

O TRABALHO DESENVOLVIDO NA SALA DE ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO-AEE ATRAVÉS DA LUDOPEDAGOGIA.

Autor: Heloiza Aline Pereira Silva
Escola Municipal Paulo Cavalcante de Moura
heloizaaline@hotmail.com

Co-autor: Jusara Rafaela da Silva
Centro Educacional Ângela Maria de Góis
Jusararaffa@hotmail.com

Co-autor: Kaliane Jucielle da Silva
Escola Municipal Sagrado Coração de Jesus
kalianejucielle@hotmail.com

Co-autor: Kelle Jaciani da Silva Fernandes
Escola Municipal São Romão
kelle_jaciani@hotmail.com

1. Introdução

O presente trabalho tem o objetivo de descrever a atividade lúdica no ambiente escolar, em especial na sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE, mostrando que o lúdico proporciona aos docentes e discentes a magia de ensinar e aprender, ofertando um ambiente prazeroso e construtivo no processo de ensino-aprendizagem, ou seja, a prática do lúdico como arte de ensinar, proporciona a construção diferenciada e efetiva do ato de aprender entre crianças, com e sem deficiência. Essa premissa é o que guia os estudos da ludopedagogia, um segmento da pedagogia dedicado a estudar a influência do elemento lúdico na educação. O planejamento sistematizado após a observação e efetivação do diagnóstico ajuda na elaboração dos objetivos propostos, com a finalidade de desenvolver momentos lúdicos, possibilitando a identificação das dificuldades dos alunos com a perspectiva de desenvolver atividades que venham promover o aprendizado significativo de forma mais efetiva por meio do brincar.

Na brincadeira as crianças desenvolvem a reflexão, experimentam situações diferentes e desafiadoras que viabilizam a construção intelectual e autônoma. É de suma importância nessas ações lúdicas, entender as necessidades individuais da criança, bem como elaborar estratégias que incentivem a disciplina e o respeito ao próximo. Ao trabalhar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos, o professor mediador da sala de AEE contribui com o real significado da ludopedagogia por meio da sua prática, entendendo que a ação de brincar traduz na criança a internalização da definição funcional dos jogos, onde a criança passa a relacionar a diversão ao aprendizado como algo concreto e significativo, despertando na memória ações que ampliam e organizam os pensamentos críticos, desenvolvendo a criatividade da criança e sua autonomia.

Fundamentamos esse artigo com autores que dialogam esta temática, como CORDAZZO (2007), CARNEIRO (2007), FROEBEL (2001), PIAGET (1967), leis que regulamentam a educação em âmbito Nacional e outros autores desta área de estudo. Ao usarmos os jogos no processo ensino-aprendizagem contribuimos com o desenvolvimento da coordenação motora, do raciocínio lógico, da alfabetização, além de elaborar conceitos através dos jogos de memorização, para que a criança aprenda conteúdos relacionados às disciplinas do currículo que deverá ser adaptado de acordo com a especificidade do discente.

O professor da sala de AEE faz a mediação da sua prática de acordo com essas necessidades, que são diagnosticadas através da observação e entrevista com a família.

Assim, as ações de brincar no ambiente escolar geram um fator importante para o desenvolvimento intelectual do ser humano, a partir das situações prazerosas, com regras que devem ser observadas e vividas cotidianamente em uma rotina que favoreça a convivência diante de situações reais do seu convívio.

A proposta deste artigo consiste em abordar a ludopedagogia e sua aplicação sistemática através dos jogos na sala de AEE enquanto metodologia capaz de auxiliar na concentração do aprendiz nas habilidades e conteúdos que os docentes buscam ministrar.

2- Metodologia

O educador pode utilizar-se a ludopedagogia como instrumento de ensino para enriquecer o trabalho da sala de Atendimento Educacional Especializado –AEE utilizando os jogos para estimular a atenção e a concentração, assim como a mediação das atividades a serem trabalhadas em quaisquer ambiente escolar. “O atendimento educacional especializado (AEE) é um serviço da educação especial que identifica, elabora, e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade, que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas” (SEESP/MEC, 2008).

O ensino oferecido no atendimento educacional especializado é diferenciado do ensino nas salas regulares e não pode ser entendido como um espaço de reforço escolar, contudo, o professor busca diagnosticar as barreiras que o aluno enfrenta no contexto educacional comum, proporcionando atividades lúdicas que permitam o desenvolvimento de habilidades, promovendo e ampliando as possibilidades para que a criança com deficiência participe das atividades propostas no ambiente escolar interagindo nas relações sociais, compreendendo a comunicação utilizada na escola na busca do desenvolvimento da sua autonomia. Através das adaptações dos conteúdos curriculares que são desafios de aprendizagem na escola, a ludopedagogia favorece o aprendizado do aluno, no contexto escolar comum, apoiando a sua escolarização nas salas regulares de ensino.

