

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Bárbara Vieira Silva Evangelista Pereira¹

Pollyana Brandão Gomes²

polly.matipo@gmail.com

ÁREA DE CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS

RESUMO

O presente artigo trata-se de como foi o desenvolvimento de alunos a partir do brincar e da inclusão escolar no (APAE). O objetivo do presente artigo é mostrar como a ludoterapia pode ser mediadora do desenvolvimento de crianças e adultos no ambiente escolar e como o professor pode contribuir para a aprendizagem do aluno através do brincar. A metodologia utilizada neste artigo foi a qualitativa. Foi observável a partir deste estágio que a cada dia os alunos envolvidos se dedicam mais a aprender e a doar amor, o que leva a APAE ser um local de muita afetividade e de prazer gerado em quem visita o local. Após esta análise foi possível ver que o brincar contribui bastante para o desenvolvimento dos alunos mesmo em situação de aprendizado escolar. A ludoterapia utilizada neste processo ainda vem sendo pouco desenvolvida, mas há bons resultados que trazem gratificação a todos os envolvidos. A expectativa de todos os sujeitos envolvidos é o desenvolvimento, socialização e educação de todos os alunos.

PALAVRAS-CHAVE: ludoterapia, APAE, educação inclusiva, psicologia.

1. INTRODUÇÃO

Em todos os períodos do desenvolvimento humano, o sujeito estará sempre aprendendo e descobrindo coisas novas, e muitas dessas coisas se aprende no contato com o outro em seu meio social. Davis e Oliveira (1995, p. 19) dizem que “desenvolvimento é o processo através do qual o indivíduo constrói ativamente, nas relações que estabelece com o ambiente físico e social suas características”.

Somente há vinte anos o ensino especial vem adquirindo visibilidade devido à um grande movimento que vem ganhando força ao passar dos anos que é a educação inclusiva. E embora essa mudança não tenha sido de forma linear, é possível identificar

¹ Graduanda em Psicologia/ UNIVÉRTIX – Faculdade Vértice.

² Psicóloga (UNEC), especialista em Educação Especial, Saúde Mental, Docência do Ensino Superior, Psicanálise (FACEC, UCAM, UNIVÉRTIX, FUTURA), mestranda em Saúde Pública (EMESCAM) e professora do Curso de Psicologia Faculdade Vértice – UNIVÉRTIX – Matipó.

três fases nesta história, iniciando-se na fase de exclusão do seu público de qualquer tipo de escolarização, em seguida passa-se pela fase da segregação escolar em que o público começa a frequentar escolas com objetivo educacional pedagógico, e por fim, a última é a inclusão escolar que é a entrada dos indivíduos no mesmo sistema de ensino dos demais alunos (MENDES,2010).

(...) os alunos que apresentem desvio da média considerada normal para uma faixa etária nos aspectos físicos, sensorial, mental por deficiência ou superdotação, e que necessitem de recursos educativos especiais, para o pleno desenvolvimento de suas potencialidades e integração no meio social. (SÃO PAULO, Município, Decreto nº 33.891, art. 3º).

Segundo a ONU (2011) as pessoas com deficiência representam 10% da população mundial, sendo assim a educação especial é de suma importância para o desempenho dos alunos com deficiência e para a promoção de igualdade tendo assim em vista que todos os sujeitos tenham independentemente de suas diferenças, todos tenham acesso a uma educação de qualidade.

Em ambientes de educação especial é comum obter-se como processo crucial no desenvolvimento de alunos com deficiência, o brincar, que ao ser inserido junto à educação favorece o desempenho cognitivo, emocional e social do aluno.

"A criança não é um sujeito passivo, pois constrói o seu conhecimento. Quando joga, brinca ou desenha, está a desenvolver a capacidade de representar, de simbolizar; está a interagir com o mundo, a receber e interiorizar ideias, sentimentos e a dar a sua resposta criativa" (VIGOTSKY,1998).

Através do brincar o indivíduo cria sua própria autonomia de ação, aprende a lidar com suas emoções, elabora suas relações sociais, desenvolve a aprendizagem da linguagem e sua habilidade motora. O intermédio da brincadeira a criança reflete a cultura ao qual ela está inserida, ela procura através do brincar conhecer o mundo e a si mesmo (WINNICOTT,1975).

