

O JOGO COMO ALTERNATIVA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR PARA A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Pamela Joane de Freitas Neves¹(PG-UEMS)
Alexandre de Castro² (UEMS)

O jogo é como vemos, uma das mais educativas atividades humanas, se o consideramos por esse prisma. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco (JOÃO BATISTA FREIRE).

Resumo: Os jogos, principalmente os coletivos, têm sido objeto de estudos em diversas áreas e níveis de ensino. Esses estudos buscam sujeitos e objetos na Educação Infantil, momento em que é possível a realização de muitas atividades coletivas. Os jogos têm funções específicas e, quando não trabalhadas adequadamente podem resultar em atividades frustrantes, principalmente, no tocante a competitividade, a agressão, que podem se transformar em violência. Com uma visão em torno da deficiência intelectual, este estudo buscará compreender como tem ocorrido o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil a partir da utilização de jogos, com um direcionamento da teoria histórico-cultural, subsidiada pelos estudos de Vygotsky, e seguidores desta teoria. Assim, com a pesquisa respondemos as seguintes questões: Em que momento histórico o jogo começou a fazer parte do processo educacional? O jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor de crianças com deficiência intelectual na infância? Existem jogos mais apropriados para ser utilizados no processo ensino/aprendizagem para crianças da Educação Infantil, com ou sem deficiência intelectual? Para responder as questões trabalharemos com a pesquisa bibliográfica. É importante que se compreenda que o jogo tem ludicidade e é um ótimo recurso no processo ensino/aprendizagem para diversas atividades educacionais, pois é nesse período em que a curiosidade e a criatividade está em maior vigor.

Palavras-chave: Deficiência intelectual. Jogos. Educação Infantil

Introdução

O brincar e o jogar são atividades de grande importância para o desenvolvimento psicológico, cognitivo e afetivo da criança. As brincadeiras e os jogos levam a criança a imaginar e criar estratégias e situações construindo conhecimentos diante dos desafios

¹Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS (2010), Pós-Graduada em Práticas Pedagógicas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental pelas Faculdades Integradas de Paranaíba – FIPAR (2012), Pós-Graduada (Especialização) em Educação pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS. pamj1112@hotmail.com

² Alexandre de Castro possui graduação em Ciências Sociais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP/ Câmpus de Marília SP (1995), Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Eurípedes de Marília - UNIVEM (2002), Mestre em Teoria do Direito e do Estado pelo Centro Universitário Eurípedes de Marília - UNIVEM (2005). A partir de 2013 está vinculado ao Programa de Pós Graduação Lato Sensu em Educação ministrando a disciplina de Sociologia da Educação. Membro integrante, na qualidade de pesquisador, do Grupo de Pesquisa, cadastrado no CNPQ e certificado pela UNESP, GP FORME - Formação do Educador - linha de pesquisa: Metodologias e Práticas de Ensino. adrecas@ibest.com.br.

propostos. Ao jogar, as crianças com ou sem deficiência intelectual desenvolvem a comunicação, a socialização, a criação e a imaginação.

Ao investigar sobre deficiência intelectual percebemos que são várias as abordagens que norteiam esses estudos, assim buscamos nos estudos da teoria Histórico-Cultural, defendida por Vigotsky (2004), subsídios para compreensão do tema. Dentre várias contribuições desse estudioso, consideramos relevante citar a que segue: “Essas crianças costumam ser lentas em termos de formação de novos reflexos. [...] limitadas em um modo de comportamento suficientemente rico, diversificado e complexo.” (VIGOTSKY, 2004, p. 389).

Atuando na Educação Infantil desde 2006, tendo como função proporcionar o desenvolvimento das crianças a partir de jogos e atividades lúdicas, o tema estudado surgiu após o ingresso de crianças com necessidades especiais na Instituição onde atuo. Contudo, me proporcionou maior curiosidade a cerca da deficiência intelectual, com isso foram surgindo questionamentos em que me propus a buscar embasamento teórico para compreendê-las.

