

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

ADRIANA FERREIRA CAMPOS

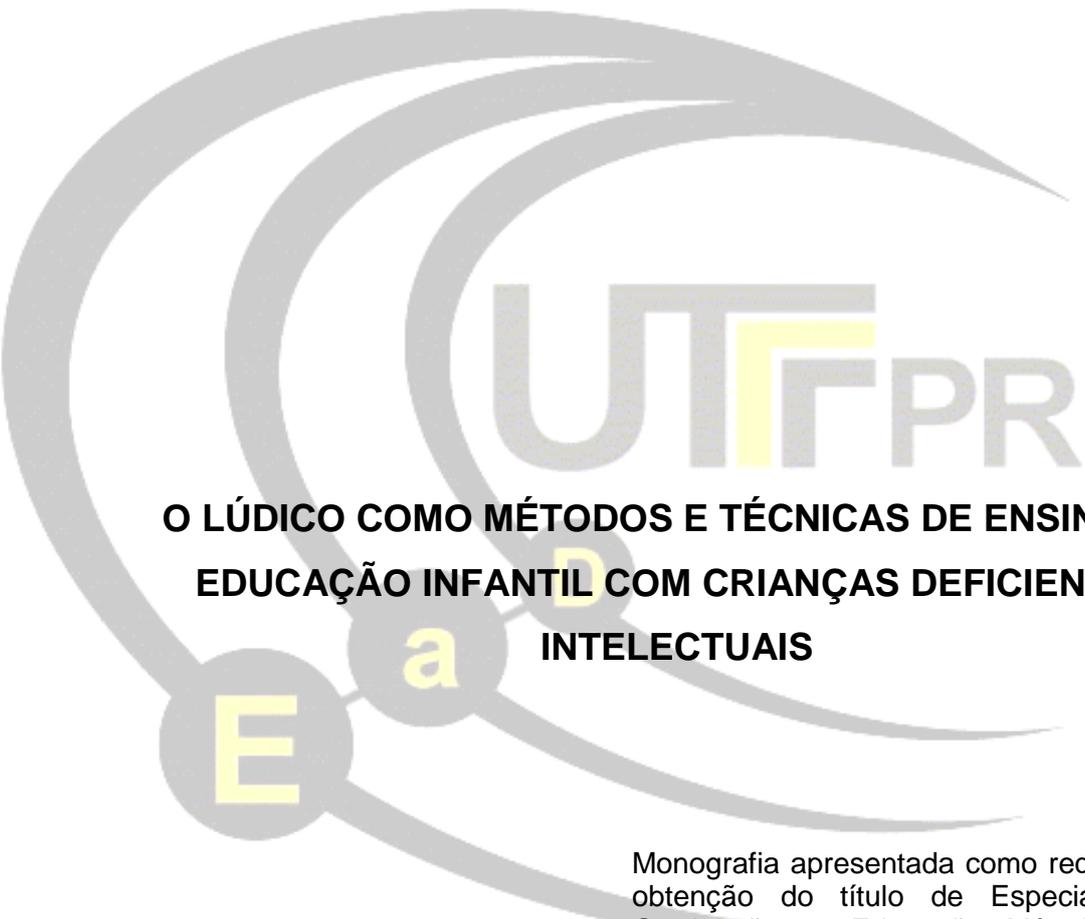
**O LÚDICO COMO MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL COM CRIANÇAS DEFICIENTES
INTELECTUAIS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

ADRIANA FERREIRA CAMPOS



**O LÚDICO COMO MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL COM CRIANÇAS DEFICIENTES
INTELECTUAIS**

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

Orientadora: Prof.Me. Priscila Pigatto Gasparin

MEDIANEIRA

2014



TERMO DE APROVAÇÃO

O Lúdico como Métodos e Técnicas de Ensino

Por

ADRIANA FERREIRA CAMPOS

Esta monografia foi apresentada às..... h do dia..... **de..... de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof^a. Ma. Priscila Pigatto Gasparin
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof Dr. André Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Me.
UTFPR – Câmpus Medianeira

DEDICATORIA

Dedico este trabalho a Deus, que se mostrou criador, que foi criativo.

Seu fôlego de vida em mim foi sustento e me deu coragem para questionar realidades e propor sempre um novo mundo de possibilidades.

A minha filha meu bem mais precioso minha princesa a razão da minha luta e dedicação que por muitas vezes ficou privada da minha atenção.

À minha família, pela capacidade de acreditar em mim.

“Mãe, seu cuidado e dedicação foi o que me deu, em alguns momentos, a esperança para seguir”. Meu muito obrigada!

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

A minha Mãe, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Agradeço todas as dificuldades que enfrentei; se não fosse por elas, eu não teria saído do lugar.

As facilidades nos impedem de caminhar. Mesmo as críticas nos auxiliam muito.

Obrigado a todas as pessoas que contribuíram para o meu sucesso e para meu crescimento como pessoa.

Sou o resultado da confiança e da força de cada um de vocês.

A minha orientadora professora Ma. Priscila Pigatto Gasparin pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

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

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

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

“Os que se encantam com a prática sem a ciência são como os timoneiros que entram no navio sem timão nem bússola, nunca tendo certeza do seu destino”. (LEONARDO DA VINCI)

CAMPOS, Adriana Ferreira. O lúdico como métodos e técnicas de ensino de crianças com necessidades especiais 2013. (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo evidenciar a importância da ludicidade como métodos e técnicas de ensino na aprendizagem das crianças com deficiência intelectual visando o papel do professor nesse processo. O presente estudo propõe uma leitura e releitura dos aspectos relevantes que consideram as brincadeiras, como processo necessário a aprendizagem, bem como da aplicabilidade de conceitos teóricos que lhe dêem novos significados; de forma que a sua prática contribua para a flexibilização da atuação docente, no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem prazeroso e, conseqüentemente, a compreensão dos inúmeros benefícios que o brincar pode trazer à vida escolar, familiar e social da criança com necessidades especiais. Para o desenvolvimento do estudo optou-se por uma pesquisa bibliográfica, da análise de livros, periódicos e banco de dados, no sentido de confrontar teorias diferentes para uma melhor compreensão do tema. Assim sendo, pode-se constatar que o brincar é terapêutico e pedagógico, facilitando a aceitação e a aproximação dos indivíduos, que brincam juntos criando um clima de harmonia, facilitando a comunicação e estabelecendo a alegria da convivência, superando desafios e dificuldades.

Palavras-chave: Brincar. Educação. Ensino. Aprendizagem.

CAMPOS, Adriana Ferreira. The playful as methods and techniques for teaching children with special needs 2013. (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

ABSTRACT

This research aimed to highlight the importance of playfulness as methods and techniques of teaching learning of children with intellectual disabilities seeking the teacher's role in this process. This study proposes a reading and rereading of the relevant aspects that consider games as a learning process required as well as the applicability of theoretical concepts that give it new meanings; so that your practice contributes to the flexibility of teaching performance, the development of the teaching and learning enjoyable, consequently, understanding the numerous benefits that playing can bring to school, family and social life of children with special needs. To develop the study we chose a literature search, analysis of books, journals and databases, to compare different theories for a better understanding of the topic. Therefore, it was concluded that the play is therapeutic and educational, facilitating the acceptance and the approach of individuals playing together creating an atmosphere of harmony, facilitating communication and establishing the joy of living, overcoming challenges and difficulties.

Keywords: Play. Education. Teaching. Learning

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Brinquedo: Cai Não Cai.....	32
Figura 2 – Brinquedo: Dominó de Retalhos.....	33
Figura 3 – Brinquedo: Dado do Tempo.....	33
Figura 4 – Brinquedo: Bingo com Figuras Geométricas.....	34
Figura 5– Brinquedo: Dominó de Números.....	34
Figura 6– Brinquedo: Jogo de Argolas.....	35
Figura 7– Brinquedo: Figuras Cortadas.....	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	13
3. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	14
3.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	14
3.1.1 Conceito e importância do Lúdico.....	14
3.1.2 Contribuição de Piaget.....	16
3.1.3 Contribuição de Vygotsky.....	18
3.2 CONCEPÇÕES DAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL QUE ALMEJAM SEREM LÚDICAS.....	20
3.2.1 Trabalhando o lúdico diferença entre jogo e brincadeira na educação.....	23
3.3 A CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DA DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM ESSA DIFICULDADE.....	25
3.3.1 O brincar no contexto da deficiência intelectual.....	26
3.3.2 O lúdico no processo de ensino aprendizagem de crianças com deficiência intelectual.....	29
3.3.3 Exemplo de atividades lúdicas que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem de crianças deficientes intelectuais.....	31
4. PRÁTICA PEDAGÓGICA: UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DEFICIENTES INTELECTUAIS.....	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Considerando que a ludicidade desempenha um papel muito importante na vida de qualquer criança, apresentou-se nesse trabalho a importância dessa ferramenta de aprendizagem também para as crianças com deficiência intelectual da presente pesquisa, justificando ao demonstrar a relevância das atividades lúdicas como métodos e técnicas no processo educativo.

