A integração de pessoas com deficiência: contribuições para uma reflexão sobre o tema. São Paulo, Memnon: Editora SENAC.

MACEDO, Lino. (2005). Ensaios pedagógicos: como construir uma escola para todos?. ArtMed. Porto Alegre.

PIAGET, Jean. (1982) O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro: ZAHAR Editores..

RAIÇA, Darcy. (2006) Dez questões sobre a educação inclusiva da pessoa com deficiencia menta Darcy Raiça, Claúdia Prioste, Maria Luiza Gomes Machado.- São Paulo: AVERCAMP. .

XAVIER, Maria E.S. P. (2004) Questões de Educação escolar. in:ALBUQUERQUE.

Helena Machado P. Incluir sem excluir. São paulo: Contexto.

VYGOTSKY,L.S. (1984).A formação da mente. São Paulo: Martins Fontes.

JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

ANA PAULA FRANZOTTI QUEIROZ

INTRODUÇÃO

É preciso construir dentro da área educacional um sistema que promova a inclusão dos alunos com deficiência intelectual, mostrar que é possível desenvolver atividades que promovam a capacidade cognitiva deles.

Muitos métodos estão sendo usados como recursos didáticos e, entre essas metodologias, destaca-se o uso dos jogos, instrumento através do qual o educador pode estimular o desenvolvimento de crianças com deficiência intelectual.

Os jogos têm como objetivo promover o desenvolvimento em todas as áreas do conhecimento, resgatando o prazer pelo aprender, inserindo o aluno com deficiência intelectual no contexto escolar e contribuir para sua formação. Assim, a educação pode ser compreendida como um instrumento no processo de ensino.

Desta forma, o objetivo deste trabalho é mostrar o jogo como recurso pedagógico no desenvolvimento de alunos com deficiência intelectual. Sendo assim, o profissional da educação, de um modo geral, poderá rever sua práxis pedagógica ao utilizar jogos e brincadeiras no contexto escolar, sempre valorizando as habilidades e a individualidade de seus alunos.

O trabalho pedagógico com o aluno com deficiência intelectual, embora tenha características próprias, o mesmo de acordo com a legislação vigente, não difere daquele apresentado às crianças comuns ou normais. Antes, deve atender aos mesmos objetivos gerais, proporcionando oportunidades para que os alunos possam integrar-se tanto no processo educacional, como nos demais setores da sociedade. Em hipótese alguma, deve a criança com deficiência intelectual ter subestimadas as suas potencialidades de desenvolvimento.

Para Brougère (1995), ao direcionar o olhar para a atividade lúdica, o educador confronta o eu com a realidade, com a imagem do mundo e da cultura que se quer mostrar à criança. O brinquedo revela dependendo das atividades propostas pelo educador, toda a complexidade existente entre o real e o irreal, sendo a forma pela qual a criança entende a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive.

Nessa perspectiva, Tardif (2002) compreende que a prática escolar exige adaptação constante às circunstâncias particulares das situações de trabalho, em que se lida com seres humanos individualizados, pois é necessário entender que a inclusão consiste em adequar os sistemas sociais gerais da sociedade de tal modo que sejam eliminados os fatores que excluem.

A escola e o professor precisam ver a inclusão não somente na teoria, mas em sua prática, porque é uma realidade, e a inclusão dos alunos com deficiência intelectual é uma realidade que tem como parâmetros a questão do direito e do respeito.

OBJETIVO

Este trabalho pretende mostrar a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem de alunos com deficiência intelectual com o objetivo de comprovar que através da utilização de jogos é possível promover o desenvolvimento de processos mentais nesses alunos, contribuindo para sua formação e inserção no contexto escolar.

Deficiência intelectual

A humanidade tem toda umas histórias para comprovar como os caminhos das pessoas com deficiência têm sido permeadas de obstáculos, riscos e limitações. Como tem sido difícil a sua sobrevivência, seu desenvolvimento e sua convivência social.

De acordo com Marcucci (2003, p.41):

"De todas as deficiências, a mental é, sem dúvida, a mais frequente e a mais grave de todas, por afetar o indivíduo naquilo que ele tem de mais precioso: sua inteligência. "

O mesmo autor diz que as estimativas da Organização Mundial da Saúde (OMS) para países em desenvolvimento apontam que 10% da população possui algum tipo de deficiência, sendo a metade desse potencial (5%) relativo à Deficiência Mental.