O autor completa dizendo que " a brincadeira é universal e é própria da saúde: o brincar facilita o crescer, logo a saúde" (WINNICOTT,1975, p. 79-80). Sendo assim Pimentel cita que:

(...) não é suficiente disponibilizar às crianças brinquedos e jogos; é fundamental organizar o cenário ludo-educativo e estabelecer modalidades

interativas que extraíam os melhores proveitos da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo (PIMENTEL,2007, p. 235).

A escolha do tema justifica-se pelo fato da aprendizagem consequente da brincadeira se torna fonte de aprendizado para pessoas com algum tipo de deficiência, sendo o professor uma parte fundamental para esta experimentação dos alunos, tal mediação pode se dar por diversas maneiras, basta que o mediador dê valor aos objetos e ao ambiente, podendo assim usar da criatividade para que o brincar se torne mais interessante e para que traga novas experiências para o sujeito.

O objetivo do presente artigo é mostrar como a ludoterapia pode ser mediadora do desenvolvimento de crianças e adultos no ambiente escolar e como o professor pode contribuir para a aprendizagem do aluno através do brincar.

O trabalho justifica-se pelo fato de que os mediadores escolares vem se adequando a métodos que se baseiam no brincar. A técnica do brincar vem contribuindo para professores descobrirem qual a necessidade, o que faz com que o brincar deve ser levado a sério, pois, é quando a criança está em seu momento mais verídico e aberto a um desenvolver necessário.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar de um indivíduo vai contribuir para exposição de suas emoções. A brincadeira não é somente um momento de prazer para a criança e sim o seu momento de desabafar o que realmente está sentindo e isso vai contribuir para a construção do seu eu e do seu bem estar (ALMEIDA,2014).

Segundo Rau:

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano, e que por isso traz referências da própria vida do sujeito (RAU, 2011, p. 31).

“É brincando e somente brincando que o indivíduo, criança ou adulto é capaz de ser criativo e usar completamente sua personalidade.” (WINNICOTT, 1975, 79-80)

Segundo Franco (2003) a criança vai se constituindo do brincar, ela vai adquirir um crescimento em relação ambiente social, ao qual ela vive. Através do brincar a criança vai se apropriando de experiências entre o real e a fantasia por si criada.

A ludicidade quando utilizada como recurso pedagógico pelo professor traz o prazer como um referencial das ações dos educandos tanto que Kiskimoto (2008) apud Rau, (2011, p.38) “a função educativa quando a pratica do jogo leva o sujeito a desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e apreensão do mundo”.

Sendo assim para que isso ocorra é importante que a prática pedagógica seja condizente com cada período de desenvolvimento da criança para que esta desenvolva seu aspecto físico, cognitivo e social e emocional.

Queiróz (2009) afirma que a brincadeira é capaz de conduzir à criança a compreensão de uma maneira mais lúdica, com mais prazer, mais motivação em aprender, brincando a criança aprende muito, é o momento de prazer onde a criança demonstra seus desejos, anseios, é capaz de interagir com o outro.

Para Molyes (2002) o brincar é um processo que proporciona ética da aprendizagem, onde as necessidades básicas da aprendizagem podem ser satisfeitas, onde essas necessidades incluem pratica, escolher, imitar, imaginar, adquirir novos conhecimentos, observar, experimentar, interagir, comunicar-se, ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje o desenvolvimento de normas e valores sociais dentre outros.

Ainda segundo Molyes (2002) o brincar estimula, motiva a criança para uma aprendizagem diferente, proporciona um clima de aprendizagem, e o aspecto motivacional do brincar dará continuidade ao valor educacional.

Será através do brincar que o sujeito será capaz de dar um significado maior as suas ações e a uma aprendizagem com prazer, tanto que nesse sentido Santos (2000) salienta que os educadores, bem como os pais precisam ter ciência que os brinquedos, as brincadeiras, jogos fazem parte do cotidiano da criança, e que estas são capazes de contribuir positivamente para a aprendizagem e desenvolvimento da criança tanto afetivo, emocional e cognitivo, onde através de atividades lúdicas orientadas a criança sempre irá procurar aprender cada vez mais.

