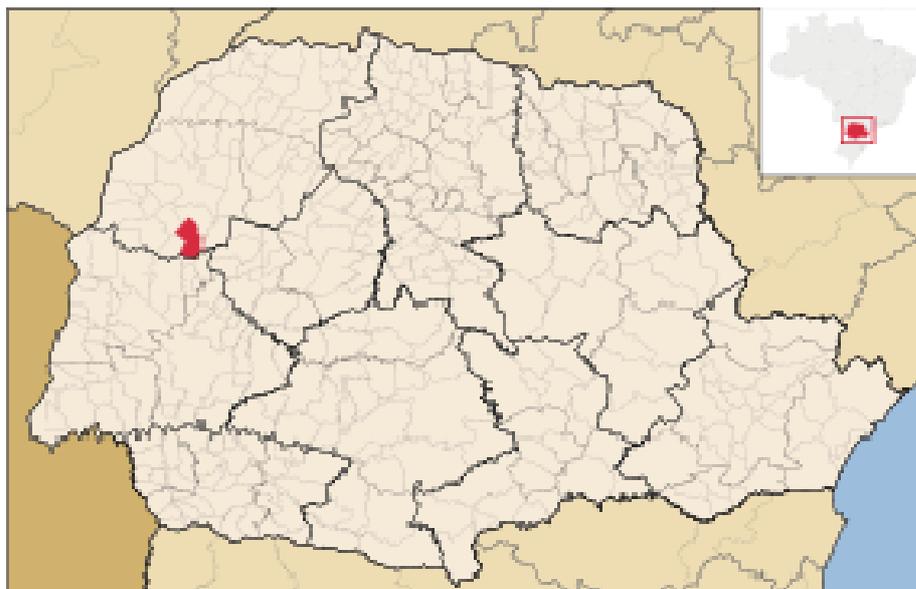
A escola pertence a uma grande rede de, aproximadamente, 1800 escolas filiadas ao Movimento APAEANO, espalhadas por todo o país, tido como o maior movimento filantrópico do mundo e do Brasil sob a responsabilidade da Federação Nacional das APAEs.

A escola foi fundada aos 28 dias do mês de março de 1989, pela necessidade de prestar atendimento especializado às pessoas com necessidades educacionais especiais do Município de Alto Piquiri e distritos de Saltinho do Oeste, Paulistânia e Mirante do Piquiri.

Atualmente a Escola funciona em prédio próprio, atendendo 84 alunos com necessidades educacionais especiais. É mantida através dos convênios firmados com a Prefeitura Municipal, Secretaria de Estado da Educação - Departamento de Educação Especial, Governo Federal e através de promoções e ajuda da comunidade local.

A Escola Estadual Pequeno príncipe (APAE) localiza-se no Município de Alto Piquiri. O município está localizado na região sul do Estado do Paraná, latitude 24° 01'41" e longitude 53° 26' 26", numa altitude de 436 metros.

A palavra Piquiri originou-se dos índios que habitavam o local, os Paiquerês. Como a sede se localiza no local mais alto do Vale Piquiri, sua denominação final foi de Alto Piquiri. O Município foi criado através da Lei Estadual nº. 4.245 de 25 de julho de 1960 e instalado em 15 de novembro de 1961. A Figura 1 ilustra a localização do Município de Alto Piquiri dentro do estado do Paraná.



**Figura 1 – Localização Geográfica do Município de Alto Piquiri.**  
Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Alto\\_Piquiri](http://pt.wikipedia.org/wiki/Alto_Piquiri) (2012).

### 3.2 TIPO DE PESQUISA

O trabalho fundamentou-se na pesquisa bibliográfica, a partir de publicações sobre o assunto em documentos impressos, tais como livros, artigos e teses, no intuito de investigar e analisar estudos já realizados sobre o tema apresentado; e na pesquisa de campo, através da observação de algumas aulas na Escola Estadual Pequeno Príncipe do Município de Alto Piquiri – PR, com aplicação de novas metodologias, utilização do lúdico e entrevista realizada com professores da mesma escola.