Segundo o DSM-IV (1995) a deficiência intelectual é o estado de redução notável do funcionamento intelectual significativamente inferior à média, que dá lugar a deficiências no comportamento adaptativo e que tem origem no período de desenvolvimento, associado à limitação de pelo menos dois aspectos do funcionamento adaptativo ou da capacidade do indivíduo em responder adequadamente às demandas da sociedade em comunicação, cuidados pessoais, competências domésticas, habilidades sociais, utilização de recursos comunitários, autonomia, saúde e segurança, aptidões escolares, lazer e trabalho.

Durante a Convenção Internacional de Direitos Humanos das Pessoas com Deficiência (2006) da Organização das Nações Unidas (ONU), foi ressaltado que diagnósticos feitos antes dos seis anos de idade devem ser reavaliados, pois, nessa fase de desenvolvimento, muitas mudanças e estimulações podem ocorrer, alterando as características da criança. Estudos da ONU e do Banco Mundial indicam a alta incidência de deficiência intelectual em países em desenvolvimento, geralmente no hemisfério sul, por serem países em que é grande o número de pessoas que vivem abaixo da linha da pobreza, em condições precárias de saúde, de educação e de infraestrutura urbana.

No conjunto de pessoas com deficiência intelectual, existe uma grande variedade de capacidades e necessidades. Há, no entanto, quatro áreas em que estes indivíduos podem apresentar semelhanças entre si, sendo elas, a motora em que há alterações na motricidade fina. Nos casos mais severos, podem-se perceber incapacidades motoras mais acentuadas, tais como dificuldade de coordenação e manipulação. Podem também começar a andar mais tardiamente. Na área cognitiva algumas crianças podem apresentar dificuldades na aprendizagem de conceitos abstratos, em focar a atenção, na capacidade de memorização e resolução de problemas, na generalização. Na área da comunicação alguns alunos encontram dificuldade de comunicação, acarretando uma maior dificuldade em suas relações. Quanto à área sócio educacional, em alguns casos, ocorre uma discrepância entre a idade mental e a idade cronológica.(Honora e Frizanco,2010)

Independente da causa e das características dos alunos com deficiência intelectual é importante saber que no processo de desenvolvimento cognitivo e aprendizagem, eles passam pelas mesmas etapas que os demais alunos. Portanto, a intervenção é mais significativa e eficiente quando são combinadas várias estratégias, preocupando-se com as potencialidades e dificuldades do aluno. Assim como qualquer outro aluno, precisa que sua inteligência seja estimulada e educada para que ele possa evoluir. Mesmo apresentando uma necessidade de apoio importante ou intenso, pode tirar proveito de intervenções educativas destinadas a favorecer ou estimular o desenvolvimento de suas estruturas intelectuais.

O aluno com deficiência intelectual, como sujeito social, se beneficia das inúmeras mediações que caracterizam as relações sociais e interpessoais estabelecidas no espaço escolar, as quais são marcadas também pelos conflitos e contradições da vida em sociedade. (FIGUEIREDO; GOMES; POULIN, 2010, p.9)

Podemos perceber que o aluno com deficiência intelectual tem, como qualquer outro, dificuldades e potencialidades. Seu tratamento consiste em reforçar e favorecer o nível de desenvolvimento destas potencialidades e proporcionar o apoio necessário às suas dificuldades.

Jogos

De acordo com Piers e Erikson, 1982, apud Pastells 2009, "o jogo é uma atividade pela qual as crianças realizam um processo de adaptação à realidade". Na mesma linha, Bettelhein (1987), um dos psicólogos infantis mais importantes de nosso tempo, define o jogo como uma atividade de conteúdo simbólico que as crianças utilizam para resolver, em um nível inconsciente, problemas que não podem resolver na realidade.

Este mesmo autor argumenta que durante o jogo as crianças adquirem uma sensação de controle, que na realidade estão muito longe de alcançar. Aprender por meio do jogo é um direito de todas as crianças, assim como indica (Bettelhein, 1987):

Através de um jogo, a criança pode se conhecer melhor, aprender a resolver problemas, a respeitar regras e a interagir socialmente, desenvolvendo assim sua autoconfiança.