Destacamos por agora então a importância desse brincar na Educação Especial onde se faz de extrema relevância na formação do professor. A Educação especial começou no Brasil, no início da segunda metade do século XIX, sendo que anteriormente as pessoas com deficiência eram vítimas de abandono e negligência. Mittler coloca que as escolas precisam passar por mudanças para que a inclusão ocorra e diz que:

A inclusão implica em uma reforma radical nas escolas em termos de currículo, avaliação, pedagogia e formas de agrupamento dos alunos nas atividades de sala de aula. Ela é baseada em um sistema de valores que faz com que todos se sintam bem-vindos e celebra a diversidade que tem como base o gênero, a nacionalidade, a raça, a linguagem de origem, o nível de aquisição educacional ou a deficiência. (MITTLER, 2003, p.24)

Conforme Facion (2003, p.191) "a educação é uma demanda de direitos humanos, e os indivíduos com necessidades especiais devem fazer parte das escolas, as quais devem modificar seu funcionamento para incluir todos os alunos".

Brasil apud Bergamo faz então a seguinte citação acerca da educação especial:

A educação especial constitui-se, portanto, como uma proposta pedagógica que assegura recursos e serviços para apoiar, complementar, suplementar e/ou substituir serviços educacionais comuns. Realizam-se transversalmente em todos os níveis, etapas e modalidades de ensino para assegurar aos alunos com necessidades educacionais especiais as condições para ter acesso à escola e permanecer nela, assim como para desenvolver todas as suas potencialidades. (BRASIL, 2004 apud BERGANO, 2010, p.41)

Sendo assim em relação a formação do profissional que trabalha com a educação especial a educação inclusiva requer investimento na formação dos professores e ainda o envolvimento da sociedade, visto que o que se percebe acerca da inclusão é um total despreparo da sociedade em geral e das instâncias educacionais em particular (SAMPAIO, SAMPAIO, 2009 apud LUZ, GOMES, LIRA, 2017).

A arte terapia utilizada como processo terapêutico tem como ferramenta a intervenção para o progresso da saúde e abrange diversos tipos de linguagem. O profissional encontra na arte terapia várias aplicações para a reabilitação voltada para a área educacional. No entanto o desenvolvimento da arte terapia como área típica de trabalho se deu na Psicologia ligado antes de tudo a questão da saúde mental (REIS, 2014).

Diferente de Freud, que acreditava que a arte é um processo pelo qual há um desvio das forças pulsionais para algo não sexual, Jung considerava a criatividade artística uma atribuição psíquica que acontece de forma natural e estruturante cuja capacidade de recuperação estava em dar forma e estruturar um modo de se expor o que há em seu inconsciente (SILVEIRA, 2001, apud REIS, 2014).

A arte configura-se como uma das formas de ênfase da linguagem humana, visto ser o modo de organização que expressa o da experiência de vida em objeto de conhecimento concreto e individual (RABELO, 2016 p.56)

A terapia lúdica vai contribuir para o desenvolvimento da criança e para o conhecimento sobre si próprio. Enquanto uma criança está brincando ela está se socializando com seu eu e com os outros, o que gerará uma interação com o meio.

Segundo Franco (2003) a criança vai se constituindo do brincar, ela vai adquirir um crescimento em relação ambiente social, ao qual ela vive. Através do brincar a criança vai se apropriando de experiências entre o real e a fantasia por si criada.

3. METODOLOGIA

As informações para elaborar este trabalho foram obtidas no estágio feito na instituição cedente (APAE), localizada em uma cidade da Zona da Mata Mineira, no qual foi possível observar e utilizar de questionamentos para conhecer o funcionamento da unidade os funcionários e alunos.

Foi de extrema importância a examinação de alguns acompanhamentos a ludoterapia, que cooperou para a compreensão do perfil de usuários que utilizam o serviço do APAE. Foi possível perceber o desenvolvimento dos indivíduos com relação às atividades propostas pela instituição com diálogo e uma leitura de relatórios (PDI) sobre cada sujeito.

O método de pesquisa utilizado é o qualitativo, onde foram usadas técnicas de coletas de dados de caráter bibliográfico, na pesquisa científica sobre ludoterapia no ambiente escolar para a promoção de desenvolvimento social, cognitivo e emocional do aluno foi possível detectar a importância do brincar na vida cotidiana de um indivíduo em seu meio educacional.

