

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Eliana Campioni¹
Leonor Dias Paini²

RESUMO

Este estudo objetivou perceber como a ludicidade possibilitou maior interação e socialização no processo de aprendizagem dos alunos da Sala Multifuncional Tipo I. Tratou-se de uma pesquisa participante, de caráter prático, por meio de atividades lúdicas à luz da teoria Histórico Cultural de Vygotsky, Luria e Leontiev. Os jogos cooperativos foram aplicados nos 15 alunos matriculados na Sala de Recursos Multifuncional - Tipo I do Colégio estadual Governador Adolpho de Oliveira Franco-EFMP de Astorga – Paraná. E teve como resultado a integração dos alunos nas atividades propostas, isto se comprovou porque ao brincar, jogar eles conseguiram trabalhar em equipes. E, que além da fala e da escrita houve também comunicação por meio da música, dança e do teatro e que estas linguagens corroboram para melhorar nossa relação com o meio em que vivemos. A aplicação demonstrou que as atividades lúdicas possibilitam uma nova relação do aluno com o meio no qual está inserido e promove uma nova perspectiva do aluno sobre si mesmo na medida em que se sente cada vez mais autônomo. Constatou-se assim, que a ludicidade, enquanto recurso pedagógico contribuiu para que haja uma maior interação e socialização no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da Sala Multifuncional Tipo I.

Palavras-chave: Ludicidade; Socialização; Educação Inclusiva.

INTRODUÇÃO

O interesse pela temática ludicidade surgiu no decorrer de 15 anos de atuação na Educação Especial, no qual pude perceber que os alunos atendidos por este programa (SRM), apresentavam em sua jornada escolar, dificuldades de relacionamento social entre os próprios educandos, e nas relações com os integrantes da comunidade escolar, fator este que interferia no desenvolvimento pedagógico dos educandos, isto nos levou a repensar estratégias para melhorar o relacionamento interpessoal dos alunos e conseqüentemente obter um avanço acadêmico.

¹ Aluna PDE, e Professora da rede pública do ensino da cidade de Astorga - Estado do ParanáE-mail: campmora.@seed.gov.pr.br

² Orientadora do PDE, Doutora em Psicologia Escolar e Desenvolvimento Humano pela USP/SP., Mestre em Educação pela PUC-SP e docente do departamento de Educação (DTP). E-mail: leonorpaini@gmail.com

As atividades lúdicas auxiliaram os alunos a compreenderem e refletirem o mundo em que vivem. Com as brincadeiras, o aluno experimentou, inventou, reinventou e atuou de maneira eficaz enriquecendo sua vivência e sociabilidade.

A construção do Projeto de Intervenção pedagógica na escola foi elaborada e posto em prática no Colégio Estadual Governador Adolpho de Oliveira Franco – E.F.M.P de Astorga, em uma sala Sala Multifuncional Tipo I que teve como objetivo conhecer como a ludicidade possibilitou uma maior interação e socialização no processo de aprendizagem dos alunos da Sala Multifuncional Tipo I.

Na metodologia procurou-se selecionar a literatura, rever a fundamentação teórica sobre ludicidade; desenvolver atividades de brincadeiras que lidam com no mínimo quatro elementos: observação, percepção, memorização e socialização; trabalhar com atividades lúdicas (jogos) que auxiliem a trabalhar em grupo; conhecer, selecionar e aplicar jogos cooperativos que favoreçam a interação social e desenvolver a expressão corporal por meio de performances. Como também desenvolveu a capacidade de expressão corporal por meio do teatro, que contribuiu para as relações interpessoais entre aluno x aluno e professor x aluno e equipe escolar x aluno. E por fim possibilitou novas formas de expressão corporal por meio da dança, para aprimorar as habilidades básicas do movimento em 8 alunos com dificuldades de aprendizagem na leitura e na escrita e matemática, 5 alunos com Deficiência Intelectual. E mais 2 alunos com TDAH.