Estudioso da teoria do desenvolvimento, Piaget nos diz que as manifestações lúdicas estão intimamente ligadas à sequência dos estágios divididos por ele e acompanham o desenvolvimento da inteligência do indivíduo. O jogo tem significado fundamental para o ser humano, e suas manifestações surgem, de acordo com o autor, à medida que o indivíduo vai amadurecendo e se tornando adulto. Piaget identifica três grandes

tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra. O jogo de exercício representa a maneira inicial pela qual a criança se dispõe a brincar, sendo observado na fase sensório-motor e que acompanha o indivíduo por toda a sua vida. No momento em que a criança se encontra no final do segundo ano de vida, temos como ênfase o jogo simbólico (função simbólica), momento em que a criança é capaz de diferenciar o simbolismo de uma brincadeira e/ou objeto do significado o qual este representa. E, por fim o jogo de regras começa a ser o objeto da criança por volta dos quatro anos. Piaget (1976) afirma que, nesta fase, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança passa se interessar pela regra, permanecendo por todo o resto de sua vida, pois o jogo de regra marca a passagem do jogo infantil para o jogo adulto. Vygotsky (1987), estudando o papel psicológico que o jogo exerce no desenvolvimento da criança, nos chama a atenção para a investigação das necessidades das crianças, suas motivações e tendências que se manifestam e com elas se satisfazem ao jogar. Desta forma, segundo Vygotsky, seria possível compreender os avanços nos diferentes estágios de desenvolvimento.

Vygotsky também diz que o "brincar" da criança é a imaginação em ação, destacando o momento imaginário, sendo este um dos elementos fundamentais das brincadeiras e dos jogos. Em outras palavras, a criança quando joga/brinca percorre um mundo imaginário, mundo esse que revela suas vontades, emoções e atitudes.

Vygotsky nos trouxe ainda uma reflexão sobre aquilo que a criança, ao realizar uma tarefa, é capaz de aprender por si só e quando necessita da orientação de um adulto ou o faz em colaboração com um companheiro. A distância entre essas duas possibilidades de resolver um determinado problema foi denominada de zona proximal de desenvolvimento (ZPD). Durante o jogo, a criança segue as orientações do professor/adulto ou procura estar em consonância com os demais que já estão realizando as tarefas propostas. Mas ela também pode tentar resolver "o problema" de maneira independente, racionando, por exemplo, como e quando fazer.

Diante de teorias fundamentadas de Piaget (1978) e Vigotsky (1987), podemos dizer que os jogos, brinquedos e brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem, há muito tempo, vêm sendo explorados no campo científico, como um processo auxiliador no desenvolvimento cognitivo da criança. Neste sentido, ao longo desta trajetória, tem-se procurado analisar os jogos por intermédio de concepções de ordem psicológica, biológica, antropológica, sociológica e linguística.

Segundo Piaget (1978), o desenvolvimento do jogo está ligado aos processos puramente individuais e de símbolos inerentes à estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados. Assim como no desenvolvimento infantil, o autor analisa o desenvolvimento do jogo de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estrutura, surgem novas modificações nos jogos que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação.

Para Piaget (1978), a construção de estruturas mentais desenvolve a aquisição do conhecimento e, nesse sentido, a brincadeira, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, igual à aprendizagem e também é compreendida como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Portanto, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento.

Os jogos são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico, pois além de desenvolver regras de comportamento, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal como já vimos, ou seja, a criança consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não é capaz de realizar numa situação de aprendizagem formal, pois o aluno não constrói significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinho, mas, em uma situação interativa, na qual os professores têm um papel essencial, já que qualquer coisa que façam ou deixem de fazer é determinante para que o aluno aprenda ou não de forma significativa.

O jogo pode ser considerado um recurso pedagógico indispensável, mas o professor inclusivo deve adotar uma metodologia não convencional com recursos alternativos e inovadores. Seu trabalho individual e solitário cede lugar ao trabalho em grupo, buscando coletivamente as soluções e alternativas pedagógicas.

Os jogos são estratégias metodológicas que proporcionam uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais dizem que:

No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento – até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. (...) Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. (BRASIL, 1997, p.90)

Os jogos como recursos no auxílio ao desenvolvimento de processos mentais de alunos com deficiência intelectual

Conforme os estudos de Vygotsky, o desenvolvimento das crianças que possui deficiência intelectual dá-se da mesma forma que o desenvolvimento de crianças que não possuem essa especificidade. Vygotsky aponta que a intervenção pedagógica deve primar pela ação nas funções psicológicas superiores.

