

EDUCAÇÃO

CONTINUADA

ENSINO
HÍBRIDO
E NOVAS
ESTRUTURAS
EDUCACIONAIS



N4

Revista Educação Continuada

Ensino Híbrido e Novas Estruturas Educacionais

São Paulo - SP, V.3 n.4, Julho 2021

Conselho Editorial

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva
Prof. Dr. Flávio da Silva
Profa. Me. Jonathan Estevam Marinho
Me. André Santana Mattos

Comissão Científica

Prof. Dr. Flávio da Silva
Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho
Prof. Me. Enésio Marinho da Silva Jr.
Prof. Me. Marcos Roberto dos Santos
Profa. Esp. Maria Aparecida Alves Xavier

Edição Geral

Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho

Direção Institucional

Prof. Me. Enésio Marinho da Silva

E24

Revista Educação Continuada (Eletrônica) / [Editor Chefe] Prof. Me. Jonathan Estevam Marinho - Vol.3, n. 4 (Julho 2021) - CEQ Educacional - São Paulo (SP): Editora CEQ Educacional, 2021

32p.: Il color

Mensal

Modo de acesso: <<http://www.educont.periodikos.com.br/ed/60d62ef0a9539540ae3b5ca3>>

ISSN 2675-6757 (On-line)

Data de publicação: 30/07/2021

1. Ciências Humanas; 2. Educação; 3. Tecnologias de Aprendizagem;

I. Título

CDU 37/49
CDD 372.358

Bibliotecário Responsável: Emerson Gustavo Nifa | SP-010281/O



CEQ Educacional

R. Airi, 20 • Tatuapé • CEP: 03310-010 • São Paulo-SP • Telefones: 11 2546-7326 | 11 2841-2411

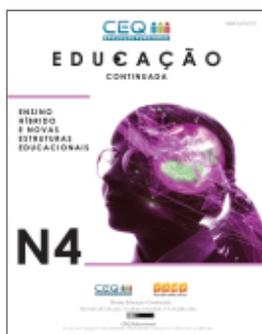
Revista Educação Continuada

<http://www.educont.periodikos.com.br/current>

E D U C A Ç Ã O
CONTINUADA

ISSN 2675-6757

Sumário



3(4), 2021 Julho (Ensino Híbrido e Novas Estruturas Educacionais)

Nesta e nas próximas edições deste ano de 2021, a revista Educação Continuada pretende reunir trabalhos que possam discutir as estruturas educacionais do ensino híbrido e o possível impacto no futuro da educação.

ARTIGO CIENTÍFICO

p. 5 - 14

CONTANDO HISTÓRIA

Diana Macedo da Silva

p.15 - 22

A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Tânia Cristina Viana Lemos

p. 23 - 32

O LÚDICO NO PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR E SOCIAL DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Alexsandra Ricz de Melo Souza

O LÚDICO NO PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR E SOCIAL DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Autora: Alessandra Ricz de Melo Souza¹

RESUMO

Nossa pesquisa consisti em avaliar a prática docente relacionada a cultura inclusiva, aqui trataremos das ações didáticas nas instituições públicas de ensino que tenham crianças com deficiência intelectual. Pesquisaremos acerca de como as leis contribuem para estas ações e como é o método formativo dos professores que atuam no atendimento educacional especializado. Atrelado a estes dois aspectos, propomos compreender as dificuldades de aprendizagem destas pessoas e constatar a importância do lúdico para o construto didático. Assim percebemos a necessidade desta pesquisa devido ser importante a presença de ações brincantes na rotina pedagógica, especialmente em relação ao atendimento da proposta inclusiva, na significação de abarcar suas contribuições em favor a construção de novos conhecimentos. Deste modo a escola dispõe em educar com caráter democrático, no entendimento de que deve formar estudantes livres, que vivem, distinguindo as diferenças com valorização. O modo dinâmico dos procedimentos e métodos a partir dos jogos e brincadeiras, configuram contextos cheios de possibilidades e estratégias para a aprendizagem sem erro e também a devida inclusão escolar e social das pessoas com deficiências.

Palavras-chave: Jogos Educativos; Deficiência Intelectual; Inclusão Escolar e Social.

