ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA

LINDAURA DA SILVA BORGES

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo abordar a importância que a ludicidade tem dentro da educação inclusiva. A ludicidade é considerada uma atividade que tem um valor educacional bastante intrínseco, porém, vai bem mais além desse valor, na qual é inerente da que tem sido utilizada como instrumento pedagógico, sendo ele considerado prazeroso. Devido a sua capacidade de obter o ser humano de maneira total e intensa, iniciando um clima de entusiasmo. De antemão, dessa maneira que o torna uma atividade motivacional, sendo capaz de gerar um estado de euforia e vibração (TAVARES, 2008). Existem várias dificuldades para se trabalhar o lúdico dentro da sala de aula para os alunos da educação especial, um deles é o despreparo que muitas vezes se encontra no ambiente escolar. No qual os professores não têm capacitação e não conseguem trabalhar o lúdico de maneira correta. E qual seria a forma correta? O lúdico não é apenas o brincar, mas sim brincar de maneira que o aluno consiga aprender os aspectos positivos, consiga desenvolver o seu cognitivo motor e cognitivo. Pois, o brincar no processo educacional inclusivo é fundamental para que o aluno, contribuindo assim para o seu desenvolvimento, além de fortalecer o vinculo afetivo.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação. Capacidade Lúdica.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico é considerado essencial para a saúde mental, física e social. É na brincadeira que a criança consegue interagir com o mundo ao seu redor, na troca com o próximo, desse modo se constitui o sujeito.

Ao brincar o aluno consegue mergulhar no seu espaço imaginário, fazendo assim com que a fantasia trabalhe a coordenação motora além da compensa de outros sistemas sensoriais.

As crianças com deficiência demonstram dificuldades para assimilar os conteúdos, para tanto é fundamental o uso de material pedagógico, além de trabalhar com estratégias metodológicas práticas que o aluno com deficiência consiga desenvolver as habilidades cognitivas e assim facilitar na construção do seu conhecimento.

Contudo, as brincadeiras e os jogos são estratégias fundamentais para serem desenvolvidas dentro do ambiente escolar.

Segundo o autor Piaget (1975) aborda que a prática lúdica é essencial para o desenvolvimento infantil e que necessita ser harmonioso, sendo que consegue propor a aquisição de regras, expressão do imaginário e quiçá a apropriação do seu conhecimento.

É fundamental que a educação inclusiva procure ter uma noção de que a ludicidade representa-se através da criança por meio do faz de conta juntamente com a exploração do ambiente e das brincadeiras.

2. DESENVOLVIMENTO

A palavra lúdica tem origem latina do “ludus”, com significado de “jogo”. Ou seja, o termo refere-se somente ao brincar, jogar ou até mesmo ao movimento espontâneo. Na educação infantil o lúdico é essencial, pois oferta uma aprendizagem prazerosa e interativa, através desse método a criança consegue aprender brincando

Para os autores Carneiro e Dodge (2007), a ludicidade em seu conceito compreende a brincadeira, o jogo e o brinquedo, ao dar permissão no seu constante exercício o aprender a conhecer o mundo em sua volta, adquirindo habilidades e competências.

O lúdico é um recurso metodológico bastante usado pelos profissionais da educação, devido as suas contribuições essenciais para o aprendizado de alunos com deficiência, além de trabalhar no processo inclusivo.

As práticas lúdicas utilizadas no método de aprendizagem educacional conseguem ofertar para qualquer aluno, um aprendizado que tem bastante significado, independente de suas barreiras.

Para tanto, por ser uma necessidade, fica como dever do professor levar a permissão para que os alunos consigam participar de atividades essenciais, que são condizentes com uma aprendizagem mais valiosa.

Ou seja, a ludicidade como proposta metodológica é uma oposição à escola, por ser tão excludente quanto unificada. Quando a escola inverte o método de aprendizagem, colocando valores e os conteúdos universais sem basear numa prática cultural e social das crianças, a escola não considera as suas diferenças e nem a sua identidade.