Para a realização desta pesquisa utilizou-se a técnica de observação livre e a aplicação da técnica de entrevista semi-estruturada. A pesquisa preconizou obter informações a respeito da contribuição do lúdico no processo de aprendizagem escolar das crianças.

A observação livre, uma das técnicas utilizadas nesse estudo, é fundamental em qualquer pesquisa e não se traduz em um simples olhar. Implica em uma vivência cotidiana da qual se extrai a essencialidade das experiências na concepção do pesquisador. Para Triviños (1995) *apud* Mucelin (2006, p. 107), observar é:

[...] destacar de um conjunto (objetos, pessoas, animais, etc.) algo especificamente, prestando, por exemplo, atenção em suas características (cor, tamanho etc.). Observar um fenômeno social significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja estudado em seus atos, atividades, significados, relações etc. Individualizam-se ou agrupam-se os fenômenos dentro de uma realidade que é indivisível, essencialmente para descobrir seus aspectos aparentiais e mais profundos, até captar, se for possível, sua essência numa perspectiva específica e ampla, ao mesmo tempo, de contradições, dinamismo, de relações [...].

A entrevista foi outra técnica metodológica utilizada. Minayo (1993, p. 108) define a entrevista como uma: “[...] conversa a dois, feita por iniciativa do entrevistador, destinada a fornecer informações pertinentes para um objeto de pesquisa, e entrada (pelo entrevistador) em temas igualmente pertinentes com vistas a esse objetivo”.

Geralmente, as entrevistas são classificadas em estruturadas e semi-estruturadas. Entrevistas estruturadas são aquelas nas quais as respostas estão fechadas em possibilidades de respostas pré-determinadas. Quanto à entrevista semi-estruturada, Mucelin (2006, p. 101) considera como:

[...] aquela em que o entrevistador (pesquisador) organiza as questões sobre seu objeto de estudo, oferecendo condições para que o entrevistado possa expressar seu ponto de vista sobre a temática, sem que necessariamente tenha que escolher uma resposta pré-elaborada, fechada.

A entrevista semi-estruturada da pesquisa (Apêndice A) contemplou variáveis quantitativas e qualitativas. As informações coletadas com as entrevistadas permitiram que suas percepções de determinados objetos de estudo pesquisados fossem caracterizadas. Foram realizadas 05 (cinco) entrevistas com professoras da Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE) do Município de Alto Piquiri – PR, que atuam com crianças e adolescentes que apresentam deficiências intelectuais.

### 3.3 INSTRUMENTO E PROCEDIMENTO DE COLETA DOS DADOS

Na primeira parte da pesquisa foram realizadas observações de algumas práticas em sala de aula, sendo observado que os alunos apresentavam dificuldade para aprender com as atividades tradicionais. Em seguida, foram propostas diversas práticas docentes com atividades lúdicas, principalmente com o jogo de xadrez e,

posteriormente foi realizada a entrevista semi-estrutura com cinco professoras que atuam em diferentes disciplinas do ensino fundamental na Escola Estadual Pequeno Príncipe (APAE) de Alto Piquiri – PR.

A primeira questão enfocou o levantamento sobre o conhecimento dos alunos em relação ao jogo de xadrez; a segunda objetivou perceber se houve melhoria no desenvolvimento dos alunos após o trabalho com o lúdico; a terceira questão permitiu observar em quais habilidades houve melhor desenvolvimento; e a quarta e quinta questões possibilitaram observar em que conteúdos curriculares os alunos apresentaram melhor resultado na aprendizagem.

As docentes entrevistadas residem no Município de Alto Piquiri – PR; possuem idade entre 31 e 49 anos; com formação acadêmica em Pedagogia, Letras e Matemática e apresentando especialização em Artes, Língua Portuguesa e Educação Especial. As mesmas apresentam de 4 a 23 anos de experiência no magistério da escola pública.