O alemão Friedrich Froebel (1782-1852) foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar como ferramenta pedagógica no processo educativo, em sua prática, considerava a infância como uma fase decisiva e o ato de brincar como função pedagógica, importante para o desenvolvimento social, moral e cognitivo do ser humano. Froebel (2001) ressaltou em sua prática que as ações criativas das crianças refletem o sentir e o pensar ao mesmo tempo, movimentam o corpo fortalecendo os músculos e desenvolvendo uma mente saudável. Diante disso, esse teórico esclarece que:

Depreende-se claramente que o jogo dirige essa idade e desenvolve o menino, enriquecendo de tal maneira sua própria vida, escolar e livre, fazendo com que desenvolva e manifeste seu interior, como as folhas brotam de um botão, adquirindo alegria e mais alegria; a alegria que é a alma de todos os meninos. Os jogos mesmos podem ser: corporais, já exercitando as forças, já com expressão da energia vital, do prazer da vida; dos sentidos, exercitando o ouvido, como o jogo de esconderse; ou a visão como o tiro ao prato; jogos do espírito, da imitação e do juízo, como o xadrez ou as damas; jogos muitas vezes considerados, se bem que raras vezes têm sido dirigidos ao verdadeiro fim, até o espírito e necessidades infantis. (FROEBEL, 2001, p. 206)

A ludopedagogia, por sua vez, consiste em um método segundo o qual o processo de ensino deve dar-se de maneira criativa, utilizando jogos, brincadeiras e dinâmicas. Essa

metodologia pode ser utilizada em qualquer nível da educação e em todos os ambientes da escola, ao brincar indiscriminadamente em espaços variados com equipamentos tecnológicos ou construídos com materiais reciclados a criança descobre sua habilidade de manipular objetos e enfrentar ações desafiadoras usando a imaginação sem limites, na perspectiva de transformar-se em um indivíduo pleno e feliz, apto a enfrentar com autonomia os desafios futuros em sua vida. É importante ressaltar que com o avanço da tecnologia, os recursos lúdicos de ordem tecnológica vêm assumindo um papel fundamental na vida das pessoas com deficiência, mesmo assim é de grande valia resgatar os jogos tradicionais no cotidiano educacional, para o desenvolvimento de projetos pedagógicos que visem o processo evolutivo e positivo do ato de aprender, transformando o discente, o docente, a escola, a família e a sociedade. Esta questão pode ser melhor compreendida coma seguinte passagem:

As transformações ocorridas neste último século em grande parte das sociedades contemporâneas, produto das mudanças sociais e econômicas, influenciaram na maneira de vida das diferentes populações e, evidentemente, as atividades lúdicas. O consumo, o isolamento e a falta de espaços, entre outras coisas, têm mostrado que o brincar vem sofrendo transformações e em alguns lugares até desaparecendo. (CARNEIRO, Maria Angela Barbato (2012, p. 2)

É brincando de forma responsável e disciplinar que a criança vivencia seu aprendizado, envolvendo-se em situações de conflitos e desafios, que estabelecem o prazer em aprender brincando, tornando o desenvolvimento das habilidades pleno e satisfatório. Ressalta-se, ainda que a reflexão diante dos jogos tradicionais ou eletrônicos desperta nos alunos o conhecimento das regras estabelecidas, favorecendo o crescimento do indivíduo no contexto social. Com a intervenção do lúdico nas salas de AEE as atividades escolares e da vida diária, são estimuladas, favorecendo o desenvolvimento intelectual a criatividade e a autonomia diante dos desafios comuns e complexos vivenciados pelas crianças com deficiência.

3- Resultados e discussão

É possível aprender brincando? Ao brincar a criança estimula o prazer de aprender, esse direito como característica da infância é garantido por Lei e necessita ser mediado com atitudes significativas, para que a ação do brincar em cada etapa da vida tenha a oportunidade de explorar e evoluir no ser humano seu pleno desenvolvimento. O direito a brincar é reconhecido como primordial, assim como ter acesso a alimentação, educação e saúde, garantida pela Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) em seu artigo 24 “o direito ao repouso e ao lazer”. A Declaração dos Direitos da Criança (1959), nos artigos 4 e 7, estabelece aos meninos e meninas o “direito à alimentação, à recreação, à assistência médica” e a “ampla oportunidade de brincar e se divertir”. No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu artigo 16, confere o direito a “brincar, praticar esportes e divertir-se”. Na Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (2015) em seu artigo Art. 27. “A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.

