

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO,
EDUCAÇÃO E INCLUSÃO ESCOLAR – UAB/UnB**

Estudo sobre a importância do jogo na aprendizagem de crianças surdas

Maria Beatriz Felipe Nogueira de Almeida Arantes

ORIENTADOR: Adriano Jose Hertzog Vieira



Universidade de Brasília – UnB
Instituto de Psicologia – IP
Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento – PED
Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde PGPDS



MARIA BEATRIZ FELIPE NOGUEIRA DE ALMEIDA ARANTES

**ESTUDO SOBRE A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM DE
CRIANÇAS SURDAS**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar, do Depto. de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano – PED/IP - UAB/UnB

Orientador(a): Adriano Jose Hertzog Vieira

BRASÍLIA/2011

TERMO DE APROVAÇÃO

ESTUDO SOBRE A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS SURDAS

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar – UAB/UnB. Apresentação ocorrida em ___/___/2011.

Aprovada pela banca formada pelos professores:

ADRIANO JOSE HERTZOG VIEIRA

NOME DO ORIENTADOR (Orientador)

NOME DO EXAMINADOR

MARIA BEATRIZ FELIPE NOGUEIRA DE ALMEIDA ARANTES

NOME DO ALUNO

BRASÍLIA/2011

DEDICATÓRIA

A todos que trabalham pela inclusão dos diferentes na nossa sociedade, mostrando como o amor e o acolhimento fazem bem à alma.

AGRADECIMENTO

Agradeço este trabalho a Deus por sua infinita sabedoria, ao estabelecer as
diferenças dos seres humanos.

Aos meus pais que sempre me mostraram o valor incalculável do bom saber.

As minhas filhas Cecília, Izabel e Alice, por me incentivarem a praticar a
perseverança e com ela, finalizar esse estudo.

Ao Dr. Alípio de Souza Neto, meu médico oftalmologista.

EPÍGRAFE

Assim como os pássaros... nossas mãos voam !

Gostamos de comunicar usando as mãos
que bailam como o vôo de um pássaro
e com sentimento profundo,
deixando fluir o pulsar do coração.

Queremos sempre que pulse nossos sentimentos,
como o esplendor do vôo dos pássaros
pois como eles, as mãos dos surdos também voam, procuram e
choram.

Hoje ainda tem preconceito em relação aos surdos
mas que nunca deixemos de sonhar e de lutar contra isso.
Essa é a nossa preocupação: por favor,vamos viver
em paz e com amor!

Vamos ver as montanhas,
o mar, as nuvens, o sol e o céu azul...
e que isto acabe com o sentimento de tristeza, que a falta de
comunicação traz.

Vamos sentir o azul do céu,
e deixar que os surdos se encontrem ...assim como o pássaro se
encontra no seu vôo
e ilumina com a sua luz brilhante.

Os surdos têm sensibilidade,
porque tem no coração bastante felicidade, tem amor e paz !
Quando os ouvintes aprenderem a se comunicar com os surdos,
estarão contribuindo com essa alegria,
que faz parte do nosso caminho e da nossa busca.

Vamos imaginar a união entre surdos e intérpretes...
e fazer valer a comunicação entre todos nós.

Olhar sempre para o céu azul...ver as nuvens e voar...

Assim como os pássaros!

Até que possamos nos encontrar.

A convivência entre surdos e ouvintes
é ao mesmo tempo o nosso desejo e o nosso desafio!!

Esperamos que os intérpretes façam valer o brilho da comunicação
e iluminem rumo à mudanças e modificações que nos levem a
aprender,

utilizando a língua de sinais e respeitando o falar com as mãos.

Os surdos ficam emocionados e contentes
quando vêem um intérprete que sabe se comunicar...
Que isso possa influenciar outros ouvintes,
para que o brilho da comunicação seja cada dia mais forte,
contribuindo com o nosso desenvolvimento e com a libras.
É possível um mundo que fala com as mãos,
é possível crescermos todos juntos...
Abrindo a mentalidade para acabar com o preconceito,
sem cometer o erro de ter piedade dos surdos.
Que o respeito seja cada vez maior,
que possam olhar nos nossos olhos
e vê que nossas mãos trazem mensagens do coração.
Que os intérpretes tenham consciência e ousadia,
que participem e que consigam comunicar
com coragem e sem timidez.
Vamos viver comunicando...
Sonhando...
E sentindo a vida pulsar em nossos corações.
Vamos deixar fluir o amor, a paz, a felicidade e a coragem!!!
Vamos viver juntos...
Vamos aprender e deixar a nossa imaginação voar
como o pássaro no céu azul...
Os intérpretes tem o carinho dos surdos
pois trazem alegria aos corações
e por isso fazem parte da nossa vida...
Obrigado, queridos!!!

Autor: Messias Ramos Costa

RESUMO

O presente estudo enfoca questões atuais sobre a proposta de se usar a ludicidade, através de jogos, para fomentar o ensino-aprendizagem em crianças surdas. Para isso, vai refletir e questionar sobre a atual conjuntura de questões relativas à inclusão dos surdos. As temáticas mais importantes são o desenvolvimento humano, social e cognitivo, a inclusão, sob a ótica de toda uma legislação em vigor no país e a importância da cooperação familiar no amparo à criança surda em idade escolar. A contribuição dessas reflexões possibilita reelaborar questões sobre a contribuição da atitude lúdico-pedagógica que se pretende para a pessoa surda, quanto ao grau de acesso ao conhecimento, sem pretender uma resposta pronta e definitiva.

Palavras-Chave: inclusão.ludicidade.jogo.aprendizagem.família.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	9
1-FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
1-1-Breve história da Educação Inclusiva no Brasil	11
1-2 Desenvolvimento Humano e Aprendizagem	14
1-3- A importância da família e da escola na inclusão da criança surda.....	19
1-4-A Ludicidade e o jogo no contexto escolar.....	26
2-OBJETIVOS	33
3- METODOLOGIA	33
3-1-Fundamentação teórica da Metodologia	33
3-2- Contexto da Pesquisa	34
3-3-Participantes	35
3-4-Materiais	36
3-5-Instrumentos e procedimentos de construção e de análise de dados.	37
4-RESULTADOS.....	38
5-CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS	42
APÊNDICES.....	45

APRESENTAÇÃO

Hoje em dia o que observamos na sociedade em geral e na escola particularmente é que a criança não vive o presente, em nome da preparação para um futuro que não lhe pertence. O jogo e a brincadeira não são vistos como parte integral da aprendizagem embora estejam agrupados nas áreas de desenvolvimento, da motricidade geral, integração sensório-motora e habilidades perceptomotoras.

Por meio da ludicidade, há grandes chances de se promover o desenvolvimento de capacidades cognitivas, afetivas e emocionais, interpessoais, e conceituais, da linguagem e as habilidades sociais. A brincadeira é a principal atividade da infância. O universo infantil se constrói através do brincar e por isso o ato de brincar é importante, além de terapêutico e prazeroso, mesmo porque o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. As atividades lúdicas, além de serem por si só, propulsoras do desenvolvimento humano podem contribuir para que a criança se aproprie significativamente e prazerosamente do conhecimento.

Ao conviver com colegas, no cotidiano do meu fazer pedagógico, capacitação dos profissionais da educação atuantes na Secretaria de Educação do DF, fui percebendo a necessidade que eles tinham de encontrarem uma postura inovadora, ao procurarem alternativas de mudanças para suas práticas docentes, principalmente na escola inclusiva. E a possibilidade de trabalhar com a ludicidade como propulsora do desenvolvimento me seduziu a aprofundar no estudo dessa área.

Sabe-se, segundo Huizinga (2008) que o ser humano ao longo de sua existência tem sido catalogado de várias maneiras, tais como : Homo Sapiens, porque possui como função o raciocínio para apreender e conhecer o mundo; Homo Faber porque fabrica objetos e utensílios e Homo Ludens porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas. O ser humano, ao brincar, desenvolve sua capacidade de refletir sobre os fatos reais de formas cada vez mais abstratas. E com isso constrói sua realidade tanto pessoal quanto social .

Ao brincar, o ser humano agrega, no ato brincante, as dimensões que o constitui. Vive na brincadeira a experiência de pensar, sentir, sonhar, construir alternativas.

É importante levar em consideração que aprender é um processo de investigação pessoal onde se formulam hipóteses, vivenciam-se erros e acertos, avanços e recuos, sentimentos e emoções. Muitas vezes a proposta lúdica na aprendizagem, principalmente no enfoque da escola inclusiva onde a democracia social propõe um ambiente educacional mais rico e diversificado, acrescenta ao currículo escolar uma maior vivacidade de situações. Ressalta-se que proporcionam mais possibilidades do educando aprender a construir o conhecimento, tendo mais liberdade de pensar e de criar para desenvolver-se plenamente.

O objetivo desta pesquisa é conhecer características do aluno surdo que potencialize o trabalho a partir da ludicidade e sua importância no processo de ensino-aprendizagem. E também mostrar que interação com o meio físico e social do ambiente escolar por meio dos jogos, pode fazer com que as crianças surdas tenham um avanço na interação social individual, no desenvolvimento da linguagem, da atenção, concentração, de sua motricidade geral, suas habilidades perceptomotoras e do cognitivo em geral.

E, para melhor fundamentação desse estudo, busca-se conhecer de perto o atendimento educacional a esses educandos, por meio de entrevistas, questionário, observação do trabalho da professora que atua na Sala de Recursos da Escola Parque, salientando o lúdico como influenciador significativo na evolução das crianças surdas.

A observação e a entrevista como metodologia de pesquisa são fundamentais para compreender como a educação inclusiva contribui para um avanço no seu processo de ensino-aprendizagem, proporcionando-lhes a oportunidade de interagir com mais segurança e alegria com o meio físico e social.