¹ Graduada em Pedagogia – Magistério na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental pela UCCB com Pós-Graduação lato sensu - Psicopedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul e Pós-Graduação em Educação Especial e Inclusão pela FAETI. Já atuou como professora do ensino fundamental I, na rede pública estadual de São Paulo e na Prefeitura de Guarulhos, possui

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa objetiva analisar diferentes abordagens no contexto escolar, dando prioridade às seguintes léxicas: interação entre docentes e estudantes, dificuldades de aprendizagens, inclusão escolar e social de estudantes com deficiência intelectual no ambiente de ensino formal, e também a interferência do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Nosso objetivo destaca o quanto as práticas de ensino baseadas em jogos são poderosas para os estudantes com deficiência intelectual. Essa prática ajuda no desenvolvimento total da criança: cognitivo, emocional, social, de linguagem, psicomotor e também garante o acesso ao currículo escolar.

As atividades brincantes não é especificamente do tempo atual, tal atividade sempre foi rotineiro na infância, essas atividades abrem caminhos que contribuem para o aumento de sua bagagem social e intelectual, conforme Coelho (2010), tomando por base esse pressuposto, a utilização da ludicidade como instrumento para o melhoramento da aprendizagem pode ser considerada como um recurso bastante válido, na qual a percepção do lúdico passa a ser vista como “uma aliada para os professores no que tange a orientar os alunos portadores de necessidades especiais em busca do desenvolvimento das suas habilidades e potencialidades dentro de uma perspectiva inclusiva” (COELHO, 2010, p. 08).

A ludicidade, confere a possibilidade de ação crítica, proporciona ao estudante uma participação efetiva no processo de ensino aprendizagem, se tornando um momento ímpar de crescimento pessoal e coletivo. A educação inclusiva figura como um processo de valorização do estudante enquanto indivíduo inserido no mundo,

mais de 25 anos de experiência em docência. Atualmente, atua como Professora de Educação Infantil na Prefeitura Municipal de São Paulo. Também atua como Professora de Educação Infantil na Prefeitura de Guarulhos. E-mail: alexsandraricz@gmail.com.

possibilitando uma prática pedagógica comprometida com a educação do cidadão.

Em referência a isso, Barbosa afirma:

Dessa forma, o jogo educacional para crianças especiais, vem somar positivamente no processo de ensino-aprendizagem, isso, quando são usados de forma apropriada pelos educadores, pois os jogos contribuem para um melhor desempenho interacional da criança, que será capaz de instruir-se, buscar, resolver e até mesmo lidar com as dificuldades propostas, resultando na construção da coletividade e de um novo pensamento (BARBOSA, 2014, p. 14).

Concordando com a autora, conferimos que o docente nesta perspectiva, deve transformar sua atuação pedagógica, não cabe somente aceitar as novas concepções, deve incorporá-las em sua ação e atrelá-las a aprendizagem com o caráter enfático e não passivo.

Em relação a isso, Silva (2012, p. 10) aponta que:

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.

Diante disso, essa pesquisa visa dar subsídios teóricos e práticos aos professores que trabalham com crianças com deficiências na Rede Pública de Ensino, contribuindo para a aprendizagem, o desenvolvimento e, conseqüentemente, para a inclusão escolar e social dessas crianças. Entre o público-alvo da educação especial, está a pessoa com deficiência intelectual. Este apresenta uma dificuldade de aprender diferente, por isso é importante que o professor tenha uma especialização adequada para trabalhar com esse público para que haja uma evolução

significativa. E é preciso pensar nos materiais didáticos que fornecem acesso ao ensino lúdico, que precisa ser “diferenciado de acordo com o aluno especial, de forma individual e não coletivo. Para isso o plano de aula deve ser flexibilizado toda vez que houver necessidade, pensando assim em um atendimento voltado para um atendimento individual” (AMÂNCIO; SANTANA, 2013, p. 08).

METODOLOGIA

A metodologia optada para compreender nossas dúvidas, foi pelo método de estudos bibliográficos. A investigação do trabalho, iniciou pela busca de autores relacionados ao nosso tema. No estudo bibliográfico foi realizado leituras imersivas, estudos comparativos, análise e reflexão sobre a temática, não somente em periódicos e documentos, mas também em blogs, para gerar argumentos que possibilitaram o desenvolvimento da escrita da nossa análise, do qual foi repensado constantemente, devido as necessidades, de colocar em cheque aos avanços e as dificuldades que a educação enfrenta com o atendimento das pessoas com deficiências no ambiente educativo.