### 3.4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise da coleta de dados ocorreu de forma quantitativa e qualitativa, por meio de informações e percentuais demonstrados através da análise.

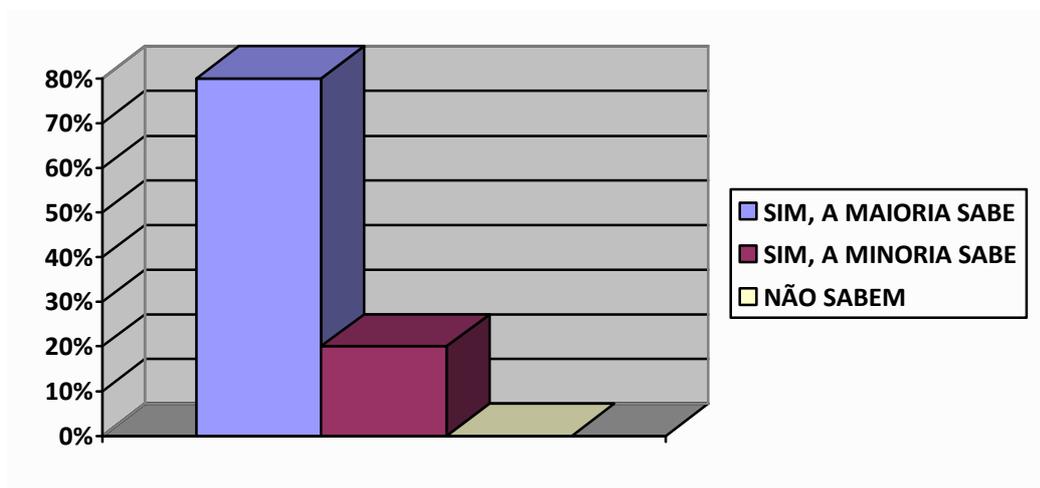
O estudo foi desenvolvido em três momentos, sendo o primeiro referente à busca bibliográfica através da literatura sobre a temática apresentada. O segundo momento, sob a autorização verbal da direção, foi relativo à observação de algumas aulas e aplicação de diversas atividades que envolveram o lúdico, principalmente o Jogo de Xadrez. E, no terceiro momento, a realização de entrevista semi-estruturada, composta de cinco questões que foram respondidas por cinco professoras que atuam na escola.

Cada resposta foi brevemente descrita e analisada. Em seguida, a análise foi fundamentada sob o olhar de estudiosos que reafirmaram o que a pesquisa revelou - a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem das crianças que apresentam deficiência intelectual.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo como propósito desvelar as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem escolar das crianças que apresentam deficiência intelectual, principalmente da prática do Jogo de Xadrez, dentro de uma abordagem quantitativa e qualitativa, foram realizadas, como instrumentos de coleta de dados, observações e entrevista semi-estruturada.

A primeira questão levantou se os alunos sabem jogar o Jogo de Xadrez, tendo as opções de sim, a maioria sabe; sim, a minoria sabe; e não sabem.