1-FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1-1-Breve história da Educação Inclusiva no Brasil

A história da educação inclusiva no Brasil passa por diversas fases. A preocupação com a educação da pessoa com retardo mental no fim do século XIX, faz surgir a criação de instituições públicas, uma em Salvador, na Bahia e outra no Rio de Janeiro. No Rio Grande do Sul, no ano de 1926, é criado o Instituto Pestalozzi e em 1954, no Rio de Janeiro é fundada a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais-Apae, entidades particulares de suma importância na assistência aos portadores de Síndrome de Down (na época chamados de excepcionais). A partir da década de 30, a população menos favorecida passa a ter acesso à escola pública, face as mudanças urbanas das cidades bem como da sociedade em geral no tocante à industrialização. Verifica-se nas décadas de 50 e 60 uma sociedade engajada em mobilizações sociais, e conseqüentemente, mudanças significativas na área da Educação, em destaque o trabalho desenvolvido por Paulo Freire. Com a promulgação, em 1961, da LDB e, segundo Mazzota, o Artigo 88 :

pode dar como válida a existência de uma concomitância de “formas “ de educação de modo que, ao não se adaptar ao sistema geral de educação, o excepcional deveria/deve enquadrar-se em um sistema especial de educação, entendendo-se que as ações educativas desenvolvidas em situações especiais estariam à margem do sistema escolar ou sistema geral de educação(1996,p.68).

A educação inclusiva é um movimento que se espalhou por diversos países. Em 1990 foi realizada a Conferência Mundial sobre Educação para Todos, onde, na Tailândia, participaram educadores de diferentes países do mundo. Eles assinaram a Declaração Mundial sobre Educação para Todos. Essa declaração se pautou nas estatísticas levantadas na ocasião, onde foram apontados índices alarmantes de falta de oportunidades educacionais (acesso, ingresso, permanência e sucesso na escola básica) nos países pobres e em desenvolvimento. Repercussão de tal conferência obteve resultados positivos, pois, a partir desse evento, a UNESCO e o governo da Espanha realizam, em 1994, a Conferência Mundial sobre Necessidades Educacionais Especiais onde é produzida a Declaração de Salamanca.

Segundo Mendes (2006) essa declaração “é tida como o mais importante marco mundial na difusão da filosofia da educação inclusiva”, onde “o princípio da inclusão passa então a ser defendido como uma proposta da aplicação prática no campo da educação”. Partindo-se do campo da educação, esse movimento terá como tarefa desencadeadora proporcionar atitudes inclusivas em todos os segmentos da sociedade. Convém salientar que implicaria a construção de um processo bilateral onde as pessoas excluídas e a sociedade busquem parcerias. Essas parcerias são necessárias à equiparação de oportunidades para todos, ressaltando a importância de se buscar a conquista da cidadania, o respeito à diversidade e a aceitação e reconhecimento políticos das diferenças. Declaração de Salamanca, o Brasil se comprometeu a cumprir os princípios democráticos, de igualdade de direitos e respeito ao ser humano em suas diferenças. De um modo geral, o movimento de inclusão visa garantir o acesso de todas as crianças à educação básica.

Toda legislação é passível de mudanças, e quando isso se faz necessário e espera-se que seja mudada ou enriquecida de elementos que possam melhorar o entendimento e a implantação das mesmas. A política oficial, já há algum tempo, desde 1996, prevê a inclusão dos portadores de deficiência na rede regular de ensino. Na lei 5.692/71, no Artigo 9º, verificamos a importância que se deu para a modalidade da educação especial segundo Kassar (1998), foi relativa ao cuidado que se teve na caracterização da clientela de educação especial, que é estabelecida como:” alunos que apresentem deficiências físicas ou mentais, os que se encontrem em atraso considerável quanto à idade regular de matrícula e os superdotados“ (p. 3). No final da década de 1980, momento de reformas constitucionais relevantes chegam ao Congresso Nacional os debates da nova LDB-Lei de Diretrizes e Bases. É na Constituição de 1998, que destaca-se , na Educação, o inciso III de Artigo 208, onde se define como dever do Estado o “atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência , preferencialmente na rede regular de ensino”. A Resolução CNE/CEB nº 2, de 11 de SETEMBRO DE 2001 (Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001. Seção 1 E, p. 39-40) declara: “institui as Diretrizes Nacionais para a educação de alunos que apresentem necessidades educativas especiais na Educação Básica em todas as suas etapas e modalidades. A mais recente conquista legal está

contemplada na Resolução CNE/CEB nº 4 de 13 de JULHO DE 2010 (Diário Oficial da União, Brasília, 14 de julho de 2010, Seção 1, p. 824). Declara-se, no Capítulo II em Modalidades de Educação Básica, Seção II - Educação Especial, no art. 29:

A Educação Especial, como modalidade transversal a todos os níveis, etapas e modalidades de ensino, é parte integrante da educação regular, devendo ser prevista no projeto político-pedagógico da unidade escolar.

No § 1º temos a orientação de que os sistemas de ensino devem matricular os estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas classes comuns do ensino regular e no Atendimento Educacional Especializado (AEE), complementar ou suplementar à escolarização. Para tanto, ressaltamos que devem ser ofertados em salas de recursos multifuncionais ou em centros de AEE da rede pública ou de instituições comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos. No § 2º temos a resolução de que os sistemas e as escolas devem criar condições para que o professor da classe comum possa explorar as potencialidades de todos os estudantes, adotando uma pedagogia dialógica, interativa, interdisciplinar e inclusiva. Na interface, o professor do AEE deve identificar habilidades e necessidades dos estudantes. Paralelo a essa situação, deve organizar e orientar sobre os serviços e recursos pedagógicos e de acessibilidade. No § 3º temos :

Na organização desta modalidade, os sistemas de ensino devem observar as seguintes orientações fundamentais: I – o pleno acesso e a efetiva participação dos estudantes no ensino regular; II – a oferta do atendimento educacional especializado; III – a formação de professores para o AEE e para o desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas; IV – a participação da comunidade escolar; V – a acessibilidade arquitetônica, nas comunicações e informações, nos mobiliários e equipamentos e nos transportes; VI – a articulação das políticas públicas e intersetoriais.

Nas duas resoluções citadas temos uma realidade de cunho legal visando o estabelecimento dentro do Projeto Político Pedagógico, da educação inclusiva. Cabe ao sistema como um todo, adotar uma pedagogia dialógica, interativa e interdisciplinar para efetivar a inclusão. Como sistema ressaltamos aqui toda a equipe de gestão, administração e docência,

Na realidade constatamos que há inúmeros entraves para que essa situação de fato se instale. Das dificuldades arquitetônicas à formação dos professores que recebem os ANEE (alunos com necessidades educacionais especiais); do cumprimento da proposta pedagógica na sua totalidade à efetiva mudança de postura e acolhimento à realidade da inclusão por parte de todos que convivem com essa realidade.

Dar a resposta adequada às necessidades de cada um é o caminho que apresenta-se como uma forma enriquecedora para o verdadeiro rumo da inclusão. A educação deve ser dirigida enfocando uma cidadania plena. A inclusão deve ser praticada em mudanças na perspectiva educacional, trabalhando as diferenças de maneira que elas enriqueçam o aprendizado de todos deficientes ou não, com problemas de aprendizagens ou não. Essa atitude pressupõe lidar com desejos, culturas e sentimentos os mais diversos. Convém dizer que implica trabalhar a afetividade, modificar vidas e realidades.

As mudanças ideológicas, políticas e legislativas produzidas ou em fase de produção, em torno da educação inclusiva, são importantes e necessárias. Porém serão absolutamente insuficientes se não forem acompanhadas de uma mudança radical nas atitudes de todos os setores sociais.

As diferentes políticas educativas lutaram, e continuam a fazê-lo, contra as dicotomias irreconciliáveis herdadas de um passado ainda recente. Dicotomias existentes entre os bons e os maus, os preparados e os despreparados, os normais e os anormais, os integrados e os marginalizados.

1-2 Desenvolvimento Humano e Aprendizagem

O desenvolvimento humano é visto a partir de várias teorias dentro da Biologia, Psicologia e Antropologia, como a trajetória do indivíduo marcada pela herança genética e pelas experiências que vivencia durante sua vida, portanto é entendido como:

um conjunto de processos que implicam em mudanças progressivas , tanto do ponto de vista biológico quanto ambiental em constante interação(MACIEL, 2010, p.13).

Na teoria de Piaget vamos encontrar a brincadeira como uma forma de expressão da conduta caracterizada com traços de espontaneidade e prazer.

Ao colocar a atividade lúdica dentro da estrutura da inteligência e não da cognitiva, o autor distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. Convém salientar que, para Piaget, a criança, ao manifestar a conduta lúdica, demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.

Outro pensador e pesquisador que contribuiu sobremaneira com o estudo de desenvolvimento humano foi Vigotsky, que principia uma teoria conhecida como sociogenética, onde coloca o homem como um ser sociocultural. Postula que seu desenvolvimento ocorre, primeiramente no plano subjetivo e em seguida no intra-subjetivo. Para ele, a relação existente entre conhecimento e aprendizado diz respeito ao papel que a cultura, a sociedade e a história exerce na formação da mente humana. Vemos aqui uma proposta que ele chama de aquisição dos processos psicológicos superiores, nomeados de atenção voluntária, pensamento, linguagem, e memória lógica. Importa que irá permitir ao indivíduo seu desenvolvimento gradativo, oportunizando interpretar o mundo a partir de interações com seu contexto físico, simbólico e histórico-cultural.

Em seu trabalho, Vigotsky mostra a existência da zona de desenvolvimento proximal como sendo:

a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VIGOTSKY, 2010, p. 97).

O nível de desenvolvimento real vem a ser o nível de desenvolvimento das funções mentais do indivíduo que são estabelecidos como resultados de certos ciclos de desenvolvimentos já completados. Nesse caso podemos ver funções já amadurecidas caracterizando uma situação de retrospectividade. Já a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente. Ela auxilia a previsão do futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, favorecendo o acesso ao que já foi atingido através do desenvolvimento, bem como daquilo que está em processo de maturação. Ela trata dos conhecimentos que estão a caminho, que ainda não conseguem ser realizados com autonomia. Nessa proposta, Vigotsky enfatiza que “o estado mental de uma criança só pode ser determinado se

forem revelados os seus dois níveis: o nível de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal“. Em sua teoria coloca a existência “no ser humano, de continuidade e de ruptura entre o que é biológico e o que é cultura : o cultural supõe o biológico ,ao mesmo tempo que o transforma “.

Salientamos aqui a importância de se considerar também o conceito de internalização onde o sujeito transforma as experiências intersubjetivas em intrasubjetivas, ou seja, do externo (social) para o interno (mental); o conceito de mediação onde o sujeito utiliza sistemas de signos, tais como a linguagem, a leitura, a escrita e o cálculo, permitindo escolhas e lembranças e a relação entre aprendizagem e desenvolvimento que esclarece e explica o processo pelo qual as crianças adentram na vida intelectual daquelas que estão a sua volta.