Como relata CORDAZZO (2007), a importância do jogo na aprendizagem estimula os órgãos dos sentidos, a função sensorial, a função motora e a emocional, favorecendo o desenvolvimento intelectual das crianças.

A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real

isto geralmente é impedido pelos adultos para evitar alguns desastres e acidentes. Entretanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Suas ações interferem claramente no resultado do jogo. É necessário então que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo. No jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados. (CORDAZZO, 2007, p.95).

Os jogos e aplicativos favorecem as crianças com deficiência, através de um aprendizado simbólico, suas múltiplas oportunidades possibilitam trabalhar estratégias que são utilizadas como recursos de aprendizagem e desenvolvimento. É no brincar que a capacidade criativa é aflorada através da troca de conhecimentos, da disputa, das mais variadas tentativas e principalmente da colaboração do outro nas tomadas de decisões. O brincar causa no indivíduo muitas sensações como euforia, raiva, felicidade, tristeza, dúvida, entre outras, que deverão ser trabalhadas diante de representações em questões individuais e em grupos, nesse contexto promover novas vivências, acarreta num desenvolvimento e por consequência um aprendizado significativo acompanhado pelo prazer, que o brincar proporciona na vida do ser humano.

Dessa forma, a criança aprende brincando e realizar muitas descobertas importantes sobre o mundo e sobre si mesmas, assim como estabelece a convivência social no universo infantil. Infelizmente, nem todas as crianças tem este direito assegurado, diante de atitudes errôneas no ambiente familiar e educacional, quando são privadas de brincar.

4- Conclusão

As ações pedagógicas lúdicas são grandes aliadas dos professores, através delas que se consegue obter o sucesso nas experiências desenvolvidas no ambiente escolar ao preparar o cidadão para a vida. Aprender brincando fortalece o prazer pela atividade e proporciona ao aluno descobrir conceitos, praticando um exercício útil ao desenvolvimento da aprendizagem. Fazendo com que o aluno se aproprie dos conteúdos curriculares, desenvolva habilidades e sua autonomia, vivenciando o mundo imaginário como ponte para fortalecer seus conhecimentos.

O professor da sala de Atendimento Educacional Especializado- AEE tem um papel imprescindível no cotidiano escolar do discente, planejando atividades lúdicas com intencionalidade clara e objetiva que busque a reciprocidade no processo educativo, transcendendo o brincar como ato de aprender significativamente. Quando usamos o lúdico na nossa prática cotidiana, promovemos o resgate cultural onde a criança traz os costumes do seu meio social, vivenciando movimentos, regras e limites que serão perpetuados através das gerações.

Diante dos estudos e experiência no ambiente escolar, observamos que a importância de valorizar a prática do brincar no lúdico para incentivar crianças com deficiência na construção da sua autonomia, traz benefícios incalculáveis, onde o brincar proporciona momento de comunicação, descoberta de habilidades, interação, felicidade, entre outras ações, com naturalidade e prazer, dentro do universo de faz de conta.

No entanto, a análise feita é que o brincar está diretamente relacionado ao desenvolvimento intelectual da criança, que precisa de estímulos tanto nos ambientes escolares quanto familiar, devendo ter oportunidades de contatos com jogos que dão suporte a uma aprendizagem significativa. Para permitir que essas ações sejam realmente inclusivas e as crianças se apropriem dos conteúdos vivenciando através da ludopedagogia, se faz necessário que todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem estejam engajados, mediando às atividades com planejamento e responsabilidade, na busca de um olhar que quebre as

barreiras atitudinais, assim o ato de brincar torna-se importante dentro e fora do ambiente escolar.

5- Referencias

CORDAZZO, Sheila T. D. et al. **A Brincadeira e suas Implicações no Processo de Aprendizagem e Desenvolvimento.** In Estudos e Pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro: UERJ, 2007.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. **O brincar hoje: da colaboração ao individualismo.** **Simpósio Internacional da OMEP.** Campo Grande, julho de 2012.

FROEBEL, Friedrich A. **A Educação do homem.** Tradução de Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência.** Editora Fundo de Cultura S/A. Lisboa, 1967.