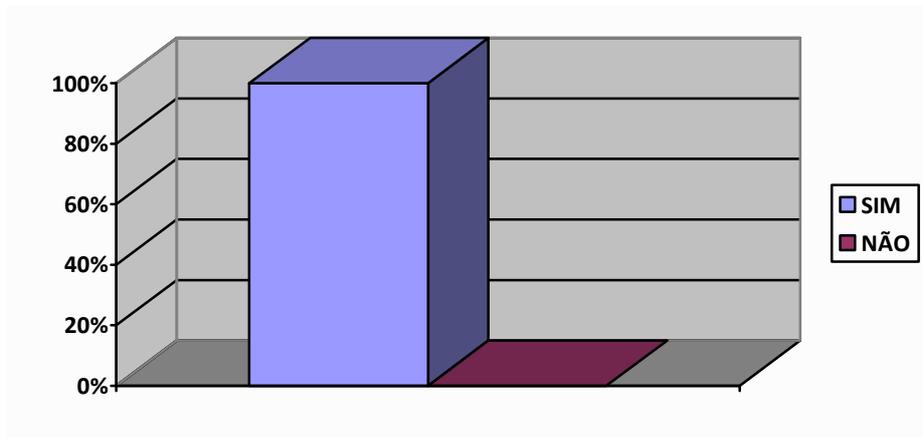


**Gráfico 1 - O conhecimento dos alunos em relação ao jogo de xadrez**  
 Fonte: Entrevista com professores (2012).

Das professoras entrevistadas, 80% responderam que a maioria dos seus alunos sabe jogar o xadrez, enquanto que 20% das respostas confirmam que apenas a minoria dos alunos sabe jogar.

Com base nesse resultado, percebe-se que a maioria dos alunos apresenta conhecimento sobre o Jogo de Xadrez. Nesse sentido, Resende (2005) afirma que, devido sua natureza lúdica, o homem criou e desenvolveu inúmeros jogos e desportos que o acompanha em seu desenvolvimento na sociedade. E, dentre todos os jogos, o xadrez se apresenta com certo prestígio no mundo por ser um esporte voltado para o desenvolvimento de algumas funções do cérebro, como o raciocínio lógico, a concentração e a atenção.

A segunda questão apresentada alça sobre a melhoria no desenvolvimento dos alunos. A questão propôs perceber se houve ou não melhoria no desenvolvimento dos alunos após o trabalho com o jogo de xadrez.



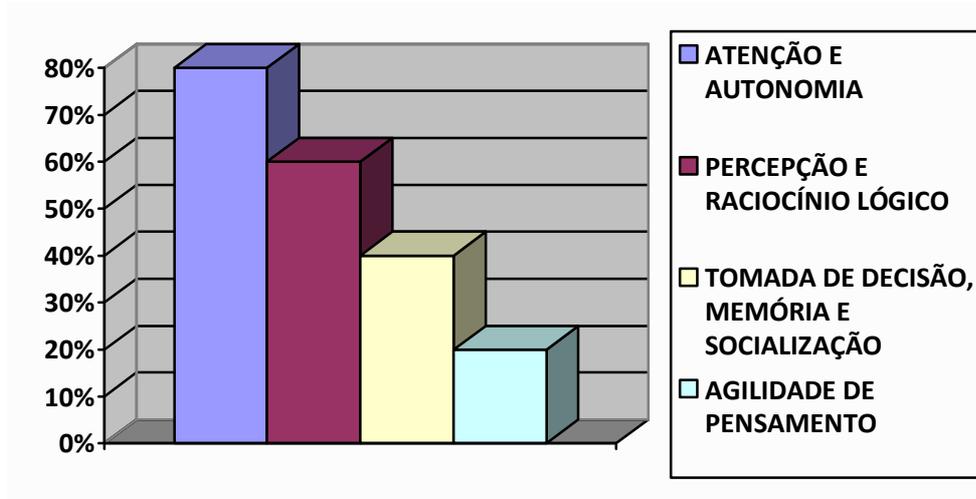
**Gráfico 2 - Desenvolvimento dos alunos com o jogo de xadrez**  
**Fonte: Entrevista com professores (2012).**

Nas respostas emitidas, foi unânime a afirmação de que os alunos apresentaram melhoria em seu desenvolvimento. Isso vem confirmar as palavras de Pimenta (2012), quando expõe que o Xadrez enriquece não só o nível cultural dos indivíduos, mas também outras capacidades e habilidades.