A criança com dificuldade de aprendizagem pode ter um nível normal de inteligência e da acuidade visual e auditiva. Apresenta bom comportamento na escola e em casa, se esforça para concentrar-se e seguir as instruções, no entanto apresenta dificuldade em compreender, captar e processar as tarefas e informações geralmente está associado também a dificuldades como: lembrar o que alguém acaba de dizer; não domina as destrezas básicas de leitura, soletração, escrita e/ou matemática, levando ao fracasso e a frustração no trabalho escolar; dificuldade para distinguir entre a direita e a esquerda, para identificar palavras, tendo como tendência escrever as letras, números e palavras ao contrário; fazer esportes ou completar atividades simples, tais como apontar um lápis, torna-se difícil devido à falta de coordenação; irritação ou excitação com facilidade, entre outros.

A criança com problemas específicos de aprendizagem tem padrões neurológicos diferentes das outras crianças da mesma idade, podendo essas dificuldades estar associadas e desencadeadas por experiências traumáticas. De

acordo com Margalit (1989): Crianças com dificuldade de aprendizagem possuem baixa agressividade, mas sérias dificuldades nas relações interpessoais e altos níveis de dependência. Nesse sentido, ressalta-se a importância do conhecimento dos aspectos emocionais que subjazem ao processo de aprendizagem, no sentido de se obter uma melhor compreensão do processo ensino-aprendizagem.

Já as crianças com Deficiência Intelectual de acordo com a cartilha do MEC para formação de professores para o atendimento especializado caracteriza o aluno com deficiência mental com dificuldade de construir conhecimento como os demais e de demonstrar a sua capacidade cognitiva.

Os alunos com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade) apresentam um transtorno de natureza neurobiológica mais comum durante a infância e a adolescência. Algumas características; ansiedade, inquietação, euforia e distração e provoca falhas nas funções do cérebro responsáveis pela memória e atenção, estes sintomas podem variar de brandos a graves e incluir problemas de linguagem memória e habilidades motoras. Muitas crianças hiperativas têm inteligência normal ou até mesmo acima da média, mas o quadro é caracterizado por problemas de comportamento e aprendizagem. Ocorre em 6 -10% das crianças e pode acarretar sérios prejuízos no rendimento escolar e na capacidade de se apropriar da aprendizagem adequada da leitura, escrita e matemática.

UMA REFLEXÃO SOBRE A LUDICIDADE

Tratar da ludicidade em nosso contexto educacional parece para muitos, um tema menor no contexto educacional, mas este tema tem sido tratado em congressos, seminários e encontros no mundo e em especial no Brasil.

De fato, as atividades lúdicas são ferramentas para o desenvolvimento psíquico. De acordo com Santos (2011), “brincar é viver” é uma afirmativa bem aceita e usada, pois o brincar faz parte da história da humanidade, todas as crianças gostam de brincar e quando brincam sentem prazer e alegria, embora algumas crianças brincam para controlar as tristezas e angústias. O autor citado também aborda um enfoque teórico sobre o brincar: no ponto de vista filosófico, o brincar é opor a razão, emoção e razão ambas se unem; do ponto de vista, psicológico o brincar esta presente em todas as situações as quais a criança apropria-se de

costumes, leis, regras e hábitos mediante a interação com meio, o brincar esta presente nas diferentes relações, o que permite a criança entender melhor o mundo.

Do pedagógico, o brincar é uma excelente ferramenta pedagógica para o aprendizado na formação da personalidade, e funções superiores. Do ponto de vista criativo, o ato de brincar está focado na busca do “eu”, revelando a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento do potencial do sujeito.

Segundo Vygostky (1991), ocorre uma relação recíproca, na qual, a criança desenvolve-se em um contexto de interação social, quando as informações ou experiências são internalizadas; assim reestrutura as ações sobre os objetos, reorganizando o plano interno e resultando em transformações mentais. Diante desta colocação, observamos que a convivência social e sua interpretação, são questões fundamentais para desenvolvimento do ser humano.