Em relação a todas as considerações apontadas pelo pesquisador acima apresentado, pode-se afirmar que o desenvolvimento humano é uma atividade evolutiva intimamente ligada ao aspecto cultural e biológico. Nesse processo utilizamos uma linguagem e outras ferramentas culturais para aprendermos com nossos semelhantes por meio de processos educacionais.

A ontogenia, estudo do desenvolvimento de um organismo durante sua vida, recebe ainda as colaborações de vários estudiosos. Ressaltamos que eles colocam tanto o ponto de vista conceitual quanto o dos fatores que influenciam o desenvolvimento. Um dos pioneiros foi Jean-Marc Gaspard Itard, médico francês que por volta do ano de 1800 recebe fundos do governo para estudar um caso específico e inusitado .Ele se propôs a estudar, analisar e fundamentar o caso do menino de Aveyron. Esse menino foi encontrado nas cercanias dessa cidade, nu, andando sobre os quatro membros, com o corpo coberto de cicatrizes, cabelos emaranhados e com ausência de fala. O Dr. Itard o acolheu por cinco anos e realizou nesse tempo, estudos sobre desenvolvimento atípico humano. Infelizmente, o governo cancelou a ajuda que dava ao médico. Com isso seu trabalho ficou inacabado ,entretanto deixou a proposta de uma reflexão profunda sobre o papel dos diferentes contextos no desenvolvimento humano.

Na teoria da Maturação Biológica, também chamada de pré-formismo, enfatizamos a colaboração de Gesell (1940, apud ANASTASI, 1995, p.15) onde ele coloca:

O ambiente determina a ocasião, a intensidade e a correlação de muitos aspectos do comportamento, mas não engendra as progressões básicas do desenvolvimento do comportamento. Estas são determinadas por mecanismos inerentes à maturação.

Ressaltamos nessa proposta a visão de que todo conhecimento é anterior à experiência, e é fruto de estruturas que estão no indivíduo, sendo a maturação a principal causa do desenvolvimento. A maturação é concebida como uma sequência de mudanças geneticamente determinadas. Ocorre desde um ponto inicial imaturo, na concepção, e que se desenvolve até a fase adulta, sendo assim, a hereditariedade vem exercer papel principal no desenvolvimento humano, determinando e definindo a sua capacidade de aprendizagem.

Na teoria ambientalista encontramos a proposta de que o ambiente age através dos mecanismos de aprendizagem para moldar o desenvolvimento humano. Convém salientar que, através de mudanças graduais e contínuas sugerindo uma postura de completa passividade, o indivíduo é visto apenas como um receptor das influências externas. Encontramos em J. Watson (1930) um precursor dessa teoria, onde ele defende a idéia de moldar qualquer pessoa através de treinamentos emanados das causas exógenas que provêm do ambiente. Nessa teoria vemos que aprendizagem é vista como similar a desenvolvimento.

Na sociedade humana somos individuais na nossa escala evolutiva onde temos a capacidade de desenvolver uma linguagem e outros processos cognitivos. Estamos colocados em um patamar singular do ponto de vista filogenético dentro da escala animal a que pertencemos. O desenvolvimento humano é aqui enfatizado como um processo dinâmico, singular onde cada indivíduo constrói sua história. Convém salientar que, embora muitas histórias possam ser parecidas, cada uma é única, sem repetição.

Aprendizagem

Historicamente, o estudo científico da aprendizagem toma fôlego ao final do século XIX, sendo acolhido pelos educadores. Desde aquela época houve uma expansão da pesquisa psicológica sobre as questões a respeito de como

os organismos aprendem e o que vem a ser aprendizagem. O ser humano está pronto para esse aprender quando manifesta um conjunto de condições ,capacidades , habilidades e aptidões consideradas como pré-requisito para o início de qualquer aprendizagem. Neste trabalho, precisamente, enfocamos sinteticamente a aprendizagem que é própria da instituição escolar, na sua condição de instituição constituída para a transmissão da cultura elaborada pela humanidade.

A perspectiva histórico-cultural de desenvolvimento humano tem tornado visível a dimensão social da aprendizagem, expressada de varias formas. Dentre elas, temos a relação com a natureza dos conteúdos (expressos em conceitos e sistemas de conceitos) e habilidades (procedimentos de ação em relação aos conteúdos) que devem ser aprendidos. Tem sido socialmente constituídos e representam produtos culturais diversos, cuja essência participa na orientação das ações do aluno, contribuindo para sua diversidade. A natureza diversa dos conteúdos e habilidades a serem aprendidas, as posições diferenciadas que o aluno exerce na situação pedagógica e as muitas e diferentes nuances da relação com o outro no processo de ensino-aprendizagem ,é a base de alguns elementos que contribuem para explicar a complexidade constitutiva da aprendizagem escolar. Salientamos a colocação de TUNES (2006) onde ela coloca a forma como o aluno se posiciona no processo ensino-aprendizagem:

Em principio, a aprendizagem depende da posição que ocupa o educando, o campo de forças e influências pedagógicas, isto é, da função que se realiza na situação de aprendizado. Esta função pode ser: a) percepção passiva e assimilação da informação que se oferece desde fora; b) busca independente ativa, descobrimento e utilização da informação; c) busca organizada dirigida desde fora, descobrimento e utilização da informação(p.120).

Ao anteriormente citado, devemos agregar a diversidade dos processos psíquicos, tais como atenção, percepção, pensamento, imaginação, motivação dentre outros. Apresentamos aqui alguns exemplos desses processos identificadas nos trabalhos de alguns autores (TIJOMIROV, 1984; ITELSON,1986; DAVIDOV ; MARKOVA,1987, entre outros): imitação, percepção literal ou semântica, repetição, treinamento, exercitação segundo modelos e regras elaborados ,eleição de perguntas e problemas, busca de

informação e princípios gerais e conceitos, entre outras. Vigotsky dizia em sua análise do desenvolvimento dos conceitos científicos na infância:

O desenvolvimento dos conceitos ,ou do significado das palavras pressupõe, por sua vez, a evolução de muitas funções intelectuais: a atenção deliberada, a memória lógica, a abstração, a habilidade para comparar e diferenciar .Esses processos psicológicos complexos não podem ser dominados por meio da aprendizagem isolada (1968,p.99).

Se colocando dessa maneira, Vigotsky chamava a atenção para a “complexidade constitutiva do desenvolvimento dos conceitos científicos, processo para o qual considerava o ensino um elemento essencial“.

Segundo Drouet(2003) a aprendizagem é vista como parte de um processo social de comunicação chamado Educação. Em sua proposta, ela apresenta os elementos constitutivos desse processo:

- comunicador ou emissor representado pelo professor ou pelos transmissores de informação; - mensagem (conteúdo educativo adequado à idade mental do educando); - receptor da mensagem, que é o aluno; - meio-ambiente como local onde se dá o processo de ensino-aprendizagem(meio escolar, familiar e social) (p. 7).

O papel desses quatro elementos são muito importantes no processo ensino-aprendizagem. Se ocorrer, porventura, falhas em algum deles, com certeza teremos entraves à comunicação. Como consequência disso, encontraremos problemas na aprendizagem. Como estamos permanentemente em estado de aprendizagem, salientamos aqui o aspecto gradual, constante e contínuo desse processo na vida de cada indivíduo. Convém salientar a necessidade de observarmos as particularidades de ritmo e esquema de ação .Nós aprendemos por nós mesmos, num processo cumulativo, onde as novas aprendizagens dependem das experiências anteriores.O que importa é que, cada nova experiência vai se somar ao repertório de conhecimentos que o indivíduo já possui, formando com isso sua bagagem cultural.

1-3- A importância da família e da escola na inclusão da criança surda

A escola e a família mostram-se como duas instituições fundamentais necessárias ao desencadeamento dos processos evolutivos dos indivíduos. Cada uma delas podem ser propulsoras ou inibidoras do seu crescimento físico, intelectual, emocional e social. A integração entre elas só tem a ajudar

no desenvolvimento social e cognitivo, bem como no sucesso escolar dos alunos, visto que ambas compartilham funções políticas, sociais e educacionais.

A escola, como principal instância formal das práticas educativas necessita ser vista como um sistema aberto. Condicionado por um jogo de forças em que fatores internos e externos estão em constante movimento. A ciência e as pesquisas permitem gerar visibilidades diferentes de uma realidade complexa. Isso envolve uma abertura ao novo, ao inesperado, sempre focando na perspectiva de substituir a fragmentação indivíduo-mundo-escola, fazendo prevalecer uma compreensão mais abrangente e dinâmica das experiências que integrarão a formação de nossos alunos, em qualquer nível de ensino.

Em se tratando da escola inclusiva, se faz necessária uma postura alternativa e mais democrática de ensino. Sendo esta escola bem conduzida com responsabilidade, administrada por profissionais competentes, habilitados para a área, consegue-se resultados animadores. Quando a educação é voltada para a cidadania plena, a inclusão é tida como um processo natural, eliminando qualquer preconceito cultural, social, étnico ou religioso. Sabemos que a escola inclusiva é uma conquista difícil, implica lidar com culturas, desejos, afetividade, mudar vidas ,realidades.Seu foco é o acolhimento a todos, sem exceção, entendendo e reconhecendo o outro no sentido de conviver e compartilhar com pessoas diferentes de nós, é viver a experiência da diferença.

Família

Chama-se família ao grupo de pessoas com vínculos afetivos , de consangüinidade ou de convivência (BRASIL, 2001). Ainda, segundo Ribeiro (2004), entende-se família “como lugar de busca de condições materiais de vida, de pertencimento na sociedade e de construção de identidade”. Assim, concebe-se a família como espaço privilegiado e estratégico para fomentar melhores níveis de qualidade de vida. Ressaltamos que, além de ser responsável pela socialização, transmissão de valores, usos e costumes, a

família tem um papel importante na formação da personalidade de seus membros, proporcionando o subsídio emocional para a formação do indivíduo.

As crianças e jovens precisam sentir que pertencem a uma família. Sabe-se que ela é a base para qualquer ser, não nos referimos aqui somente à família de sangue, mas também famílias construídas através de laços de afeto. Família, no sentido mais amplo, é um conjunto de pessoas que se unem pelo desejo de estarem juntas, de construírem algo e de se complementarem. É através dessas relações que as pessoas podem se tornar mais humanas, aprendendo a viver o jogo da afetividade de modo mais adequado.