Sobre isso, o autor acrescenta que:

O ensino e a prática do xadrez têm relevante importância pedagógica, na medida em que tal procedimento implica, entre outros, no exercício da sociabilidade, do raciocínio analítico e sintético, da memória, da autoconfiança e da organização metódica e estratégica de estudo. O jogador de xadrez, constantemente exposto a situações em que precisa efetivamente, olhar, avaliar e entender a realidade pode mais facilmente, aprender a planejar adequadamente e equilibradamente, a aceitar pontos de vista diversos, a discutir questionários e compreender limites e valores estabelecidos e a vivenciar a riqueza das experiências de flexibilidade e reversibilidade de pensamentos e posturas (PIMENTA, 2012, p.4).

Quando questionadas sobre em que habilidades foram observadas melhor desenvolvimento nos alunos, as entrevistadas declararam que puderam perceber melhoria no desenvolvimento de diversas habilidades.

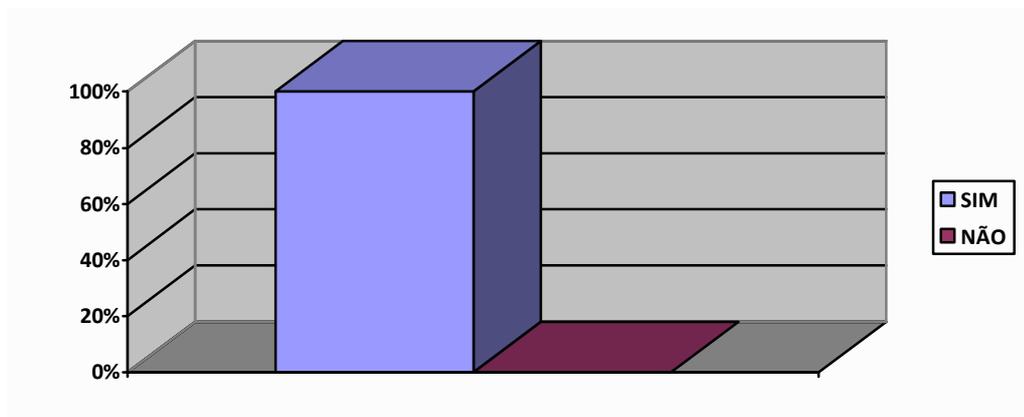


**Gráfico 3 - Desenvolvimento de habilidades**  
 Fonte: Entrevista com professores (2012).

O resultado afirma que, após o trabalho com o Jogo de Xadrez, os alunos apresentaram melhor desenvolvimento em diferentes habilidades, sendo 80% nas habilidades de atenção e autonomia; 60% na percepção e raciocínio lógico; 40% na tomada de decisão, memória e socialização; e, 20% na agilidade de pensamento.

Em relação às contribuições do Jogo de Xadrez como instrumento pedagógico, Resende (2005) afirma que o ensino de Xadrez para crianças é um ótimo recurso no desenvolvimento de habilidades mentais; entendimento de valores; e desenvolvimento da atenção, da imaginação, da percepção de mundo, da capacidade de planejamento e socialização, dentre outras.

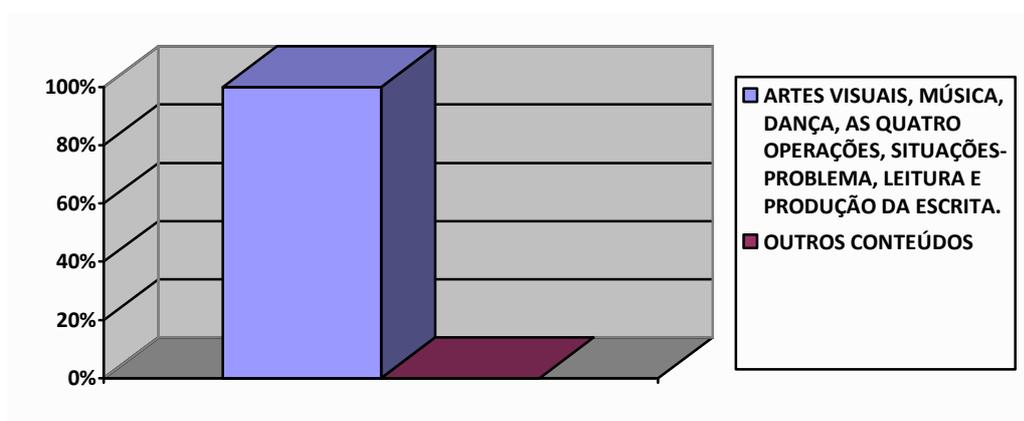
Sobre o desempenho na aprendizagem dos conteúdos curriculares dos educandos, foi constatado que houve melhor desempenho nos conteúdos de várias disciplinas.



