Para ensinar bem, os educadores devem garantir que a criatividade e a inovação estejam sempre presentes. Embora o bom ensino exija organização e rotinas, nunca é inflexível e raramente rotineiro.

Ambientes flexíveis permitem que os professores atendam aos interesses das crianças, liberando-as para construir o conhecimento juntos. Isso fica evidente em nosso exemplo da investigação da aranha. Os professores poderiam simplesmente deixar para trás o interesse das crianças por aranhas, limitando a atividade ao playground. Em vez disso, eles incentivam as crianças a desenhar o que observam e a compartilhar essas observações e desenhos durante o tempo da roda de classe.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança na educação infantil para a sua formação deve ser precedida de ações que promovam a sua liberdade, fundamentalmente quando estão realizando atividade em grupo, no qual a interação social deve ser estimulada pelos professores, dando continuidade até o ensino superior.

Para promover a mudança de qualidade na prática docente, o processo de capacitação não pode restringir-se a participação dos educadores em palestras, seminários e cursos, mas fundamentalmente de significar seu envolvimento em estudos sistemáticos.

Pensamos que o momento atual exige uma organização e uma atuação que consigam contribuir de maneira efetiva para o estabelecimento de uma política educacional mais justa e adequada em todo o país. E é por meio do encontro — e muitas vezes confronto — de ideias que surgem as reais necessidades, dificuldades e soluções para questões que tanto afetam a formação do educador.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Alfabetização Emocional. São Paulo: Terra, 1996.

BARBOSA, M. C. S. HORN, M. G. S. Projetos pedagógicos na educação infantil.

Porto Alegre: Artmed, 2008.

EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. As cem linguagens da criança: abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Trad. Dayse Batista. Porto Alegre: Artmed, 1999.

RINALDI, C. Diálogos com Reggio Emilia: escutar, investigar e aprender. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

SENGE, Peter. Escolas que aprendem: Um guia da Quinta disciplina para educadores, pais e todos os que se interessam pela educação. Porto Alegre: Artmed, 2005.

BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANDRÉIA CRISTINA DA SILVA

RESUMO:

O presente trabalho aborda a questão das brincadeiras, para que o profissional docente possa oferecer aos alunos com deficiência intelectual na educação infantil uma forma que desperte o interesse, para facilitar a construção do conhecimento e a socialização, assim, o professor irá planejar e executar suas aulas, proporcionando um ambiente lúdico para facilitar a aprendizagem. Foi utilizada a pesquisa bibliográfica com objetivo descritivo para informações sobre o componente teórico referente à atuação do profissional docente e a instrumentalização das brincadeiras como recurso pedagógico.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras, Deficiência Intelectual, Educação Infantil e Socialização.

ABSTRACT:

This paper addresses the issue of playing for the professional staff can provide students with intellectual disabilities in early childhood education a way to elicit interest, to facilitate the construction of knowledge and socialization, so the teacher will plan and execute their classes providing an entertaining environment to facilitate learning. We used a literature review with the objective descriptive information about the theoretical component on the performance of the professional staff and the operationalization of play as a pedagogical resource.

KEYWORDS: games, intellectual disabilities, early childhood education e socialuzation.

INTRODUÇÃO

Esse estudo aborda a questão das brincadeiras como recurso pedagógico, para que o professor possa oferecer aos alunos com deficiência intelectual na Educação Infantil, uma forma que desperte o interesse, para facilitar a construção do conhecimento de maneira prazerosa e significativa

Esse artigo trata das brincadeiras

como recurso pedagógico para os alunos com Deficiência Intelectual na Educação Infantil.

Apresenta aspectos relacionados à área da Educação, a qual está passando por grandes transformações diante da inclusão, e que muitas vezes os profissionais docentes se sentem despreparados e buscam meios para que possam planejar e executar suas aulas, proporcionando um ambiente no qual os alunos com deficiência intelectual também possam aprender juntamente com os demais de maneira significativa, ou seja, essas brincadeiras como recurso pedagógico é lúdico e desperta interesse nas crianças, fato este, favorece a prática e possibilita maior aprendizagem e a socialização.

Essa pesquisa tem por objetivo mostrar a importância das brincadeiras para a aprendizagem das crianças com deficiência intelectual como recurso pedagógico.

O trabalho foi guiado pela seguinte questão problema: Como as brincadeiras podem contribuir para o processo ensino aprendizagem da pessoa com deficiência intelectual na Educação Infantil?

Tendo por objetivo mostrar a importância das brincadeiras para a aprendizagem das crianças com deficiência intelectual como recurso pedagógico.

A metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica, com o objetivo descritivo, para informações sobre o componente teórico referente à atuação do profissional docente e a instrumentalização das brincadeiras como recurso pedagógico para crianças com deficiência intelectual na Educação Infantil. Trata-se de um estudo transversal delimitado aos últimos cinco anos, ou seja, de março de 2006 a março de 2010. Foram pesquisados artigos nas principais bases de dados: na Lilacs, e na USP.

Os critérios de inclusão foram os artigos relacionados às brincadeiras na educação Infantil e os que relatam sobre recursos pedagógicos para se trabalhar com crianças com deficiência intelectual.

Os critérios de exclusão foram os artigos que mencionaram sobre jogos; trabalhos com crianças no ensino fundamental e os que não envolveram crianças com deficiência intelectual.

As bases de dados escolhidas para a pesquisa foram a LILACS e USP. Foi utilizada também a Revista Científica Educare. Após diversas combinações foram encontrados: LILACS-apenas um artigo – Deficiência mental, imaginação e mediação social: um estudo sobre o brincar/ Mental; na USP nenhum artigo foi encontrado de acordo a ideia do Projeto de Pesquisa; e na Revista Educare apresentou com o seguinte artigo Brincadeiras e jogos no ensino do indivíduo com deficiência mental. Será utilizado também o livro da autora Kishimoto (2008) e Cunha (2000), entre outros. Através da leitura dos resumos dessas bases de dados recorreu-se ao serviço da Biblioteca Virtual BIREME e da USP. Os trabalhos foram obtidos na íntegra em texto completo na Scielo Brasil.

Considerando-se que a criança com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos abstratos, faz-se necessário a utilização de material pedagógico concreto, e de estratégias metodológicas práticas para que esse aluno desenvolva suas habilidades cognitivas e para facilitar a construção do conhecimento. Os jogos e brincadeiras são estratégias que apresentam as duas características citadas. Proporcionam a aprendizagem através de materiais concretos e de atividades práticas, onde a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o professor.

Partindo dessa concepção, este artigo aborda primeiramente o que é deficiência intelectual, destacando a contribuição do jogo como recurso pedagógico para crianças na Educação Infantil com esta deficiência.

2 - DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

A deficiência intelectual é conhecida por problemas com origem no cérebro e que causam baixa produção de conhecimento, dificuldade de aprendizagem e um baixo nível intelectual. Entre as causas mais comuns deste transtorno estão os fatores de ordem genética, as complicações ocorridas ao longo da gestação ou durante o parto e as pós-natais. O grande enigma que se coloca diante dos pesquisadores é como detectar ainda na vida dentro do útero estas características.

Embora seja possível identificar a maior parte dos casos de deficiência intelectual na infância, infelizmente este distúrbio só é percebido em muitas crianças quando elas começam a frequentar a escola. Isso acontece porque esta patologia é encontrada em vários graus, desde os mais leves, passando pelos moderados, até os mais graves. Nos casos mais sutis, os testes de inteligência direcionados para os pequenos não são nadas confiáveis, torna-se então difícil detectar esse problema. Nos centros educacionais as exigências intelectuais aumentam e aí a deficiência mental torna-se mais explícita, conforme informações da APAE.

É importante não confundir Deficiência Intelectual com Doença Mental. A pessoa com necessidades especiais mantém a percepção de si mesmo e da realidade que a cerca, sendo capaz de tomar decisões importantes sobre sua vida. Já o doente mental tem seu discernimento comprometido, caracterizando um estado da mente completamente diferente da deficiência mental, embora 20 a 30% dos deficientes manifestem algum tipo

de ligação com qualquer espécie de doença mental, tais como a síndrome do pânico, depressão, esquizofrenia, entre outras. As doenças mentais atingem o comportamento das pessoas, pois lesam outras áreas cerebrais, não a inteligência, mas o poder de concentração e o humor.

Segundo conceito da Associação Americana de Deficiência mental, trata-se de um funcionamento intelectual inferior à média (QI), associado a limitações adaptativas em, pelo menos, duas áreas de habilidades (comunicação, autocuidado, vida no lar, adaptação social, saúde e segurança, uso de recursos da comunidade, determinação, funções acadêmicas, lazer e trabalho), com início antes dos 18 anos.

Em 1995 o simpósio Intellectual Disability: Programs, Policies, And Planning for the Future da Organização das Nações Unidas – ONU, altera o termo deficiência mental por deficiência intelectual, no sentido de diferenciar mais claramente a deficiência mental da doença mental (quadros psiquiátricos não necessariamente associados a deficit intelectual). Em 2004, em evento realizado pela Organização Mundial de Saúde e Organização Pan-Americana da Saúde o termo deficiência é consagrado com o documento "Declaração de Montreal sobre Deficiência Intelectual".