A descoberta de novas formas de ensinar e aprender são um desafio motivador, principalmente, no que se refere ao desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos. Os trabalhos realizados através do lúdico com alunos que possuem alguma necessidade especial sendo nesse caso a deficiência intelectual, demonstra que essa metodologia visa ajudá-los a desenvolver habilidades importantes, para que de maneira independente, possam explorar e exercitar suas próprias ações, enriquecendo sua capacidade intelectual e sua auto-estima.

Apesar de tudo isso, algumas escolas encontram-se resistentes na implantação do lúdico em sua concepção de ensino, estão mais preocupadas em mostrar o trabalho para os pais e acabam se esquecendo que essa fase da infância deve ser vivida o brincar além de ser importante é essencial para o desenvolvimento de qualquer criança.

Nesse sentido, o estudo parte das seguinte questão de pesquisa: Qual a importância do lúdico como técnicas e métodos de ensino no trabalho com crianças deficientes intelectuais.

Assim, a presente pesquisa justifica-se à medida que se busca compreender a importância do lúdico no trabalho junto às pessoas com essa necessidade especial, visando identificar métodos e/ou estratégias que podem ser utilizadas e as contribuições concretas que o brincar pode trazer para o desenvolvimento desses alunos.

Portanto a presente investigação tem como objetivo evidenciar a importância da ludicidade como métodos e técnicas de ensino na aprendizagem das crianças com necessidades educacionais especiais visando o papel do professor nesse processo. Para o desenvolvimento do estudo optou-se por uma pesquisa bibliográfica, da análise de livros, periódicos e banco de dados, no sentido de confrontar teorias diferentes para uma melhor compreensão do tema.

A pesquisa apresenta-se dividida em três seções capítulos assim constituídos:

A primeira seção apresenta o conceito de lúdico e sua importância para com a educação especial, onde se aborda questões como o lúdico na educação especial como fonte de aprendizagem, qual a importância do brincar na educação especial. Desta forma, buscou-se trabalhar mais a fundo com essa temática.

A segunda seção aborda quais concepções que uma escola de educação infantil deve enfatizar quando adota o lúdico praticamente em todo seu processo de ensino aprendizagem, ressaltou também a diferença entre o jogo e a brincadeira para uma maior compreensão de como utilizar cada um nas aulas. Buscando sempre refletir sobre a postura do professor e dos coordenadores perante essa ferramenta na sala de aula.

Na terceira seção preocupou-se em abordar contextualizar a breve trajetória história sobre o conceito de deficiência através dos tempos e a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dessas crianças, mostrando e indagando como se utiliza. Se propôs também ao final dessa pesquisa expor alguns exemplos de atividades lúdicas ressaltando quais áreas do corpo as mesmas estimularam nos alunos.

Portanto com esse trabalho se objetivou mostrar para o público que ler o mesmo que o lúdico deve e têm que ser empregado como técnica de ensino na educação de crianças e principalmente das crianças com deficiência intelectual que às vezes necessitam de mais atenção e mais estimulação para desenvolver as diversas áreas seja do cognitivo ou motor.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Essa pesquisa teve como ponto de vista de sua natureza a pesquisa aplicada pois conforme Gil (1999) envolve interesses, gerando conhecimentos para aplicação de uma prática.

Tendo como abordagem do problema o ponto de vista qualitativo pois a mesma não requereu métodos e técnicas estatísticas, tratou-se de um ambiente natural no qual foi sua fonte direta para a coleta de dados e o pesquisador seu instrumento chave.

Os objetivos deste trabalho tiveram como ponto de vista a pesquisa explicativa porque quis se aprofundar os conhecimentos sobre a importância do lúdico como técnicas de ensino com crianças deficientes intelectuais, visando identificar fatores que contribuem para que essas ações aconteçam.

Os procedimentos técnicos envolveram pesquisa de cunho bibliográfico com teóricos conceituados sobre o tema. Realizou-se também um estudo mais amplo em alguns livros sobre quais tipos de brinquedos podem contribuir na aprendizagem de crianças deficientes intelectuais, para que assim fosse possível ter uma análise de dados mais concreta exemplificando e expondo alguns destes brinquedos nesse trabalho. Por último para complementação desse trabalho se realizou uma prática pedagógica utilizando alguns dos brinquedos citados, para que fosse possível demonstrar com a práxis a importância de aulas mais lúdicas e dinâmicas com crianças deficientes intelectuais.

3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRAFICA

3.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Buscou-se abordar nessa primeira seção o que vem a ser o lúdico conceituando-o e expondo sua importância para a vida e desenvolvimento da criança.

Também dentro dessa temática serão expostas as concepções de ensino, desenvolvimento e do brincar nas perspectivas de Vygotsky e Piaget.

3.1.1 Conceito e importância do lúdico

Não é recente como muitos pensam o conceito de jogos e sua história na educação. Conforme Jesus (2010) os povos gregos e romanos já conheciam seus benefícios e sua relevância na educação das crianças, porém é somente a partir do século XVI com o surgimento da educação humanista foi que começaram a perceber o valor dos jogos no contexto escolar.

No entanto a proposta de Froebel no fim do século XVIII e início do século XIX que modificou e aprimorou todos os conceitos do lúdico na educação porque ele defendia o ideal que a brincadeira livre o uso de jogos nos hábitos educativos despertariam interesse e habilidades nas crianças, a partir daí começaram a instituir vários jardins de infância em toda parte do mundo.

O lúdico segundo o dicionário Larousse (1992, p. 699), tem sua origem na palavra “ludus” que quer dizer “jogos, se confirmado sua origem o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano, deixando de ser sua definição um simples sinônimo de jogo, já que as implicações da necessidade lúdica vão além das demarcações do brincar espontâneo.

A ludicidade é tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

É comum ver-se hoje em algumas escolas de séries iniciais a preocupação em seguir os conteúdos dos planejamentos, de maneira que a criança saia alfabetizada para o próximo ano e que domine a escrita, porém muitas vezes quando se limita o processo de ensino aprendizagem somente a isso se esquece que ainda está se trabalhando com crianças, que toda a aquela fase da infância onde a criança passa a maior parte do tempo brincando está sendo deixada de lado, na escola de educação especial não é diferente, pelas crianças terem certo atraso na aprendizagem por causa de alguma deficiência alguns professores passam a cobrar um pouco mais de seus alunos esquecendo que se pode utilizar como técnicas de ensino o lúdico.

Conforme Almeida (2003) os objetivos de uma escola que explora o lúdico é estimular as interações sociais, a coordenação motora, espacial e a intelectualidade do aluno. Sendo assim aluno senti vontade em aprender o que estiver relacionado aos conteúdos programados, pois os mesmos serão abordados de maneira que envolva a participação e a alegria.

Desse modo cria-se um lugar em que os alunos não são depositários de conhecimento como aqueles que se importam somente as propostas mecânicas, demasiada em conteúdos para seguir currículo, deixando de lado o processo de desenvolvimento e o ritmo do aluno.

Se esse tipo de técnica é tão importante para as crianças com aprendizagem regular, não se pode esquecer os benefícios do lúdico para as crianças com necessidades especiais intelectual.

Esses alunos com necessidades especiais necessitam mais do que qualquer outro aluno de tempo e do concreto para sua aprendizagem acontecer, pois muito deles precisam de algo que prendam sua atenção porque o tempo de concentração deles é muito menor do que as crianças ditas como normais e se o professor passar a ser apenas depositário de conhecimento não conseguirá alcançar os objetivos propostos com os alunos especiais.