**Gráfico 4 - Desempenho nos conteúdos**  
 Fonte: Entrevista com professores (2012).

Após a realização das atividades com o Jogo de Xadrez, as professoras entrevistadas das diferentes áreas do conhecimento responderam, de forma unânime, que houve melhoria no desempenho dos alunos em diferentes conteúdos curriculares.

Finalmente, quanto aos conteúdos que os alunos apresentaram melhores resultados, percebe-se que houve melhor desempenho na aprendizagem dos conteúdos de artes visuais, música, dança, as quatro operações, resolução de situações-problema, leitura, interpretação de textos verbais e não-verbais e na produção da escrita.



**Gráfico 5 - Conteúdos curriculares com melhor resultado**  
**Fonte: Entrevista com professores (2012).**

As respostas apresentadas demonstram que os alunos melhoraram o desempenho na aprendizagem de vários conteúdos curriculares. Araújo (2012), no projeto “Xadrez na Escola” realizado no Município de Vitória da Conquista, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, considera que o Xadrez desenvolve o raciocínio lógico. O autor acrescenta que, nos países onde as escolas já implantaram o Jogo de Xadrez, os alunos que recebem o ensino de Xadrez apresentam um rendimento escolar até 50% (cinquenta por cento) mais elevado que os demais alunos.

Dessa forma, fica evidente que o Jogo de Xadrez utilizado como recurso metodológico no ensino escolar das crianças, especialmente das que apresentam deficiência intelectual é de grande importância. Pois, esse jogo é capaz de responder a uma questão fundamental do ensino hoje, que é a possibilidade do aluno incrementar progressos conforme seu próprio ritmo, valorizando sua

motivação e, conseqüentemente, colaborando para que ocorra a aprendizagem escolar.

A partir desse trabalho com o Jogo de Xadrez na escola, foi possível a inscrição e participação dos alunos em Campeonatos de Xadrez, desenvolvidos pela SEED – Secretaria de Estado da Educação e organizados pelo NRE – Núcleo Regional de Educação do Município de Umuarama, onde alguns alunos foram premiados.

O resultado final desse trabalho com o Jogo de Xadrez, com certeza vai além de premiações conquistadas em campeonatos, uma vez que ele contribui na formação ética e cidadã de cada indivíduo. Porém, uma premiação, quando se trata de alunos que apresentam deficiência intelectual, sem dúvida alguma tem um valor maior. Pois aqui o Jogo pode contribuir como prática motivadora e incentivadora de muitas outras aprendizagens.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa proposta possibilitou o estudo da contribuição do lúdico, especificamente do jogo de xadrez como metodologia para o ensino das crianças que apresentam deficiência intelectual, transformando-se em mais uma fonte de referência e subsídios teóricos e práticos para a reflexão de educadores que buscam, incansavelmente, respostas para que a aprendizagem escolar de todas as crianças, das classes regulares, salas de recursos, classes especiais ou escolas especiais, realmente ocorra de forma significativa.