O objetivo deste artigo é discutir sobre as teorias que subsidiam as discussões sobre deficiência intelectual e as contribuições do jogo no desenvolvimento da criança com essa necessidade especial na educação infantil, Pois é fato que essa temática repercute interessante na sociedade brasileira. Assim, com a pesquisa respondemos as seguintes questões: Em que momento histórico o jogo começou a fazer parte do processo educacional? O jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor de crianças com deficiência intelectual na infância? Para responder as questões trabalharemos com a pesquisa bibliográfica. É importante que se compreenda que o jogo tem ludicidade e é um ótimo recurso no processo ensino/aprendizagem para diversas atividades educacionais.

A deficiência intelectual acerca da progressão cognitiva, motora, psicológica, afetiva e social, é complexa e variável de indivíduo para indivíduo. Considera-se como os educadores podem identificar as características do aluno com deficiência intelectual, em relação ao desenvolvimento do indivíduo na idade escolar de 0 a 6 anos. Assim, percebe-se que á necessidade de mostrar ao educador de forma teórica como identificar certos comportamentos que a criança com essa deficiência possa ter em sala de aula, tornando possível a compreensão para posterior ação.

O jogo pode ser utilizado como estratégia para inclusão, não somente para as crianças com deficiência intelectual, mas para todas as crianças, pois é de extrema importância para o seu desenvolvimento, sendo peça chave para o desenvolvimento de crianças com deficiência

intelectual, estimulando a motricidade, a socialização, o raciocínio, entre outros aspectos que podem favorecer a criança na educação infantil.

1 Deficiência Intelectual: algumas considerações

Para começar a discussão acerca da deficiência intelectual buscando seu significado no Dicionário (RIOS, 2010, p.158 e 302), em que deficiência significa “insuficiência” e intelectual é “relativo ao intelecto” que significa “inteligência”. Assim deficiência intelectual é a insuficiência da inteligência. Batista e Mantoan (BRASIL, 2007), afirmam que a deficiência intelectual é diagnosticada de diversos tipos e categorias, mas os pesquisadores dessa área ainda não conseguiram finalizar corretamente os diagnósticos acerca dessa deficiência.

[...] o termo substituiu "deficiência mental" em 2004, por recomendação da Organização das Nações Unidas (ONU), para evitar confusões com "doença mental", que é um estado patológico de pessoas que têm o intelecto igual da média, mas que, por algum problema, acabam temporariamente sem usá-lo em sua capacidade plena. As causas variam e são complexas, englobando fatores genéticos, como a síndrome de Down, e ambientais, como os decorrentes de infecções e uso de drogas na gravidez, dificuldades no parto, prematuridade, meningite e traumas cranianos. Os Transtornos Globais de Desenvolvimento (TGDs), como o autismo, também costumam causar limitações. De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS), cerca de 5% da população mundial tem alguma deficiência intelectual. (RODRIGUES, 2009, p. 1).

Segundo Batista e Mantoan (BRASIL, 2007), a deficiência intelectual tem diversos conceitos exatamente pela sua complexidade e diversas variações. Dependendo de cada caso, “A deficiência mental não se esgota na sua condição orgânica e/ou intelectual e nem pode ser definida por um único saber. Ela é uma interrogação e objeto de investigação de inúmeras áreas do conhecimento. (BRASIL, 2007, p. 15). Assim diversos teóricos explicam ao seu ver essa deficiência entendendo que pode ocorrer em intensidades diferentes em cada indivíduo.

Para Vygotsky (2004, p. 379-380), com relação ao comportamento diferenciado do “normal” diz:

[...] Formas de comportamento anormal podem ser encontradas também em pessoas normais, representando provisório e passageiro; mas podem ser encontradas também em pessoas como formas mais duradouras e inclusive constantes do seu comportamento. Desse ponto de vista, todas as formas anormais de comportamento podem ser divididas nos seguintes grupos: 1) formas breves e casuais (lapsos,

omissões, esquecimento, delírio, embriaguez, etc.); 2) estados duradouros e estáveis (neuroses, psicose, algumas formas de doenças mentais); 3) falhas de comportamento constantes e vitalícios [...]

Para Batista e Mantoan (BRASIL, 2007, p. 16), o aluno com deficiência intelectual “[...] tem dificuldade de construir seu conhecimento como os demais e de demonstrar a sua capacidade cognitiva”. Para essas crianças o conhecimento tem certa limitação em comparação com os demais alunos, sendo que todos os educandos tem suas limitações, já a criança com deficiência intelectual as dificuldades se tornam mais nítidas diante da aprendizagem.

