

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: O JOGO E A BRINCADEIRA

Eixo: Práticas para Educação Especial

DAVID, Mônica Cristiane¹
KNAUT, Michelle Souza Julio²
PEREIRA, Laís Regina da Silva³
KARAM, Suelen Mansur⁴

Durante muito tempo a educação, especificamente a formal, era designada às crianças e adolescentes que tinham posições elitizadas na sociedade e, também, por apresentarem habilidades intelectuais que favoreciam a comunidade em geral. Pessoas consideradas de classe econômica desfavorecida, de gênero e raça distinta eram excluídas das escolas, como, também, as pessoas que apresentavam alguma imperfeição física, dificuldade cognitiva e outras deformidades, consideradas como incapazes para viver em sociedade.

Tanto da Grécia quanto em Roma, pessoas que nasciam fora dos padrões vigentes da época, eram abandonadas e até decapitadas, por serem consideradas, pelo Estado, imperfeitas e sem utilidade. Porém, com o passar dos tempos e verificando a posição do ser humano na sociedade, muitos anos de luta, de estudos para verificar que as pessoas que apresentavam algum tipo de deficiência poderiam ser inseridas na sociedade e, conseqüentemente nas escolas. Atualmente, a educação inclusiva faz parte da realidade social e, percebe sua aplicabilidade, de forma gradativa, nas instituições de ensino.

Porém, questiona-se: Como trabalhar com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem focadas na deficiência intelectual? Percebe-se que os alunos que apresentam deficiência intelectual, inseridos nas escolas regulares, têm uma aprendizagem deficitária, não pela dificuldade que apresentam, mas, sim, pela dificuldade do professor em não saber como se portar com o aluno com tal deficiência, apresentando os conteúdos e organizando-os de forma inadequada.

Estudos indicam que a prática de jogos e brincadeiras consegue incluir esse aluno de forma integral sem deixar de lado os conteúdos curriculares a serem aplicados em sala de sala pois, segundo Vygotsky *apud* Araguaia (1989, p.56) “o jogo da criança não é uma simples recordação do vivido, mais sim a transformação criadora das impressões para formação de uma nova realidade que responda as exigências e inclinações dela mesma. Neste sentido, os jogos são essenciais no processo de aprendizagem das crianças que apresentam deficiência intelectual.

¹ Mestre em Educação, Especialista em Organização do Trabalho Pedagógico e em EaD, Professora de Graduação e Pós -Graduação das Faculdades OPET, FAEL e SION, Supervisora de Estágio na Faculdade Opet.

² Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

³ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia das Faculdades Opet

1 JUSTIFICATIVA

O brincar e o jogo estão presentes na vida das pessoas, desde os primeiros meses de vida, pelo fato de proporcionarem diferentes habilidades e ajudarem no desenvolvimento integral da criança.

Com a criança que tem deficiência intelectual não é diferente, o lúdico aliado à prática pedagógica pode desenvolver a fala, concentração, autoestima, o conhecimento intrapessoal e interpessoal.

Segundo Mafra (2008 p.11):

Partindo da concepção 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.

Desta forma, o professor deve possibilitar a criança, o conhecimento através da vivência e do concreto, de maneira que ela se envolva, quebre paradigmas pré-estabelecidos e aprenda em um ambiente agradável e prazeroso.

Quando o professor usa jogos para o desenvolvimento da criança com deficiência intelectual, deve ter consciência que apesar das dificuldades o aluno tem potencialidade. Portanto, o professor, deve assumir um papel importante quanto a organização, postura, planejamento e execução do trabalho, de forma a contemplar o processo de aprendizagem do aluno e autoconhecimento.

2 OBJETIVO GERAL

Aprimorar as habilidades de movimento e reconhecimento do seu próprio corpo.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propiciar a compreensão do esquema corporal;
- Proporcionar interação entre as envolvidas;
- Estimular o interesse e a concentração.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A atividade iniciará com o professor que deverá fazer uma roda de conversa sobre as partes do corpo humano. Durante a conversa, o professor fará uma sondagem a respeito do conhecimento prévio que os alunos têm.

Na sequência, o professor deverá comentar e solicitar que os alunos respondam a seus questionamentos.

A proposta será dividida por etapas:

1ª Etapa: o professor deverá abordar o corpo humano e suas partes e solicitará que os alunos identifiquem, em seu corpo, as partes que ele for falando. Utilizará, também, a brincadeira “Seu Mestre Mandou”. A cada momento que falar uma parte do corpo, as crianças deverão procurar em revistas e recortar.

2ª etapa: o professor deverá cantar com os alunos a música “Minha Boneca de Lata”. Após a cantoria, será entregue para cada aluno uma folha de sulfite para que representem o esquema corporal com as figuras encontradas nas revistas. Ao término, os trabalhos serão expostos para troca e compartilhamento entre os alunos.

3ª etapa: o professor deverá escolher dois alunos e solicitar que deitem em cima do papel bobina. Com uma canetinha fará o contorno do corpo no papel e depois, os alunos completarão o desenho com o que faltar.

4ª etapa: cada aluno fará uma confecção do seu boneco, representando seu corpo.

5ª etapa: agora que os alunos já compreenderam as partes do corpo, o professor introduzirá o jogo “O Meu Corpo”. O jogo é composto de dados com desenhos do corpo humano e um corpo humano recortado em partes. Em duplas, os alunos deverão jogar o dado com os desenhos do corpo e colocar a figura correspondente no local correspondente.

Ao final de atividade, o professor deverá perguntar o que gostaram mais das brincadeiras, o que eles aprenderam, quais as partes do corpo que gostam mais neles; e outras perguntas pertinentes no momento.

5 RECURSOS UTILIZADOS

Papel bobina, canetinhas, CD, rádio, boneco articulado e dado.

6 AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá durante o desenvolvimento das atividades, com a observação das potencialidades de cada um e no interesse apresentado pelos alunos durante a realização das etapas.

7 REFERÊNCIAS

ARAGUAIA, M. **A importância dos jogos segundo Vygotsky**. 1989. disponível em: <http://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-dos-jogos-segundo-vygotsky.htm>. Acesso em 22 set de 2016.

MAFRA, S.R. **O lúdico e desenvolvimento da criança com deficiência intelectual.** 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em 20 set de 2016.