

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA SALA DE ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO-AEE

Kátia Gerlânia Soares Batista¹

Liélia Barbosa Oliveira²

Janaina Emília de Vasconcelos Leite da Costa³

RESUMO

São diversos os enfrentamentos encontrados pelo professor na sala de aula das escolas públicas, sobretudo no tocante a educação especial. Neste sentido, este artigo faz uma importante reflexão da importância dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem dos educandos da sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE). Serão apresentadas diversas abordagens didáticas do uso dos jogos, bem como sua efetividade no processo de construção de saberes no aluno. A partir das leituras bibliográficas utilizadas, será possível aferir quanto a necessidade de novas estratégias que permitam ao aluno o pleno desenvolvimento dentro da escola, bem como uma prática pedagógica mais aprimorada do professor, com o uso dos jogos e da ludicidade.

Palavras-chave: Estratégias. Jogos. Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Diante dos diversos enfrentamentos metodológicos vivenciados nas salas de aula, no tocante a educação inclusiva, nasce a necessidade de novas ferramentas e estratégias capazes de transformar a realidade escolar. Neste sentido, utilizando-se da Ludicidade, por intermédio dos Jogos Didáticos, o objetivo deste estudo é contribuir de forma significativa para o desenvolvimento intelectual, motor e cognitivo dos alunos inseridos na turma do AEE (Atendimento Educacional Especializado), numa Escola pública no Município de Cajazeiras-PB.

Os jogos sempre estiveram presentes na sociedade, e são frutos de grande atenção e motivação por parte do participante. E de acordo com Teixeira (1995, p.49), O jogo é um fator

¹Graduada em Serviço social pela Universidade Federal da Paraíba-UFPB, Mestre em Serviço Social pela UFPB, docente do Curso de Serviço Social das Faculdades Integradas de Patos-FIP, kattagsb@hotmail.com;

²Graduada em História e Serviço Social, Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba-UFPB, lieliapb@hotmail.com;

³Graduada em Educação Física pelo Instituto Batista de Ensino Superior de Alagoas-IBESA, Especialista em Gênero e Diversidade na Escola pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL, janaina_emilia@hotmail.com;

didático altamente importante: mas do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. A educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

O jogo é utilizado como método de ensino com intuito de contribuir para melhor compreensão e entendimento dos conteúdos propostos, utilizado como um instrumento de aprendizagem que estimula a autenticidade do aluno, favorecendo a relação afetiva entre as pessoas e os objetos que a cercam.

Mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados com a cognição, relacionados com a socialização e relacionados com a criatividade. Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, desenvolve vários níveis diferentes de experiência pessoal e social, desenvolve e enriquece a sua personalidade e é um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Neste sentido, acredita-se que é possível desenvolver saberes no aluno utilizando novas alternativas didáticas- metodológicas que propiciem a autoestima pela atividade desenvolvida, de tal modo que o educando possa também interagir com os demais colegas, fortalecendo assim, a relação aluno-aluno e Professor-aluno. Tais iniciativas podem ser os elementos necessários para o pleno desenvolvimento do aluno, atingindo-se assim, os resultados propostos nesse estudo.

METODOLOGIA

A proposta dessa pesquisa se baseia na utilização dos jogos como metodologia da Educação Inclusiva.

Tais métodos de pesquisa foram apreciados como prática em sala de aula, cuja observação sistemática foi um importante instrumento na busca de soluções para a problemática sugerida na pesquisa.

Neste sentido, foram aplicados diversos jogos lúdicos com alunos da sala do AEE, juntamente com alunos da sala regular, a fim de podermos observar a interação entre os mesmos, e como os jogos interferem na socialização dos alunos na promoção do seu desenvolvimento. Isto permitirá ao professor uma nova compreensão da prática escolar, tornando-o flexível a novas metodologias.

DESENVOLVIMENTO

O ambiente escolar é parte integrante da vida do aluno, durante seu desenvolvimento. É nesse ambiente que ocorrem as diversas interações sociais, e intelectuais, capazes de promover a cidadania no aluno. Neste sentido, é notável a necessidade de se criar um espaço onde o educando possa sentir satisfação em sua participação.