[...] a criança que se desvia da média ou da criança normal em: 1) características mentais; 2) aptidões sensoriais; 3) características neuromusculares e corporais; 4) comportamento emocional e social; 5) aptidões de comunicação e 6) múltiplas deficiências, [...]. (FONSECA, 1989, p. 29 apud DIAS, FERREIRA E SANTOS, 2006, p. 1).

Para Simão (2004), o indivíduo com a deficiência intelectual pode ter dificuldades na fala, na criatividade, na memorização, na atenção, ser sociável ou mostrar agressividade, sua coordenação possui problemas, em alguns casos são totalmente dependente e necessitam de ajuda em suas atividades diárias.

Com o baixo grau de desenvolvimento cognitivo essas crianças possuem uma dificuldade maior na absorção de novos ensinamentos “[...] Trata-se de crianças que se mostram incapazes de aprender adequadamente e a um ritmo ‘normal’, e em condições definidas como ‘normais’. [...]” (LEONTIEV, 2005, p. 87). No entanto, mesmo seu processo de aprendizagem sendo prejudicado pela deficiência isso não impede que a criança se desenvolva conseguindo superar suas limitações.

[...] o único educador capaz de formar novas reações nos organismo é a sua própria experiência. Só aquela relação que ele adquiriu na experiência pessoal permanece efetiva para ele. É por isso que a experiência pessoal do educando se torna base principal do trabalho pedagógico. [...] É impossível exercer influências imediata e provocar mudanças no organismo alheio, é possível apenas a própria pessoa [...] modificar as suas reações inatas através da própria experiência. (VYGOTSKY, 2004, p. 63).

A criança deficiente intelectual tem suas experiências cabe ao educador transferir esse conhecimento para uma área mais ampla da aprendizagem. “[...]. O meio social é a verdadeira

alavanca do processo educacional, e todo o papel do mestre consiste em direcionar essa alavanca [...]” (VYGOTSKY, 2004, p. 65). Para Simão (2004), o educador tem que escolher o material didático pra trabalhar com as crianças em sala e também manter uma postura inclusiva diante dele, tornando o material favorável para toda a sala.

Diante da percepção de que o educador é um transmissor do conhecimento, percebe-se que as crianças com deficiência intelectual têm suas limitações em diferentes graus. Dessa forma os jogos constituem atividades importantes para que ocorra uma aprendizagem prazerosa e livre de respostas exatas.

2 O Jogo no Desenvolvimento Infantil

Muitos educadores por falta de embasamento teórico ou despreocupação com a criança, age de forma errônea ao executar atividade com jogos, não dando o devido valor à atividade, supondo que é somente um momento de prazer não de aprendizado. Que esse momento na escola é de lazer e inteiramente sem o propósito, isolado de aprendizagem.

Almeida (2003, p. 41), ao falar sobre a visão dos educadores diante do jogo diz:

Os jogos são vistos, a priori, como ciências humanas. Os próprios educadores, mal compreendendo a essência, a natureza dos jogos, explicitamente os excluíram as atividades formadoras e da prática educativa, geralmente abusando de argumentos como: jogos contradizem a seriedade do ato de estudar; o jogo representa o reflexo da civilização dominada pelo ‘haxixe’ e pela fruição passiva em busca do prazer, satisfação pessoal e independente de uma ação reflexiva e coletiva.

Não é necessariamente nesse ponto de vista distorcido que deve ser observado o jogo, “O jogo é antes de tudo o lugar de construção [...] é uma cultura rica, complexa e diversificada” (BROUGÈRE, 2002, p. 30). A aprendizagem torna-se facilmente compreensível devido à satisfação e o prazer que a atividade proporciona apesar de não ser somente essas as atribuições e os objetivos do jogo.

