

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Fábio Santos da Silva (1); Marta de Oliveira Carvalho (1); Angélica Aparecida da Silva (2);

Grendal College and University - UNIGRENDAL; www.unigrendalcorporate.com; fabiosanttos.s.2010@gmail.com

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta a relevância da ludicidade no processo de alfabetização de alunos com deficiência intelectual como estratégia de levar as crianças a imaginar, socializar-se, divertir-se e sobretudo, aprender. Por esse motivo, toda criança deveria brincar, visto que a brincadeira ajuda no processo de socialização das crianças, oportunizando-os a participar de atividades coletivas livremente, oferecendo efeitos positivos para o processo de aprendizagem e instiga o desenvolvimento de habilidades básicas e a obtenção de novos conhecimentos.

Com a criança deficiente intelectual não é diferente. Cada um possui seu esquema de desenvolvimento, o qual define sua individualidade. Diante dessas características a ludicidade apresenta-se como estratégia educacional que possibilita a construção das estruturas cognitivas, motoras e sensoriais do sujeito, optando pelo uso de materiais concretos e, principalmente, o uso de estratégias metodológicas lúdicas, como jogos, brincadeiras, músicas, danças, pinturas a fim de desenvolver o raciocínio lógico, a coordenação, a autonomia e a sociabilidade.

O brincar favorece a imaginação, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. É através das atividades lúdicas dos jogos e brincadeiras que se dá o contato físico e significativo com outros colegas, e desta forma é impossível pensar a aprendizagem social e afetiva sem esse convívio, sem interação com outro, que torna a aprendizagem espontânea e propicia momentos de significativas experiências de vida.

O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento potencial do homem como mostra Lopes (2006, p. 110).

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem

também algumas capacidades de socialização, da utilização e da experimentação de regras e papéis sócias.

Desta forma as atividades lúdicas integram-se ao cotidiano das pessoas sob várias formas, sejam individuais ou coletivas, e sempre obedecem aos aspectos e a necessidade de aprendizado do educando. Por isso, no brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade, sendo essenciais para instigar a curiosidade do aluno perante a brincadeira a ser desenvolvida. Segundo Ferreira (2001) “Brincar é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar a fantasia e a imaginação no mundo real”.

Aliar atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem é de grande valia para o desenvolvimento do aluno. É um recurso didático utilizado para o desenvolvimento de um ambiente alfabetizador, sendo este o espaço no qual a aprendizagem ocorre de forma mais natural, pois sem dúvida ao brincar as crianças se ajudam e veem o outro como sujeito e não a sua limitação seja ela de qualquer natureza.

Partindo dessa concepção, o ambiente escolar deve ser um local prazeroso, onde as crianças especiais tenham o direito de explorar, experimentar, tocar, expressar, enfim vivenciar por meio de atividades diversificadas em um ambiente rico em estímulos, cujo objetivo maior seja o seu desenvolvimento e o seu crescimento de maneira equilibrada.

Nessa perspectiva direciona-se o presente trabalho cujo objetivo fundamenta-se em utilizar a ludicidade como ferramenta de alfabetização no processo de ensino-aprendizagem de aluno com deficiência intelectual na Escola Especializada Santa Rita de Cássia do município de Campos Sales – CE.

Sabendo dessas características, pensa-se na utilização de ferramentas educacionais que aprimora a construção das estruturas cognitivas do sujeito, priorizando o uso do concreto, e principalmente metodologias lúdicas. Desse modo, pretende-se nesse trabalho resumir as reflexões, especificamente nas ações diversificadas e lúdicas para o aprendizado dos alunos com características específicas junto com a prática pedagógica na educação especial.

METODOLOGIA

A ideia de se desenvolver um trabalho sob esta temática partiu da necessidade de se dar um novo incentivo de trabalho aos professores, pautado em estratégias metodológicas lúdicas, uma vez que esta prática, embora não seja nenhuma inovação, venha sendo pouco

utilizada pelos professores na sua prática docente.

O presente trabalho foi desenvolvido em duas etapas. Na primeira etapa a metodologia utilizada foi bibliográfica com a finalidade de proporcionar maior contato com o problema a fim de torná-lo mais compreensível. Tendo como objetivo principal o aperfeiçoamento de ideias ou a descobertas de intuições. A outra etapa deste trabalho foi uma pesquisa de campo, onde foi realizado um levantamento de dados por meio de questionário constituído por questões abertas e fechadas relacionadas ao tema que foram entregues aos professores, coordenadores pedagógicos que atuam na Escola Especializada Santa Rita de Cássia, a fim de verificar a visão deles acerca do tema ludicidade como ferramenta metodológica na alfabetização de alunos com deficiência intelectual. Essa pesquisa tem caráter qualitativo e conta com as observações das práticas dos docentes e discentes no cotidiano da escola como forma de coleta de dados, tendo como ponto de partida a observação dos fatos da realidade social.