Santos (1997, p.12), é um autor atuante na ideia de que o lúdico contribui para aprendizagem e para a construção do conhecimento e socialização, para ele “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para a saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

Assim, constatamos a necessidade de trabalhar a ludicidade com os educandos com necessidades educativas especiais, pois além de proporcionar um ambiente agradável, interessante, prazeroso para o aprendizado, estabelece situações de interesse para a aquisição do conhecimento dos próprios alunos.

Neste contexto o lúdico estabelece um elo entre a sensibilidade e criatividade, possibilitando um ambiente de interação e socialização prazerosa, resgatando também autoestima. Segundo Cória Sabini (1997, p. 92) “o jovem que não está satisfeito com sua aparência física, com suas habilidades e realizações sente-se enfraquecido, incapaz de lutar pelas coisas que deseja e sente menosprezo por si mesmo”. É comum o educando demonstrarem-se de maneira defensiva, isolado, irritado e depressivo quando não está contente consigo mesmo. A autora salienta também, que a autoconfiança adquirida nesta etapa contribui para as relações sociais e auxilia quanto autoestima, o que permite a construção de uma identidade positiva.

Percebemos que são inúmeros os benefícios de trabalhar com a ludicidade no contexto escolar, pois ela resgata a autoestima, socialização e interação dos alunos,

desta maneira nos propomos a trabalhar com: Jogos cooperativos (brincadeiras), teatro e dança.

Os jogos cooperativos como fator de inclusão

No ambiente escolar, Soler (2003, p.23) salienta que “os jogos cooperativos apresentam uma abordagem filosófica pedagógica com a finalidade para promover a ética da cooperação e a melhoria da qualidade de vida para todos, sem exceção”. Os jogos cooperativos tem com objetivo de desnaturalizar a competição enraizada nos jogos escolares, onde o individualismo e valorização do potencial se tornam algo presente em qual quer situação.

A excessiva valorização do individualismo segundo Brotto (2011) mostra que a competição tem feito com que passássemos a competir com pessoas em lugares e momentos desnecessários, como se só houvesse tal opção.

A competição e a cooperação são características naturais, construídas socialmente, nada melhor que no âmbito escolar a cooperação ser estimulada e trabalhada, contribuindo assim para a menção de atitudes de valores éticos de solidariedade, respeito mutuo, amizade cooperação em suma o aprimoramento do relacionamento humano.

Os jogos cooperativos segundo Brotto (2011) são jogos que proporcionam condições no qual os jogadores jogam uns com os outros e não contra o outro, com objetivo de atender à necessidade de efetivação de habilidades interpessoais no outro, ressalta que os jogos cooperativos representam características de aperfeiçoamento do relacionamento e a capacidade de influenciar a sociedade com atitudes transformadoras pautadas no exercício da solidariedade e cooperação.

Teatro como estratégia de mediação

Atrelado aos jogos cooperativos, o teatro é uma estratégia de mediação que também promove a socialização dos alunos, o contato com a linguagem teatral permite a criança e adolescente perder a timidez, e propagar o trabalho em grupo.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), no que se refere à disciplina arte, dedica-se à orientação do trabalho com várias linguagens da arte na escola, considerando o nível de desenvolvimento de cada criança, ressaltando a

possibilidade da expressão de si mesmo e do exercício da socialização de atividades coletivas por meio do teatro, conforme o PCN (BRASIL, 2000, p.114) "Em contato com essas produções (artísticas) aluno do ensino fundamental pode exercitar suas capacidades cognitivas, sensoriais, afetivas e imaginativas, organizadas em torno da aprendizagem artística e estética".

O teatro na escola tem por objetivo libertar o aluno do marasmo, da ignorância e incitá-lo diante de uma cortina de novas possibilidades que abrem sua mente sobre a vida, resgatando no indivíduo atitudes crítica, e uma visão analítica e sistêmica do mundo em que está a sua volta.

Ingrid Dormien Koudela (1997), consultora do Mistério da Educação na elaboração dos PCNs, argumenta que o teatro é um exercício da cidadania, é um meio de ampliar o repertório cultural de qualquer estudante.