É nesta perspectiva que surgem os jogos lúdicos, instrumentos capazes de proporcionar a construção de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio, conforme cita Dohme (2005, p. 17).

A ludicidade, portanto, pode ser entendida bem como uma ferramenta que permitirá a construção de abordagens metodológicas, mais atrativas e modernas, capazes de transpassar o ensino tradicional, onde tais iniciativas despertam no professor o senso de criatividade e pesquisa.

Segundo (RIZZI; HAYDT, 2002, p.11).

(...) o jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. A atitude do jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. É esse aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. A situação do jogo mobiliza os esquemas mentais: sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. O jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva; motora e cognitiva.

A partir do entendimento de RIZZI e HAYDT (2002, p.11), é possível atestar que os jogos são importantes subsídios na promoção da formação e no desenvolvimento intelectual do educando. É neste sentido, cabe ao professor desenvolver estratégias e objetivos de forma didática, a fim de observar as contribuições desta prática no processo de ensino-aprendizagem do aluno.

Segundo Stainback (1999), a Educação Inclusiva está amplamente condensada em uma visão do processo de ensino e de aprendizagem. E esta parte do princípio de que todos podem aprender, e de que suas diferenças devem ser respeitadas e trabalhadas. Neste sentido o ambiente escolar deve ser propício para o pleno desenvolvimento do sujeito, pois é neste ambiente em que as relações harmônicas de convivência entre seus pares promovem novas

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

competências e habilidades essenciais a vida na sociedade.

Assim, entende-se que as atividades lúdicas mesmo que comparadas com brincadeiras, tornam-se importantes ferramentas para o desenvolvimento psíquico do aluno. De acordo com Santos (2011), observamos que “brincar é viver” e que esta é uma afirmativa bem aceita e usada, pois, o brincar faz parte da história da humanidade, todas as crianças gostam de brincar e quando brincam sentem prazer e alegria, embora algumas crianças brincam para controlar as tristezas e angústias. Assim, ao brincar ludicamente, o aluno submerge em um mundo onde há a possibilidade de desvendar e resolver problemas que posteriormente são colocados na sua prática diária.

Santos (2011) afirma ainda de um ponto de vista filosófico, o brincar é opor a razão, emoção e razão ambas se unem; do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todas as situações as quais a criança apropria-se de costumes, leis, regras e hábitos mediante a interação com meio, o brincar está presente nas diferentes relações, o que permite a criança entender melhor o mundo. A partir da análise do Autor é possível entender que os jogos atuam como ferramentas psicomotoras ao aluno, permitindo assim o seu pleno desenvolvimento.

É necessário compreender a relação entre brincar e aprender, uma vez que ao brincar com jogos lúdicos, o aluno está desempenhando sua coordenação motora, e intelectual, aprendendo a controlar ansiedades e emoções. Conforme destaca Abrantes (2010. p.3):

O jogo possui vários objetivos pedagógicos como: trabalhar a ansiedade dos alunos por meio de atividades que exigem concentração; rever limite, pois é pelos jogos que o aluno se enquadra em regras, reagindo com suas emoções para aprender a ganhar e perder, aprendendo inclusive a respeitar e ser respeitado; proporcionar confiança em si e nos outros; estimular a autoestima; confeccionar.

É nesta perspectiva que se promove o interesse na utilização de tais ações, buscando inovações nas atividades, e que permita ao aluno a oportunidade de criar, ou construir novas ações de desenvolvimento de sua autonomia, sendo capaz de responder pelas suas escolhas e estratégias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É possível destacar ainda, que a ludicidade proporciona além do desenvolvimento intelectual do aluno, sua autoestima, sendo esta uma atividade substancial no processo de ensino e aprendizagem.

Durante as práticas desenvolvidas na sala de aula, foi possível observar como um aluno

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

da sala do AEE sente a emoção em ajudar aos alunos com dificuldade nos jogos.

É possível notar, portanto, a sua interação social de forma mais eficiente, justificando que os jogos lúdicos são um importante suporte na formação do aluno integrante da educação especial.

