

BRINCADEIRAS E OS JOGOS NO ESPAÇO DO AEE

Rafael Sabino da Silva ¹
Antonio Carlos Souza da Silva ²

RESUMO

Este artigo busca-se refletir com bases das leituras realizadas em artigos científicos e periódicos acerca das brincadeiras e jogos na sala do AEE, que é uma sala de atendimento educacional especializado as crianças deficientes e como essa sala de recurso pode ser fundamental no processo de ensino aprendizagem das crianças. O objetivo geral desta pesquisa é observar como o processo de ensino-aprendizagem vem acontecendo por meio das brincadeiras e dos jogos na sala do AEE e como a ludicidade vem contribuindo para desenvolver as habilidades e competências dos alunos de forma mais efetiva e como essa aprendizagem acontece de modo significativo por meio do ato de brincar e jogar. Observa-se que o material lúdico didático vem desencadeando grandes resultados no processo de ensino aprendizagem dos alunos, pois a criança passa a internalizar o processo cognitivo que contribui na aprendizagem da criança por meio do ato de brincar. A pesquisa foi de base bibliográfica e qualitativa, seguindo o arcabouço teórico de pensadores como: SAÚDE; CARNEIRO (2013); CORDAZZO (2007); LANDAU (2002); KISHIMOTO (2010); MALUF (2008); SANCHEZ (2005); ROLIM; GUERRA; TASSIGNY (2008); WERNECK (1997). Que trouxeram uma riquíssima reflexão acerca do lúdico na sala de recurso e como as brincadeiras e os jogos vem sendo crucial no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento das habilidades e competências das crianças deficientes.

Palavras-chave: Lúdico; AEE; Brincadeiras, Libras.

INTRODUÇÃO

Com os estudos recentes percebe-se o quanto as brincadeiras inclusivas que acontecem no espaço do Atendimento Educacional Especializado (AEE) são cruciais para possibilitar uma aprendizagem cada vez melhor a todas às crianças que possuem ou necessitem de atendimentos especializados no âmbito educacional.

Ainda ponderando que se faz necessário uma inclusão escolar que atenda as necessidades dos alunos em permitam um processo de ensino aprendizagem igualitário para todas às crianças.

Entretanto, as brincadeiras trabalhadas na AEE buscam diminuir as diferenças dos alunos deficientes que estudam no ensino regular e ampliar suas aprendizagens em um horário

¹ Mestrando em artes da Universidade Federal - UFPB; faelsabino56@gmail.com

² Mestrando em educação Universidade Federal - UFPB, antoniogemeos1@gmail.com

oposto, ou seja, num contra turno, permitindo-lhes um atendimento especializado que garanta uma aprendizagem mais justa e eficaz para todas às crianças deficientes sem nenhuma restrição.

Haja vista que, o lúdico trabalhado na sala do AEE é muito importante no processo de ensino aprendizagem dos alunos deficientes, pois desperta “o brincar, tão característico da infância, traz inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o desenvolvimento futuro dela” (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 176).

Com este trabalho buscamos trazer para a discussão do lúdico por meio das brincadeiras trabalhadas no AEE que permite uma aprendizagem bastante significativa para as crianças deficientes. Ainda vale salientar que a ludicidade, é, sobretudo, fundamental no processo de ensino aprendizagem sem negligenciar o viés de aprendizagem que é um direito garantido por lei para os indivíduos, seja ele, deficiente ou não. Contudo, sabemos que as dificuldades encontradas no ensino são bastante discriminatórias para todos os alunos com deficiências, e mais do que nunca, se faz necessário de uma educação inclusiva oportunizar mais inclusão dos alunos deficientes do que exclusão no ambiente escolar e no processo de ensino aprendizagem.

Todas as dificuldades e empecilhos encontrados no ensino para os deficientes precisam mais do que nunca ser superado para que o processo de ensino aprendizagem aconteça sem ressalva de exclusão e sim, de inclusão.

A sala do AEE é muito importante para dirimir as dificuldades dos alunos e possibilitar que os mesmos desenvolvam suas habilidades e competências por meio das brincadeiras e dos jogos e assim possam aprender de forma lúdica e interacional. Ainda a sala do AEE é um direito dos alunos garantido por lei, conforme afunila o Decreto nº 7.611, de dezembro de 2011, art. 2º, que “a educação especial deve garantir os serviços de apoio especializado voltado a eliminar as barreiras que possam obstruir o processo de escolarização de estudantes com deficiência”. (BRASIL, 2015).