Enfim, as situações problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras fazem a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas.

Segundo Libâneo (1996), o lúdico na Educação Infantil pode ser trabalhado em todas as atividades, pois é uma maneira de aprender/ensinar, despertar o prazer e, dessa forma a aprendizagem se realiza. No entanto, o verdadeiro sentido da

educação lúdica só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, tendo conhecimento sobre os fundamentos da mesma, as crianças experimentam desejos impossíveis de serem realizados imediatamente, para resolver essa questão à criança envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados.

Nessa perspectiva, pode-se dizer que o brincar da criança é então a imaginação e ação sempre imitando o adulto ou outra criança. Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a ludicidade traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas, ajudando-as no seu desenvolvimento em relação à sociedade (QUEIROZ, 2006).

Como se pode perceber o lúdico não só explora a imaginação da criança como também a auxilia nas relações sociais e cognitivas influenciando assim no seu desenvolvimento interpessoal.

Para Jesus (2010) o ato de brincar não é somente recrear, e que esse ato acompanha todo o ser humano desde bebê até adulto, porém com o passar do tempo isso vai se modificando e sofrendo evoluções de acordo com idade e as necessidades de cada um.

Desse modo pode se perceber que o lúdico acompanha a vida do ser humano durante todo o seu percurso, desde bebê até mesmo quando idoso sempre em alguma dessas etapas da vida o homem realiza algum tipo de ludicidade, seja para aprendizagem, ou para passar tempo, ou estímulo da memória, porém o lúdico está sempre presente.

3.1.2 Contribuição de Piaget

As etapas de desenvolvimento das crianças dentro da concepção de Piaget (1988) são de extrema valia para o entendimento da atividade lúdica e seus efeitos na infância, sendo dividida em etapas ou períodos, segundo o autor essas etapas podem favorecer ou dificultar a aprendizagem dependendo de como está sendo o desenvolvimento do indivíduo dentro de cada uma delas:

Período sensório-motor (0 a 2 anos): o desenvolvimento ocorre a partir da atividade reflexa para a representação e soluções sensório-motoras dos problemas, de acordo com Jesus (2010) essa fase o que torna como principal interação entre

adulto e o bebê são as emoções, o afeto entre eles é demonstrado em diversas maneiras sendo algumas como: toque, voz, expressões faciais

Período Pré-Operacional (2 a 7 anos): aqui o desenvolvimento ocorre a partir da representação sensório-motora para as soluções de problemas e segue para o pensamento pré-lógico; nessa fase as crianças já começam a brincar de faz-de-conta sendo capazes de modificar simples objetos a sua volta em brinquedos, ou cenários de grande diversão, como por exemplo: uma vassoura virar um cavalo, uma casinha virar um castelo entre outros.

Período Operacional Concreto (7 a 11 anos): O desenvolvimento vai do pensamento pré-lógico para as soluções lógicas de problemas concretos; nesse momento a criança descobre muitas regras e estratégias aprendendo-as e as utilizando na interação com o mundo.

Período de Operações Formais (11 a 15 anos): A partir de soluções lógicas de problemas concretos para as soluções lógicas o indivíduo já é capaz de raciocinar abstratamente e sistematicamente.

Isto posto, observa-se que se trata de estruturas que se modificam com o desenvolvimento mental e se tornam cada vez mais refinadas à medida que a criança torna-se mais apta a generalizar os estímulos. Por este motivo, de acordo com Piaget (1975), os esquemas cognitivos do adulto são derivados dos esquemas sensório-motores da criança e os processos responsáveis por essas mudanças nas estruturas cognitivas são assimilação e acomodação, sendo que:

Assimilação: é o processo cognitivo classificar novos eventos em esquemas existentes, é a incorporação de elementos do meio externo (objeto, acontecimento) a um esquema ou estrutura do sujeito, que cognitivamente capta o ambiente e o organiza possibilitando, assim, a ampliação de seus esquemas, na assimilação o indivíduo usa as estruturas que já possui.

Acomodação: é a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função de particularidades do objeto a ser assimilado. Por isso, a acomodação não é determinada pelo objeto e sim pela atividade do sujeito sobre esse, para tentar assimilá-lo, o balanço entre assimilação e acomodação é chamado de adaptação.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um

material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET 1976, p.160).

De acordo com Piaget (1967), não se pode relacionar o jogo como somente atos de brincadeiras e diversão que gastam energia, porque ele faz parte da criança em construir conhecimento nos seus primeiros estágios de vida.

Dessa forma, a ludicidade, se inter-relaciona com o universo imaginário do indivíduo permitindo que o mesmo vivencie vários papéis e conhecimento articulando-os entre si servindo-os não só para melhoria do processo educativo como também aliviando as tensões.

Piaget (1978) o brinquedo tem grande significado na vida das crianças assim como o trabalho tem na vida do adulto. O ato de brincar oferece aos indivíduos a oportunidade de assimilação do espaço exterior para suas próprias necessidades. O autor ainda defende a ideia de ser o jogo uma situação de prazer que possibilita o desenvolvimento da imaginação e do intelecto do indivíduo além de facilitar seu processo de socialização através da convivência e da existência das regras. Segundo ele a criança precisa brincar para se desenvolver e manter um equilíbrio com o mundo. Desta forma vê-se também a função terapêutica do ato de brincar, pois, segundo ele, brincando o indivíduo exterioriza conflitos, busca soluções e resolve problemas.

Perante isso pode-se concluir que é por meio de atividades lúdicas que a criança consegue formar conceitos, ideias, estabelecer relações lógicas, compreendendo o que são regras entre outros benefícios.

3.1.3 Contribuição de Vygotsky

Para entender o lúdico na perspectiva de Vygotsky é necessário compreender primeiro como o mesmo aborda o desenvolvimento do ser humano em meio a sua teoria.

Vygotsky considera que as diferenças seja elas históricas ou culturais tem grande influência no modo das pessoas agirem, representar ou interpretar. Uma das teorias formuladas pelo autor são as três características que de acordo com o

mesmo influenciam no indivíduo sendo elas: a filogenética, ontogenética e sociogenética.

Filogenética trata-se daquelas relações herdadas dos ancestrais da história de sua espécie.

Ontogenética baseia-se no desenvolvimento do ser humano desde sua fecundação até sua maturação, sendo referente ao desenvolvimento biológico do indivíduo.

Sociogenética caracteriza-se por ser um dos conceitos associados a história cultural do ambiente do ser humano sendo ela um das fatores responsáveis pela influência do desenvolvimento psíquico.

Vygotsky (1989) defende a ideia que o brinquedo influencia de fato no desenvolvimento de uma criança, de acordo com ele é no brinquedo que os indivíduos aprenderão a agir no meio social, pois é através do ato de brincar que acontecem o desenvolvimento cognitivo e o social na vida do ser humano.

Ainda segundo o autor ao oferecer uma brincadeira a uma criança deve se levar em conta em qual zona de desenvolvimento a mesma se encontra e procurar estimulá-la para que ela se desenvolva muito mais.

Segundo Vygotsky (1994) compreende-se que o brinquedo assim como o ato de brincar que pode ser representado como o momento de grande importância para a criança pois é através dele que a realidade toma forma, simbolizando e representando a mesma.

Conforme Jobim e Souza (2001) é no brincar que a criança consegue vivenciar e realizar situações nas quais ela vive ou viveu, podendo ser do seu contexto social, do dia-a-dia ou em uma fantasia, não sendo atividades somente prazerosas mas uma necessidade.

O autor mencionado ressalta que a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social, com contexto cultural e social. Acredita ainda que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo e no jogo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Enfatiza ainda, que a importância das brincadeiras no processo de aquisição da linguagem verbal e do pensamento intelectual. A brincadeira é um mecanismo social infantil, que proporciona uma gama de situações, onde a criança ao poucos, internaliza e entende o significado dos gestos, posturas e expressões culturais. Portanto, permitir

que a criança brinque é, ao mesmo tempo permitir que ela tenha contato mais prolongado com a história de seu povo.