Os jogos podem contribuir para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. Abramowicz e Wajskop (1999), afirmam que durante o jogo as crianças utilizam de regras tanto expostas, como as regras imaginárias, tornando o jogo um processo que envolve a imaginação e a interpretação. A criança enquanto joga tem a possibilidade de exercitar suas habilidades e capacidades em diversas áreas do conhecimento

[...] Além dessa função cognitiva, ou seja, de promover a construção do conhecimento, os jogos possuem uma função ética, porque mesmo que o jogador elabore ótimas estratégias para vencer uma partida, ele precisa observar regras, limites ou a vez do outro jogar e esta reflexão sobre o certo e o errado, o que pode e não pode jogar, traz uma consciência ética ao sujeito, embora a médio ou a longo prazo. (ANTONIO, 2006, p. 21).

Segundo Lopes (2001, p. 35), “O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”. A Criança ao estabelecer certas regras começa a entender o mundo em que vivemos e compreender que as regras servem para manter harmonia na sociedade.

O jogo de regras em grupo é de grande valia, pois algumas crianças entendem melhor que outras, podendo ajudar o companheiro de grupo para a obtenção de um melhor resultado, “[...] o que a criança consegue fazer com ajuda dos outros poderia ser, de uma maneira, muito mais indicativo de seu desenvolvimento mental do que o que consegue fazer sozinha.” (VYGOTSKY, 2007, p. 96). Dessa forma o aprendizado para a criança se torna mais compreensível do que se estivesse fazendo isoladamente.

Vygotsky (2007, p. 112) ao tratar o jogo de regras também como uma atividade imaginária, afirma:

[...]. Da mesma forma que contém regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. Jogar xadrez, por exemplo, cria uma situação imaginária. Porque o cavalo, o rei, a rainha etc. só podem se mover de maneiras determinadas; porque proteger e correr peças são, puramente, conceitos de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária. O mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas.

No momento do jogo a criança está sempre utilizando sua imaginação de várias formas para que consiga obter o resultado esperado. Para Lopes (2001), a criança que em sua rotina está sempre em vivência com jogos, a cada dia cria novos hábitos e valores, que são imediatamente transferidos para vida e também recria durante os jogos situações vivenciadas no mundo e como é a sua participação nele.

Todos os jogos, de regras ou não, são de muita importância no desenvolvimento cognitivo da criança, além disso os jogos são de grande vantagem para o educador, pois são excelentes para fixação e compreensão do aprendizado desejado naquele momento.

Quando propomos um jogo, não estamos comprometidos com apenas uma área do conhecimento, mas com os conceitos ali presentes que podem estar ligados à língua, à lógica, ao espaço, ao tempo, ao social e ao emocional. As situações postas nas jogadas, assim como resolução das situações-problemas propostas, podem gerar sínteses integradoras que fortalecem e amadurecem as crianças. (ANTONIO; BORGES, 2006, p. 22).

Com a participação livre e estimulada da criança no jogo ela constrói seu conhecimento de mundo, de linguística, de matemática, história, de geografia, de ciências, de socialização, de ética, etc. O jogo abre possibilidades para os conhecimentos, pois em um único jogo ele pode ampliar diversos tipos de conhecimentos aqui citados.

Dessa forma, com a visão que temos de jogo, precisamos compreender como ele é de grande valia no desenvolvimento das crianças com e sem deficiência intelectual, poder aplicar o jogo e entender como deve ser essa intervenção para que haja a construção do conhecimento dessas crianças com deficiência intelectual e como o jogo pode ajudar crianças com deficiência intelectual na educação infantil.

3 Contribuições dos jogos para as crianças com deficiência intelectual na Educação Infantil

Na educação infantil, espaço onde as crianças passam a si conhecer e a conhecer a diversidade humana, considerando que existem diferentes classes sociais, etnias, entre outros aspectos. Nesse contexto a criança com deficiência intelectual entra nesse mundo em que a diferença está presente de diversas formas, tornando possível a criança interagir e reagir diante dessa interação proporcionando resultados positivos na aprendizagem.