A pesquisa aborda, como temática, a utilização do lúdico como recurso pedagógico no processo de ensino das crianças que apresentam deficiência intelectual, focando estudantes da Rede Pública de ensino, apresentando brinquedos e jogos pedagógicos, bem como sua evolução como instrumentos metodológicos visando a inclusão escolar e social de estudantes que apresentam esse distúrbio.

CONCEITUANDO A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Deficiência vem da palavra *deficientia* do latim e indica algo que possua falhas, imperfeições, não é completo. É o termo usado para definir a ausência ou a disfunção de uma estrutura psíquica, fisiológica ou anatômica. Diz respeito à biologia da pessoa. (OMS/ Organização Mundial de Saúde), 2007.

De acordo com Milaniz (2012),

A deficiência intelectual refere-se ao funcionamento intelectual geral significativamente abaixo da média, definido como um escore em testes de inteligência inferior aos obtidos por 97 a 98 por cento das pessoas da mesma idade, que existe em comum com falhas no desempenho adaptador. Esse desempenho adaptador procura satisfazer aos padrões de independência, ação e responsabilidade social, esperados do grupo etário e cultural, isto é, aprender habilidades acadêmicas básicas, participar de atividades apropriadas ao grupo social (apud SANI; JUNIOR, 2013, pp. 114-115).

Na concepção de Machado (2012, p. 13), deficiência intelectual são dificuldades encontradas pelo indivíduo em resolver problemas, na autonomia, no autocuidado, no relacionamento social, na compreensão e obediência de regras, na realização de atividades do dia a dia e na argumentação. Indivíduos com este tipo de deficiência necessitam de um tempo maior para o aprendizado e de explicações detalhadas bem como metodologias diferenciadas.

Sani; Junior (2013) defendem que “existem diversas definições de deficiência intelectual. O entendimento mais amplo da deficiência intelectual deve ser levado em conta para uma melhor compreensão do trabalho de educar na educação especial” (p. 114). Os autores corroboram a afirmação de Malessa e Peres (2012), ao citar que

“em tentativas mais recentes de se definir deficiência intelectual, a ênfase mudou significativamente de uma condição que existe somente no indivíduo para uma que representa uma interação do indivíduo com um ambiente em particular” (Ibidem, p. 114).

De acordo com Siluk (2011, p. 139),

Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS),

a deficiência mental pode ser compreendida como o funcionamento intelectual geral significativamente abaixo da média, oriundo do período de desenvolvimento, concomitante com limitações associadas a duas ou mais áreas da conduta adaptativa ou da capacidade do indivíduo em resolver adequadamente às demandas da sociedade, nos seguintes aspectos: comunicação, cuidados pessoais, habilidades sociais, desempenho na família e na comunidade, independência na locomoção, saúde e segurança, desempenho escolar, lazer e trabalho (apud MACHADO, 2013, p. 13).

Segundo Mantoan (2006), tradicionalmente, a dimensão subnormalidade intelectual era delimitada pelo desempenho nos testes de inteligência, na verdade originalmente desenvolvidos por Alfred Binet, com o objetivo expresso de encontrar crianças que não fossem capazes de responder ao programa educacional tradicional, na França no início do século XX. As crianças com deficiência intelectuais são acentuadamente mais lentas do que seus companheiros da mesma idade para usar a memória com eficácia, associar e classificar informações, raciocinar e fazer julgamentos adequados (apud SANI; JUNIOR, 2013, p. 115).

Na explicação de Mantoan (2006) a inclusão no sentido referenciado pela AAMD (American Association of Medical Dosimetrists), a condição da criança com deficiência apresenta barreiras de cunho intelectual e concomitantemente a barreira de ter competência de resolver situações do seu dia-a-dia em determinada sociedade, a autora explica que cada ambiente tem uma exigência e assim pode ser mais complexo que outro, pode ser considerado uma pessoa com deficiência intelectual em um determinado meio, mas não em outro, pode ser uma pessoa com deficiência intelectual na escola, mas não na sua casa, com seus pares, pode enfrentar esse julgamento em períodos específicos de sua vida, mas não em outra.