METODOLOGIA

Esta pesquisa se debruçou num arcabouço teórico advindas de artigos científicos, revistas científicas, teses e entre outros que contribuíram para ampliar e endossar as discussões acerca das brincadeiras na sala do AEE e suas contribuições no processo de ensino aprendizagem dos alunos deficientes. A pesquisa foi pensada metodologicamente a partir de uma pesquisa bibliográfica e de base qualitativa, com intuito de refletir a importância do lúdico, no desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos por meio das brincadeiras.

REFERENCIAL TEÓRICO

Por mais que o ensino tenha avançado e melhorado no país, ainda é visível esse distanciamento da criança deficiente para a criança ouvinte. Se faz necessário mais discussões que permitam um processo de ensino aprendizagem justo e inclusivo para todos os estudantes. E a escola precisa ser integradora desse processo de ensino aprendizagem, pois como afirma a Declaração de Salamanca que:

As escolas comuns, com essa orientação integradora, representam o meio mais eficaz de combater atitudes discriminatórias, criar comunidades acolhedoras, construir uma sociedade integradora e dar educação para todos; além disso, proporcionam uma educação efetiva à maioria das crianças e melhoram a eficiência e, certamente, a relação custo-benefício de todo o sistema educativo. (BRASIL, p. 10).

Contudo, essa educação integradora acontece com a ludicidade, ou seja, com as brincadeiras lúdicas que suaviza o processo de ensino aprendizagem dos alunos deficientes. É indubitável salientar que as brincadeiras no espaço do AAE não deixa ser fatores essenciais “que contribuem diretamente nos processos de ensino aprendizagem”. (SAÚDE & CARNEIRO, p, 29, 2013).

Todavia, o processo de ensino aprendizagem na educação, precisa propiciar estratégias e metodologias que atendam às necessidades de todos os alunos, seja ele deficiente ou ouvinte. A escola precisa ser unificadora e inclusiva para todos os alunos como abaliza Sanchez (2005, p. 12) que:



Esta visa apoiar as qualidades e necessidades de cada um e de todos os alunos da escola. Enfatizando a necessidade de pensar na heterogeneidade do alunado como uma questão normal do grupo/classe e pôr em marcha um delineamento educativo que permita aos docentes utilizar os diferentes níveis instrumentais e atitudinais como recursos intrapessoais e interpessoais que beneficiem todos os alunos. (SANCHEZ, 2005, p. 12).

Com isso, observamos o quanto o lúdico pode ser bastante fundamental no processo de ensino a aprendizagem de cada aluno levando em consideração o contexto que cada aluno está inserido e suas necessidades. As brincadeiras nas salas de recursos possibilitarão situações de aprendizagens que extravasam as barreiras do ensino tradicional e levem a reflexão para um ensino mais inclusivo possível.

A prática pedagógica vivenciada no AEE, por meio da ludicidade, ou seja, das brincadeiras, pressupõe um processo de ensino aprendizagem significativo que permite o aluno deficiente aprender a partir das suas individualidades, ampliando assim, a sua aprendizagem. Com isso, o lúdico possibilita a aprendizagem dos alunos por meio das brincadeiras “tornando possível para ela vivenciar situações desconhecidas sem temor do risco” (p.99). Conforme abaliza Kishimoto (2010, p, 01) que:

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade, por meios de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentimentos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. (KISHIMOTO, 2010, p, 01).

Segundo as ideias de Kishimoto, as brincadeiras são fundamentais no processo de ensino aprendizagem dos alunos deficientes, pois o lúdico pode desenvolver as habilidades dos alunos deficientes a partir da sua realidade e incentivar a sua interação com o outro, além de contribuir com a sua formação intelectual e social.

Todavia, o lúdico, sobretudo, uma das possibilidades de ampliar as aprendizagens dos alunos deficientes e ao mesmo tempo, permitir uma educação mais inclusiva e significativa para todos os alunos no ambiente escolar, pois “incluir não é favor, mas troca. Quem sai ganhando



nesta troca somos todos nós, em igual medida. Conviver com as diferenças humanas é direito do pequeno cidadão, deficiente ou não”. (WERNECK, 1997, p. 58).

É indubitável salientar o quanto o atendimento educacional especializado que a sala da AEE vem sendo muito importante no processo de ensino aprendizagem das crianças deficientes, pois “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 AEE vem desempenhando um papel muito fundamental no processo formativo das crianças deficientes, permitindo-lhes aprender por meio do ato de brincar e assim desenvolver suas habilidades e competências, as brincadeiras e os jogos estimulam o processo cognitivo e emocional da criança fazendo com que a mesma desenvolva a sua intelectualidade por meio de uma aprendizagem mais atrativa para a criança. Conforme abaliza CORDAZZO (2007) que:

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).