Por fim, as reflexões feitas em conformidade com as atividades, induziram ao professor uma nova perspectiva de abordagem metodológica, uma vez que este foi capaz de observar a mudança na rotina na sala de aula, no tocante a motivação e a participação dos alunos.

Associado a Educação Inclusiva, o jogo pode ser considerado como uma oportunidade de desenvolvimento dos alunos com deficiência, pois por meio dele as crianças aprendem a controlar seus movimentos, estabelecer ordem, manusear objetos, estimular a imaginação, criatividade, capacidade de concentração e a conviver em sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o estudo bibliográfico, e a utilização dos jogos lúdicos, foi possível compreender que tais ações como práticas pedagógicas na educação inclusiva tiveram efetividade, atuando como instrumento de estímulo e motivação no processo de aquisição de novos conhecimentos, tornando a escola um ambiente propício ao educando.

Ressalta-se que é necessário que o professor pesquisador tenha em mente todo um processo de orientação, que desenvolva objetivos a serem traçados durante a utilização pedagógica dos jogos, para que estes tenham uma utilidade prática na formação e na interpretação de informações do aluno. O professor precisa avaliar o que está sendo proposto, numa perspectiva de construção de ideias, para poder refletir sobre os resultados obtidos.

O aluno torna-se o agente principal neste processo, ao ser motivado com o uso da ludicidade no processo de inclusão educacional. Assim, a partir desse entendimento, faz-se necessário que compreender que a orientação e a condução dessa prática dentro das salas de aula das escolas públicas do Brasil se configuram como um grande desafio dos educadores, mas é esta uma das “alavancas” para o desenvolvimento de novas competências e habilidades do aluno, deixando “de lado” o ensino mecânico e desligado da realidade que há décadas rodeiam as salas de aula.

Portanto, o professor ao planejar sua aula, deverá considerar as questões fundamentais que levam o aluno a aprendizagem significativa, verificando se os jogos atuam realmente nas necessidades encontradas em seus alunos.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Karla. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais. Campina Grande, 2010.

ALMEIDA, Marina S. Rodrigues. *O brincar e o jogar da criança ao adulto*. Disponível <http://www.psicoterapiamarinaalmeida.blogspot.com/2009/07/obrinca-e-jogar-da-crianca-ao-adulto.html>> Acesso em: 14 dez. 2010.

ARANHA, Maria S. Fábio. Educação inclusiva: v. 3: a escola / coordenação geral SEESP/MEC; Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2004.

AUSUBEL, David P., NOVAK, Joseph D., HANESIAN, Helen. *Psicologia educacional*. Tradução Eva Nick. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BARROS, J.M.G. Jogo Infantil e Hiperatividade. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

CUNHA, N.H.da Silva. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: Fundação de Assistência ao Estudante – Ministério da Educação, 1998.

DALFOVO, Michael Samir; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, v.2, n.4, p.01-13, Sem II. 2008 ISSN 1980-7031

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FLEURI, Reinaldo Matias. *Intercultura e educação*. In: Revista Brasileira de Educação. n.23. mai/ago.2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200003&Ing=en&nr_m=iso&tlng=PT>. Acesso em: 18 maio de 2019.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KISHIMOTO, T. Mochida. *O brinquedo na educação: considerações históricas*. Disponível em <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039045_c.pdf> Acesso em: 12 mai. 2019.

LIMA, João do Rosário. *A importância dos jogos nas séries iniciais*. Disponível em <<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais-385913.html>>. Acesso em: 20 abril de 2019.

LOPES, M. da G. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, NorimarChriste. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACIEL, Diva Albuquerque e BARBATO, Silviane. *Desenvolvimento humano, educação e inclusão escolar*. Brasília: Editora UnB, 2010. 280 p. :il.color. ; 23 cm.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. *Atividades lúdicas na educação da criança*. 7. ed. São Paulo: Ática, 2002.

STAINBACK, Susan. STAINBACK, Willian. *Inclusão: um guia para educadores*. Porto Alegre: Artmed, 1999. 451 p.