Ela está presente em todas as sociedades como um dos primeiros ambientes de socialização do indivíduo. Age como intercessora dos padrões, modelos e influências culturais, solidificando seus valores, crenças, idéias e significados tão necessários à aprendizagem e desenvolvimento. Na busca em assegurar a continuidade e o bem estar dos seus membros, e da coletividade, a família se aporta no papel de matriz de aprendizagem humana. Convém salientar os significados e práticas culturais próprias, geratriz de modelos de relação interpessoal e de construção coletiva e individual.

Sob a influência de transformações tecnológicas, sociais e econômicas, a família se modifica em suas estruturas de organização e padrões, bem como quanto às expectativas e papéis de seus membros. Na atualidade verificamos que o próprio conceito de família e sua configuração sofreram muitas modificações. Com isso fica difícil se conceituar uma família ideal, visto que as combinações são inúmeras. As variadas maneiras de interação entre seus componentes levam a diferentes tipos de famílias contemporâneas. E é nesse ambiente familiar que a criança e o adolescente aprendem a administrar e resolver os conflitos, a controlar as emoções, a expressar seus sentimentos, a trabalhar as diversidades e as adversidades da vida.

As disposições familiares produzem transformações em suas relações, nos papéis desempenhados pelos seus membros, nos valores, nas funções intergeracionais, nas expectativas e nos processos de desenvolvimento do indivíduo. Encontramos famílias que nem sempre constituem uma rede de apoio satisfatório e funcional, pais coercivos e punitivos podem desencadear em seus filhos comportamentos de insegurança, dificuldades de estabelecer e manter vínculos com seus grupos, além de problemas de risco social na escola.

e na vida adulta. Muitas instituições contem condições físicas, materiais e organizacionais aliadas a um grupo de profissionais e rotinas que estabelecem uma rede social de apoio. Quando essa rede é forte e adequada, ela oferece aos indivíduos que nela se encontram seu meio de desenvolvimento boas qualidades de relações afetivas, segurança, ambiente de concórdia e organização. Sob esses ângulos, elas contem importantes fatores de proteção para qualquer indivíduo. Saliente-se a importância de serem favorecidos o desenvolvimento de suas habilidades e competências sociais e com isso, levá-los as necessárias adaptações de seu cotidiano. A escola como uma instituição pública ou privada aparece nesse contexto como apoio, direto ou indireto. Para tal faz uso de programas de educação familiar ou de elaboração de políticas voltadas a ajudar a sanar disfunções dos padrões de comportamento que geram estresse familiar e social.

Quando uma mulher fica grávida, na maioria das famílias, há um início de planos e expectativas em torno da nova pessoa que virá. Dificilmente se pensa na possibilidade de vir a nascer uma pessoa deficiente. No nosso cotidiano não somos preparados para eventualidades desconhecidas ou não planejadas. Quando ocorre o nascimento de uma pessoa com deficiência há sempre uma preocupação por parte dos profissionais da saúde de como a família vai receber essa notícia. Já nessa etapa podemos ver a importância da organização dos pais e dos demais que terão que conviver com o deficiente. Normalmente, o primeiro pensamento que surge no núcleo familiar é o de que essa pessoa terá sofrimentos, será vítima de preconceitos, terá dificuldades quanto ao seu desenvolvimento. Passará pelo estigma da dependência de outros para se socializar e ser aceito em seu meio. Ressaltamos aqui a necessidade de se procurar ajuda de recursos profissionais confiáveis e atualizados sobre criança com deficiência, caso apareçam questões ou preocupações especiais. A falta de informação ou até mesmo o preconceito podem fazer o processo de aceitação dela pelos pais e pela sociedade, ser doloroso pelo desconhecimento a respeito da deficiência .

Admitimos a idéia de que aprendemos desde que nascemos. Ressaltamos ao longo de nossa vida, uma sequencia interminável de aprendizados adquiridos em decorrência da nossa relação direta com os objetos e com acontecimentos de que participamos. A tudo isso, soma-se as

situações onde há a intenção de outro ser que se propõe a nos ensinar. Mas temos a certeza de que não podemos falar que o fenômeno aprendizagem esteja enquadrado em um princípio único, de caráter universal, ela é um fenômeno diverso.

Os pais e a família têm um papel importante na aprendizagem das crianças. A partir dos anos 50 do século passado, observou-se um aumento de interesse dos pesquisadores em investigar influências da família no aprendizado escolar. Os resultados dessas pesquisas apontam para que os pais e a família direcionem positivamente o aprendizado escolar. Para tanto usem a motivação da criança para os estudos e o desenvolvimento de competências interpessoais que garantem um bom relacionamento com professores e colegas. Diversos aspectos da vida familiar são importantes, incluindo desde a atmosfera e organização do lar até o envolvimento direto dos pais com a vida escolar da criança. A escola, como principal local das práticas educativas deve ser vista como um sistema aberto.

A participação da família na vida escolar do seu filho é um importante fator de fortalecimento da escola na comunidade. Ressaltamos ser a família um veículo de interação social e instância promotora da educação. Além disso, a presença da família assegura ao aluno uma base forte para seu desenvolvimento, não só a aprendizagem, como também, de princípios éticos de valores sociais, afetivos. Aspectos esses que são necessários à sua formação como pessoa e como cidadão. Quando a família participa ativamente no processo escolar, é sempre mais difícil que aconteça o fracasso do aluno. Este interesse fortalece o aluno em sua identidade como pessoa, nos reflexos, no sentimento de segurança que se cria, transformando-se em uma sólida certeza para esse aluno: a de ser alguém que pertence a um grupo coeso.

Adquirir conhecimento de maneira efetiva deve incorporada a uma vivência concreta em um campo de ação no qual haverá continuidade da vida afetiva. A escola que funciona como quintal da casa poderá desempenhar o papel de parceira na formação de um indivíduo inteiro e sadio. É na escola que deve se conscientizar a respeito dos problemas do planeta: destruição do meio ambiente, desvalorização de grupos menos favorecidos economicamente, etc. Reforço aqui a necessidade de se fortalecer a relação família/escola, sem que a família perca seu foco e transfira para a escola, funções que são suas

(educação sexual, definição política, formação religiosa, entre outros), Convém salientar a necessidade do educador se empenhar em considerar o educando, não perdendo de vista a globalidade da pessoa. Com essa postura, percebe que, a pessoa, quando ingressa no sistema escolar, não deixa de ser filho, irmão, amigo, etc.

A necessidade de se construir uma relação entre escola e família, deve ser para planejar, estabelecer compromissos e acordos mínimos para que o educando/filho tenha uma educação com qualidade tanto em casa quanto na escola.

Identidade Surda

A identidade é vista por Perlin (1998) como algo em construção e sendo assim, é frequentemente transformada, fazendo com que o sujeito se coloque em diferentes situações perante a sociedade. O termo 'surdo' é, no contexto social, algo carregado de estigma, de estereótipo, de deficiência. Ressalta-se que isso acarreta uma necessidade de normalização ligada ao antagonismo do conceito de diferença. O estereótipo sobre o surdo jamais acolhe o ser surdo, pois imobiliza-o a uma representação contraditória, a uma representação que não conduz a uma política de identidade. Ao se tratar da cultura surda como fator construtor da identidade surda, necessariamente trata-se da questão da língua de sinais. E, segundo Behares (1987), "a aceitação de uma língua implica sempre a aceitação de uma cultura". Nesse caso, ressaltamos a importância da língua de sinais na aceitação da cultura surda onde o sujeito envolvido convive quase sempre com as duas comunidades (surda e ouvinte)

Skliar (2000) alerta para um discurso sobre a deficiência onde trata da cultura dos surdos, entendida como a cultura de uma minoria lingüística. No Brasil, a temos bem representada em sua língua de sinais Libras, sigla da Língua Brasileira de Sinais, que tem origem na Língua de Sinais Francesa. As Línguas de Sinais (LS) são naturais das comunidades surdas. Não são universais. Cada país possui a sua própria, que sofre as influências da sua cultura. Como qualquer outra, também possui expressões que diferem de região para região (regionalismos). Isso a legitima ainda mais como língua. Ao contrário do que muitos imaginam, as Línguas de Sinais não são simplesmente

mímicas e gestos soltos, utilizados pelos surdos para facilitar a comunicação. São estruturas gramaticais próprias, compostas pelos níveis lingüísticos: o fonológico, o morfológico, o sintático e o semântico.

A relação da linguagem na construção da identidade é de suma importância no processo educacional do indivíduo surdo. No cotidiano de uma escola é onde ele encontra a possibilidade de edificar seu lugar movido pelas interações com outros surdos e com profissionais especializados. Segundo Souza (1998), mesmo os surdos oralizados (se aproximam mais das manifestações da cultura ouvinte, onde se privilegia a habilidade da fala e eficácia em leitura labial) passam a fazer uma leitura de mundo somente a partir do uso da língua de sinais. Antes disso, suas possibilidades de participar com e na comunidade ouvinte são reduzidas. O autor salienta ainda que é importante a língua de sinais para que o surdo se identifique com o grupo de surdos, pois quem não o faz, não se identifica com o grupo nem com o ouvinte.

A escola foi histórica e tradicionalmente concebida para criar consensos homogeneizar ritmos, valores e condutas, de acordo com uma certa visão/concepção de mundo. A convivência e a socialização nesse espaço deve propiciar aos alunos a apropriação de um certo 'modus vivendi'. Mundo este que é composto de identidades que compreendem aspectos relacionados e, ao mesmo tempo, de diferenciação; configuram-se a partir da coexistente necessidade de pertinência e autonomia. Cada escola, cada ambiente pedagógico tem sua dinâmica própria e comporta diferenças, apesar da força do ritualismo e dos processos de homogeneização que se instituíram para conformar sua ação.

Segundo RIBEIRO o discurso pela inclusão das minorias se estrutura pela afirmação das identidades marginalizadas. Como consequência disso, adquire um sentido reivindicatório, tanto pela necessidade de ressignificação de seu papel social, marcada pelo direito de ser diferente.

1-4-A Ludicidade e o jogo no contexto escolar

“DEUS BRINCA
DEUS CRIA BRINCANDO
São Tomás de Aquino

Histórico

A palavra jogo advém do latim ludus, ludere que designava jogos infantis. Incorporado às línguas românicas, o termo ludus foi substituído por outros - iocus, iocare -, referindo-se também à representação cênica e aos jogos de azar. A prática de uma atividade lúdica pode estar relacionada a uma diversão, a um exercício, ao gasto de energia, à aprendizagem. Nos povos primitivos, a relacionamos à religiosidade, à socialização, ao processo educacional.