2.1 - CAUSAS

As causas da deficiência intelectual são inúmeras e complexas, envolvendo fatores pré, Peri e pós natais. O diagnóstico da causa é muito difícil, englobando fatores genéticos e ambientais, como quadros genéticos, infecções e drogas na gravidez, dificuldades no parto, prematuridade, meningites, traumas cranianos, etc.

Em países desenvolvidos, em 42% dos casos não se encontram "pistas" da origem da deficiência; 29% é claramente genética, 19% provavelmente genética e 10% é ambiental.

2.2 - PREVENÇÃO DA DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Existem medidas que podem ajudar a prevenir a deficiência, embora ela possa ocorrer em qualquer família, independente de idade, sexo, classe social, etc.

Aconselhamento genético para famílias com casos de deficiência existentes, casamentos entre parentes, idade materna avançada (nestes casos temos uma maior chance de ocorrência ou recorrência de Síndrome de Down).

Acompanhamento pré-natal adequado diagnostica infecções ou problemas maternos que podem ser tratados antes que ocorram danos ao feto. Além disso, uma gestação com alimentação e práticas de vida saudáveis também favorecem o desenvolvimento adequado do feto. O Teste do Pezinho, obrigatório em território nacional, é a maneira mais efetiva de prevenção da deficiência intelectual em casos de fenilcetonúria e hipotireoidismo congênito.

Do ponto de vista pós-natal, a aplicação de vacinas, alimentação adequada, ambiente familiar saudável e estimulador, cuidados relacionados aos acidentes na infância também são poderosos aliados.

A pessoa com deficiência intelectual tem, como qualquer outra, dificuldades e potencialidades. Seu tratamento consiste em reforçar e favorecer o desenvolvimento destas potencialidades e proporcionar o apoio necessário às suas dificuldades.

A inclusão social é um instrumento extremamente importante na determinação da qualidade de vida desta pessoa, pois lhe permite o acesso a todos os recursos da comunidade, que favorecerão o seu desenvolvimento global.

2.3 - TRATAMENTO

O tratamento deve incluir o acompanhamento simultâneo do médico, do fisioterapeuta, da terapia ocupacional, do fonoaudiólogo, do psicólogo, do pedagogo, entre outros. Assim, é possível amenizar as consequências deste problema. O diagnóstico precoce também é fundamental para oferecer à criança uma melhor qualidade de vida e resultados mais eficientes – estas técnicas de detecção prematura, realizadas por vários profissionais ligados aos campos da reabilitação e da puericultura, ramo da medicina que ensina a criar e a desenvolver moral e fisicamente as crianças, são conhecidas como Avaliação do Desenvolvimento e Estimulação Precoce.

Como a criança tem suas funções intelectuais comprometidas, ela pode também ter dificuldades em seu desenvolvimento e no seu comportamento, principalmente no aspecto da adequação ao contexto a que pertence, mas igualmente nas esferas da comunicação, do cuidado consigo mesma, dos talentos sociais, da interação familiar, da saúde, na segurança, no desempenho acadêmico, no lazer e no campo profissional. A deficiência intelectual manifesta-se no paciente sempre no estágio anterior aos dezoito anos de idade. Assim fica claro que, ao contrário da Demência, a Deficiência Mental se caracteriza pelos transtornos no desenvolvimento, não por degenerações cognitivas.

3 - BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao contrário as pessoas imaginam a brincadeira não é um mero passatempo. Ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

Partindo deste contexto de que a brincadeira e os jogos são atividades imprescindíveis para o desenvolvimento global da criança, favorecendo sua autoestima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas.

Porém, o jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais; não esquecendo a importância da socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança e a interdependência.

Para Antunes (1998, p. 32):

O jogo lúdico inserido no processo ensino-aprendizagem se tornará pedagógico e deverá ser usado com rigor e cuidado no planejamento, por ser marcado por etapas muito nítidas, e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. O elemento que separa um jogo pedagógico de um objeto de caráter apenas lúdico, é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

O aprendizado que se dá através de jogos e brincadeiras têm vários fatores positivos, tornando o desenvolvimento escolar da criança menos monótono e desinteressante que a simples exposição de conteúdos, pois na atividade lúdica ela participa ativamente como parte integrante do processo, fazendo com que a criança desenvolva-se de maneira integral, onde todas as suas habilidades e motivações são exploradas.