Contudo, tem acreditado que para que se instigue o aluno, e partir de então proporcionar o seu desenvolvimento e quiçá a inclusão, é necessário realizar atividades desafiadoras, prazerosas e é fundamental que desperte a socialização e o interesse nos alunos.

Sendo assim, as atividades lúdicas se tornam uma ferramenta pedagógica fundamental tanto inclusiva quanto para melhoria do desenvolvimento da criança com deficiência.

Pois, a ludicidade trabalha os aspectos afetivos, cognitivos, motores e sociais, a partir do pressuposto de que é ao brincar e jogar que o indivíduo aprende e ordena o mundo que está à sua volta.

Mediante Rosa (2002) aborda que, se nem o professor e aluno não tiverem a capacidade de brincar, não existirá um espaço potencial e, consequentemente, não terá comunicação e desenvolvimento que seja necessário para se ter uma aprendizagem dentro da ludicidade.

Ou seja, o brincar é considerado uma tarefa do cotidiano da criança, que nem os professores e nem os pais não conseguem transmitir, somente a vivência do dia dessa criança.

O professor sendo o mediador dentro da sala do processo de aprendizagem e de inclusão tem o dever de ficar atento e incentivar a atividade lúdica. É fundamental que respeite a deficiência (múltipla e/ou intelectual) de cada aluno e o seu tempo.

É necessário que se tenha adaptações curriculares para que assim os alunos com necessidades especiais participem do processo de ensino/aprendizagem, sem nenhuma exclusão. Sendo assim, com o uso das atividades lúdicas proporcionam um maior engajamento e inclusão dentro da sala de aula.

Portanto, são intervenções educacionais fundamentais, pois possibilitam ao aluno a melhoria dentro da escola, para que consigam ter sucesso nos processos de aprendizagens e quiçá nos seus direitos em tal modalidade de ensino.

Sendo assim, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no artigo 53 relata que:

Art. 53. A criança e o adolescente têm direito à educação, focando no seu pleno desenvolvimento, no preparo para o exercício da cidadania e na qualificação para o trabalho assegurando-lhes:

I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; III - atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino. (BRASIL, 1990, p. 14).

Desse modo, no ensino regular, é preciso que existam serviços de apoio para as crianças com deficiência, pois essas crianças precisam de instrumentos de técnicas, instruções e quiçá de equipamentos especializados. Além de ter profissionais capacitados para os atendimentos e recursos, mediante com as necessidades de cada aluno.

O aspecto lúdico é considerado um instrumento de muita relevância para o processo de aprendizagem e de desenvolvimento da criança. Pois, faz com que a criança tenha mais concentração, além de trabalhar no desenvolvimento do seu campo pessoal, cultural e social.

A ludicidade tem o dever de possibilitar e quiçá de proporcionar alternativas para que as crianças se encontrem fora do sistema e que possam ter as maiores oportunidades de se reintegrar através da participação, além de lutar pelos direitos sociais e da cidadania.

Jogar, brincar, fazer pinturas e entre várias outras atividades consistem em algo universal e natural do indivíduo, pois envolvem as atividades que levam diversão, alegria e prazer, além do mais contribuí de maneira significativa para o desenvolvimento emocional, intelectual, físico e social da criança com deficiência.

Mediante Ribeiro (2013), ao trabalhar com as crianças especiais, é fundamental que o professor não rotule as crianças e que não tenha preconceitos. É preciso assumir as peculiaridades de cada criança, de tal modo que consiga promover a sua formação educacional, sempre procurando atender as necessidades de modo individual no processo de aprendizagem.

Toda criança precisa brincar, pois através da brincadeira cria momentos indispensáveis à saúde intelectual, emocional e física da criança. Os jogos infantis e o brinquedo ocupam uma função essencial no desenvolvimento, pois são consideradas as principais atividades da criança no decorrer da infância.