Nos é mostrado pela Antropologia e pela História que a atividade lúdica não tinha tempo específico, sendo dela participantes tanto crianças como adultos. A maneira de ser e de viver de diferentes culturas era transmitida de uma geração a outra através da memória coletiva e muitos jogos eram usados para a transmissão de valores, normas, conhecimentos...

Há aproximadamente 3500 a.C, os povos habitantes da Mesopotâmia nos deixaram, entre outras heranças, o Jogo Real de Ur, contendo um tabuleiro com vinte casas, sendo algumas marcadas com rosetas e quatorze peças de duas cores diferentes além de seis lotes binários na forma de tetraedros (pirâmides de quatro lados. Ele é conhecido como um dos mais antigos jogos do mundo.

Os egípcios, com seus jogos de percurso de caráter religioso, criaram, dentre vários, o Senet, composto de um tabuleiro desenhado em uma mesa de ébano, com peças em ouro chamadas de dançarinos. Foram encontrados em várias tumbas muitos brinquedos e jogos que eram distração das crianças, eram feitos com vários tipos de materiais, tais como: argila, vidro, madeira, ouro e papiro.

Os gregos, dentre os povos antigos, foram os que mais se utilizavam dos jogos como práticas esportivas (as famosas Olimpíadas), de lazer, além de educativas. O iô-iô, o aro e pedras eram os mais comuns usados pelas

crianças e adultos e temos em algumas obras literárias, alusão a homens e deuses jogando no Olimpo.

A cultura romana nos apresenta uma vasta atividade lúdica em todas as classes sociais, em variados locais tais como teatros, escolas, termas e nos circos. Eles conheciam o pião, jogo do soldado (semelhante ao da Dama), a trilha, o cara ou coroa, o aro, a pipa, bonecas de ossos, dados de madeira, pedra ou mármore e louças em miniatura de terracota.

Na Mesoamérica, encontramos entre os Maias e Astecas, atividades com bola de látex, dados, bonecas com articulações móveis, carretas construídas com eixo nas quatro rodas. E miniaturas de casas e templos. Entre os indígenas do Brasil, salientamos os brinquedos de Buriti, conhecida palmeira de nosso país,

Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, alusão feita por associação aos jogos de azar tão em voga na época. Todavia encontramos em Tomás de Aquino uma postura contrária ao que se vivenciava na ocasião. Ele propõe que “se há uma marca da característica da cultura medieval é precisamente o fato de que toda a cultura na época era pensada em termos religiosos”. Junto com Alberto Magno, se encontram na tarefa de harmonizar a teologia bíblica com a plena aceitação da realidade natural, a partir dos propósitos de Aristóteles. Ele coloca o brincar dos adultos e crianças“ como uma virtude moral que leva a ter graça, bom humor, jovialidade e leveza no falar e no agir, para tornar o convívio humano descontraído, acolhedor, divertido e agradável (ainda que possam se incluir nesse conceito de brincar também as brincadeiras propriamente ditas)“. Tomas afirma que brincadeira é coisa séria quando situa “que assim como o homem precisa de repouso corporal assim também precisa de repouso para a alma o que é proporcionado pela brincadeira“. Uma consequência desse ponto de vista é a colocação que diz que o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho senão teremos o fastidium (fastio, aborrecimento), grave obstáculo para a aprendizagem.

Dentro da pedagogia medieval, destacamos brevemente, quatro autores praticantes do lúdico na Educação, apesar da conotação religiosa:

Alcuino - tido como o mais erudito de seu tempo, inicia a escola palatina, onde consubstancia seu princípio pedagógico em uma carta encaminhada ao imperador Carlos Magno ,onde afirmava “deve-se ensinar divertindo“.

Petrus Alfonsus - por volta do ano 1100 coloca em sua Disciplina Clericalis - obra dirigida à formação do clero – uma coletânea de piadas a serem tomadas de exemplo nas pregações.

Rosvita de Gandersheim - no Mosteiro de Gandersheim, em torno do ano 1000, a educadora beneditina reinventa o teatro, reintroduz a composição teatral no Ocidente, escrevendo seis peças de caráter educativo que combinam drama e comédia.

Dom Alfonso X - no reinado de Castela e Aragão, publica em 1283, o livro Libro Del Acedex, primeiro tratado de xadrez do Ocidente. Em seu prefácio coloca: “Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, por trazerem conforto e dissiparem as preocupações”.

Afora todas essas evidências da importância das atividades lúdicas, a Igreja Católica, em 1543, no Concílio de Trento “considerou pecaminosas todas as atividades que provocassem risos ou produzissem prazer, fazendo com que o jogo deixasse de fazer parte da cultura popular, permanecendo algumas de suas modalidades apenas entre as crianças” (CARNEIRO, 2008).

Vamos encontrar, a partir do século XVII, advinda da propagação das escolas protestantes junto com a estabilidade da educação católica dos jesuítas, uma postura inovadora quanto à educação das crianças e o uso de jogos no processo educacional.

Os jogos são produtos das diferentes culturas e frutos da história de cada povo. Mas com o advento da industrialização, e posteriormente, com a globalização, conhecemos a era da cultura global. Com ela, a cultura lúdica passou a sofrer influências desse meio e com isso ressaltamos o caráter de uniformização ocorrido em diversas nações, principalmente com o aparecimento dos jogos eletrônicos.

Definições de jogo

Os jogos são atividades físicas ou mentais, fundamentadas em sistemas de regras. Passatempo, vício, competições, estratégias...quais os elementos que caracterizam um jogo? A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo. Um mesmo procedimento pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas levando-se em conta o significado

a ele considerado. Esse grupo de significados atribuído ao jogo pode ser visto , primeiro, como o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, onde as línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. Devemos ficar atentos ao emprego de um termo como não sendo um ato solitário e considerar todo um grupo social que fala, pensa e o compreende de forma análoga. Em segundo, salientar um sistema de regras, onde sua modalidade é identificada por uma estrutura seqüencial explícita quanto ao seu desenvolvimento. E em terceiro lugar, aceitar o jogo como um objeto entendido como uma coisa ou peça suporte do ato de jogar.

Uma compreensão do que vem a ser jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objeto que o caracterizam, nos leva a colocar uma dificuldade que reporta à caracterização do objeto lúdico, onde cada idioma possui um termo próprio, que identifica e indica o material utilizado na brincadeira ou competição. Quanto a designação dos verbos jogar e brincar, existem dificuldades ao seu emprego. Na língua portuguesa há uma definição que distingue as duas ações onde jogar é tido como ação que envolve jogos de regras e brincar indica uma ação lúdica não estruturada, embora no cotidiano a utilização dos dois termos as vezes são confundidas. Nas línguas inglesa e francesa , as palavras que determinam as ações de jogar e brincar também podem ser utilizadas por muitas tarefas, tais como representar, tocar instrumento e uma diversidade grande de atividades , diferentes da ação lúdica.

O jogo em si apresenta alguns elementos essenciais:

- jogadores: são aqueles que participam dos jogos, podendo ser em número variado ou único. Esse fator é importante a ser considerado para que o ato de jogar tenha êxito, verificando sempre se entre eles ocorrerá a presença de algum deficiente, pois isso requererá planejamento adequado para a inclusão se fazer presente.

- estratégias: diz respeito ao objetivo, às regras e a forma de relacionamento entre os participantes (se forem mais de um). Fatores como desafio e surpresa são interessantes em serem levados em conta a fim de provocar a vontade de jogar, situações que garantirão a adesão e motivação nas crianças. Os objetivos precisam estar à altura dos participantes, exigindo habilidades possíveis para sua realização a contento. Se isso não acontecer,

poderá gerar desestímulo e sensação de fracasso. As regras deverão ser equiparadas aos objetivos, sendo imprescindível que sejam formuladas com clareza para que sejam entendidas com facilidade. Quanto ao relacionamento entre os participantes, encontramos duas posturas que estão no propósito principal do uso de qualquer jogo :a competição ou a cooperação. E essa postura tem que estar bem definida no planejamento do uso do mesmo:

- líder/coordenador/juiz: com certeza as crianças brincam ou jogam espontaneamente, sem planejamento ou estruturação, sozinhas sem a ajuda de outros pares ou mesmo de adultos, porem admitimos que haja entre elas uma intenção de liderança e até certo ponto uma arbitragem na situação de jogo. A partir do ponto que elas irão estabelecer e mesmo seguir “regras”, é sinal que alguém as está sugerindo, situação típica da existência de um líder, e na aceitação das regras, se faz necessário um árbitro atuando como um coordenador democrático sensível que perceba o que a criança ou o grupo estão querendo com a atividade lúdica .O adulto que se posiciona como líder ou arbitro deve estar aberto a opiniões e ter sabedoria em conduzir a atividade com ética, firmeza, justiça, clareza e cortesia.O contrário poderá desencadear uma situação de rejeição por parte dos jogadores e um possível distanciamento da situação de “brincar com adultos”.

- ambiente: para qualquer atividade com jogo, este deve ser um elemento importante, levado em consideração principalmente quanto ao objetivo, participantes e interesse que irá despertar.Ao ar livre ou em ambiente fechado, necessidade de mobiliário ou é suficiente um chão de pátio ou sala de aula, participação de deficientes ,são muitos os pré-requisitos na hora de escolher um ambiente adequado à atividade ancorada em uma proposta lúdica.

- duração: DOHME() ressalta que:

seja qual for o tempo requerido para desenvolver um jogo, aquele que o aplica deverá estar atento ao ritmo de sua aplicação, o que vem a ser a cadencia que ele imprime nas diversas fases do jogo. Esta cadencia está relacionada com a estratégia do jogo e a forma com que os jogadores a estão recebendo. (p.26)

O entendimento das regras deve estar contemplado na duração do jogo, Se o aluno (ou grupo) não entende sozinho as regras ele necessita de maiores explicações, então salientamos que devemos dedicar tempo necessário

também para a explicação de como o jogo se desenvolve, além de observar seu ritmo conforme sua estratégia de ação.

- materiais: a escolha do material para confecção de jogos deve ser focada a um fator primordial que é a segurança de quem os manipula, podendo ser de madeira (com os devidos cuidados com o tratamento e pintura da mesma), plástico (desenvolvido a partir do petróleo, facilmente lavável favorecendo a higienização periódica), E.V.A. (Etileno Acetato de Vinila, um polímero criado pela indústria americana na década de 50 do século passado), além de outros menos convencionais.