Foram relacionadas as observações às teorias aqui apresentadas sobre educação e ludicidade. Foi o ponto central deste trabalho de modo a atingir o principal objetivo expresso no próprio título deste trabalho. Para o levantamento de informações, considerou-se como universo os professores da referida escola, foi utilizado o método hipotético dedutivo, na qual foram levantadas hipóteses para posteriormente serem analisadas e interpretadas. A escola escolhida como lócus da pesquisa trabalha com alunos com deficiência intelectual. A mesma está situada no bairro Guarani no Município de Campos Sales.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da análise da informação colhida nos questionários, confirmou-se a afirmação baseada na parte teórica em que a atividade lúdica é importante para o processo de alfabetização da Educação Especial. Ao analisar o perfil dos respondentes, observou-se que se trata apenas de mulheres. Isto é muito comum na educação de modo geral, pois quase todo o quadro de professores do município conta com pessoas do sexo feminino. Quanto à formação observa-se que todas participantes são especialistas em alguma área da educação e quanto ao tempo de trabalho na docência constata-se que é variado, visto que, cada respondente possui um tempo de contribuição. Portanto, baseando-se nesses dados entende-se que o grupo de professores pesquisados apresenta boa experiência de vida profissional e

mesmo sem uma formação específica na área de educação especial, apresentam muita praticidade pedagógica para lidar com os discentes.

Pelas observações feitas na Escola Especializada Santa Rita de Cássia constatou-se que os alunos participam das atividades lúdicas que são desenvolvidas pelas professoras, interagem bem com os outros alunos. Podemos perceber isso nas palavras das próprias professoras: eles interagem bem, não tem muito problema não. Percebemos na execução das tarefas que os objetivos propostos foram alcançados, já que houve participação de todos os alunos, havendo interação entre os mesmos demonstrando assim satisfação na realização das atividades.

Assim, constatou-se que o lúdico possibilita aos educandos com deficiência intelectual ou não, uma aprendizagem mais significativa, despertando interesses pelas atividades individuais e coletivas, proporcionando assim, crescimento intelectual e a integração de todos os participantes. Sendo assim, ao final deste trabalho conseguimos atingir o nosso propósito, pois observamos que em todos os alunos no processo de construção do conhecimento, a ludicidade foi uma das principais ferramentas em busca do desenvolvimento intelectual, social e emocional de todos os envolvidos no processo de aprendizagem.

CONCLUSÕES

Ao realizar este trabalho, alargamos os nossos conhecimentos sobre esta temática; e aprofundamos os nossos conhecimentos sobre a importância da atividade lúdica no desenvolvimento humano, particularmente importante para crianças com deficiência intelectual. Através dessa pesquisa, pode-se perceber que o desenvolvimento humano deve ser entendido como uma construção formada pelas relações que o indivíduo faz com o outro e com o mundo. Constatou-se que utilizar o lúdico, como alternativa metodológica para apresentar os conteúdos, foi fundamental para despertar o interesse de todos em desempenhar as atividades propostas.

Por meio deste trabalho também tivemos a oportunidade de compreender a importância que a atividade lúdica representa em relação ao desenvolvimento individual da criança a nível físico, sensorial e intelectual. Pedagogicamente, representa uma função importante no desenvolvimento de aptidões, e na aprendizagem, a nível de grupo favorece a socialização, a criatividade, a autonomia e outros valores.

Muitas metodologias vêm sendo utilizadas no sentido de mostrar a importância do processo interativo entre professor e aluno na construção do

conhecimento. Entre essas metodologias destacam-se o uso da ludicidade, já que os jogos e brincadeiras são instrumentos através dos quais o educador pode estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor, como também propiciar aprendizagem de conteúdo.

As questões apresentadas ao longo desse estudo são mais um espaço que se abre para repensar as atuações no cotidiano escolar e, por que não dizer mais especificamente, no dia a dia da sala de aula. Assim sendo, educar através do lúdico contribui e influencia na formação da criança e do adolescente com deficiência intelectual, favorecendo o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem de maneira divertida e prazerosa.

Em síntese, os estudos realizados durante essa pesquisa, mostraram como a ludicidade ganha, cada vez mais, espaço e importância para o contexto educacional. E, comprovadamente, os jogos e brincadeiras ou quaisquer outras atividades que envolvam o lúdico deixam de ser mero passatempo, porque passam a ocupar papel imprescindível no desenvolvimento do sujeito em todas suas potencialidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARBOSA, Ana Maria. **A importância do lúdico na alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2003

FERREIRA, L. **Educação, inclusão e ludicidade: uma análise histórica e filosófica**. Enciclopédia Biosfera, n. 04, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

GUIMARAES, M.A; COSTA (1986). **Eu era a mãe**. Editoria do Ministério da Educação e cultura. Algueirão.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2 ed. Curitiba: Ibplex, 2007.

OLIVEIRA, V.M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 2 ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VALLE, Tânia Gracy Martins. **Práticas educativas: criatividade, ludicidade e jogos**. Tânia Gracy Martins Valle, Vera Lúcia Messias Fialho Capellini In: Práticas em educação especial e inclusiva na área da deficiência mental / Vera Lúcia Messias Fialho Capellini (org.). – Bauru: MEC/FC/SEE, 2008.v. 12: il.

VYGOSTKY, L.S. (1979). **O Pensamento e Linguagem**. Edições Antídoto. Lisboa.

WALLON, H. (1981). **A Evolução Psicologia da criança**. Colocação Persona. Edições 70. Lisboa.