Na Escola Estadual Pequeno Príncipe de Alto Piquiri, muitos dos alunos das professoras pesquisadas apresentaram conhecimento sobre o Jogo de Xadrez e apresentaram melhoria em seu desenvolvimento após o trabalho com o Jogo. A maior parte dos alunos apresentou desenvolvimento significativo nas habilidades de atenção, autonomia, percepção, raciocínio lógico, capacidade para tomada de decisão, memória, socialização e agilidade de pensamento. Houve melhoria no desempenho dos alunos, em relação aos conteúdos curriculares de artes visuais, música, dança, as quatro operações, resolução de situações-problema, leitura, interpretação de textos verbais e não-verbais e na produção da escrita.

A premiação pela participação e vitória em campeonatos e circuitos de Xadrez, pode proporcionar, a qualquer indivíduo, melhoria no estímulo e desenvolvimento de habilidades. Quando se trata de alunos que apresentam deficiência intelectual, acredita-se que tem um significado maior, podendo contribuir como prática motivadora e incentivadora de muitas outras aprendizagens.

Com a pesquisa, pode-se considerar que as atividades lúdicas, em especial a do Jogo de Xadrez precisa fazer parte do cotidiano escolar, sendo usado com mais frequência por todos os educadores. Percebe-se que o Jogo é pouco utilizado como recurso pedagógico na escola, devido a falta de conhecimento e domínio das suas regras.

Por ser um recurso que possibilita diversas contribuições no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, tanto das ditas normais como das que apresentam deficiência intelectual, é importante que se amplie as pesquisas nessa área, possibilitando o levantamento sobre o conhecimento do Jogo de Xadrez dentre os professores, bem como a importância de sua prática para o desempenho

das crianças que apresentam limitações em seu desenvolvimento e dificuldade na aprendizagem. Dessa forma, é possível que a educação torne-se, efetivamente, um direito de todas as crianças brasileiras, principalmente das que dela mais necessitam.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ARAUJO, André de Almeida. **O xadrez como atividade lúdica na escola: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico no processo ensino-aprendizagem**. Disponível em: <<http://xadrezfarese.blogspot.com.br/2009/09/artigo-o-xadrez-como-atividade-ludica.html>>. Acesso em: 25 Out 2012.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Declaração de Salamanca sobre princípio, política e práticas na área das necessidades educativas especiais**. MEC, 1994. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>>. Acesso em: 24 Set 2012.

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996, Brasília: MEC, 1996.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997. 142p.

FARIAS, Monica Regina Piotrochinski de. **O jogo e a brincadeira como promotores de aprendizagem**. São José dos Pinhais, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/976-4.pdf>>. Acesso em: 25 Ago 2012.

FERREIRA, Júlio Romero. **A exclusão da diferença: a educação do portador de deficiência**. Piracicaba: Unimep, 1993.

GARRIDO, Ferran García. **Educando desde el ajedrez**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

GUERRA, Vera Lúcia. **A importância do brinquedo para crianças portadoras de deficiência mental, deficiências múltiplas e paralisia cerebral: uma análise do discurso dos educadores**. 1998. 193 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, São Paulo, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

IBGE–Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo demográfico 2010.** Brasil, 2010. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/default.shtm>>. Acesso em 15 Set 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. [O brinquedo na educação: considerações históricas.](#) **Série Idéias**, São Paulo: FDE, nº 7, p. 39-45, 1995.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual.** [S.l.]: SEED/PDE-Programa de Desenvolvimento Educacional, 2008. Disponível em <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>>. Acesso em: 25 mar 2012.

MARRA, Silvia Cristina. **Contando Histórias para Crianças com Deficiências: Contando Histórias para Crianças com Deficiências: Uma Possibilidade de Atuação Fonoaudiológica na Estimulação da Linguagem.** 2006. 139 p. Dissertação (Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento.** São Paulo: Hucitec. 1993.