Para Vygotsky (1989), a interação social, permite a criança ter acesso aos modos de agir e pensar do seu cotidiano. Para o autor, a cultura compartilha as formas de raciocínio, as diferentes linguagens (como a língua, a música, a matemática), tradições, costumes, emoções e muito mais. Para haver maior desenvolvimento de domínio do meio são usados os instrumentos intelectuais e signos elaborados culturalmente que diferenciam o pensamento do homem em relação aos animais.

Com isso, percebemos que o conhecimento e comportamento primeiramente, são externos ao sujeito para tornar-se internos. A língua, a moral, as regras, os costumes, quando construídos socialmente encontram-se a princípio fora do indivíduo: "A internalização das atividades socialmente enraizadas e historicamente desenvolvidas constitui o aspecto característico da psicologia humana; é à base do salto qualitativo da psicologia animal para a psicologia humana" (VYGOTSKY, 1989, p.65).

Esse percurso, não reproduz indivíduos idênticos, pois há outros fatores em questão. Por exemplo, Vygotsky (2004) diz que nada se impõe que não se é capaz de mudar o outro, ou seja, a própria pessoa transforma suas atitudes inatas pela experiência com os objetos do mundo. "[...] a arte parte de determinados sentimentos vitais, mas realiza certa elaboração desses sentimentos [...] que consiste na catarse, na transformação desses sentimentos em sentimentos opostos, nas suas soluções [...]" (VYGOTSKY, 2001, p. 309).

Dentre as variedades artísticas, o teatro é especialmente pertinente quanto às possibilidades de interação, internalização da cultura, uso da palavra e expressão afetiva. A realização de atividades teatrais pode ser de grande importância no desenvolvimento da criança e do adolescente devido à progressiva interação social na atividade teatral que acontece em inúmeros momentos. Há a interação entre ator e escritor do texto o próprio texto, entre atores, diretor, técnicos e outras pessoas envolvidas na montagem de uma peça, entre os atores durante a representação, enfim, entre sujeitos com diferentes papéis.

O teatro é uma atividade coletiva, que exige respeito às regras, respeito ao outro, aos diferentes pontos de vista, tomada de decisões coletiva, divisão de tarefas. A atividade teatral age, portanto, na Zona Desenvolvimento Proximal, em situação de interação e cooperação entre a criança e seus colegas com a supervisão do professor e cria, por outro lado, nova Zona Desenvolvimento Proximal superior. As implicações escolares - educacionais podem ser entendidas como “qualidades das interações intersubjetivas, culturalmente mediadas, que interferem decisivamente no processo de constituição dos sujeitos” (JAPIASSU, 1998, p. 9).

A interação e a representação teatral permitem que a criança e adolescente perceba seus próprios sentimentos, uma oportunidade também de colocar-se no lugar do outro o que gera o respeito e crescimento pessoal. A atividade de expressão artística permite o desenvolvimento afetivo, psicomotor e cognitivo do aluno e a auto expressão.

As contribuições da dança

A dança é um processo educacional que não se limita em aquisição de habilidades, mas contribui para o aperfeiçoamento das habilidades básicas, na potencialidade humana em relação a si e ao mundo, favorece também a criatividade, nova experiência corporal, conseqüentemente a novas formas de expressão e comunicação que contribuem para o processo de ensino aprendizagem podendo ser considerada como instrumento de socialização, para formação de cidadãos críticos e participativos.

Uma das manifestações do ser humano presente em todos os tempos é a dança. Conforme Garaudy (1980, p. 9), a dança é “uma das raras atividades humanas em que o homem se encontra totalmente engajado: corpo, espírito e

coração”. Por intermédio da linguagem corporal há manifestação de espírito, e a expressão de desejos, sentimentos e emoção, uma comunicação transmitida por gestos e interpretada pelo outro.

A dança como ferramenta escolar tem como objetivo principal a formação do sujeito, proporcionando o autoconhecimento e do outro. Para Barreto (2004), a vivência da corporeidade permite a expressividade, criatividade, liberdade, imaginação e diálogo corporal, visto que, propicia a comunicação não verbal.