E, contudo, com a criança deficiência não seria diferente. Mesmo que apresente dificuldades no seu desenvolvimento motor e cognitivo, quiçá precisa de atividades lúdicas no cotidiano escolar. Às vezes precisa até mais do que as outras crianças, por precisar de muito mais estímulos para que se desenvolva nas diversas habilidades.

Mediante das brincadeiras e dos jogos a criança com deficiência consegue desenvolver a confiança, imaginação, auto-controle, cooperação e auto-estima. Através das brincadeiras e dos jogos é que proporcionam o aprender fazendo, o senso de companheirismo, desenvolvimento da linguagem e a criatividade. O jogo é considerado a preparação para a vida e como um exercício. A criança de modo geral aprende brincando e consegue desenvolver as suas potencialidades.

Educar a criança com deficiência através da ludicidade contribui na formação dela, favorecendo através de um crescimento sadio, até porque trabalha o exercício da con-

centração, produção do conhecimento e da atenção, além de trabalhar a inclusão social e a integração.

Sendo assim, a criança com deficiência, tendo auxílio do brinquedo, consegue se relacionar melhor perante a sociedade em que a criança está inserida, já que o brinquedo procura o desenvolvimento cognitivo e as oportunidades de amadurecimento e crescimento.

O uso de jogos como um recurso didático consegue contribuir para o crescimento das possibilidades de aprendizagem da criança que tem algum tipo de deficiência, ou seja, através de tais recursos, a criança com deficiência consegue vivenciar corporalmente as situações de ensino e aprendizagem.

A importância do jogo dentro do universo infantil da criança com deficiência e no ambiente escolar, tem sido estudado por diversos estudiosos da aprendizagem e também do desenvolvimento infantil, tendo um fato indiscutível, até porque o jogo constitui em um dos recursos mais positivos de ensino para as crianças com deficiências.

Através da ludicidade possibilita que a criança com algum tipo de deficiência consiga cada vez mais ser autônoma, trabalhando na melhoria da sua auto-estima e também na consciência corporal.

O professor ao ter consciência de que a criança com deficiência é como um todo integrado, sendo condição básica para se ter êxito no desenvolvimento através do brinquedo.

Além do mais, o professor a partir de então tem uma postura metodologia na qual é pautada no lúdico e assim deverá ser organizado o seu trabalho de maneira que estimule o ao máximo o desenvolvimento trabalhando as habilidades do aluno.

A partir do momento que trabalha a inclusão em uma atividade lúdica consegue favorecer o contato da criança consigo mesma assim como a sua liberdade emocional.

Mediante com Redin (2007, p.84) aborda que:

A criança consegue aprender no mundo e através do mundo. Portanto, o mundo se constitui de indivíduos com culturas, idades, crenças e valores diferentes. Justamente em tais relações e quiçá nas trocas que conseguem restabelecer os fazeres e saberes.

Através da declaração de Salamanca afirma que toda criança obtém do direito à educação e a desenvolver suas habilidades, pois são de grande valia para que a criança que apresenta algum tipo de deficiência consiga se integrar a todos os demais. Portanto, a função lúdica se torna essencial e não se restringe somente ao brinquedo ou qualquer outro instrumento usado para tal finalidade.

A escola é considerada um ambiente de interação com alunos de contextos variados e isso permite ter um convívio com as diferenças existentes, até porque é um direito da pessoa com necessidades educacionais especiais para que seja orientado.

No processo de ensino/aprendizagem é fundamental que existam estratégias educativas flexivas para que consiga atender todos os alunos e, que assim eles consigam encontrar os desafios dentro dos ambientes estimulantes através da ludicidade.

A brincadeira consegue contribuir para que a criança tenha aprendizado ao conviver com o próximo, existindo assim o respeito com a diferença do próximo. A partir do momento em que se brinca no processo educacional inclusivo, contribui assim para o desenvolvimento de várias habilidades, respeitando as regras e além do mais incorpora os valores de acessibilidade dentro da escola.

Para tanto, a partir do momento em que se valorizam as atividades lúdicas, nota-se como a atividade espontânea e natural é fundamental para o aluno, sendo que através dela, o aluno consegue trabalhar a sua capacidade de criar.