Conforme Oliveira (1997) um indivíduo só consegue atingir as funções psicológicas superiores quando está interado com o meio, ou seja, só há habilidades e evolução de uma pessoa a medida que for ocorrendo a relação conciliada por instrumentos ou signos. Os instrumentos são os resultados da ação humana, já os signos são aqueles construídos culturalmente por meio de línguas e regras.

Diante disso é que se pode notar a relevância do brincar dentro da prática pedagógica, pois se uma criança só consegue atingir suas funções psicológicas superiores após ter interação com o meio, nada é mais óbvio que conseguir essa interação através do lúdico (brincar), sendo através de simples ato que o aluno poderá construir seus próprios signos e professor alcançará resultados mais favoráveis diante do processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Vale ressaltar que tudo isso citado anteriormente deve ser considerado desde que se conheçam as zonas de desenvolvimento nas quais o aluno se encontra.

Segundo Vygotsky (1989) para que uma pessoa aprenda algo novo tem que se levar em consideração o que ela faz sozinha sem a ajuda de outros, o autor chama esse nível de **Nível de Desenvolvimento Real (NDR)**, por sequência deve-se considerar aquilo que o indivíduo não sabe fazer sozinho, mas que poderá conseguir com a ajuda de outra pessoa esse nível é chamado de **Nível de Desenvolvimento Potencial (NDP)**. Então entre os níveis de desenvolvimento real e potencial está a **Zona de Desenvolvimento Proximal** que é aquela que dá subsídios para o profissional identificar a distância que há entre o NDP e o NDR.

Os professores ou educadores podem utilizar esse conceito também para a aplicação do lúdico na sala de aula, pois assim ele identificará a maior dificuldade dos alunos e adaptará uma atividade lúdica que estimule os alunos para que a zona de ZDP dos mesmos vá diminuindo a medida em que eles vão aprendendo.

3.2 CONCEPÇÕES DAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL QUE ALMEJAM SEREM LÚDICAS

Às vezes muitos docentes querem adotar mais a forma lúdica como ferramenta de aprendizagem, porém nem todos os coordenadores aceitam esse

diferencial muitos deles acreditam nos resultados de uma escola voltada para um ensino mais propedêutico desde a infância; preocupando-se mais com o mostrar para os pais os resultados por exemplo: se ela já está sabendo escrever, ler ou contar. Deixando de lado a infância que deve ser vivida e resgatada quando se fala em educação infantil.

Segundo Almeida (2003) as finalidades de uma escola lúdica não são diferentes daquelas escolas mais recentes no que se refere ao tipo de aluno que se quer formar, sendo ele crítico, reflexivo, consciente, porém essas duas escolas se diferenciam quanto ao papel do aluno, que tem como objetivo que o mesmo busque por si os conhecimentos, construindo-os prazerosamente, tendo a capacidade de viver atitudes no coletivo ou no individual, sendo ele participativo, solidário e democrático.

A essência de uma escola lúdica é oferecer aos educandos um lugar no qual eles gostem de estudar, gostem da escola e procure sempre buscar conhecimentos.

Conforme Almeida (2003) alguns aspectos devem ser levados em conta para se constituir uma escola lúdica em seu todo:

- Os objetivos têm como função a estimulação social, as habilidades sendo elas físicas ou intelectuais, promovendo a autonomia dos alunos e os preparando para os trabalhos em grupo.

- As características de uma escola lúdica já foram ditas quando se coloca que o aluno deve sentir prazer em frequentar a escola e a aprender os conteúdos que serão desenvolvidos. Sendo essa escola completamente o contrário daquelas escolas de educação infantil que depositam conhecimento apenas, almejando somente mostrar o trabalho aos pais com temáticas ou conteúdos complexos e fora da realidade das crianças.

- Os professores são estimuladores do processo de ensino aprendizagem, tendo que sempre buscar conhecimentos novos e específicos sobre esse contexto. Sem falar do bom relacionamento que eles devem ter com seus alunos.

O papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades. O pedagogo, como pesquisador, estará em busca de ações educativas eficazes para que o mesmo prazer que a criança tem ao sair

para o recreio, ao ir às aulas de Educação Física ou na hora da saída, esteja presente na sala de aula (NEVES, 2007).

[...] em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Podemos observar que essas atitudes, de um modo geral, não são, de fato, estimuladas na escola (ALMEIDA, 1995, p.11).

Não existe como desenvolver uma escola lúdica sem haver a transdisciplinaridade entre os conteúdos, pensando nisso Almeida (2003) propõe o que se deve estar interligado com os seguintes aspectos:

- A linguagem é fundamental para o desenvolvimento da criança seja se expressando oralmente ou na escrita. Comunicando-se contando histórias ou fatos do dia-a-dia, porque ao relatar experiências ela está expondo seu potencial em contar algo sendo uma atividade importante para todas as áreas do conhecimento.

- O pensamento lógico e a curiosidade não são diferentes da linguagem porque assim como ela se integra aos conteúdos curriculares. O pensamento, descobre, analisa, compara, define, soma são ações que ajudam no processo de aprendizagem da leitura, escrita, cálculos, conceitos científicos ou sociais.

- Psicomotricidade para um bom desenvolvimento da coordenação motora fina é necessário primeiramente o aprimoramento da coordenação motora ampla.

Além disso, Almeida (2003, p. 73) comenta que:

“... Pular alto, pular baixo, correr para longe, para perto, correr em dupla, equilibrar em linha, virar para direita, esquerda. Da mesma forma ao desenvolver sua musculatura fina no manuseio do lápis, ao rabiscar, traçar escrever, pintar pode operar os conceitos de lateralidade, posição, medida, quantidade, alternância, entre outros...”

- Os valores éticos; a criança normalmente nessa fase não tem a consciência do outro, no entanto adora estar junto com alguém brincando. É nesse momento que o professor deve mediar para que os alunos adquiram atitudes de vida social e convivência.

Conforme Almeida (2003, p.74-75):

“...respeitar o colega, repartir o lanche, ajudar os companheiros, descobrir suas diferenças, ter responsabilidade, cumprir tarefas, formar hábitos de

estudos, acatar regras, perceber limites, buscar informações são atitudes que, bem debatidas e vivenciadas, ajudarão em muito a criança nessa fase e nas posteriores de sua vida. O professor terá papel preponderante nesse aspecto. Deverá traduzir essas atitudes em ações permanentes do dia-a-dia; aproveitar fatos ocorridos para dialogar e problematizar com os alunos, definindo os limites de suas ações na escola, na família ou vida social...”

Baseado em tudo isso consegue-se perceber que o lúdico na escola vai além de brincadeiras e jogos em meio as aulas, essa ferramenta quando utilizada deve estar formulada em muitas concepções e aspectos para que o uso da mesma não se torne vaga e sem fundamento.

3.2.1 Trabalhando o lúdico: Diferença entre jogo e brincadeira na educação

Quando se fala em brincadeiras e jogos parece estar se falando da mesma coisa que os dois tem o mesmo significado, porém não é bem assim eles são instrumentos distintos provenientes do lúdico.

Segundo Jesus (2010) o ensino adquirido através do jogo é aquele que propõe regras a serem seguidas já a brincadeira irá expressar atos, emoções, explorar a imaginação misturando a realidade com a ficção.

Para que o jogo tenha significado no contexto educacional Jesus (2010) coloca alguns aspectos que devem ser levados em conta. De acordo com a autora deve-se deixar a criança avaliar seu próprio desempenho para que assim ela consiga identificar onde errou construindo sua autonomia, todos os jogadores devem ter participação ativa, o jogo deve ser interessante para as crianças sendo adaptado ou escolhido de acordo com a faixa etária das mesmas, o professor não deve ser somente o observador do jogo ele deve mediar e participar ativamente para que ele consiga estimular aquelas crianças que são mais inibidas nos jogos em grupo.

Segundo Kishimoto (1994) diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Assim, pode-se dizer que o brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem

uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento.

No jogo, a criança aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação. Nas dramatizações, a criança vive personagens diferentes, ampliando sua compreensão sobre os diferentes papéis e relacionamentos humanos. Para Vygotsky (1998), as relações cognitivas e afetivas da interação lúdica, propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil.