Em contrapartida Bäuml (2007), existe esses descordos relacionado ao conceito a respeito do

desenvolvimento intelectual, porque pode ser alterado, em respeito a crianças com deficiência intelectual, entende-se que seu desenvolvimento intelectual pode ser modificado por treinamento e trabalho educacional. Por ser plausível esse trabalho com a deficiência intelectual, por meio de programação educacional ou flexibilizações do ambiente social é necessário focar nas potencialidades, pois se sabe de muitos casos de crianças produtivas e atuantes na sociedade. Na percepção de Mafra,

Cada período define um momento do desenvolvimento. Um novo estágio se diferencia dos precedentes, pelas evidências no comportamento. O aparecimento de determinadas mudanças qualitativas identifica o início de um outro estágio do desenvolvimento intelectual. Cada estágio se desenvolve a partir do que foi construído nos estágios anteriores. A ordem em que as crianças atravessam essas etapas é sempre a mesma, variando apenas o ritmo com que cada uma adquire as novas habilidades, portanto as faixas etárias discriminadas em cada período não podem ser tomadas como parâmetros rígidos, em função das diferenças individuais e do meio ambiente (MAFRA, 2008, p. 6).

Vygotsky (1998), crê que as funções psíquicas da pessoa são construídas nas interações com o outro no meio em que vive e são reforçadas no uso destas funções.

Conforme sua “teoria da zona de desenvolvimento proximal” a criança ao aprender algo amadurece e ao seu processo de educação também, neste sentido quando esta criança recebe a orientação dos adultos ou dos pares mais velhos, ela acomoda um saber dito pelas gerações em sua cultura, em consequência acontece a maturação e desponta o processo de educação e ensino, por isso a importância da interação social, uma vez que para o autor a interação é fundamental para o desenvolvimento mental.

Como podemos perceber por meio do conceito de deficiência intelectual, estudantes com essas características, devem receber um olhar diferenciado dos docentes, com o

objetivo de facilitar a aprendizagem destes. A inclusão escolar vem sendo um dos temas relacionados à educação mais debatidos nos últimos tempos. Estes debates têm gerado controvérsias e incertezas principalmente por parte dos docentes que muitas vezes não sabem o que fazer com o estudante de inclusão dentro da sala de aula.

O LÚDICO NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Capellini; Langona; Fonseca (2010) teorizam que as práticas de ensino tradicionais não contribuem para a aprendizagem de todos os estudantes, “desta forma ao se pensar em formação continuada de professores, sobretudo de maneira colaborativa, a que se considerar que o lúdico deve permear o processo ensino aprendizagem” (apud COELHO, 2010, p. 18).

De acordo com Santos (2010, p. 27):

Numa educação em que se busca a preparação pela vida, a afetividade ganha destaque, pois acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e transformação das pessoas. A ludicidade entra em meio a todo esse contexto, sendo percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, e não apenas como diversão na infância. A formação lúdica baseia-se nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade, pela busca da afetividade e nutrição da alma, fazendo com que os educadores possam ter vivências lúdicas e experiências corporais.

Partindo do pressuposto de que a caracterização da deficiência intelectual está baseada nas defasagens e alterações nas estruturas mentais que possibilitam o processamento das informações é possível perceber que um indivíduo com tal necessidade especial deverá ser considerado em sua especificidade no momento em que ocorre o processo de ensino aprendizagem.

Conforme Siluk (2011):

O sujeito com deficiência intelectual deve ser estimulado a construir seu conteúdo mental a partir da substituição dos objetos, das pessoas, das situações, dos eventos do mundo real. Esta capacidade de lidar com representações que substitui o próprio real (que encontra defasagens) é que vai possibilitar a esse sujeito libertar-se do espaço e do tempo presentes, fazer relações mentais na ausência das próprias coisas, imaginar, fazer planos, intenções (apud MACHADO, 2012, p. 14).

Para Zonta apud Brougère (1998), ao direcionar o olhar para a atividade lúdica, o educador confronta o eu com a realidade, com a imagem do mundo e da cultura que se quer mostrar à criança. O brinquedo revela dependendo das atividades propostas pelo educador, toda a complexidade existente entre o real e o irreal, sendo a forma pela qual a criança entende a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive (apud AMÂNCIO; SANTANA, 2013, p. 06).

Logo, em referência a citação entendemos que a ludicidade é interventiva dentro do processo de aprendizagem de todos os estudantes, no caso dos estudantes com deficiência, a ludicidade é imprescindível. Nas brincadeiras e jogos os estudantes interatuam com os novos objetos de aprendizagem com mais leveza, deste modo são transformados para serem aprendidos.