A prática da educação infantil de se organizar de modo que as crianças desenvolvam as seguintes capacidades:

- * desenvolver uma imagem positiva de si, atuando de forma cada vez mais independente, com confiança em suas capacidades e percepção de suas limitações;
- * descobrir e conhecer progressivamente seu próprio corpo, suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo e valorizando hábitos de cuidado com a própria saúde e bem-estar;
- * estabelecer vínculos afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua auto-estima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social;
- * estabelecer e ampliar cada vez mais as relações sociais, aprendendo aos poucos a articular seus interesses e pontos de vista com os demais, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração;
- * estabelecer e explorar o ambiente com curiosidade percebendo-se cada vez mais como integrante, dependente e agente transformador do meio ambiente e valorizando atitudes que contribuam para sua conservação;
- * brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;

An. Sciencult	Paranaíba	V.6	n.1	p.383-395	2015
---------------	-----------	-----	-----	-----------	------

* utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustada as diferentes intenções e situações de comunicação, e forma a compreender e ser compreendido, expressar suas idéias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva;

* conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes e interesse, respeito a participação frente a elas e valorizando a diversidade (BRASIL, 2001, p. 63, grifo nosso).

A educação infantil tem em sua característica a utilização de jogos no processo ensino/aprendizagem, pois, toda criança quando brinca e sente prazer em seus atos, mas também de uma forma ou outra ela demonstra seus medos, frustrações e como grande parte das crianças apresenta certa agressividade diante de suas não conquistas. O jogo pode ser um recurso que o educador pode usar para demonstrar as informações atuais.

A criança com deficiência intelectual não vai ser diferente diante do jogo em relação às crianças sem deficiência. Essa criança possui uma limitação como qualquer outra, sendo considerado o seu desenvolvimento cognitivo, social, psicológico, motor e afetivo, com limitações mais agravadas do que as demais crianças “[...] A percepção, mais que a racionalidade, que distingue o jogo de outras atividades humanas, ainda é incipiente nos mais pequenos [...]” (FREIRE, 2002, p. 13). As crianças têm uma grande facilidade em compreender as atividades cognitivas quando mostradas para elas em forma de jogo, podendo assim assimilar os conhecimentos já mostrados anteriormente.

[...] O jogo ajuda a não deixar esquecer o que já foi aprendido [...] observando as crianças pequenas, notamos que, assim que conquistam algum novo conhecimento, alguma nova habilidade, imediatamente passam a repeti-lo, [...] mostrando farto prazer nessa atitude. Quando uma pessoa supera uma dificuldade que se impõe, caracterizando uma aprendizagem, o fim desse processo registra o prazer da conquista [...]. (FREIRE, 2002, p. 82).

Segundo Almeida (2003), os exercícios repetitivos quando se trata de uma ação exploratória, em que a criança ao explorar o meio ou objetos ela repete várias vezes os movimentos ou atividades, sendo que isso ocorre com os bebês, devido seu desenvolvimento. Sendo assim, considerados adequados para as crianças com deficiência intelectual, pois a repetição se torna cada vez mais claro, o objetivo da aprendizagem social, afetiva, psicológica e cognitiva.

Decorrente dos estudos realizados sobre a temática proposta, pode-se dizer que, o lúdico e os jogos quando estão presentes na educação são importantes para a motivação das

crianças, pois, a aprendizagem ocorre de forma satisfatória. Contudo, o professor deve ter um olhar diferenciado para cada criança sendo deficiente intelectual ou não, respeitando as individualidades e singularidades de cada aluno.

Segundo Freire (2002, p. 33), a “[...] criança se cansa tão menos quando brinca do que quando realiza tarefas obrigatórias [...]”. De forma que a criança ao jogar sente-se disposto e com isso o educando está reforçando a atividade que lhe foi dada em sala. A criança com deficiência intelectual durante o jogo pode também conhecer a si mesma e aos seus colegas, tornando a socialização cada vez mais aprimorada.

[...] aprender a conviver e relacionar-se com as pessoas que possuem habilidade e competências diferentes, que possuem expressões culturais e marcas sociais próprias, é condição necessária para o desenvolvimento de valores éticos, como a dignidade do ser humano, o respeito ao outro, a igualdade e a equidade e a solidariedade. [...] Pelo lado das crianças que apresentam necessidades especiais, o convívio com outras crianças se torna benéfico na medida em que representa uma inserção de fato no universo social e favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem, permitindo a formação de vínculos estimuladores, o confronto com a diferença e o trabalho com a própria dificuldade. (BRASIL, 2001, p. 35).

