

7.08.99 – Educação

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA INCLUSÃO DO ALUNO COM DEFICIÊNCIA

Scheila M^a Acioli. Dias^{1*},

1. Psicóloga/Psicopedagoga. Professora de Sala de Recursos/AEE da Rede Municipal de Ensino de Maceió.
Coautores: Kelle Flávia dos Santos Lima. Moisés², M^a José de Macedo. Albuquerque³

2. Psicóloga/Psicopedagoga. Professora de Sala de Recursos/AEE da Rede Municipal de Ensino de Maceió.
3. Educadora Física. Professora da Rede Municipal de Educação de Maceió

Resumo:

A atividade lúdica, através de Jogos e Brincadeiras Tradicionais tem um papel fundamental na formação da criança, podendo ser utilizado como um rico recurso para as práticas pedagógicas, toda e qualquer atividade lúdica tem sua função, e quem as práticas terão chance de um bom desenvolvimento psicológico e motor. O projeto teve como objetivo, através da parceria entre professores de Sala de Recursos e Educador Físico proporcionar uma olhar diferente para a Educação Física, onde todos participam independente de dificuldade de locomoção, comunicação ou intelectual. Trabalhar a Educação Física como prática educacional para a convivência com a diversidade, utilizando os Jogos e brincadeiras como estratégia de inclusão, socialização e desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor e linguístico, mudando a concepção que segrega, escolhe os mais habilidosos e estimula a competitividade.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras Tradicionais; Deficiência; inclusão.

Apoio financeiro: SEMED – Secretaria Municipal de Educação

Introdução:

O brincar é inclusivo, promove a interação de todas as crianças, valoriza as diferenças, estimula a autonomia e fortalece a autoestima, além do sentido de que compreendemos a criança como um sujeito histórico e culturalmente localizado, o que significa dizer que a ação educativa caminha no sentido de ampliar seu repertório vivencial, trabalhando com suas práticas sociais e culturais.

Resgatar jogos e brincadeiras tradicionais também se faz necessário pelo fato de que as brincadeiras, assim como os jogos, são parte importante no desenvolvimento e aprendizagem da criança, são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos, sendo uma atividade com contexto cultural e social. Também entendemos a importância da valorização histórica e cultural das brincadeiras das gerações anteriores, o que nos coloca como objetivo estimular nos alunos o seu sistema cognitivo, a socialização, a linguagem, o raciocínio lógico, a criatividade, entre outras funções.

O nosso projeto teve como objetivo, promover e ampliar através de brincadeiras e jogos tradicionais a visão do processo inclusivo dentro da escola, resgatando valores culturais, levando a percepção de todos e contemplando o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor e linguístico dos alunos. O que motivou a escolha por um projeto de resgate de brincadeiras, foi a compreensão de que a criança é um sujeito histórico e a ação educativa tem como objetivo ampliar seu repertório vivencial trabalhando suas praticas sociais e culturais, assim o brincar é inclusivo e promove a interação de todas as crianças, valorizando as diferenças, estimulando a autonomia e fortalecendo a autoestima. A atividade física para a pessoa com deficiência, através de Jogos e Brincadeira Tradicionais pode trazer inúmeros benefícios, sejam físicos, psicológicos e sociais, possibilita a melhora da coordenação motora, equilíbrio, lateralidade, motivação, autoconfiança, integração, socialização, entre outros. Os jogos e brincadeiras podem, nesse sentido, ser instrument de inclusão do aluno com deficiência.

Metodologia:

O projeto foi realizado em uma Escola da rede Municipal de Maceió, Padre Brandão, que conta com um total de 384 alunos, sendo 18 público alvo da Educação Especial, nos níveis de Educação Infantil e Educação Fundamental (1º ao 5º ano), com horário de funcionamento, matutino (7:30 às 11:30) e vespertino (13:30 às 17:30).

O prédio onde a escola funciona não é próprio, é de porte médio, dispõe de 2 pavimentos, 9 salas de aula, 2 banheiros, laboratório de informática, sala de leitura, Sala de Recursos Multifuncionais, secretaria, diretoria, cozinha, refeitório, sala dos professores, duas áreas de lazer, sendo uma coberta e sala de vídeo que também é utilizada para apresentações, reuniões e pratica de esportes como o judô.