Segundo Jean Piaget, a construção do conhecimento se dá na ação recíproca e interativa entre sujeito e os objetos do conhecimento. Os indivíduos nascem com estruturas biológicas e neurológicas que ao longo do desenvolvimento dão lugar a estruturas mentais, que são organizadas e reorganizadas, a partir da interação do sujeito com o ambiente. O desenvolvimento se dá, segundo Piaget pela organização progressiva da mente, a partir de processos de assimilação e acomodação (MAGALHÃES, 2003). Quando novas questões são apresentadas, estas são desafiantes e a tendência é procurar soluções para elas. Quando as estruturas se mostram insuficientes para resolver determinadas questões, precisamos modificá-las para encontrar meios mais adequados para lidar com tal situação (adaptação). Para realizar um planejamento de atividades que objetive o desenvolvimento dos processos mentais dos alunos com deficiência intelectual há a necessidade de conhecer como esses processos se realizam e tais atividades deverão ser pensadas de acordo com suas especificidades.

Considerando que o aluno com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos, faz-se necessária a utilização de material pedagógico com temas concretos e de estratégias metodológicas práticas, para que esse aluno desenvolva sua capacidade cognitiva, facilitando a construção do conhecimento. Incluir o manuseio com diferentes materiais, visto que só com um ensino diversificado, rico em recursos e estratégias para abordar um mesmo aprendizado, é que será possível interiorizar os aprendizados de forma significativa e aumentar o grau de conscientização. Pois o que realmente importa, é a ação mental que se estimula quando as crianças podem ter os objetos e os distintos materiais em suas mãos.

Para Kishimoto (2003), a construção do conhecimento por um aluno com deficiência intelectual é mais complexa, portanto, os profissionais da área educacional devem valorizar a prática lúdica, entendendo que o jogo pode ser um grande aliado no ato de ensinar de forma vivencial, pois desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com o mundo.

Embora apresente atrasos no seu desenvolvimento cognitivo o aluno com deficiência intelectual necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia. Talvez, até mais do que as outras crianças, por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas.

O jogo possibilita à criança deficiente intelectual 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.

(IDE, 2008, p.96)

De acordo com Machado e Nunes (2011), cabe ao professor criar situações adequadas para provocar curiosidade na criança e estimular a construção de seu conhecimento. Pode-se perceber, nesse momento, a importância de proporcionar à criança a vivência de situações concretas com jogos diversos e múltiplas atividades que favoreçam a construção de um ambiente estimulador e atraente. A tarefa essencial do educador deve estar voltada para seduzir o aluno, para que ele deseje e, desejando, aprenda.

De acordo com Cunha e Nascimento (2005), as crianças precisam ser estimuladas para que se desenvolvam e aprendam: para que isto aconteça, precisamos proporcionar-lhes oportunidades de viverem experiências enriquecedoras, que as motivem a fazer descobertas e a tornarem-se operativas. Portanto, precisam brincar, brincar com brinquedos que as levem a pensar e a crescer felizes. Não se trata de ensinar conteúdos à criança mas sim de focar o desenvolvimento emocional e social, propiciando oportunidades para que descubra coisas novas, construa hipóteses e cultive relacionamentos com os outros e consigo mesma. A construção de um bom autoconceito é fundamental: a criança precisa participar com autonomia de atividades estimuladoras. Todo ser humano tem direito à inteligência, todo ser humano merece ter suas potencialidades desenvolvidas. Para que o potencial intelectual se desenvolva satisfatoriamente é imprescindível que a criança receba determinados estímulos, sem os quais o cérebro não irá desenvolver seu potencial. A capacidade intelectual que um ser humano irá atingir está comprovadamente ligada à adequação e à quantidade de estímulos que ele receber. Assim sendo, a inteligência tem muita relação com o ambiente que cerca a criança especialmente nos seus primeiros anos de vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos por meio deste trabalho que a aprendizagem é uma atividade ininterrupta, que se estende por toda a vida e, portanto, deve ser significativa.

Vale lembrar que este trabalho não compreendeu a totalidade dos estudos referentes aos escritos sobre jogos no contexto da Deficiência Intelectual e a nossa intenção não se esgota sobre esses preceitos, no entanto, poderá servir como reflexão para tra-