A brincadeira é essencial a vida do ser humano, o brincar faz parte da manutenção da saúde física, emocional e intelectual das pessoas e deve ser vivenciada ao longo da vida e jamais pode ser negada a criança. No toante o brinquedo e os jogos infantis necessitam estar presentes no desenvolvimento da primeira infância, pois é por meio destas atividades que a criança apresenta melhor desenvolvimento neste período.

Em razão a criança com deficiência intelectual não é desigual, embora muitas vezes não consegue brincar de modo funcional devido seu desenvolvimento cognitivo e motor, carece destas prestações lúdicas no seu dia a dia. Podemos dizer que igualmente ou mais do que as outras,

por precisar relevantemente estar frente aos estímulos para avançar em suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais (MAFRA, 2008, p. 15). Para que o estudante com deficiência intelectual tenha acesso à educação especial, há uma série de fatores que podem ajudar a promover um ensino de qualidade, dentre os quais se destacam: os métodos, técnicas, equipamentos e materiais especiais que auxiliem o educador a desenvolver atividades voltadas para este público. Para uma educação inclusiva é preciso haver uma adaptação no currículo, nas salas de aulas, no educador, na escola, bem como limitar a quantidade de estudantes por sala, ter espaço reservado para aprimoramento individual do estudante e materiais didáticos que possam ser trabalhados paralelamente ao lúdico (AMÂNCIO; SANTANA, 2013).

No que se refere à formação de docentes para crianças com necessidades educacionais especiais, Bessa (2008) enfatiza que:

Para professores despreparados em lidar com alunos portadores de necessidades educacionais especiais é mais fácil fazer o encaminhamento aos especialistas do que buscar por ele mesmo uma qualificação para enfrentar tal desafio. Esse é mais um motivo para o aumento da discriminação no sistema escolar, por existirem educadores que estão acostumados a repassar o “problema” para outros colegas especializados, não recaindo sobre seus ombros o peso de suas limitações profissionais [...] Sob o ponto de vista contemporâneo, constata-se que o profissional da Educação, sobretudo se ele for adepto da escola inclusiva, deve estar atualizado, comprometido com as transformações sociais, acompanhando as novas tendências educacionais (BESSA, 2008, pp. 161-162).

À vista disso, podemos lembrar que o socioemocional visa o desenvolvimento cognitivo, portanto os estímulos ativados pelo lúdicos, é um modo que melhora o processo de ensino aprendizagem.

Então, como lemos abaixo:

O jogo é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos exatamente pela possibilidade de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Ao definir papéis a ser representarem inferindo significados diferentes aos objetivos para uso no brinquedo e no processo de administração ao tempo e espaço em que vão definindo aos diferentes temas de jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e ir cedendo, a partir da construção de sistemas de representação, ao mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano infantil (FRANÇA apud LENCIONI, 2007, p. 28).

As matrículas de estudantes com deficiências aumentaram consideravelmente, portanto o maior índice são das pessoas com deficiência intelectual. Em razão, entende-se que irá para a escola se desenvolver, para isso as atividades lúdicas é a melhor forma de motivação para aprendizagem, principalmente para esses estudantes que chegam com várias negativas e desmotivação, assim será mais significativa.

O lúdico é o método que trabalha a aprendizagem, o intercâmbio, o juízo, o modo de como agir e provoca o sistema neurológico. Do qual irá potencializar múltiplos aspectos do indivíduo: a psicomotricidade, desenvolvimento físico, intelectual e emocional.

A ludicidade para as crianças com deficiência intelectual compõem atividades que potencializam o desenvolvimento como um todo desde o físico, intelectual e social. Conforme Vygotsky (1998), a brincadeira leva a criança com deficiência avançar, melhorar a comunicação com seus pares, melhora sua percepção sobre si, amplia sua imaginação, a confiança, a autoestima, o autocontrole e a cooperação. Assim podemos dizer que atividades lúdicas promove o aprender fazendo, o senso de coleguismo e a criatividade.

Analisa-se o jogo como exercício do papel social ser

vivido, por exemplo a criança aprende brincando quando representa uma profissão ou imita alguém da sua família, assim desenvolve seus potenciais, beneficiando um desenvolvimento sadio, além de garantir treinamento da concentração, da atenção e aumento do saber; realiza a igualdade e a inclusão social.

O brinquedo ajuda nas relações com a sociedade que está inserido porque o brinquedo trabalha o cognitivo, gera crescimento e amadurecimento. Promove trocas afetivas e interpessoais entre elas e com os adultos.