Os dados obtidos através da observação foram analisados através do método descritivo.

A pesquisa qualitativa tem o ambiente de forma natural como fonte de dados em que o pesquisador é o instrumento fundamental para a coleta de tal. Essa pesquisa tem como o principal o sujeito em ação de modo espontâneo. (GODOY,1995). A revisão bibliográfica é importante para definir a linha adjunto da pesquisa que se deseja desenvolver, considerando a elaboração com artigos científicos (DANE,1990).

Foram realizados dez encontros na instituição cedente totalizando quarenta horas de estágio de campo, onde foram observados a introdução da alfabetização e da ludoterapia como ferramenta para o avanço na aprendizagem e no desenvolvimento do sujeito.

4. CATEGORIAS EMERGENTES DE COLETAS DE DADOS

A ludoterapia é uma ação executado pelos profissionais da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) da instituição onde ocorreu a observação, e que visa, através do brincar, alcançar meios de auxiliar no desenvolvimento de jovens e adultos.

São inúmeros os benefícios trazidos pelo ato de brincar, entre eles a ampliação – ou sua conquista, em alguns casos-, da autonomia, o desenvolvimento da linguagem, socialização, pensamento e autoestima, características essenciais para a promoção da saúde mental e corporal (SANTOS; MARQUES; PFEIFER, 2007).

Foi constatado através da experiência de estágio que a criança com autismo ou qualquer tipo de deficiência ao brincar com jogos de tabuleiro acaba desenvolvendo sua capacidade de atenção e raciocínio. Destaca-se aqui o autismo pelo fato de alguns encontros (não todos) terem acontecido sobre o olhar do brincar de crianças com o Transtorno do Espectro Autista. Sendo assim:

Por meio do brincar, o autista expressa seu entendimento do mundo e, por não possuir as repressões que geralmente temos, libera todo seu sentimento ao manipular objetos. Porém, o brincar pressupõe regra e ordem e a repetição que existe na brincadeira. Assim a criança pode se reencontrar, não apenas com os objetos e as situações das brincadeiras, como também consigo próprio, reafirmando sua pessoa, fortalecendo-se (MARTELLI et. al., 2000, p. 23).

O propósito da ludoterapia é proporcionar experiências positivas, que fortaleçam o autoconhecimento e desenvolva o crescimento cognitivo do sujeito. Foi observável na APAE que as crianças que utilizavam da sala lúdica tinham um crescimento escolar, pois brincando desenvolvia suas habilidades emocionais e percepção.

Giulliano (2009), enfatiza que o brinquedo remete ao produto de certa atividade, o brincar tem o caráter de prática significativa, uma produção com funções diferentes no decorrer do processo de estruturação subjetiva do indivíduo.

O intuito do brincar é a elevação do paciente em si, como um caso que surgiu e gerou em muitos uma gratificação pelo resultado obtido. O sujeito que possuía autismo, passava por um período de uma considerável dispersão, que fora evoluído após o mesmo ser inserido no processo lúdico sendo estimulado por jogos eletrônicos de teor abstruso. Surgindo assim, uma melhora de comunicação na associação de palavras e no seu psicomotor ao deixar suas crises de agressividade. A família nota o avanço ao se deparar com um ser que, mesmo autista, consegue conviver com sua diferença e se socializar.

Posto isto, pode-se dizer que através da observação de 40 horas de campo, em presenta de vários sujeitos na sala de Ludoterapia, estes com transtornos diversos, pode-se comprovar o qual eficaz essa técnica tem sido para auxiliar o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos presentes na instituição observada.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou a análise de como é o dia a dia de quem utiliza e trabalha na APAE, pois para seus funcionários é uma gratidão diária, que eles sentem orgulho em dizer ao ensinar e educar estes sujeitos.

Em uma fase inicial do estágio supervisionado, através de observação nos atendimentos feitos e nas salas de aulas é possível notar o interesse em aprender dos alunos e o desenvolvimento cognitivo dos mesmos através do brincar.

Com isso acabam se entregando de forma que todos conseguem aprender, a se socializar, tendo assim uma qualidade de vida. O trabalho com a Ludoterapia no local vem contribuir para que as pessoas deficientes possam ter uma educação de qualidade e possam avançar no seu desenvolvimento. O projeto em si vem reinserindo alunos no meio social e no mercado de trabalho devido a sua melhora cognitiva, e também vem estreitando laços com seus familiares.