Existe também diferença entre brincar livre e coordenado que Jesus (2010) propõe em um de seus livros. No brincar livre os alunos podem decidir em qual brincadeira querem participar sem necessitarem da participação do professor, pode-se citar como exemplo de brincadeiras livres: brincadeiras de roda, pega-pega, giz e quadro para brincar de escola etc. Nas brincadeiras coordenadas o professor será como um mediador ele será o responsável pela participação das crianças, e pela integração das mesmas no processo de respeito, conhecimento, socialização entre outros. Possibilitando também que os alunos venham a conhecer diferentes materiais, objetos, brinquedos que eram desconhecidos para os mesmos anteriormente.

Para Jesus (2010, p.9) exemplos de brinquedos, objetos ou materiais que podem ser desconhecidos por alguns alunos no hábito de brincar são:

“...os encaixes, as sucatas, as fantasias, os fantoches, as máscaras, as caixas entre outros, possibilitando que elas inventem diferentes formas de brincar com os objetos. É importante lembrar que esse tipo de brincadeira o professor geralmente já elabora com um objetivo determinado a ser atingido...”

De acordo com Vygotsky (1998) atividades livres com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exige que a fantasia entra em jogo. Já o brinquedo organizado, que tem uma proposta e requer desempenho, como os jogos (quebra-cabeça, dominó e outros) constitui um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões à criança.

Kishimoto (1993, p. 110), ao comentar sobre a importância do brincar, explica que “brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a

obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar penalidades e as que lhe são impostas, a dar oportunidade aos demais, enfim, a viver em sociedade”.

3.3 A CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DA DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM ESSA DIFICULDADE.

É bastante comum nos países em desenvolvimento crianças serem expostas a vários riscos entre eles doenças, por nascerem de uma gestação delicada ou viverem em situações econômicas desfavoráveis.

A deficiência mental agora chamada de deficiência intelectual na maioria das vezes é diagnosticada por alguns fatores sendo eles genéticos, pré-natais ou perinatais.

De acordo com Krepsky (2009) os fatores genéticos são normalmente as síndromes: Down, Rett, Doença de Tay-Sachs entre outros. Já os fatores pré-natais são aqueles que ocorreram antes da gestação podendo ser ocasionados por uso de produtos tóxicos como (álcool, drogas, cigarro), traumas (tombos e acidentes da mãe etc) e infecciosa causadas por doenças como rubéola, sífilis etc. Os fatores perinatais são aqueles que ocorrerem após o nascimento da criança como: traumatismo craniano, doenças como meningite, maus tratos, desnutrição nos primeiros meses de vida entre outros.

Porém antes de se descobrir esses fatores que causam deficiência a história dessas pessoas com necessidades especiais foram marcadas por discriminação, preconceito e crueldade.

No livro A República de Platão (1987) as crianças com alguma deficiência eram sacrificadas ou escondidas da sociedade.

Na idade média conforme Pessoti (1984) os deficientes eram queimados ou torturados, a sociedade da época consideravam essas pessoas como indivíduos malignos, sendo-os definidos como seres malignos pelo Santo Ofício.

Segundo Krepsky (2009) somente após estudos de São Tomás de Aquino, foi que começaram a verem com outros olhos as pessoas com deficiência. São Tomás concluiu que a deficiência era um fenômeno da espécie humana.

Em 1690 John Locke desenvolveu uma teoria pedagógica para auxiliar no ensino do aluno com deficiência mental. Ele citou que esses alunos eram carentes de experiências sensoriais e de reflexões sobre as idéias. Comparando-os com uma “ Tabula- Rasa” na qual considerava a capacidade cognitiva deles como aquilo que nasce vazio e vai se preenchendo, mudando ou desenvolvendo à medida que entra em contato com as informações.

Pode-se perceber que com o passar do tempo as definições sobre deficiência mental foram se modificando, porém no século XX Conforme Aranha (1995) foi que as ações se consolidaram mais concretamente, com inúmeras maneiras de encarar a deficiência surgindo contextos que auxiliaram nessa definição sendo eles o metafísico, social, educacional etc.

Conforme o DSM. IV (2009, p.40) (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais) as características essenciais da deficiência intelectual são:

“...Funcionamento intelectual significativamente inferior à média, acompanhado de limitações significativas no funcionamento adaptativo em pelo menos duas das seguintes áreas de habilidades: comunicação, autocuidado, vida doméstica, habilidades sociais, relacionamento interpessoal, uso de recursos comunitários, autossuficiência, habilidades acadêmicas, trabalho, lazer, saúde e segurança...”

Hoje o termo deficiência mental encontra-se ultrapassado, se utilizando o termo deficiência intelectual (D.I). As definições esse tipo deficiência também mudaram e seguem o modelo da AAMR (Associação Americana de Deficiência Mental) que considera essa deficiência não mais como atributo da pessoa, mas sim como algo que permeia o meio ambiente físico e humano.

3.3.1 O brincar no contexto da deficiência intelectual

A descoberta de novas formas de ensinar e aprender são um desafio extremamente motivador, principalmente no que se referem ao desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos, os trabalhos realizados com os alunos com necessidades especiais através do lúdico demonstram que podem ajudá-los a desenvolverem habilidades importantes, para que de maneira independente,

possam explorar e exercitar suas próprias ações, enriquecendo assim, a sua capacidade intelectual e sua auto-estima.

Friedmann (2003) afirma que para as crianças de um modo geral a brincadeira é uma linguagem não verbal na qual ela expressa e passa mensagens, mostrando como interpreta e percebe o mundo. Dessa forma, a brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças, o brincar tem sido um elemento capaz de proporcionar às crianças momentos enriquecedores com vivências diversas, onde ela expressa sentimento de amizade, de satisfação, de contentamento e de tristeza.

Araújo (1992, p. 21) diz que o brincar “é um instrumento incentivador no processo de aprendizagem, já que este dá à criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação”.

Pinto (1997, p. 336) defende que:

Não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer, e se não existe aprendizagem se o lúdico a motivação através da ludicidade é uma excelente estratégia no auxílio da aprendizagem de crianças com necessidades especiais, pois ao brincar a criança apresenta características de um se completamente livre, motivado por uma necessidade intrínseca de realização pessoal.

Segundo D'Antino (1997, p. 102), na educação ainda se reflete a ideologia político-social de qualquer sociedade, há de se tentar compreender a educação especial que hoje temos de conformidade com a sociedade em que vivemos. Sociedade essa que tende a excluir as minorias e delas esperar sempre muito pouco. (...) Sabe-se que a ideias de isolar e segregar está presente em muitos que pensam na educação da criança com necessidades especiais, por considerar que sua plena integração social jamais se consolidará numa sociedade competitiva que preconiza o desempenho, a produtividade, o vigor, a beleza, etc.

Campos (2007) assinala que o brincar é essencial ao desenvolvimento das crianças, ele é utilizado na educação de crianças com necessidades especiais para que elas aprendam a superar suas dificuldades. Nesse contexto, as situações lúdicas desafiam a criança e provocam o funcionamento do pensamento, estimulando-as a alcançarem excelentes níveis de desempenho. Brincando, a criança aprende fazendo sem medo de errar e com pleno interesse pela aquisição do conhecimento.

Observar o brincar de uma criança com necessidades especiais permite descobrir quais são suas habilidades e o que ela é capaz de fazer, ao invés dos que ela não pode fazer. Ao mesmo tempo é possível compreender as razões que motivam a criança a brincar. Vedeler (1986) ressalta ainda que na educação especial, tanto os professores quanto os terapeutas, devem saber como os comportamentos lúdicos evoluem e as habilidades correspondentes aos diversos estágios do desenvolvimento infantil, para que possa trabalhar melhor com a criança em situações lúdicas.

De acordo com Bomtempo e Zamberlan (1996), o brincar é necessário, uma vez que isto contribui para seu desenvolvimento bem como para sua capacidade de aprender e de pensar. Sendo assim, para crianças especiais, devem ser oferecidos brinquedos que possibilitem atender adequadamente às suas necessidades e possibilidades, com vistas a promover um cuidado eficaz ao seu desenvolvimento integral.

No Brasil esta tendência se deu no início da década de 90, pelo crescimento de um modelo democrático de educação e pela formulação de leis para sustentar e manter a segurança de que as ideias concebidas para educação especial fossem realmente postas em prática.