Atividades lúdicas no ensino

As atividades lúdicas apresentam características comuns a todas as suas execuções. Destacamos aqui, segundo Dohme (2003) :

participação ativa do aluno no processo ensino-aprendizagem; diversidade de objetivos permitindo o atendimento de uma ampla gama de características individuais e desenvolvimento de habilidades em diversas áreas; exercício do aprender fazendo e aumento da motivação em participar (p.111).

Quando nos reportamos à situação de crianças envolvidas em jogos, falamos em espontaneidade, cumprimento de regras, astúcia, habilidades, independência. Vemos nos legados de Maria Montessori e em Freinet posições que acusam uma metodologia que utiliza o jogo como ferramenta para o aprendizado. Essas situações apontam para a aquisição da iniciativa, da criatividade, além da cooperação. Dentro da escola, é tarefa do professor determinar os objetivos, através de um planejamento, de como ocorrerão as vivências lúdicas que permitirão aos alunos construir conhecimentos e atitudes.

Ressaltamos a contribuição de Piaget quando ele evidencia:

em relação ao julgamento moral da criança pode-se afirmar que ela não acata as regras de um jogo simplesmente porque elas estão inseridas em uma atividade que lhe dá prazer,mas muito mais do que isso é porque ela participou da elaboração dessas regras ou reconhece nelas validade.Desta formão jogo poderá ser usado para uma reflexão de como funciona as regras e, para de uma forma analógica, trazer esta mecânica ao dia-a-dia, baseada na cooperação e não na coerção, o que contribuirá com uma participação mais motivada (DOHME, p. 121).

A motivação é um processo necessário na proposta de ensino aprendizagem, visto que as crianças aprendem mais e melhor os conteúdos quando o objeto de estudo as interessa.

A diversidade de olhares que o jogo recebeu, enquanto objeto de investigação teórico-científico, possibilitou o surgimento de diversas visões sobre o mesmo fenômeno, o que acentua uma visão crítica e multifacetada sobre suas diversas possibilidades educacionais. Entretanto, os estudos produzidos não contribuem para a elaboração de uma teoria sistematizada e estruturada dos jogos como fenômeno historicamente construído. Ora faltava a delimitação das características principais/estruturais dos jogos, ora o entendimento das vantagens que possibilita no desenvolvimento dos seres humanos. Ao longo do tempo e das pesquisas elaboradas na área da proposta lúdica, encontramos a palavra jogo associada a movimento, leveza e não-seriedade. Também passou a ter diferentes significados, de acordo com a época e lugar, chegando-se a confundir-se com “zombaria”, “passatempo”, “divertimento”, e até mesmo usada como sinônimo de brinquedo e brincadeira.

A criança precisa ser estimulada, ser alguém que joga para que mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadicamente com as regras do jogo da vida. Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre. E é no manuseio desses estímulos que o professor se justifica e adquire sua real importância e dimensão.

2-OBJETIVOS

Sugerimos a análise da importância e da necessidade de atividades lúdico-pedagógicas para a aprendizagem na escola inclusiva. Para tanto, iremos testar dentro da escola inclusiva, a importância dessas atividades além de verificarmos a relevância quanto a participação da família na vida escolar dos filhos portadores de necessidades especiais.

3- METODOLOGIA

3-1-Fundamentação teórica da Metodologia

O uso da metodologia da observação na presente pesquisa foi subsidiada pelo emprego de outros métodos de coleta de dados, igualmente importantes, que foram as entrevistas, o diário de notas de campo e um questionário.

Convém salientar a importância da revisão bibliográfica pautada em fundamentos teóricos consistentes na literatura voltada ao tema central do presente estudo.

Ressaltamos que a pesquisa qualitativa é caracterizada pela ausência de medidas numéricas e análises estatísticas, dando enfoque a aspectos mais profundos e subjetivos do tema em estudo. Importa saber que essa estratégia nos proporciona um método de relacionamento flexível entre o pesquisador e os pesquisados possibilitando informações mais subjetivas, com maior riqueza de detalhes. Podemos com tal procedimento, identificar percepções, sentimentos, atitudes e idéias dos participantes a respeito do assunto em questão, na busca de homogeneização e das regularidades entre as diversas circunstâncias e ambientes.

Segundo VIANNA (2007):

As informações científicas que obtemos são inteiramente diferentes das que conseguimos quando fazemos uma observação causal. A diferença centra-se, sobretudo, no fato de que as observações científicas procuram coletar dados que sejam válidos e confiáveis.
(p.9)

Ressaltamos a importância de saber ver, identificar e descrever diversos tipos de interações e processos humanos, e não simplesmente olhar por olhar.

A par dessas colocações, a observação também apresenta alguns problemas. Ela provoca alterações no ambiente e no comportamento das crianças observadas, levando à interpretações distorcidas do fenômeno pesquisado. Consideramos aqui que podemos contra-argumentar essas desvantagens por razões como o fato de que os ambientes pesquisados são estáveis, e que nenhuma pesquisa científica é completamente objetiva. Importa salientar a observância de não se incorrer na má-fé ou parcialidade ao que está sendo pesquisado.

3-2- Contexto da Pesquisa

Na medida em que tomei conhecimento dos trabalhos desenvolvidos na Sala de Recursos da Escola Parque, e após contato com a professora que atua nesta, passei a correlacioná-lo à minha pesquisa de Especialização. A realidade de uma Escola Parque é bastante diversificada, sendo uma escola que agrega um conceito complexo e profundo, uma filosofia de Educação. Nessa escola, além do currículo básico, propõem-se o acesso a aprendizagens sobre trabalho e à cultura ampla da humanidade, desenvolvendo o senso de responsabilidade, de ação prática e de criatividade.

Após o período de iniciação escolar no Jardim de Infância, para crianças de 4 a 6 anos, os alunos ingressam na Escola Classe, destinada à educação intelectual sistemática de menores de 7 a 14 anos. Paralelamente, complementariam a sua formação na Escola Parque, mediante participação em atividades diversificadas. Atividades estas com vistas ao seu desenvolvimento artístico, físico e recreativo, bem como a sua iniciação ao trabalho, perfazendo, assim, uma jornada escolar de oito horas diárias. Salientamos aqui a própria arquitetura escolar, bastante complexa, já que não se trata apenas de uma escola e salas de aula. Temos em uma Escola Parque um conjunto de locais diversificados, combinando aspectos da 'escola tradicional' com os da 'oficina', do 'club' de esportes e recreio, da 'casa', do 'comércio', do 'restaurante' e do 'teatro'.

A existência de espaços físicos adequados e devidamente equipados, embora fundamental, não é, por si só, suficiente para assegurar uma nova

prática escolar. Torna-se indispensável contar com a competência de professores habilitados para participarem da experiência.

3-3-Participantes

A escolha dos sujeitos envolvidos nesta pesquisa surgiu a partir de um contato inicial que tive com as leituras ocorridas ao longo do curso onde me deparei com a realidade dos surdos, sua história ao longo dos séculos para se fazerem ouvir, existir e participar da sociedade como qualquer cidadão.

Importa aqui esclarecer a delimitação do objeto de estudo que, no presente caso, refere-se ao atendimento a quatro alunos surdos.

Pelo fato de não possuir uma turma regular de alunos (atuo na Oficina Pedagógica do Plano Piloto/Cruzeiro com Formação Continuada dos professores da Secretaria de Educação do DF) a professora R graduada em Música, com especialização em atendimento a alunos surdos, há dez anos trabalhando nessa área, aceitou em participar desta pesquisa na Sala de Recursos onde ela atua.

Nosso primeiro encontro foi importante para mim, pois lhe apresentei o pré-projeto da pesquisa junto com os jogos a serem apresentados aos alunos. R. me aconselhou quanto a dinâmica de apresentação e manuseio dos jogos que eu havia selecionado. Sugeriu a periodicidade de sessões com os alunos em uma vez por semana, bem como a maneira como eu, como observadora, melhor coletaria os dados da observação.

Os quatro alunos surdos que participaram da pesquisa foram escolhidos pela professora R, sendo TN uma garota de 9 anos, adotada, com surdez severa, comunica-se em Libras e tem acompanhamento fonoaudiológico. A segunda garota é SP, com surdez leve, dificuldades severa de socialização, criada por parentes em ambiente familiar conturbado e pouco se comunica em Libras. O garoto JC é o único implantado (coclear), com surdez severa, articula palavras e frases com coerência, muito organizado e o mais alegre da turma. O segundo garoto, JP também surdo severo, não tem nenhuma audição, se comunica em Libras e gosta muito de fazer dobraduras. A eles R lhes disse que fariam parte de uma pesquisa que eu estava fazendo em uma Universidade da cidade, relacionada ao uso jogos em sala de aula.

3-4-Materiais

Os jogos que utilizamos no presente estudo foram selecionados e confeccionados por mim dentro da proposta de aprendizagem lúdica, e apresentados aos alunos pela professora R ao longo dos encontros.

São eles: o Jogo da Velha que possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas relacionadas a lateralidade estratégia, raciocínio lógico , noções de em cima, em baixo,diagonal,horizontal e vertical; o Equilíbrio de Cubos que foi apresentado sem sugestão de regras, disponibilizado,a priori, como um jogo a ser explorado. Essa proposta foi colocada dessa maneira como uma tentativa de lançar um desafio a partir dos componentes formadores desse jogo; o Lince de Fisionomias que possibilita o desenvolvimento da atenção, concentração, percepção,localização,alem da fixação de expressões faciais , o Dominó de Figura/Palavra/Letra/Sinal em Libras que permite desenvolver a atenção, ordenação, conceituação, identificação de palavras, letras e suas figuras correspondentes além de símbolos em LIBRAS; o Pernambuco que pretende desenvolver habilidades cognitivas de ler, escrever palavras gradativamente e de forma convencional, ler e resolver problemas desafiadores envolvendo números e/ou questões cotidianas

As fichas chamadas de Forme Palavras e Cruzadex: foram criadas para darem sequência à atividade do Pernambuco, e têm como finalidade coletar a produção das palavras originadas pela proposta do jogo além de trabalhar conceitos preliminares de cálculo. Minha intenção era levá-los ao Laboratório de Informática para que eles pudessem preencher a Cruzadex usando o computador. Essa proposta vinha ao encontro da necessidade de incluí-los no uso da linguagem virtual, mas isso não foi possível. A escola estava com problemas no Laboratório de Informática, e as fichas tiveram que ser preenchidas manualmente.