MITTLER, Peter. **Educação inclusiva: contextos sociais.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

MUCELIN, Carlos Alberto. **Estudo ecológico de fragmentos ambientais urbanos: percepção sócio e pesquisa participante.** Tese (Doutorado em Ciências Ambientais) – Programa de Pós-Graduação em Ecologia de Ambientes Aquáticos Continentais, Universidade Estadual de Maringá, 2006.

OLIVEIRA, Valeria Manna. **O jogo no contexto da educação física como estratégia de intervenção pedagógica para pessoa deficiente mental.** 2000. 146 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2000.

OLIVETTI, Cláudia Elaine. **A Arte de Brincar e Construir a Leitura e a Escrita.** 2000. 100 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre, Artmed, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** [tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIMENTA, Ciro José Cardoso. **XADREZ: esporte, história e sua influência na sociedade.** Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/xadrez.htm>>. Acesso em: 30 Out 2012.

PLETSCH, Marcia Denise; BRAUN, Patrícia. A inclusão de pessoas com deficiência mental: um processo em construção. **Revista Democratizar.** v. II, nº 2 Mai/Ago 2008.

REZENDE, Sylvio. **Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

\_\_\_\_\_. **Xadrez pré-escolar: uma abordagem pedagógica.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.

RIZZINI, Irene; MENEZES, Cristiane Diniz de. **Crianças e adolescentes com deficiência mental no Brasil:** um panorama da literatura e dos dados demográficos. Rio de Janeiro: CIESPI: PUC-Rio, 2010.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: Construindo uma sociedade para todos.** Rio de Janeiro, WVA, 1997.

SILVA, Wilson da. **Xadrez para Todos.** Curitiba: Bolsa do Livro, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## APÊNDICE



**ANEXO**

## ANEXO A – O Jogo de Xadrez

Faixa etária:	- A partir dos 4 anos de idade.
Número de jogadores:	- Dois jogadores.
Materiais:	<p>- Tabuleiro de xadrez.</p> 
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula o raciocínio lógico.</li> <li>- Ativa a concentração.</li> <li>- Desenvolve a tomada de decisões.</li> <li>- Aguça a memória.</li> <li>- Trabalha a paciência.</li> <li>- Demanda a capacidade de planejamento.</li> <li>- Aumenta a autoconfiança.</li> <li>- Proporciona o respeito ao adversário.</li> <li>- Exige responsabilidade.</li> <li>- Instiga a imaginação e a versatilidade.</li> </ul>
Conteúdos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 anos: histórias e desenhos de xadrez e jogos paralelos com xadrez reduzido (menor quantidade de peças).</li> <li>- 6 anos: a criança aceita com mais tranquilidade os jogos com regras. Pode começar a aprender as do xadrez.</li> <li>- 8 anos: começa o trabalho ainda de forma lúdica, mas enfatizando a questão espacial e principalmente a concentração.</li> <li>- 12 anos: análise de jogadas, desenvolvimento de raciocínio lógico.</li> <li>- 14 anos: análise de partidas famosas para aumentar o repertório das crianças.</li> </ul>
Procedimentos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O Xadrez é um jogo para duas pessoas em um tabuleiro com 32 peças (16 para cada jogador) de seis tipos.</li> <li>- Cada peça move-se de forma distinta.</li> <li>- O objetivo do jogo é dar o xeque - mate, isto é, ameaçar o Rei do oponente com a captura inevitável. Os jogos não terminam necessariamente com o xeque-mate – os jogadores com certa frequência desistem se acreditam que irão perder. Além disso, existem várias formas de um jogo terminar em um empate.</li> </ul>

	<p>- Além do movimento básico das peças, as regras também governam o equipamento usado, o controle de tempo, a conduta e ética dos jogadores, acomodações para jogadores com necessidades especiais, o registro dos lances usando notação do xadrez, bem como procedimentos para lidar com irregularidades que porventura ocorram durante uma partida.</p>
--	--

**Quadro 1 – O Jogo de Xadrez**

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez> (2012).