Primeiramente, para realização do trabalho foi realizado a caracterização da escola, coleta de

materiais junto aos alunos e professores, observações da turma, levantamento de dados familiares, bem como a realização de pesquisas bibliográficas para a elaboração do projeto de intervenção; brincadeiras, jogos e matérias a serem desenvolvidos. O diagnóstico da realidade da Instituição foi realizado através de coleta de dados com direção e professores da escola e através do PPP (Projeto Político Pedagógico), em tal diagnóstico foi percebida como barreira a dificuldade de se estabelecer estratégias pedagógicas de Inclusão de alunos com deficiência, voltando nosso olhar para a falta de entendimento de alguns profissionais sobre o público alvo da Educação Especial e as necessidades dos alunos com deficiência, focando apenas em suas limitações e levando em algumas situações os alunos com deficiência a ficarem a margem de atividades realizadas na escola.

As estratégias que utilizamos para a realização do nosso projeto foram, inicialmente, à apresentação do nosso projeto e objetivos aos professores, coordenadores e auxiliares de sala, buscando levar os mesmos, através de dinâmicas e vivência dos jogos e brincadeiras a refletirem a respeito de suas práticas pedagógicas, resgatando brincadeiras de suas infâncias e como utilizá-las de maneira que todos participem, flexibilizando conteúdos, recursos e avaliações e levando-os a fazerem uma ponte com suas práticas em sala de aula. A mesma estratégia foi utilizada com os alunos, onde inicialmente tomaram conhecimento do projeto e identificaram brincadeiras vivenciadas em suas comunidades, socializando com os colegas e contribuindo com ideias para as oficinas.

Como estratégias foram realizadas oficinas para trabalhar os Jogos e as brincadeiras Tradicionais. A cada semana apresentamos uma atividade diferente para a turma e repetimos as preferidas dos estudantes. Quem aprendia ensinava àqueles que apresentavam mais dificuldades e as próprias crianças iam sugerindo modificações para facilitar a participação de todos.

Os jogos e brincadeiras foram divididos em:

- **Brincadeiras Cantadas** - usando cantigas de roda que são brincadeiras de caráter folclórico, que podem seguir coreografias, são carregadas de ludicidade e trabalham a expressão oral, a audição e o ritmo.
Visando trabalhar a coordenação motora ampla, organização geral do ritmo, lateralidade, ideia de espaço, linguagem e memória e cooperação entre os participantes.
- **Brincadeiras e Jogos Tradicionais e cooperativos** – Do folclore brasileiro que estimulam o raciocínio, a lógica, o equilíbrio, o desenvolvimento motor e a interação social entre os pares, fazendo amigos.
- **Fabricação de Brinquedos** - fabricando brinquedos e objetos que serão utilizados em algumas brincadeiras e poderão ser usados pelos alunos ao final do projeto (peteca, bilboquê, vai e volta, carro de lata, pé de lata, cai não cai...)

Resultados e Discussão:

Podemos entender a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais na educação e socialização da criança, pois brincando e jogando os sujeitos desse projeto estabeleceram vínculos sociais, ajustaram-se ao grupo e todos aceitaram a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedeceram, ainda, às regras traçadas pelo grupo, como também deram suas contribuições com modificações para que todos os alunos participassem de maneira igual (A brincadeira de Cabra Cega foi adaptada para se realizada em dupla para facilitar a participação da colega com Paralisia Cerebral, as brincadeiras cantadas tiveram em suas letras a introdução de Dinossauro para que o aluno com autismo participasse...)

Existem vinculações entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, assim, podemos afirmar a relevância sócio-cognitiva de tais atividades na aprendizagem das crianças, mas para que a brincadeira ou jogo estimulasse o cognitivo, fez-se necessário as interações, seja das crianças com os adultos, seja das crianças entre si. Assim, ao se tratar de escola, além de transmitir o conhecimento acumulado, este processo se deu de forma organizada de modo que todas as ações realizadas pela escola e seus profissionais foram pensadas, refletidas, discutidas e planejadas, pois todas as ações tiveram intencionalidade e finalidade.