3-5-Instrumentos e procedimentos de construção e de análise de dados.

Para a coleta de dados da pesquisa, optamos por selecionar instrumentos que tornassem possíveis o compartilhamento produtivo dos procedimentos e de seus resultados.

Como tarefa prioritária do observador Minayo (1994) nos lembra:

Por meio da entrevista, o pesquisador busca obter informes contidos na fala dos sujeitos a serem pesquisados. Trata-se de uma conversa dirigida em função de um problema a ser investigado, onde a linguagem se reveste de especial importância. (p.57)

Foram organizadas duas entrevistas estruturadas, com a finalidade de levantar dados pessoais dos alunos envolvidos na pesquisa. A entrevista pode ser aplicada a qualquer tipo de informante, abordando os mais variados assuntos. Nesta pesquisa foram entrevistadas a professora M, diretora da Escola Classe onde os alunos observados estudam e a professora R, docente dos mesmos na Escola Parque, em seus ambientes e horários de trabalho. Prontamente elas nos relataram dados, que somados à observação, proporcionaram uma análise mais detalhada do trabalho com os alunos surdos.

Elaboramos um questionário, onde foram abordadas situações referentes ao espaço físico da sala de aula, pátios e áreas comuns a serem oferecidas para as atividades lúdicas dos alunos; a necessidade de se envolver os participantes em processo de ensino-aprendizagem aliados ao uso de jogos; a importância de se trabalhar a vitória e a derrota com a atividade lúdica; situação de aceitação ou não de comandos (regras) para que se desenvolvessem as atividades propostas. O questionário foi respondido pela professora R, ao final das atividades previstas, que constaram de cinco sessões, com aproximadamente uma hora e meia cada, como subsídio imprescindível a coleta de dados .

Como suporte de relatos pertinentes as atividades a serem observadas, foi usado um diário de notas de campo, onde a cada sessão de observação, foi feito registro de narrativa do que foi constatado durante as atividades. Levamos em conta considerações breves, descrições de ocorrências, idéias analíticas e inferências, impressões e sentimentos além de notas para futuras informações.

O questionário foi respondido pela professora R, ao final das atividades previstas, que constaram de cinco sessões, com aproximadamente uma hora e meia cada, como subsídio imprescindível a coleta de dados .

4-RESULTADOS

As observações de campo foram selecionadas, abstraídas e transformadas a partir dos dados originais contidos nos instrumentos de pesquisa, Nesse processo de ordenação dos mesmos, conseguimos levantar que a pesquisa mostrou um caminho promissor para o trabalho pedagógico com os surdos aliado à ludicidade. Salientamos aqui a colocação de Kishimoto (2000):

Quando a criança brinca, ela não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. Da mesma forma, a incerteza presente em toda conduta lúdica merece destaque. No jogo, nunca se sabem os rumos da ação do jogador, que dependerá sempre, de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros (p. 13).

Pelas observações feitas, reconhecendo-se que foram poucas os alunos tiveram um nível de aceitação do jogo de maneira positiva e prazerosa.

A atuação da professora R como condutora das ações previstas veio corroborar a condução das atividades. Vale ressaltar seu comprometimento e sensibilidade com a necessidade de uma inclusão efetiva dos surdos.

Ressaltamos que, mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, e convém salientar a interação dos integrantes em se comunicarem em Libras. Notadamente, salientamos a aluna SP, levada a tomar atitude de se comunicar na linguagem de sinais. Pelo fato dela ainda não dominar essa linguagem específica dos surdos, ela foi levada pelo grupo a dar respostas, em situação de jogo na referida língua. E esse contexto a auxiliou a se comunicar dentro das atividades lúdicas em que participou, A princípio teve dificuldade em se concentrar no entendimento das regras, pois ainda apresenta muita dificuldade de socialização. Ressaltamos que teve progressos, alavancada pela professora R e o colega JC que foi o mais participativo dos três. Pelo fato de JC ser implantado, conseguia falar sem muita dificuldade, se tornando um líder no grupo, pois dialogava com a professora R e com os demais colegas.

Alguns jogos já eram conhecidos do grupo, como o Jogo da Velha e o Dominó, e despertaram pouco interesse. A aluna Tn conhecia o Jogo da Velha nos moldes tradicionais de desenhar no papel e riscar com lápis e não se animou a jogar da maneira como foi apresentado, em cubos de dobraduras. Ela se interessou mesmo foi com o Equilíbrio dos Cubos. A professora R apresentou primeiro os cubos de madeira e deixou que eles manipulassem a vontade. A princípio eles queriam pegar para si algum deles, brincando sem destinação pré-estabelecida. Logo R começou um desafio de esconder alguns cubos e verificar dentre eles quem percebia quantos tinham sido escondidos. O aluno JP se interessou pelo esconde-esconde e iniciou a subtração mental, com resultados certos. Essa atividade despertou em todos a vontade de criar jogadas novas e com isso tiveram a oportunidade de criarem “regras”, manipulando as peças por um longo tempo.

Após brincarem bastante, foi mostrado a peça em semi-circulo e foi pedido que eles a agregasse as outras peças. A princípio não perceberam a real intenção da proposta, então a professora R começou a empilhar alguns cubos sobre o semi-circulo e ai eles entenderam o objetivo do jogo. Foi interessante o que se seguiu então. Eles mesmos conversaram entre si e cada um, na sua vez, foram equilibrando os cubos a sua maneira. A cada derrubada das peças, havia uma “gritaria” geral, eles ficaram muito eufóricos com a manipulação desse jogo.

Convém salientar a relação do brincar com a produção de emoções, onde possibilitamos com isso nomear e organizar um mundo de caos para um mundo de descobertas. Tal atitude facilita a abertura para o campo cognitivo. Essa atividade despertou nos alunos a vontade de criar jogadas novas e com isso tiveram a oportunidade de criarem “regras”, manipulando as peças por um longo tempo.

A parte afetiva das crianças era visivelmente aflorada a cada sessão de atividades lúdicas com os jogos. Sabemos que as experiências positivas propiciam segurança e estímulo para o desenvolvimento. E quando essa experiência é exitosa por intermédio de relações e vivências, nos leva a descobertas, a assimilação e a integração com o mundo. Ressaltamos que nas atividades desenvolvidas houve todo um preparo de ações que proporcionassem o uso de movimentos direcionados a desenvolver a

motricidade geral, a integração sensório motora, além de estimular as habilidades percepto motoras. A respeito de habilidades percepto motoras, PALAFOX diz que:

a garantia de um pleno desenvolvimento perceptivo motor por parte da criança, oferecerá condições para favorecer o amadurecimento e o depuramento de suas estruturas cognitivas. É pelo comportamento perceptivo-motor que a criança aprende o mundo do qual faz parte(p.2).

É verdade que o inventario aqui apresentado não contempla os cânones estatísticos que permitam uma situação confortável de se tirar conclusões generalizadas. Em parte o objetivo proposto para essa pesquisa foi alcançado, visto o tempo reduzido de aplicação das atividades.

5-CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, Essas capacidades por sua vez, estão agrupadas nas áreas de desenvolvimento da motricidade geral, integração sensório-motora, habilidades perceptomotoras educativas.

Os jogos chamados educativos foram construídos com a orientação de estimular, principalmente, o desenvolvimento cognitivo. Dai sua importância para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado, tais como ler, escrever e calcular. O aluno surdo se depara, dentro dos ambientes escolares, com uma gama enorme de dificuldades de comunicação. Infelizmente a escola de hoje não se encontra totalmente preparada para contornar essas situações de acolhimento ao deficiente. É onde encontramos uma brecha promissora, nessa escola ainda em construção, para colocarmos os jogos com sua proposta lúdica a serviço do desenvolvimento integral dos nossos alunos. Ressaltamos que aprender é antes de tudo um processo de investigação pessoal onde os alunos emitem hipóteses, vivenciam erros e acertos, avanços e recuos, sentimentos e emoções. Salientamos a garantia durante o desenrolar atividades lúdicas, do respeito mútuo entre o mediador e os alunos, dentro de um clima afetivo, onde elas tiveram momentos de descontração e aprendizado.

Nas colocações das profissionais envolvidas nesta pesquisa, entendemos que, apesar de suas limitações e dificuldades estruturais, realizam um trabalho voltado e preocupado com a atividade lúdica. Enfatizam as contribuições que essa prática pedagógica exerce no desenvolvimento global dos alunos, embora se encontrem limitadas na maior parte do tempo. Buscamos nesse estudo o entendimento de que o uso de jogos e brincadeiras são essenciais ao desenvolvimento de habilidades cognitivas relacionadas à atenção, concentração, percepção, lateralidade, estratégia, localização, ordenação, conceituação, raciocínio lógico e outros. Agora, a viabilização disso também deve ocorrer, a partir de políticas públicas que ofereçam estrutura, tanto física quanto de formação aos nossos docentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORDAZZO, Scheila;Tatiana Duarte; Mauro Luiz Vieira. *A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. Estudos e pesquisas em Psicologia*, UERJ ,RJ, ano7, n.1,1ºsemestre 2007-<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v7n1/v7nia09.pdf>

DE PAULA,Liana Salmeron Botelho. *Cultura Escolar,Cultura Surda e Construção de Identidades na Escola* .Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, v.15, n.3, p.407-416, Set.-Dez.2009.[arttext&pid=S0103-863X2007000100003&...](http://www.scielo.br/revista/psicologia/arttext&pid=S0103-863X2007000100003&...)

DESSEN,Maria Auxiliadora;Polônia,Ana da Costa.*A família e a escola como contextos de desenvolvimento humano*.Paidéia(Ribeirão Preto)v.17n.36 Ribeirão Preto jan./abr. 2007. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2007000100003&...

DIAS,Claudia Augusto- *Grupo Focal:técnica de coleta de dados em pesquisas qualitativas*.uab.unb,br/moodle/file.php/544/Biblioteca_Metodologia/Grupo_Focal_-_tecnica_de_coleta_de_dados_em_pesquisas_qualitativas.pdf

DOHME,Vânia.*Atividades lúdicas na educação:o caminho de tijolos amarelos de aprendizado*.4.ed.Petrópolis. Editora Vozes,2003.

DROUET,Ruth Caribe da Rocha.*Distúrbios da Aprendizagem-4ª Ed.-São Paulo: Ed. Ática. 2003*

FALKENBACH, Atos Prinz; Greice Drexler;Verônica Werler. *A relação mãe/criança com deficiência : sentimentos e experiências*.Ciência e saúde coletiva-v.13 supl.2 Rio de Janeiro dez.2008-http://www.scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232008000900011&1...