O uso do jogo fornece possibilidades potentes de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, pois vivencia com o jogo de modo total: corpo e mente, adquirir circunstâncias de ensino e aprendizagem com ela e com o grupo de estudantes.

Em geral os estudantes apresentam problemas motores, especialmente estudantes com deficiência intelectual, em solução podemos propor as atividades brincantes e tê-las permanentemente em sala de aula, pois irá desenvolver esses aspectos, pois possibilita a amplitude do desenvolvimento motor, assim as atividades organizadas nesta perspectiva faz jus a ênfase na rotina organizada pelo docente.

Percebemos que aparentemente o avanço do estudante nesta condição é insuficiente e infelizmente está relacionado com o tipo de educação na qual ela é submetida. Na visão de Vygotsky (1995), sobre as pessoas com deficiências acerca do desenvolvimento e da aprendizagem, nos aponta a necessidade de ter um enfoque social; portanto em sua pesquisa seus pressupostos teóricos mostram que se faz necessário descartar a visão “biologizante”.

Segundo Vygotsky (1995), precisa-se da compreensão de como corre o desenvolvimento e aprendizagem das crianças com deficiência intelectual, pois deste modo o docente buscaria caminhos alternativos para que a aprendizagem ocorra.

O autor descreve ainda, sobre como os estudantes podem compensar seus prejuízos intelectuais, utilizando de outras vias de desenvolvimento e buscas de recursos cognitivos próprios, mas estimulado pelo docente.

O autor afirma que:

As possibilidades de surgimento das vias indiretas do desenvolvimento são influenciadas pelas condições afetivas favoráveis que conduzem a criança a reinventar um novo caminho para transpor as suas deficiências e seguir de um modo peculiar pela via direta do desenvolvimento. No entanto, as possibilidades criativas da criança com deficiência de dar outro rumo ao seu processo de desenvolvimento por via indireta dependerá das solicitações do meio (VYGOTSKY, 1995, p. 89).

Verifica-se que o pensamento vygotskyano sobre o desenvolvimento e aprendizagem da criança com deficiência intelectual, está consoante com o processo inclusivo, pois nesse movimento, reconhece a necessidade da inclusão de crianças com deficiências em salas regulares de ensino.

Entretanto, Félix Díaz (2011) argumenta que:

[...] podemos concordar que quando Vygotsky elaborou seu conceito de mediação social só pensou na atividade intermediária que um sujeito pode realizar para que outro aprenda melhor, isto é, de sujeito a sujeito; portanto, ele não considerou outras formas de mediação social que também se produzem e que seus seguidores desenvolveram, como é o caso da mediação pessoal, ou seja, do próprio sujeito sobre si mesmo. Esta colocação pode ser exemplificada com um fato muito conhecido que é quando uma pessoa utiliza por si mesmo, recursos mentais (como representações físicas ou mentais já aprendidas) para resolver uma tarefa qualquer, como pode solucionar um problema de matemática, ou para selecionar determinada alternativa afetiva numa relação amorosa. Esta mediação, este ato de pensar, esta atividade interna, de raciocínio, se produz com operações estimuladas de “dentro” e não de “fora”, dando-se assim uma mediação “interna”, ou seja, individual, própria, pessoal, sem consultar, antes ou depois, outra pessoa; sem requerer uma orientação externa, social, de outra pessoa mais

experiente no assunto que nos preocupa, pelo menos imediatamente a sua ação mental, ação que é motivada pelo próprio sujeito e não pelos outros (DÍAZ, 2011, p. 229).

Com base nessas ideias é que muitos especialistas e professores buscam alternativas metodológicas para se trabalhar com crianças que possuem deficiência intelectual, sendo uma delas as atividades lúdicas, analisadas não apenas sob o aspecto didático, mas, sobretudo, como uma forma de mediação entre o mundo real e a fantasia (simbólico).

Infelizmente a realidade ainda não está adequada, mesmo que é observado que o lúdico é a forma mais eficaz, pois as metodologias são escolhidas pelo docente, de certa forma há orientações de como deve realizar sua prática pedagógica, mas nem sempre há supervisão para verificar se está realmente sendo aplicada.

Nos últimos anos há preocupações se os docentes estão trabalhando a ludicidade, se o lúdico está sendo contemplado em suas rotinas de trabalho pedagógico. Esta prática é mais inclusiva e contempla a todos, inclusive o estudante com deficiência intelectual.