O estágio como um todo nos faz compreender a realidade de um psicólogo educacional na educação especial, qual a sua importância naquele meio e quais as suas dificuldades para lidar com diferentes casos de necessidades.

Essa realidade que nos acerca ainda vem sendo vítima de preconceito até mesmo dos familiares, porém tem que haver um esforço por parte de todos para que a inclusão acontece cada dia mais, de forma justa e como a Lei decreta.

Nessa rica experiência permeada de aprendizado, fica nítido como a Ludoterapia auxilia o psicólogo na área educacional de criar novas possibilidades de intervenção.

As experiências vivenciadas foram de extremo aproveitamento e ricas em conhecimento contribuindo assim para formação profissional e pessoal, e adquirindo sapiência do realismo psíquico no ato educacional da psicologia.

6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Elaine Ribeiro. **O brincar na educação infantil das escolas de Piritiba/BA: o olhar docente**. Bahia, 2014.

BERGAMO, Regiane Banzatto. **Educação especial: pesquisa e prática**. Editora Ibpex. Curitiba: 2010.

CORREA, Maria Ângela Monteiro. **Marcos históricos internacionais da Educação Especial até o século XX**. Rio de Janeiro. 2011. Disponível em: <http://www.unirio.br/cch/escoladeturismologia/pasta-virtuais-de-docentes/maria-angela-monteiro-correa/educacao-especial-textos-da-disciplina/aula-5> Acesso em: 11/05/2019.

DANE, F. Research methods. **Brooks/Cole Publishing Company**: California, 1990.

DAVIS, Cláudia; OLIVEIRA, Zilma. **Psicologia na Educação**. 2ª edição. SP. 1995. 125p.

FACION, José Raimundo. **Inclusão Escolar e suas Implicações**. 2ª ed. Curitiba: Ibpex, 2009.

GIULIANO, Renata Carolina; DOS SANTOS SILVA, Luciana Marcia; MANHÃES Orozimbo, Nataly. Reflexões Sobre o " Brincar". **Psicologia Ciência e Profissão**, v. 29, n. 4, 2009.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, n. 2, 1995.

LUZ, Mariana Helena Silva Da, GOMES, Candido Alberto, LIRA, Adriana. Narrativas sobre a inclusão de uma criança autista: desafios à prática docente. **Educación** vol.26 no.50 Lima mar. 2017. Disponível em: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101994032017000100007&lang=pt. Acesso em: 05/05/2019.

MARTELLI, A.P.S. et al. **Autismo: orientação para os pais**. Brasília: Ministério da saúde, 2000.

MENDES, E.G. Breve histórico da educação Especial no Brasil. **Revista Educacion y Pedagogia**, v. 22,p.93-110,2010.

MITTLER, Peter. **Educação Inclusiva: Contextos Sociais**. Editora Artmed, Porto alegre: 2003.

MOYLES, Janete R. **O Brincar com e por meio da Linguagem**. Ed artmed. 1ª Ed.. Porto Alegre. 2002.

ONU. Nações Unidas Brasil. **A ONU e as pessoas com deficiência**. 2011. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/acao/pessoas-com-deficiencia/> Acesso em: 16/06/2019.

PIMENTEL, A. **Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil**. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T.M.; PINAZZA, M. A. (orgs.) **Pedagogia (s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

QUEIRÓZ, Bartolomeu Campos. **A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o Ensino Fundamental I de Nove Anos**. MEC 1ª ed. 2009.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na educação Infantil. Uma atitude Pedagógica**. Série Dimensões da Educação. 2ª ed. Ed IBPEX. SP. 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, C. A., MARQUES, E. M.; PFEIFER, L. I. A brinquedoteca sob a visão da Terapia Ocupacional: diferentes contextos. **Cadernos de Terapia Ocupacional da Universidade de São Carlos**, São Carlos, v. 14, n. 2, p. 91-109, jul/dez. 2006.

SÃO PAULO (Município). Secretaria da Educação. **Decreto nº 33.981**. Diário Oficial do município de São Paulo, 16 de Dezembro de 1993.

VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

WINICOTT, Donald Woods (1975). **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro, 1975.