Desta forma, cada vez mais pesquisadores vem desenvolvendo seu trabalho nesta área, considerando a ludicidade como instrumento importante nas práticas diárias infantis. A brincadeira é uma das atividades mais recorrentes da experiência infantil. Nas práticas cotidianas, é comum verificar crianças brincando de pique esconde, de correr, de jogos de guerra e de casinha.

Cada brincadeira é vivida como um momento em si, rico pela sua multiplicidade e diversidade conceitual. Vale ressaltar que as crianças brincam porque necessitam e desejam compreender a sociedade adulta que as cerca, aprendendo regras de comportamento e assumindo papéis sociais específicos.

Segundo Almeida (2008) o significado da palavra lúdico vem do latim "*ludus*" que quer dizer jogo, se fosse de acordo com esse termo o mesmo estaria sendo referido apenas a atos de brincar ou jogar, mas com o passar do tempo esse termo deixou de ser um simples sinônimo de jogar, ganhando espaço indo além do brincar espontâneo.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

3.3.2 O lúdico no processo de ensino aprendizagem de crianças com deficiência intelectual

É muito comum ouvir pessoas perguntarem em sua total ignorância sobre se um deficiente intelectual pode aprender a ler, escrever, desenhar, pintar ou contar, porém quem tem uma visão como essa está totalmente mal informada sobre o que é deficiência intelectual, quais são os seus níveis e como deve ser o trabalho com essas crianças. Claro que algumas crianças terão mais dificuldades em desenvolver essas ações na escola, mas não se deve rotulá-las como incapazes de aprender.

Conforme Nascimento (2005) a criança com deficiência deve ser vista como alguém que tem características únicas para se desenvolver. Isso nota-se em qualquer criança pois uma nunca é igual a outra muito menos seu processo de ensino aprendizagem, cada indivíduo é um ser único com seu tempo e maneira de aprender.

Pensando nisso é que se buscou com essa pesquisa ressaltar a importância do lúdico e os benefícios para a aprendizagem de crianças com D.I .

Para Vygotsky (1994) não se pode agregar somente o prazer como uma das características que definem o brincar, porque o mesmo pode vir a preencher certas necessidades, no entanto são as mesmas que auxiliam os indivíduos avançarem em seu desenvolvimento. Sabe-se que o ato de brincar é uma forma da criança se divertir sendo natural dessa fase.

Conforme Maluf (2003) além da criança se divertir através do ato de brincar, ela está aprendendo a conviver com seus amigos, conhecendo regras, limites e construindo conhecimentos.

Segundo Vygotsky (1984), o brincar se compõe em três características, que estão presentes na maioria das brincadeiras desde as mais recentes até as mais tradicionais sendo essas características: a imaginação, a imitação e a regra.

Como já foi dito sabe-se de como é importante para qualquer criança o brincar, sendo além disso fundamental para saúde física, emocional ou intelectual da mesma.

Esses benefícios para uma criança com necessidades especiais não são diferentes mesmo que ela tenha uma atraso cognitivo ou motor o lúdico não perde a importância na aprendizagens destas. Pode ser que elas necessitem desse tipo de ferramenta nas aulas até mais que as outras crianças porque precisam de estímulos maiores para desenvolver as habilidades cognitivas, motoras ou sensoriais.

Segundo Vygotsky (1998) o brincar pode auxiliar a criança com alguma deficiência a desenvolver-se ou comunicar-se melhor com aqueles ao seu redor ou com ela mesma.

A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo (MALUF, 2003). O jogo pode ser visto como: resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto .Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

Para Mafra (2008) os jogos e brincadeiras podem propiciar aos deficientes intelectuais o aprender fazendo, estimulando a linguagem, o companheirismo, trabalho em grupo. A educação através do lúdico traz grandes influências e contribuições para a formação da criança e adolescente propiciando um desenvolvimento sadio exercitando a concentração, atenção, a integração e inclusão social. Para a Ide (2008, p.96):

“... O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação. O uso do jogo também possibilita melhor interação da criança deficiente mental com os seus coetâneos normais e com mediador...”

Sendo papel do professor possibilitar ao aluno deficiente intelectual o conhecimento através da experiência, contato, troca, vivência proporcionando uma educação mais lúdica onde o aprender pode ser muito mais agradável e estimulante para o educando.

Conforme Rizzi e Haydt (1987) toda vez que uma criança brinca ela está aprendendo algo, seja de modo direto ou indireto, pois brincando ela não só desenvolve suas habilidades cognitivas como também as regras de convivência nas relações sociais.

Com o jogo a criança está sendo estimulada através das regras, ordem de tempo, espaço ou movimento.

De acordo com Neves (2007) o lúdico na sala de aula não alcançaria todo sucesso do processo educativo, porém ele pode auxiliar na procura de resultados mais satisfatórios por parte dos educadores, servindo muitas vezes as atividades lúdicas como aquelas mediadora dos avanços que podem vir a contribuir para uma ambiente mais favorável na sala de aula.

Para Piaget (1975) a concepção de jogos na educação deve ir além de formas de entreter para gastar energia, são meios que contribuem para o desenvolvimento intelectual. Ou seja os jogos e brincadeiras o lúdico em seu contexto geral são ferramentas metodológicas através das quais os professores das crianças com deficiência intelectual, não só podem como devem utilizar essa ferramenta para estimular o desenvolvimento cognitivo, social, moral, lingüístico, motor além dos conteúdos curriculares.

3.3.3 Exemplos de atividades lúdicas que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem de crianças com deficiência intelectual.

Mafra (2008) coloca em um dos seus artigos alguns exemplos de atividades lúdicas que podem ser trabalhadas com crianças deficientes intelectuais.

1- Atividades de imagem e esquema corporal:

Máscaras: as brincadeiras com máscaras feitas de cartolina ou com pacotes de papel auxiliam no processo de conscientização sobre as partes do rosto, expressão facial, criatividade e dramatização.

Boneco: esse pode ser um boneco mesmo de brinquedo ou pode ser confeccionado com as crianças, por exemplo: pode ser feito com roupas de crianças e preenchido com papel amassado. Objetivo da brincadeira estimular o esquema corporal, a dramatização, noções e posições do corpo entre outros. Pode-se explorar a brincadeira vestindo o boneco, colocar o boneco em diversas posições, fazer uma dinâmica onde as crianças imitaram tudo o que o boneco fizer etc.

2- Atividades de coordenação motora:

Bolicho de latas: Estimula a motricidade, coordenação motora ampla, coordenação visio-motora, controle de força e direção. As bolas podem ser feitas com meias, com essa brincadeira pode-se ensinar as crianças a empilhar as latas como um castelo, jogar a bola para ver quem faz mais pontos derrubando as latas entre outras coisas.

Cai não cai: feito com garrafa pet com pequenos furos nas laterais, palitos de churrasco e algumas contas ou pequenas bolinhas, irão ajudar na atenção, percepção visual, noção de quantidade ou cor se os palitos e bolinhas forem coloridos. Objetivo da brincadeira tirar um palito por aluno sem deixar cair as bolinhas ou contas.



Figura 1- Cai não cai
Fonte: SANTOS,1995

3 Atividades de percepção visual:

Dominó de retalhos: Feito com vários quadrados de retalhos estampados ou lisos com um botão de uma lado e uma casa do outro. Objetivo abotoar as peças de acordo com a mesma cor ou com a mesma estampa. Estimula a motricidade, coordenação bimanual, discriminação visual, percepção tátil etc.