HUIZINGA,Johan.*Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Ed. Perspectiva.5ª Ed.2008.

IDE, Sahda Marta.*Jogo e o fracasso escolar*.São Paulo:Cortez,1996

KASSAR, Mônica de Carvalho Magalhães.*Liberalismo,neoliberalismo e educação especial: Algumas implicações- Cad. CEDES v.19 n.46 Campinas Set.1998*.http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32621998000300003&1...

KELMAN, Celeste Azulay [et al.]; coordenação de Diva Albuquerque e Silviane Barbato. *Desenvolvimento humano, educação e inclusão escolar*. Brasília: Editora UnB, 2010.p.11 a 23.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. Ed. Cortez, 4ª edição.2000

LAUAND, L. Jean. *Deus Ludens- O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval*-www.hottopos.com/notand7/jeanludus.htm

LIEBSCHER, Peter. *Quantity with quality? Teaching quantitative and qualitative methods in a LIS Master's program*. Library Trends, v. 46,n.4,p.668-680, Spring 1998.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*.Petrópolis:Vozes,1994.

Manual da Educação-Guia do Professor.Editora Oceano- Espanha- ISBN:84-494-3064-X.D.L: B-28891-XLVIII

MAURICIO,Juliana Tavares. *Aprender Brincando:O lúdico na aprendizagem* <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>.Geral:<http://WWW.profala.com/artigospsico.htm>

MENDES, Enicéia Gonçalves. Revista Brasileira de Educação vol.11 n.33 Rio de Janeiro Sept./Dec.2006- *A radicalização do debate sobre inclusão escolar no Brasil*-http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782006000300002&In...4./03/2010

PALAFIX, Gabriel Humberto Muñoz. *Aprendizagem e Desenvolvimento Motor: conceitos básicos*.www.nepecc.faei.ufu.br/PDF341_Conceitos_am.pdf.

Resolução CNE/CEB 4/2010. *Diário Oficial de União*, Brasília, 14 de julho de 2010, Seção 1, p.824.

TUNES, Elizabeth. TACCA, Maria Carmen Villela Rosa; MARTINEZ, Albertina Mitijáns. *Uma crítica às teorias clássicas da aprendizagem e à sua expressão no campo educativo*. Brasília.v.12.n. 22,p.109-130.jan/jun.2006.

VIANNA, Heraldo Marelim. *Pesquisa em Educação: a observação*. Brasília: Líber Livro Editora Ltda, 2007.

VIGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente -7ª Ed. –São Paulo: Ed. Martins Fontes. 2010

APÊNDICES**A- Regras ,fichas e fotos dos jogos****PERNAMBUCOS**

ESPECIFICAÇÃO :11 cartelas (5,5 cm x 5,5 cm), sendo 11 contendo as letras P, E,R,N,A,M,B,U,C,O,S,
Tabelas para serem preenchidas conforme solicitação
Do(a) professor(a).

NÚMERO DE JOGADORES : individual ou dupla.

HABILIDADES COGNITIVAS que desenvolve:ler e escrever palavras gradativamente e de forma convencional; ler e resolver problemas desafiadores envolvendo números e/ou questões cotidianas

PROCEDIMENTO: Formar palavras, variando o numero de letras, de 2 até 5 ou mais, conforme a solicitação. Proceder a soma do total de palavras encontradas Verificar a pontuação das mesmas segundo o critério a seguir :

* Palavras com 2 letras = 2 pontos

3 letras = 3 pontos

4 letras = 4 pontos

5 letras = 5 pontos

6 letras = 6 pontos, e assim por diante, para cada numero de letra, uma pontuação correspondente a esse algarismo. Sugestões: marcar tempo para criar o maior numero de palavras; fazer classificação de classes gramaticais; com as palavras encontradas: formar frases; criar histórias; conceituá-las com ou sem uso do dicionário, construir gráficos de porcentagem de acordo com critérios de classificação.



LINCE DAS FISIONOMIAS

ESPECIFICAÇÃO: 1 tabuleiro (com doze figuras)
24 peças, sendo doze pares contendo diferentes figuras de expressões fisionômicas(4 cmX4 cm)
1 saquinho para guardar as doze peças

NÚMERO DE JOGADORES : DE 2 A 6

HABILIDADES COGNITIVAS que desenvolve : desenvolvimento da atenção, da concentração, da percepção , localização ; fixação da expressão facial.

PROCEDIMENTO : Coloca-se o tabuleiro sobre a mesa para que todos os jogadores tenham uma visão global das figuras.As peças do saquinho deverão ficar com um jogador que não esteja participando do jogo, para que o mesmo mostre cada uma das peças aos demais jogadores, uma a uma, até se esgotarem.

A medida que cada peça é mostrada, os jogadores deverão encontrar no tabuleiro a fisionomia correspondente, colocando o dedo sobre a mesma. Aquele que encontrar a peça primeiro, recebe a mesma e cada um ao acertar, vai construindo seu monte. Vence quem conseguir o maior nº de peça



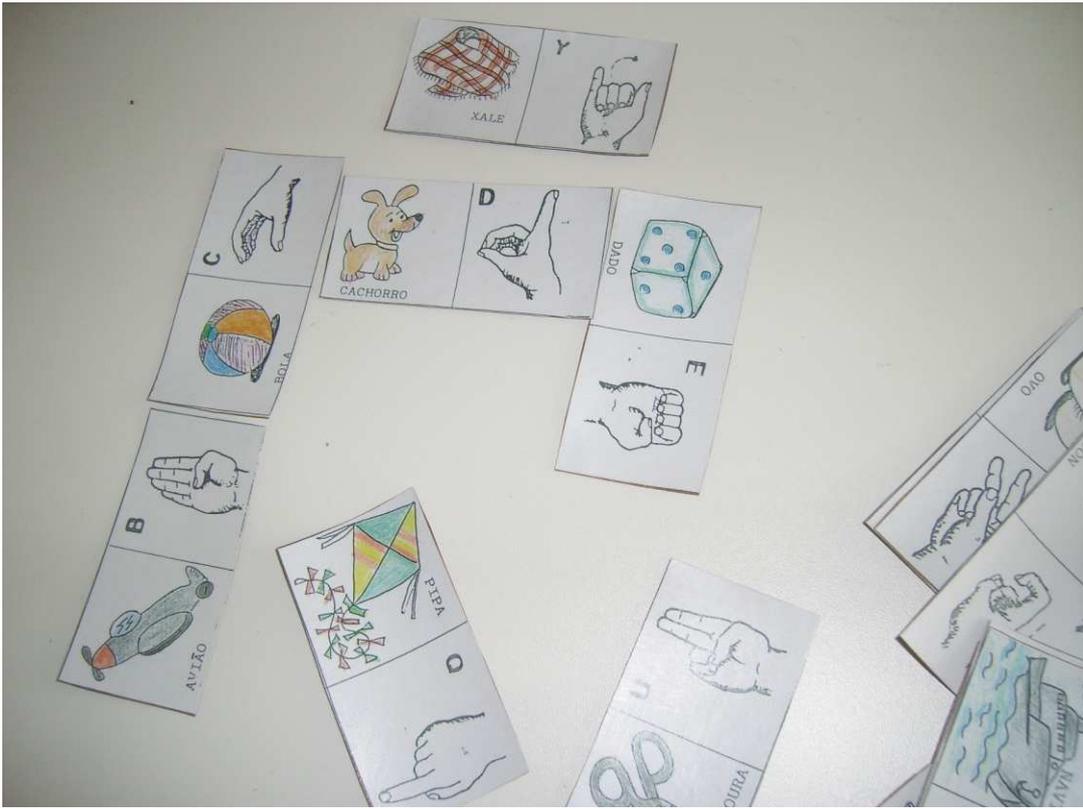
DOMINÓ DE FIGURA/PALAVRA/LETRA/SINAL EM LIBRAS

ESPECIFICAÇÃO: 26 peças (contendo cada uma ,no lado esquerdo ,uma figura e sua palavra correspondente e no lado direito a letra subsequente com sua correspondência em LIBRAS)

NUMERO DE JOGADORES : 2 ou duas duplas

HABILIDADES COGNITIVAS que desenvolve: atenção, ordenação, conceituação, identificação de palavras, letras e suas figuras correspondentes, símbolos em LIBRAS .

PROCEDIMENTO : distribuir as peças entre os participantes, joga-se conforme o dominó tradicional, fazendo a associação da letra/LIBRAS com a figura/palavra.



EQUILIBRIO DE CUBOS

ESPECIFICAÇÃO: 1 peça de madeira com forma de semicírculo
12 cubos de madeira (5X5X5 cm)

NÚMERO DE JOGADORES: de 1 a três

HABILIDADES COGNITIVAS que desenvolve: maturação do sistema de equilíbrio, coordenação motora ampla ou grossa e fina, Reações rápidas, de destreza e agilidade; lateralidade, memória viso motora; conceitos de quantidade, número, conjunto, forma tamanho, posição no espaço e ordem; autocontrole.

PROCEDIMENTO :disponibilizar as peças e deixar que sejam manipuladas a vontade, verificando as intenções de agrupamento, equilíbrio,seriação,ordenação,etc...O objetivo maior é que ,sobre a peça semicircular, sejam equilibrados todos os doze cubos sem que se dê tal comando aos alunos que estejam explorando o material.



JOGO DA VELHA

ESPECIFICAÇÕES: 1 tabuleiro de três linhas por três colunas
6 peças (cubos de Origami)

NÚMERO DE JOGADORES : 2

HABILIDADES COGNITIVAS que desenvolve: lateralidade, raciocínio lógico, estratégias, noções de :em cima, embaixo, diagonal, horizontal e vertical

PROCEDIMENTO: Cada jogador coloca uma peça em uma casinha, cada um na sua vez. O objetivo do jogo é tentar colocar 3 peças seguidas e impedir que o outro jogador consiga colocar 3 peças seguidas. Ganha quem primeiro fizer uma fileira completa. Vale colocar em todas as direções, desde que a fileira não faça esquina!

Empate (chamado de velha no Brasil, costuma-se dizer que o jogo "deu velha"):

X	X	XX	OXX	OXX	OXX	OXX	OXX	OXX
	O	O	O	O	OO	XOO	XOO	XOO
				X	X	X	O	OXX