O jogo proporciona o desenvolvimento de diversas áreas, tanto intelectuais, físicas e sociais. “O desenvolvimento da autonomia na criança é aspecto fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental”. (LOPES, 2001, p. 41). A partir do jogo a criança com deficiência intelectual pode se manifestar com suas emoções e, contudo, aprender a controlá-las.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca [...]. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (BRASIL, 2001, p. 27-28).

Brincar, jogar ou fazer de conta “[...] não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa [...]” (BROUGÈRE, 2002, p. 20). Diante dessas ações lúdicas, a criança transporta para brincadeira tudo aquilo que ela vivencia em seu cotidiano, nos dando pistas de como é sua relação com a família e com a escola.

Diante do brincar a criança com deficiência intelectual pode demonstrar suas capacidade e habilidades, “Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se torna criativo.” (VINNICOTT, 1975 apud BROUGÈRE, 2002. p. 19). Com isso a possibilidade de

aprendizagem se torna maior com o jogo.

[...] O ato lúdico representa um primeiro nível de construção do conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção. O prazer e a motivação iniciam o processo de construção do conhecimento, que deve prosseguir com a sistematização, se a qual não se pode adquirir conceitos significativos. [...]. (KISHIMOTO, 2002, p. 144).

Segundo Kishimoto (2002), o jogo em sua forma lúdica, contribui na aprendizagem da linguagem, do pensamento e da ação, pois “[...] Para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo com a mesma desenvoltura que caracteriza a ação lúdica”. (2002, p. 148). Para Almeida (2003), jogar é de extrema importância para o desenvolvimento do pensamento e do raciocínio. Com a criança com deficiência intelectual não será diferente, a forma com ela vê o mundo será transmitida para a brincadeira de forma espontânea.

Todo ato nosso é forçosamente antecedido de alguma causa que suscita em forma quer de fato ou acontecimento externo, quer de desejo interno, motivação ou pensamento. Todos esses motivos de atos são os estímulos das nossas reações. Assim, a reação deve ser entendida como certa relação é sempre uma reação do organismo a essas ou aquelas mudanças do meio, sendo um mecanismo de adaptação sumamente valioso e psicologicamente útil. (VIGOTSKY, 2004, p. 15).

Quando a criança reage aos estímulos exteriores, ela naturalmente mostra seus conhecimentos interiores. A criança com deficiência intelectual na educação infantil pode interagir ou não com o ambiente dependendo do nível da necessidade especial da criança. Com isso deve-se sempre proporcionar atividades onde essa criança possa desenvolver sua interação social.

É importante compreender todas as possibilidades das crianças como deficiência, os níveis fundamentais socioafetivo e cognitivo, e a qualidade das experiências e vivências que possuem. É fundamental conhecer suas dificuldades visando proporcionar melhores formas de interação e comunicação, desenvolver estratégias de ação, de potenciação do pensamento e resolução de problemas, verificar os desafios, as necessidades, [...] que podem modificar as possibilidades de funcionamento e produzir respostas qualitativamente melhores e mecanismos de adaptação do meio. (BRASIL, 2004, p. 21).

Utilizar os jogos constitui uma ferramenta essencial como meio de chegar ao resultado

An. Sciencult	Paranaíba	V.6	n.1	p.383-395	2015
---------------	-----------	-----	-----	-----------	------

positivo no processo de ensino/aprendizagem. Para a criança com deficiência intelectual esse método se torna indispensável, pois ocorre em grande parte dos casos a falta de interesse e atenção dessas crianças. O jogo é um auxílio, para que o educador amplie os conhecimentos do educando, tornando o jogo um meio de reforço da aprendizagem, sendo proporcionada de maneira prazerosa e satisfatória.

Sendo assim “[...] No processo de educação o mestre deve ser os trilhos por onde se movimentam com liberdade e independência os vagões, que recebem apenas a orientação do próprio movimento” (VYGOTSKY, 2004, p. 64). Entendendo-se assim que o educador é um mediador das informações, então cabe à ele verificar a melhor maneira de serem utilizados os jogos e as atividades lúdicas.