Com isso, evidenciamos o quanto as brincadeiras e os jogos são cruciais para desenvolver as habilidades socioemocionais e cognitivas das crianças, uma vez que, elas estimulam a agilidade e o raciocínio das crianças fazendo com que o processo de ensino aprendizagem aconteça com mais ênfase para as crianças com deficiências.

Assim, a criança será impulsionada a desenvolver sua habilidade brincando e vai, sobretudo, aprender com mais facilidade os desafios que forem colocados diante dela, pois o processo de ensino aprendizagem só será válido se atender as necessidades de cada aluno sem restrição ou limitação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observamos no transcorrer da pesquisa que o lúdico por meio das brincadeiras na sala do AEE se tornou bastante crucial no processo de ensino aprendizagem dos alunos deficientes. Sendo assim, podemos salientar que as brincadeiras na sala de recurso têm a sua ressignificação que não deixa de ser desafiadora no processo cognitivo das crianças deficientes e ao mesmo tempo, possibilitar maneiras de desenvolver suas competências e habilidades.

Por conseguinte, os jogos e as brincadeiras são essenciais no desenvolvimento cognitivo que contribui diretamente no processo de ensino aprendizagem das crianças ainda é possível salientar que os jogos e as brincadeiras tem uma função bastante importante no processo de aprendizagem das crianças por despertar um raciocínio lógico mais ágil e perceptível para as crianças aprenderem sem nenhuma ressalva de suas deficiências.

Em meio à pesquisa que fizemos em vários artigos científicos observamos que a linguagem era praticamente a mesma acerca das brincadeiras e dos jogos na sala de AEE, a criança realmente conseguia aprender e executar tal atividade sem muita dificuldade e isso deixa evidente o quanto o lúdico vem sendo bastante importante no processo de ensino aprendizagem das crianças deficientes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que as brincadeiras e os jogos na sala de AEE são possíveis alternativas de desenvolver as habilidades e competências dos alunos deficientes e fazer com o que o mesmo aprenda sem nenhuma barreira ou dificuldade em relação a sua deficiência e a escola, por sua vez, precisa trazer possibilidades de aprendizagens para as crianças deficientes.

Entretanto, os estudos trouxeram para a reflexão que a prática docente e a formação do professor são divisores de águas que são primordiais nesse processo de ensino aprendizagem por meio da ludicidade, uma vez que, uma prática pedagógica inovadora só acontecerá se realmente, o profissional estiver capacitado para tal função, pois não é de maneira alguma só brincar, mas unir o ato de brincar para desenvolver as habilidades e competências dos alunos deficientes de maneira mais prazerosa e que atenda a cada aluno conforme sua deficiência e contribua para “assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de



diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades, socialização” (MALUF, 2008, p.23).

Portanto, com base nas leituras realizadas dos artigos científicos e dos periódicos é possível salientar que um novo olhar sobre a ludicidade nas salas de aulas regulares já é pensado como mais uma ferramenta didática para desenvolver as habilidades dos alunos com mais agilidade e desempenho no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre as necessidades educativas especiais.** Brasília: CORDE, 1994.

BRASIL. Decreto nº 7.611, de dezembro de 2011. **Dispõe sobre educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências.** Brasília, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Especial. **Diretrizes Operacionais para o atendimento educacional especializado na Educação Básica.** Brasília: MEC/SEESP, 2008. BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva. Brasília, DF: MEC, 2008.

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.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. In: **Seminário Nacional Curricular em Movimento: Perspectivas atuais.** 1. 2010. Anais. Belo Horizonte, 2010, p. 01 a 20.

LANDAU, E. **A coragem de ser superdotado.** Tradução: Sandra Miessa; São Paulo: Arte & Ciência, 2002.

MALUF, A. C. M. **Atividades recreativas para divertir e ensinar.** 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes: 2008.

MELO, Augusto de, et al. O processo de educação dos surdos: histórico e perspectivas **In: Linguagem, educação e tecnologias: implicações para o ensino.** João Pessoa: Editora da UFPB, p, 29, 2013.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 32, p. 176-180, 2008.

SANCHEZ, P. A. A Educação Inclusiva: um meio de construir escolas para todos no século XXI. **Revista Inclusão,** Brasília, v. 1, nº 1, p. 718, out./2005.



Saberes e práticas da inclusão: desenvolvendo competências para o atendimento às necessidades educacionais especiais de alunos cegos e de alunos com baixa visão. [2. ed.] / coordenação geral SEESP/MEC. - Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006. 208 p.

WERNECK, C. **Ninguém mais vai ser bonzinho na sociedade inclusiva**. Rio de Janeiro: W. V. A., 1997.