Almeida (2001, p. 107) deixa claro também que “o aluno chega à escola com uma carga de conhecimentos e de experiências e que cabe a escola criar meios metodológicos lúdicos que se adequem ao universo do aluno”.

Neste sentido, “é necessário que o jogo deixe de ser visto apenas como um recurso de emergência no final de uma aula conturbada para ocupar o seu papel principal: ser o eixo do processo inclusivo” (GIL et al, 2002, p. 9). Essas referências nos alertam que a escola precisa incorporar os jogos e as brincadeiras com prioridade em suas rotinas de trabalho, pois o universo infantil é carregado de imaginação, a atitude lúdica irá manter o estudante com essa característica, irá possibilitar e contribuir para um ensino potente.

De modo sintetizado, apresenta-se os principais benefícios das atividades lúdicas para crianças que apresentam deficiência intelectual:

- O aprimoramento do uso dos órgãos sensoriais, diferenciando-os;
- O aumento da estabilidade emocional e, em consequência, a autoconfiança;
- A estimulação cognitiva, através da prática da orientação, da concentração, da reflexão e da memória;
- A possibilidade de apresentar suas próprias necessidades, limitações e capacidades para os outros;
- A socialização, através da cooperação, da participação, dos conflitos e suas soluções;
- Apropriação da cultura, através da descoberta das regras do jogo e por extensão das regras do comportamento social (AUFAUVRE, 1987, pp. 15-16).

A criança aprende no seio familiar e na comunidade, ao longo de sua vida novos conhecimentos são experienciados, com essas experiências ela irá ser inserida no meio social. O lúdico oportuniza a aprendizagem, para que a pessoa com deficiência intelectual tenha a mesma educação dos demais de modo efetivo.

Com jogos há intervenção na aprendizagem, portanto potencializa as áreas cognitivas, tornando o ensino mais forte e prazeroso, garantindo à participação voluntária desenvolvidas no universo educativo.

É nesse contexto que o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua percepção, enriquece sua personalidade e simboliza a um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 2004, p. 37).

Em referência a citação acima, percebemos que a aprendizagem é ternária: estão interligados: estudante, docente e conhecimento. Observamos ainda que o meio também é um fator decisivo no processo de desenvolvimento intelectual, pois coopera para a inclusão. Tornando a interação do estudante com deficiência

Intelectual atuante e significativa e assim no meio da sua turma não há diferenças. O docente planejará para a criança com deficiência intelectual propostas lúdicas para realizar estratégias de acesso ao currículo e ao conhecimento. De modo colaborativo e visando uma prática mais significativa. Ensinar de modo divertido e prazeroso deve ser prioridade no planejamento do estudante, pois, é motivador e afável para a criança. Em conclusão o jogo no universo infantil e na vida escolar, tem sido pauta de discussão, está em destaque nas pesquisas e investigações da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, há tempo é observado que o jogo estabelece um dos recursos potentes de ensino para que a criança adquira saberes sobre a realidade e possa se sentir incluída sob todos os aspectos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão verificamos que apesar dos docentes terem certa dificuldade da aplicabilidade do lúdico em sua rotina pedagógica, existe documentos com orientações, há também norteadores dos professores do atendimento educacional especializado, referente a essa metodologia, que acende estratégias de aprendizagem e garante motivação ao estudante e é prazeroso.

Assim metodologias lúdicas devem ser priorizadas nas rotinas dos docentes, para que o ensino seja mais significativo, motivador e gere interesse de aprender sem que seja enfadonho. As atividades lúdicas permitem que o estudante com deficiência participe e seja benquisto como componente do jogo pelos amigos e faça conexão entre o estudar e o conviver.

Portanto a prática lúdica deve se apresentar além do lazer, deve modificar-se em situações de aprendizagem para o desenvolvimento dos estudantes com foco nas habilidades e potencialidades.

Em síntese a aprendizagem não é somente atos mecânicos o estudante precisa entendê-las e debater no cotidiano. Conclusivamente, os jogos permitem ao docente abrir no habitual educativo à força contra os resquícios do

método tecnicista que se eterniza na cópia e não na constituição do saber.