Muitos alunos com deficiência ou não, demonstravam na Educação Física um medo de se expor, de errar, ser comparado, não conseguir fazer igual ao colega, o projeto buscou ampliar a visão do processo inclusivo dentro da escola e conseqüentemente no âmbito familiar, resgatando valores culturais, pertencimento da comunidade, já que a escola se encontra longe da comunidade de origem dos alunos, assim buscamos também ampliar a visão de professores de classes regulares acerca das potencialidades dos alunos com deficiência e da importância da participação deles em todas as atividades escolares.

Na perspectiva de uma escola inclusiva, aberta às diferenças, cada aluno é um ser, cuja complexidade não se mede de fora e que precisa de situações estimuladoras para que cresça e avance em todos os aspectos de sua personalidade, a partir de uma construção pessoal, que vai se definindo. A inclusão não prevê a utilização de práticas de ensino escolar específicas para esta ou aquela deficiência, os alunos

aprendem nos seus limites e se o ensino for, de fato, de boa qualidade, o professor explorará as possibilidades de cada aluno.

Assim a intenção foi criar um grande repertório de atividades que permitissem a participação de todos. Para isso, eles poderiam criar ou modificar brincadeiras já conhecidas, mexendo em suas regras ou estratégias. Durante todo esse processo, dialogamos com as crianças sobre o que eram aquelas alterações e como elas criavam novas possibilidades para a participação de todos.

Conclusões:

.O envolvimento de toda comunidade escolar nas atividades promovidas foi um dos pontos fortes, com a ajuda de todos desenvolvemos um projeto que levou não só diversão para as crianças, mas conhecimento e informações sobre educação inclusiva para professores, gestores, funcionários, estudantes e familiares.

A ludicidade está presente durante as aulas de educação física, entendemos ser esse o horário mais propício para acontecer à atividade lúdica, tendo em vista que tais atividades tem um trabalho voltado para o corpo, o movimento e para a cooperação, os momentos de vivência dos jogos e brincadeiras se transformaram em um espaço de interação, socialização e cooperação

A intenção era sensibilizá-los a enxergar as diversas potencialidades dos alunos e incentivá-los a trabalhar a partir delas, ao invés de limitarem-se às dificuldades. Durante o desenvolvimento do projeto, os estudantes demonstraram muita empolgação e alegria em participar das brincadeiras e dos jogos tradicionais. As atividades aumentaram a iniciativa e a interação das crianças com deficiência, que antes ficavam afastadas do grupo durante as aulas de educação física.

A criança é um sujeito histórico e a ação educativa tem como objetivo ampliar seu repertório vivencial trabalhando suas práticas sociais e culturais, assim o brincar é inclusivo e promove a interação de todas as crianças, valorizando as diferenças, estimulando a autonomia e fortalecendo a autoestima. A Inclusão representa um grande desafio para a educação e implica em uma reestruturação que vai além da adaptação da estrutura física de nossas escolas. Reconhecer que o sistema de ensino enfrenta dificuldades é abrir espaço para a criação de alternativas que diminuam e eliminem práticas discriminatórias, é abrir espaço para se pensar em alternativas para superá-las.

Referências bibliográficas

BERSCH, Rita. Considerações finais. In: SCHIRMER, Carolina. et al. Atendimento educacional especializado: Deficiência física. Brasília: 2007. P.129.

BOAVENTURA, Roberta da Silva; CASTELLI, Michele de Souza; BARATA, Tatiana Cristina Rodrigues. Os benefícios da atividade física para a pessoa com deficiência. *Omnia Saúde*, v.6, n.1, p.51-61, 2009.

BRASIL. Jogos e brincadeiras - Monografias Brasil Escola. brasilecola.com/pedagogia/jogos-brincadeiras.htm. (1995)

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Documento Introdutório**. Brasília, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6a ed. Petrópolis, RJ:Voices, 1999.

MANTOAN, M.T.E **Inclusão escolar: o que é ? porque? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

SARTORETO, M. Inclusão: teoria e prática. Salto para o Futuro - **O desafio das diferenças nas escolas**. Boletim 21. Brasília: MEC, 2006. Disponível em: WWW.uniblog.com.br/agenciainclusive/317440/salto-para-o-futuro-o-desafio-das-diferencas-nas-escolas-7.html. Acesso em julho de 2014.

UNESCO. Declaração de Salamanca. Disponível em <http://www.spn.pt/notvar>