De acordo com Kishimoto (2008), ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Os jogos e brincadeiras ao serem utilizados na prática pedagógica transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado.

Porém, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.

Pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar não apenas no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos preestabelecidos. O jogo pode ser útil tanto para estimular o desenvolvimento integral da criança como para trabalhar conteúdos curriculares.

Os jogos e as brincadeiras podem e devem fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolares e nas séries iniciais.

Segundo Kishimoto (2008, p.53):

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.

Para Kishimoto (2008), através da brincadeira a criança pode utilizar o brinquedo de sua escolha ou simplesmente brincar sem utilizar algum objeto como em brincadeiras que favoreçam cantigas de roda, amarelinha, pula corda, escondeesconde, pega-pega, no parquinho entre outras. Brincadeiras estas que estimulam a imaginação e a socialização, permitindo que as crianças possam interagir podendo assim aprender de forma divertida, na qual a escola poderá usar de forma satisfatória conceitos que fazem parte do currículo escolar tornando o processo de ensino de modo dinâmico facilitando a aprendizagem do educando. O papel do educador será de inserir brincadeiras em seu plano a ser desempenhado de maneira bem-sucedida com apoio de brincadeiras diversificadas.

O desenvolvimento pleno de uma criança com deficiência intelectual deve ser favorecido pela presença de brincadeiras lúdicas em que o educador propicie um ambiente prazeroso de descobertas, manuseio de brinquedos na qual a criança vivencie o seu próprio mundo. Desse modo, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil está atribuída à teoria de desenvolvimento humano, aos quais se referem o brincar com a manipulação de objetos, observando as relações entre ação e o objeto em um processo influenciado pelo meio e pela motivação em que consiste o desenvolvimento cognitivo.

A prática pedagógica pautada em situações lúdicas traz enorme prazer e alegria às crianças, promovendo assim, o desenvol-

vimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico do educando.

No entanto, o professor deve definir, previamente, seus objetivos e o espaço de tempo que o jogo ocupará em suas atividades. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem também ser providenciados previamente.

Esses são requisitos práticos fundamentais para começar o trabalho lúdico. Ao utilizar o lúdico no processo ensino-aprendizagem, quando o educador tem o objetivo de desenvolver no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, como também o desenvolvimento da linguagem, deve ter o cuidado de utilizar jogos adequados e que consigam atingir os objetivos propostos.

Para tanto, os educadores devem ter conhecimento dos diferentes tipos de jogos que podem ser utilizados em sala de aula e principalmente dos objetivos que com eles poderão ser alcançados.

O jogo pode ser considerado um recurso pedagógico indispensável, uma vez que é a forma primordial de construção dos conhecimentos pela criança. Cabe aos educadores conhecer esses recursos e utilizá-los de forma adequada, proporcionando jogos criativos ou com regras já estabelecidas.

A educação através de jogos e brincadeiras, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente; integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola.

Alguns fatores relevantes que influenciam uma criança com deficiência intelectual ao brincar são caracterizados pelo ambiente no qual se encontra, o contato com a pessoa que aplica atividades, outras crianças e suas aptidões individuais. A aplicação das brincadeiras deve ser adequada ao interesse, necessidades e capacidades da criança de acordo a etapa de desenvolvimento da criança, podendo variar conforme a época e a estimulação (Emmel, 2004).

O educador, nesse caso desempenhará seu papel como mediador do processo afirma SILVA (2004), mostra em seus estudos que nas escolas especiais os professores incentiva o brincar das crianças em atividades de parque na promoção da sociabilidade e de habilidades motoras, promovendo assim elementos pedagógicos nas brincadeiras tornando o aprendizado real para a criança, em que a mesma se reconheça como um indivíduo participante do meio onde vive.

Segundo Cunha (2000):

A nutrição emocional e intelectual de uma criança é tão importante quanto sua alimentação. Da mesma forma que submeter uma criança a esforços físicos, inadequados a seu tamanho, pode ser prejudicial, submetê-la a estresses emocionais e intelectuais será expô-la alterações de personalidade e, por outro lado, privá-la de determinadas estimulações poderá significar a privação do desenvolvimento intelectual e psicomotor. (CUNHA, 2000, p. 1).

No entanto, a estimulação por meio da brincadeira é proporcionada ao desenvolvimento sadio da criança podendo evitar manifestações de estresse ou até alterações em seu comportamento tornando-se agressivo ou impulsivo.