A utilização das tecnologias na educação inclusiva consegue promover mudanças no tempo e também no espaço em que os alunos e professores estão, desse modo permite a organização dos processos de ensino/aprendizagem de modo dinâmico e adequado às necessidades dos alunos.

Nessa modalidade, requer mais envolvimento por parte do professor, ele deve aprender as novas habilidades, e assim reconfigurar à maneira como os alunos aprendem e estudam, sempre estimulando a desenvolver com maior autonomia Mediante Abrantes (2010, apud Carmo, 2015, p. 17), pode destacar que:

O jogo tem muitos intentos pedagógicos que vão desde: trabalhar a ansiedade dos alunos através das atividades que devem exigir concentração, ter limite, sendo que é através dos jogos que a criança vai se enquadrando nas regras, exigindo emoções para aprender a perder a ganhar.

Os mais variados objetivos e mecanismos pedagógicos provocados através da atividade lúdica, sendo a base para se ter uma educação participativa, igualitária e inclusiva.

Dentro da escola e para qualquer disciplinar, é disponibilizado uma sala de aula, livros didáticos, quadro e giz. Porém, para que se consiga construir indivíduos críticos, capazes de ação e também da construção da sua

própria autonomia para o inserimento adequado em sociedade, tais recursos podem ser notados como escassos (LEPIENSK, 2008).

Mediante Lima (2014), entre as várias dificuldades encontradas pelos professores dentro do ambiente escolar, destacam-se os recursos didáticos. Ou seja, algumas escolas não disponibilizam recursos, materiais e ambientes adequados que são fundamentais para a realização de aulas lúdicas. Essas aulas ajudam e facilitam o processo de ensino aprendizagem.

As metodologias ativas nesse ponto de vista conseguem modificar o ambiente, tornando-o bastante atrativo e é fundamental que todas as escolas tenham conhecimento disso.

Pois, quando o professor tem recursos disponíveis ao seu favor, consegue desenvolver distintas metodologias que vão contribuir para a construção do conhecimento de seus alunos.

Contudo, nota-se que o desenho é fundamental para o desenvolvimento infantil, e também por ser uma atividade atrativa, onde o aluno consegue se comunicar através dela. Através do desenho a criança consegue demonstrar os seus sentimentos, as suas vontades e ideias.

A escola tem papel essencial na mediação entre ambiente e aluno, sendo um ambiente para a criação de conhecimentos, éticos e princípios morais. Bock(1999, p.

374) aborda que:

Ao transmitir cultura e com ela, os métodos sociais de valores morais e comportamento, o ambiente escolar consegue permitir que o aluno cultivese, humanize-se e socialize-se. O aluno, a partir daí deixa de espelhar os comportamentos dos adultos, aumentando assim a sua autonomia e começa a pertencer ao grupo social (BOCK, 1999, p. 375).

No decorrer do período escolar o indivíduo obtém habilidades, conhecimentos, valores e comportamentos, desse modo, a escola tem como função conceder caminhos para que tais interações possam acontecer. Tal metodologia não é direta, contudo, pode ser estimulado com o entendimento adequado do que é desafiador e atrativo

A escola tem papel respeitável no desenvolvimento e na capacitação para o mundo do indivíduo, percebe que a escola transporta consigo várias atividades que preparar o aluno para a vida perante a sociedade, atividades que quando feitas não nota o quão essencial irá tornar-se futuramente.

As atividades lúdicas são encontradas em todas as classes sociais, qualquer criança se diverte através da ludicidade. Ou seja, o lúdico consegue trazer a aprendizagem e favorecer o desenvolvimento social, físico e intelectual da criança.

Contudo, acaba ocasionando um desenvolvimento bastante prazeroso e completo. O lúdico é bastante vivo e caracteriza-se sempre pelas modificações.

Através da atividade dinâmica consegue modificar de um contexto para o outro.