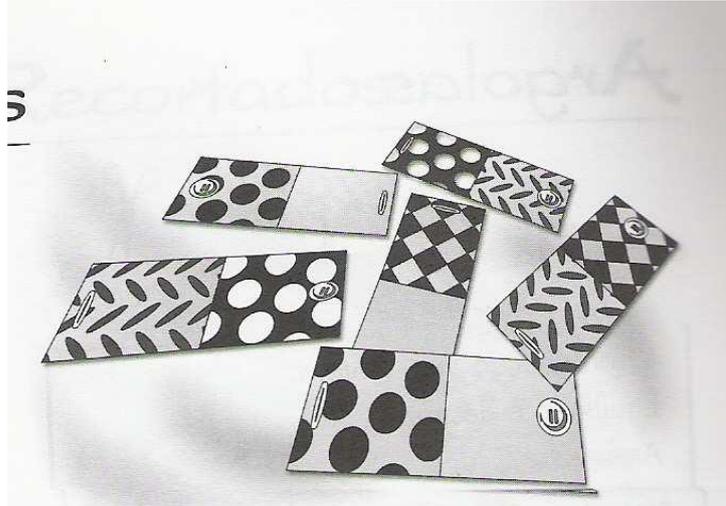


Figura 2- Dominó de retalhos
Fonte : CUNHA, 2007

Dado do tempo: Estimula a percepção visual, observação e associação do desenho com o tempo real. Confeccionar um dado grande pode ser de isopor ou feito com papel cartão grosso. Encapar com papel branco o dado, colar em cada lado uma figura diferente representando a condição do tempo, exemplo: chuvoso, ensolarado, nublado, relâmpagos etc.

Também colar essas situações do tempo em cartelas pequenas de cartolina, sendo que para cada situação colocada no dado deverão ser feitas 10 cartelas. O jogo começa com o dado sendo jogado e a criança tendo que verificar se ela está com a cartela que representa a figura ilustrada no dado.

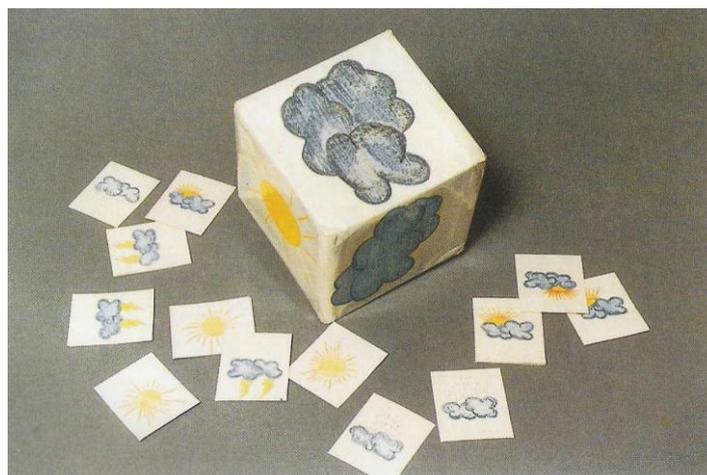


Figura 3- Dado do Tempo
Fonte: SANTOS, 1995

4 Atividades de classificação:

Bingo com figuras geométricas: Estimula a classificação, percepção visual, reconhecimento de formas e cores, atenção e concentração.

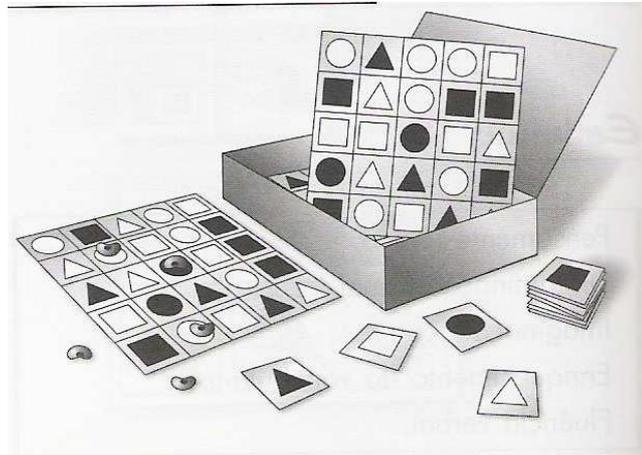


Figura 4- Bingo com figuras geométricas
Fonte : CUNHA, 2007

História em quadrinhos: Estimula o pensamento lógico, sequência, concentração, discriminação visual entre outros.

Quebra- Cabeça: Estimula o pensamento lógico, composição, decomposição, discriminação visual, atenção e concentração.

5- Atividades de matemática:

Dominó de números: Reconhecimento de numerais, noção de adição e subtração, desenvolve o pensamento.

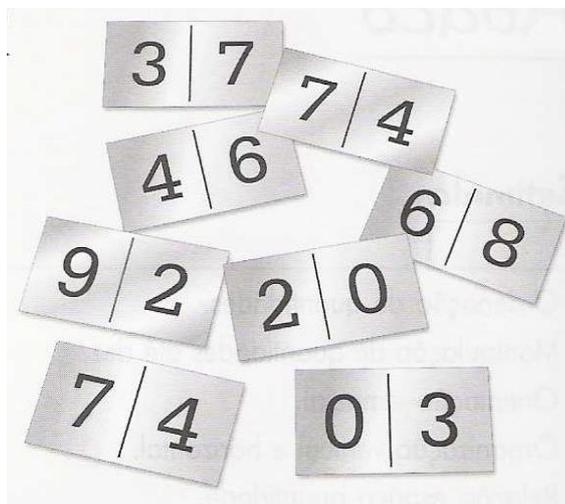


Figura 5- Dominó de números
Fonte : CUNHA, 2007

Jogo de argolas: se utiliza 10 garrafas pet com areia no fundo e cheias de papel colorido dentro, sendo que em cada garrafa é necessário colocar um número de 1 a 10. As garrafas ficam juntas para que cada criança tente jogar uma argola, quando acertar verificar o número do acerto e somar conforme for conseguindo acertar a argola na garrafa. Essa atividade estimula percepção visio-motora, identificação de cores, relação número e quantidade

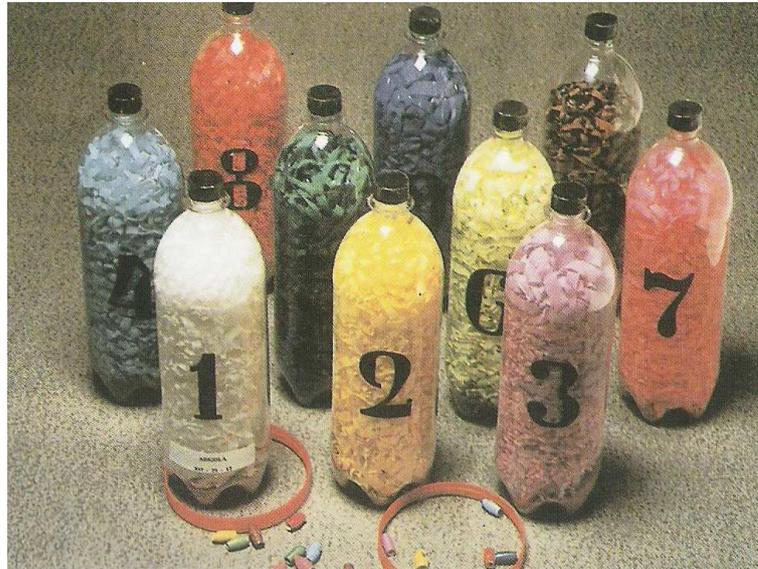


Figura 6- Jogo de Argolas
Fonte: SANTOS, 1995

6- Atividades de alfabetização:

Figuras cortadas: retângulos de cartolina com a figura desejada com o nome da mesma escrita com letra de forma logo abaixo do desenho. Devendo ser cortado de modo que fiquem simetricamente separadas as sílabas e a imagem. Estimula a alfabetização, estrutura da sílaba, concentração, relação, decomposição e composição etc.

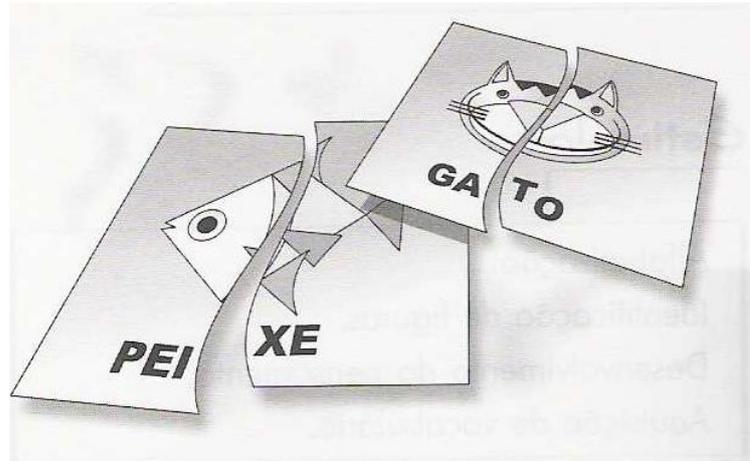


Figura 7- Figuras cortadas
Fonte : CUNHA, 2007

Caça-palavras: estimula a leitura e escrita, percepção visual, convívio com material letrado. Pode ser feito da seguinte forma: Procure figuras de um mesmo grupo tipo animais, frutas, letra inicial. Recortar cartelas escrever o nome de cada figura encontra em uma cartela e na mesma colar a figura em um dos lados, depois fazer várias letras em cartelinhas menores. Distribuir os cartões para os alunos onde eles deverão buscar as letras nas cartelinhas menores para formar a palavra da figura da cartela maior.