A criança com deficiência intelectual ao brincar, mostra o que pensou; o que desejou, ou seja, a imaginação, o significado predomina sobre a ação. Ela realizou o que pensou, através disso pode-se notar a importância que a brincadeira pode exercer na estruturação cognitiva. O significado de coisas influi no pensamento abstrato, levando a criança a desenvolver a espontaneidade, escolher e pensar sem necessidade de manusear objetos para realizar uma ação, pois, já é capaz de utilizar o significado de ações.

Para Pinto (2006), o papel formativo atribuído a essa atividade é geralmente pequeno, e tende a ser tratada de maneira muito ambígua no trabalho educacional, principalmente com crianças com deficiência intelectual, deve-se se dar a oportunidade da criança brincar para se desenvolver plenamente.

De acordo com Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

Através dos jogos e brincadeiras a criança com deficiência intelectual pode desenvolver a imaginação, a confiança, a autoestima, o autocontrole e a cooperação. Os jogos e brincadeiras proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

Considera-se o jogo como exercício e preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando e assim desenvolve suas potencialidades, pois é um ser em desenvolvimento, e cada ato seu, transforma-se em conquistas e motivação.

Educar através do lúdico contribui e influência na formação da criança e do adolescente com deficiência intelectual, favore-

cendo um crescimento sadio, pois possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento; promovendo ainda, a integração e a inclusão social.

Desse modo a criança deficiente intelectual, com a ajuda do brinquedo, terá a possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual ela convive, já que o brinquedo busca o desenvolvimento cognitivo e oportunidades de crescimento e amadurecimento. Também através do jogo comprova-se a importância dos intercâmbios afetivos e interpessoais das crianças entre elas mesmas ou com os adultos (pais e professores).

A utilização do jogo como recurso didático pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança com deficiência intelectual, pois através desse recurso, ela poderá vivenciar corporalmente as situações de ensino aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercendo a cooperação e aprendendo em grupo.

Segundo IDE (2008):

O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação. O uso do jogo também possibilita melhor interação da criança deficiente mental com os seus coetâneos normais e com o mediador.

O professor poderá possibilitar à criança com deficiência intelectual o acesso ao conhecimento através da vivência, da troca, da experiência, propiciando uma educação mais lúdica e significativa. Aprender pode e deve ser extremamente agradável e motivante para a criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo bibliográfico realizado, foi possível constatar que existe uma importante contribuição dos jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual. Há naturalmente que se contextualizar os instrumentos utilizados nas atividades escolares com as atividades de vida diária do aluno, pois os jogos fornecerão subsídios para que o educador possa melhor entender as dificuldades de aprendizagem que o educando apresenta, sempre articulando os aspectos sociais, afetivos, cognitivos e econômicos, buscando compreender a conjuntura que o aluno está inserido.

O trabalho do educador não pode ser visto de forma linear e imutável, mas como uma atividade que procura compreender as diversas vertentes que envolvem o processo de ensino-aprendizagem de todos os alunos que assim precisarem, mas de forma particular da pessoa com deficiência intelectual. Observar qual o seu ritmo de desenvolvimento, implicando na necessidade de atenção e planejamento da ação pedagógica, e esta deve ser altamente organizada e contínua, sem lacunas; apresentada em uma variedade maior de maneiras e situações; proporcionando uma maior aplicação das habilidades aprendidas.

A definição preestabelecida sobre a incapacidade de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual passa por uma reconceituação, considerando a implantação de políticas públicas proferidas nos últimos anos, cujas condições de aprendizagem estão relacionadas muito mais aos aspectos das possibilidades do que de impossibilidades.

É importante ressaltar que este trabalho não abrangeu a totalidade dos estudos referentes aos escritos sobre os jogos no contexto da deficiência intelectual, nossa intenção não se esgota nestes preceitos, no entanto, poderá servir para reflexão e trabalhos posteriores, inclusive com pesquisa de campo nesta área.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.

Petrópolis: Vozes, 1998.

CUNHA, N.H.S. Brinquedo e desenvolvimento infantil. Sinopse de Pediatria; jun, 2000.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a Educação Infantil. In Kishimoto, T. M (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008.

LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

PINTO, G. U. Deficiência mental, imaginação e mediação social: um estudo sobre o brincar/ Mental. Revista brasileira de educação especial; 12(1): 11-28, jan.-abr. 2006.

Revista Científica Educare. Brincadeiras e jogos no ensino do indivíduo com deficiência mental. Disponível em: < http://www.iseib.com.br/educare/num O3. Acesso em 15 mar. 2010

RIBAS, João Baptista C. O que são pessoas deficientes. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1998.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.