Segundo Friedmann (2006, p. 43) as atividades lúdicas são de fato muito dinâmicas, a partir do momento que as crianças brincam elas conseguem interagir entre si e com isso, vão aprender de modo significativo

As aulas lúdicas trazem para as crianças várias possibilidades de vivenciar os distintos sentimentos, é através do lúdico que elas conseguem demonstrar como vê e como irá construir o mundo.

O simples ato de brincar consegue ter vários pontos positivos, através da brincadeira à criança desenvolve a aprender conviver, a conhecer, a viver e entre outros. Explorando e aperfeiçoamento a confiança, autoestima, linguagem e autonomia.

É fundamental que a escola trabalhe o lúdico, para tanto a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) incluiu-o em seu currículo, sendo obrigatória a adaptação dessa modalidade. Sendo assim, os professores devem trabalhar as aulas lúdicas dentro da sala de aula.

3. CONCLUSÃO / CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda criança precisa brincar, pois através da brincadeira cria momentos indispensáveis à saúde intelectual, emocional e física da criança. Os jogos infantis e o brinquedo ocupam uma função essencial no desenvolvimento, pois são consideradas as principais atividades da criança no decorrer da infância

As atividades lúdicas são encontradas em todas as classes sociais, qualquer criança se diverte através da ludicidade. Ou seja, o lúdico consegue trazer a aprendizagem e favorecer o desenvolvimento social, físico e intelectual da criança.

O professor é fundamental nesse processo de guiar os alunos para um aprendizado bastante lúdico. Esse profissional que escolherá as atividades que serão mais adequadas para que se desenvolvam as habilidades e que consiga trabalhar os conceitos.

Existem vários métodos para se trabalhar com a ludicidade dentro da sala de aula, como as brincadeiras de corre-cutia, rodas de leituras e entre outros. Na educação sempre tem um jeito para se inovar.

Para isso, é necessário pensar nos objetivos de uma determinada aula, nas suas habilidades e levar o estimular para o aluno. É importante lembrar o quanto a brincadeira vai contribuir para o desenvolvimento de cada aluno.

REFERÊNCIAS

___Art. 53. Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: < https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10611702/artigo-53-da-lei-n-8069-de-13-dejulho-de-

1990#:~:text=A%20crian%C3%A7a%20e%20o%20adolescente,acesso%20e%20per man%C3%AAncia%20na%20escola%3B&text=V%20%2D%20acesso%20%C3%A0 %20escola%20p%C3%BAblica%20e%20gratuita%20pr%C3%B3xima%20de%20su a%20resid%C3%AAncia> Acesso em: 09/03/2022.

CARMO, E. T. do. Importância dos jogos como metodologia da educação inclusiva na escola municipal morro encantado, em Cavalcante Goiás. 40 f. Monografia (pósgraduação em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar), UNB/UAB, Brasília. 2015.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança

Deficiente Intelectual. Disponível em: < http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf> Acesso em:

09/03/2022.

NASCIMENTO, Glauciane Silva do. Ludicidade na Educação Inclusiva. Disponível em: <https://bdtcc.unipe.edu.br/wp-content/uploads/2019/10/PSICOPED.-

UNIP%C3%8A-xxxxx-GLAUCIANE-O-L%C3%9ADICO-NA-

EDUCA%C3%87%C3%83O-INCLUSIVA.pdf> Acesso em: 09/03/2022.

NEGRINE, A . 2000. Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo. (1), Porto Alegre, Prodil.

TAVARES, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 2008.

REDIN, Marita Maria. Sobre as crianças, a infância e as práticas escolares. Porto Alegre: Mediação, 2007, p.84.

ROSA, S. S. da. Brincar, conhecer, ensinar. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SAMPAIO, Tânia Mara de Souza. O brincar é coisa séria na educação inclusiva. Disponível em: <https://www.revistaacademicaonline.com/products/o-brincar-e-coisaseria-na-educacao-inclusiva/> Acesso em: 09/03/2022.

SILVA, Vanussa Sampaio Dias. O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recursometodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensinofundamental> Acesso em: 09/03/2022.