Considerações finais

Inicia-se um olhar para essa especificidade de clientela na educação escolar, iniciando desde a infância. A partir dessas considerações é que chegamos à deficiência intelectual, pois é perceptível em todos os locais e espaços escolares, que é uma deficiência que tem provocado reações diversas nos professores e equipe pedagógica. Há que se considerar ainda a diversidade de tipos e comprometimentos desse tipo de deficiência, o que dificulta a compreensão e o desenvolvimento de propostas didáticas interventoras dos professores para o trabalho na sala de aula regular.

Observando essas dificuldades da equipe pedagógica, incluindo os professores, é que este estudo buscou no jogo alternativas para desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, e, em se tratando de crianças com Deficiência intelectual não poderia ser diferente, pois, ao jogar a criança se desenvolve em diferentes sentidos: percepção tátil, aspectos cognitivos, psicológico, entre outros, aprimorando sua capacidade e descobrindo suas habilidades.

Destarte, pode-se concluir que o trabalho com jogos e brincadeiras é essencial, principalmente na primeira etapa da Educação Básica, quando as crianças chegam à escola, para que não se deixe morrer o espírito criativo e construtivo dessa fase da educação, pois compreendemos que é na Educação Infantil que se começa a despertar o gosto pelos estudos, e quando o trabalho é criativo, as possibilidades de êxitos dessas crianças são maiores.

Como uma pesquisa é um ciclo que não se fecha, ao finalizar a etapa proposta para

este estudo algumas questões ainda ficaram por ser respondidas, como: Os direitos que as pessoas com necessidades especiais vêm conquistando historicamente, são aceitos com apreço pelos profissionais da educação? Como o professor tem trabalhado para descobrir as habilidades da criança com deficiência no processo ensino/aprendizagem? O trabalho didático-pedagógico realizado pelos professores diariamente busca inserir todos os alunos da sala? Ao buscar responder essas questões, outros estudiosos estarão preenchendo as lacunas deixadas em pesquisas anteriores e, assim, poderão ampliar os estudos na área, e contribuirão com todos os que se interessam pela temática, especialmente com os que estão trabalhando com a inclusão em seus ambientes escolares, sendo possível acreditar que não está muito longe de se chegar a uma educação para todos.

Referências

ABRAMOWICZ, Anete; WASJKOP, Gisela. **Educação infantil:** creches, atividades para crianças de zero a seis anos. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1999.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

ANTONIO, Ilidia Terezinha Arduini; BORGES, Rosa Elena Aparecida. Pega-pontos: jogo usa situações-problema como um dos recursos para a aprendizagem. **Revista do professor.** Porto Alegre, RS: ANER, v. 22. n. 86, p. 20-24, abr./jun. 2006.

BRASIL. **Atendimento educacional especializado:** deficiência mental. Brasília-DF: MEC/SEESP, 2007.

_____. **Saberes e práticas da inclusão.** Brasília: MEC/SEESP, 2004.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:** introdução. 1. v. Brasília: MEC/SEF, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, TizucoMorchida (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

DIAS, Marília; FERREIRA, Fernanda; SANTOS, Pedro. **Níveis e tipos de deficiência mental.** 2006. Disponível em: <<http://edif.blogs.sapo.pt/568.html>> Acesso em: 22 ago. 2015.

FREIRE, João Batista. **O jogo:** entre o riso e o choro. Campinas-SP: Autores Associados, 2002.

KISHIMOTO, TizucoMorchida. (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

An. Sciencult	Paranaíba	V.6	n.1	p.383-395	2015
---------------	-----------	-----	-----	-----------	------

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia e pedagogia**: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. São Paulo: Centauro, 2005.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

RIOS, Dermival Ribeiro. **Mini dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: DCL, 2010.

RODRIGUES, Cinthia. **Formas criativas para estimular a mente de alunos com deficiência**: o professor deve entender as dificuldades dos estudantes com limitações de raciocínio e desenvolver formas criativas para auxiliá-los. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/inclusao/educacao-especial/formas-criativas-estimularmente-deficientes-intelectuais-476406.shtml>> Acesso em: 22 ago. 2015.

SIMÃO, Antoinrte. **Inclusão**: educação especial – educação essencial. 3. ed. São Paulo: Livro Pronto, 2004.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Psicologia Pedagógica**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.