Baseando-se em tudo isso buscou-se apresentar alguns exemplos de atividades lúdicas para explorar e estimular as diversas áreas sendo elas motoras ou cognitivas da criança, na busca de melhores resultados no que diz respeito a aprendizagem desses alunos.

4. PRÁTICA PEDAGÓGICA: UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DEFICIENTES INTELECTUAIS.

Alguns dos jogos citados anteriormente foram utilizados em algumas aulas práticas com alunos da Escola de Educação Especial João Paulo II da cidade de Loanda.

As atividades lúdicas para essa prática foram selecionadas de acordo com as dificuldades mais comuns dos alunos que a professora regente da turma citou, portanto foram selecionadas três atividades lúdicas citadas anteriormente.

A primeira atividade foi “o boneco” da página 32 desse trabalho, o objetivo de trabalhar essa atividade logo de início, ocorreu pelo fato de ser um grande erro do professor tentar ensinar algo novo para seus alunos sem antes, os mesmos terem conhecimento e reconhecimento do seu próprio corpo, como querer que o aluno conheça algo se ele não se conhece? Por isso a necessidade dessa ser uma das primeiras atividades. A mesma foi aplicada da seguinte forma: os alunos ajudaram a vestir o boneco, assim eles foram estimulados para se vestirem sozinhos, pois a maioria das crianças com DI tem dificuldade em serem autônomas e realizar atividades rotineiras de sua própria vida sozinhas, então além de estimular esse ato também se objetivou com essa brincadeira o conhecimento do esquema corporal.

A segunda atividade utilizada para essa prática foi a brincadeira “*cai não cai*” da página 32, com essa atividade se estimulou a atenção, a percepção visual e a noção de cores, pois conforme cada aluno iria tentando retirar um palito colorido da garrafa ele iria aprendendo a identificar a cor do mesmo e a contar quem ficava no final com o maior número de palitos.

A terceira atividade da prática desse trabalho aconteceu através do “*Bingo com figuras geométricas*” estando exemplificado na página 34. O objetivo dessa atividade além de trabalhar a classificação, percepção visual, reconhecimento das cores foi a identificação das figuras geométricas.

Diante de tudo isso se percebeu com essas três atividades lúdicas melhora no aprendizado dos alunos referente a esses conteúdos explorados através das brincadeiras, porém o trabalho com crianças deficientes intelectuais na maioria das vezes deve ser sequenciado por muitos meses, caso contrário será muito mais difícil o professor conseguir atingir seus objetivos, o aluno com deficiência intelectual necessita do concreto para aprender e da constante familiarização com algumas atividades que muitas vezes devem se tornar rotineiras, pois a maioria das pessoas com DI tem dificuldade em guardarem informações por muito tempo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto foi possível verificar, que pode ser possível perceber o notório crescimento sobre a importância do lúdico no contexto educacional, porém observa-se ainda que seja necessária tanto nas escolas públicas quanto privadas, uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do “brincar”, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

No que se refere à educação especial o brincar poderá ser arrolado como instrumento prático complementando a teoria, pedagogicamente muito enriquecedor, pois ao desacomodar o sujeito desafiando-o a se movimentar e interagir com seus pares, seu espaço e seu ambiente, outros conhecimentos entram em ação; como respeito às regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo, a desinibição, a confiança de uns para com os outros, entre outras questões de valores, como solidariedade, amizade, compreensão e outros conhecimentos que se articulam entre si.

Desta forma, o brincar e o aprender são processos valiosos e significativos para construção de saberes e conhecimentos, visto que a ação lúdica na vida da criança traz em si a plenitude de experiências sociais e culturais, que constituirão na formação de indivíduos capazes de interagir com o meio e produzir conhecimentos.

Considera-se também que seja fundamental assegurar aos educandos experiências e vivências lúdicas de forma prazerosa e interessante que seja capaz de fazer com que se percebam como sujeitos atuantes do processo, tendo conhecimento e valorização de si mesmo como indivíduos criativos, produtores de seus saberes manifestando-se através da ação lúdica, tendo plena satisfação do seu ego e consciência de sua realidade social e cultural

Percebe-se, então, que o lúdico pode desenvolver o interesse, a criatividade e o aprendizado de qualquer criança, inclusive sendo de grande relevância o seu uso com os alunos que apresentam deficiência intelectual, pois esses necessitam talvez até mais que as outras crianças serem estimulados, reintegrados e do concretismo para uma melhor compreensão das aulas, para que assim possa alcançar os limites externos em suas capacidades.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus Jogos**. Tradução Maria Alzira Perestrello. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2008. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 19 de junho de 2014.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

A.N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. In: VYGOTSKY, L.S. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998.

ARANHA, M.S.F. **A interação social e o desenvolvimento de relações interpessoais do deficiente em ambiente integrado**. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo: 1995

ARAÚJO, V.C.de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 7.ed. Porto Alegre: Artemed, 1996.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, **Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 21 de junho de 2014.

BOMTEMPO, E. H. C.; Zamberlan, M. A. **A Psicologia do Brinquedo**. Aspectos Teóricos e Metodológicos. São Paulo : Edusp, 1996.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Criar para brincar: A sucata como recurso pedagógico: atividades para psicomotricidade**. São Paulo: Aquariana, 2007.

D'ANTINO, M.E.F. **A questão da integração do aluno com deficiência mental na escola regular**. In: MANTOVAN, M.T.E. A integração de pessoas com deficiência. São Paulo: memom: SENAC, 1997.

DSM IV- **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. São Paulo: Artmed, 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar**. São Paulo: Vozes, 2003.

GIL, Antônio C. **Métodos e técnicas em pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

JESUS, Ana Cristina Alves. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

JOBIM e SOUZA, Solange. **Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. 6. ed. São Paulo: Papyrus, 2001.

KISHIMOTO. Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 5. edição. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Jogos Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação**. edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KREPSKY, Marina Cruz. **Deficiência Mental**. Centro Universitário Leonardo da Vinci. Indaial: Grupo UNIASSELVI, 2009.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos**. 14ª ed. São Paulo:

LEONTIEV, A.N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. São Paulo: ícone, 1998.

LEXIS. **Dictionnaire de La language française**. Paris : Larousse, 1995

MAFRA, Sonia Regina. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**. Secretaria de Estado e educação do Paraná. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf> 2008.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

NETO, A. F. **Motricidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Editora Sprint, 1995.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Relações educativas. www.legaldoludico.com/ artigos, 2007.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso no dia 16 de junho de 2014.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org) .**O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 4 ed. Petrópolis: Vozes 2010.

PESSOTTI, Isaías. **Deficiência mental: de superstição à ciência**. Ed. da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1984.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____; INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. São Paulo: Difel, 1982.

_____. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

_____. **Psicologia e pedagogia**. Lisboa: Estampa, 1978.

PINTO, J. **Corpo movimento e educação- o desafio da criança e adolescente deficientes sociais**. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

PLATÃO, **A República**. Introdução, tradução e notas de Maria Helena da Rocha Pereira. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa, 1987.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Ângela Uchoa. **Brincadeira e desenvolvimento**: Um olhar sociocultural construtivista. Paidéia, Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, 2006.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: Sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artmed, 1995

VEDELER, L. **Le jeu dans l' education dès jeunes enfants handicapés Perspectives**, v. XVI, n. 4, p. 531-543, 1986.

VELASCO, C.G. **Brincar o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **La imaginación y el arte em la infância**. Madri: Akal, 1996.

_____. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Fundamentos da defectologia**. Obras escogidas V. Madri: Visor, 1997.