Finalizando, é importante destacar que os docentes atuem na procura de objetivar pontos eficazes enquanto guia da construção do conhecimento, sendo mediador dos jogos garantidos em seu planejamento que visem os potenciais de seus estudantes, bem como as habilidades indicadas no currículo, com o objetivo maior de fazer com que os estudantes se percebam socialmente inclusos.

Desse modo, há necessidade de maiores investimentos na formação inicial e continuada dos professores, que se pautarem em uma base sólida mais consistente, poderão exercer uma ação educativa mais direcionada à diversidade de sua turma, lidando com os tidos como “normais”, os especiais, os que possuem dificuldades de aprendizagem etc.

É preciso também investir na contratação de psicopedagogos nas unidades escolares, uma vez que estes profissionais poderão auxiliar pais e professores em como agir da melhor forma possível para ajudar na aprendizagem dos estudantes. As crianças com déficits intelectuais podem se beneficiar da ajuda deste profissional, que como já visto, utiliza o instrumento lúdico para ajudar nas dificuldades apresentadas por essas crianças.

É a semente de um longo processo de transformação e de efetiva promoção de aprendizagem e inclusão a todos os estudantes, sem distinção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA Paulo Nunes. Educação lúdico/técnicas e jogos pedagógicos. 11ª Ed. 2001.

AMÂNCIO, J. B. S; SANTANA, J. D. Atividades lúdicas para alunos com deficiência intelectual. TCC do Programa do Curso de Graduação em Pedagogia das Faculdades Integradas PROMOVE de Brasília e do Instituto Superior de Educação do ICESP. Brasília

- DF, 2013.

ANTUNES, Celso. Livro brinquedoteca. A criança, o adulto e o lúdico. 3ª Ed. Editora Vozes. 2004.

AUFAUVRE, M. R. Aprender a brincar, aprender a viver: jogos e brinquedos para a criança deficiente, opção pedagógica e terapêutica. São Paulo: Manole, 1987.

BÄUML, D. M. Síndrome de down: a intervenção humana e tecnológica – linguagem – leitura – escrita. Universidade Federal de Santa Catarina (Tese de doutorado). Florianópolis: 2007.

BARBOSA, C. L. Estudo sobre a aplicação de jogos educativos de computador no processo de ensino-aprendizagem de crianças com necessidades educacionais especiais. Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba. Patos-PB, 2014.

BESSA, V. H. Teorias da Aprendizagem. - Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. Tradução Gisela Wajskop. 5ª ed. - São Paulo: Cortez, 2004.

. Jogo e educação. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COELHO, V. M. O jogo como prática pedagógica na escola inclusiva. Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Educação Especial da Universidade Federal de Santa Maria. Conselheiro Lafaiete – MG. 2010.

DÍAZ, F. O processo de aprendizagem e seus transtornos. Salvador: EDUFBA, 2011.

- GIL, J. P. A. et al. O significado do jogo e do brinquedo no processo inclusivo: conhecendo novas metodologias no cotidiano escolar. In: Cadernos Educação. n. 20. 2002.
- LENCIONI, M. C. J. Deficiência mental: o papel da dimensão lúdica e afetiva na aprendizagem. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Campinas: PUC, 2007.
- MACHADO, R. S. Contribuição da informática na educação inclusiva. Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: CINTED/UFRGS, 2012.
- MAFRA, S. R. C. O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Políticas e Programas Educacionais. Programa de Desenvolvimento Educacional. 2008.
- MANTOAN M. T. E. Inclusão Escolar. Pontos e Contra Pontos. São Paulo: Summus Editorial, 2006.
- . Compreendendo a deficiência mental. Ed.1. Editora scipione. 2001.
- . Educação escolar de deficientes mentais: problemas para a pesquisa e o desenvolvimento. Caderno Cedes. Campinas, v. 19, n. 46, p.1-8, set/1998.
- SANI, E.; JUNIOR, H. R. Aspectos do ensino de matemática e da educação matemática no contexto da deficiência intelectual. In: Linkania. Edição 5, volume 1, artigo nº 8, Abril/Junho 2013. pp. 110-139.
- SANTOS, S. C. A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.. Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação a Distância Especialização LatoSensu em Gestão Educacional, da Universidade Federal de Santa Maria. UFSM, RS. 2010).
- SILUK, A. C. P. (org). Formação de professores para o atendimento educacional especializado. Santa Maria: Ministério da Educação, 2011.
- 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.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- . Obras escogidas. Vol. 5. Madri, Visor distribuciones, 1995.
- . Pensamento e linguagem. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.