A dança para Saraiva (2005) pode ser considerada com uma importante vivência corporal que propicia a compreensão do contexto social e por meio dessas experiências, analisar, questionar, e intervir no meio transformando-o a realidade a qual está inserido.

A dança apresenta uma estreita ligação com a educação, pois auxilia no universo pedagógico, facilitando a aprendizagem, portanto a dança também é uma forma de educação.

Neste contexto, Pereira (2001) afirma que: (...) “a dança é um conteúdo fundamental a ser trabalhado na escola, pois proporcionam aos alunos a conhecerem a si próprios e/com os outros; a explorarem o mundo da emoção e da imaginação; a criarem; a explorarem novos sentidos, movimentos livres (...)”, e completa dizendo que o trabalho com a dança proporciona inúmeras oportunidades para desenvolver a corporeidade dos alunos.

Esta afirmativa nos leva a refletir que a atividades com a dança além de ensinar gestos, técnicas, desenvolve todo potencial de expressão corporal, e também contribui para a aprendizagem dos educandos. Bem como afirma Strazzacappa e Morandi (2008, p. 72): “A dança possibilita uma percepção e um aprendizado que somente são alcançados por meio do fazer-sentir que tem ligação direta com o corpo, que é a própria dança”.

A dança como estratégia de mediação de conflitos na sala de aula é extremamente eficaz, pois também promove a interação, sintonia, o diálogo e o envolvimento entre educandos e educadores para alcançar bom resultado. Assim como os jogos cooperativos, o teatro e a dança apresentam objetivos em comum, colaborar para um ambiente agradável, no qual haja respeito mútuo e valorização do potencial de cada um, possibilitando a interação e socialização dos alunos.

LUDICIDADE: UMA DISCUSSÃO SOBRE RESULTADOS

Os dados deste estudo foram coletados a partir da implementação do projeto de intervenção pedagógica, que ocorreu nos meses de março, abril e maio de dois mil e dezessete, no Colégio Estadual Governador Adolpho de Oliveira Franco EFMP do Município de Astorga/PR, totalizando 32 horas de aplicação em uma Sala de Recurso Multifuncional- Tipo I no qual tem 15 alunos matriculados.

As atividades foram planejadas e organizadas a fim de possibilitar a vivência de situações, que envolvessem dinâmicas em grupo: jogos cooperativos, dança e teatro em um contexto de educação inclusiva que pudesse proporcionar aos educandos, o desenvolvimento da percepção, observação, atenção e espontaneidade, considerando as habilidades, aptidões e talentos de cada aluno. Para que assim estas contribuíssem para o relacionamento interpessoal e intrapessoal e melhorasse a autoestima dos alunos atendidos no programa especializado.

Para conhecer como se dão às relações interpessoais dos alunos e sua autoimagem foram realizadas duas atividades: o “jogo de autógrafos” e um “teste de temperamento” online. No jogo de autógrafos os alunos recebem uma folha e o objetivo é conseguir o maior número de assinatura dos colegas. No decorrer do jogo percebi que 2 (dois) alunos, ou seja, 13% não se interessaram pelo o que foi proposto, não interagiram com os demais colegas e mesmo após minha intervenção permaneceram sentados. E nem tão pouco assinaram as folhas dos colegas que a solicitavam. No entanto, estes alunos ainda não estão alfabetizados e tem vergonha de que os amigos percebam que ainda não leem e não escrevem e sejam ridicularizados.

Aconteceram alguns conflitos porque 5 (cinco) deles, 33% ficaram eufóricos para terminarem primeiro a atividade e acabaram brigando, mas contornei a situação rapidamente e o jogo prosseguiu. Em seguida os alunos foram para a sala de computação para a realização do Teste de Temperamento e o resultado foi 8 alunos 53% são fleumático e de acordo com o teste sofrem de falta de motivação e é temeroso. Recusam-se a ceder ou a cooperar, muitas vezes refugiando-se no silêncio. São gentis e geralmente não fazem os outros sentirem-se mal ou ameaçadas de alguma forma, sempre fazem o que está certo e dificilmente ultrapassa as regras estabelecidas.

Também há 2 (dois) alunos, 13% que obteve o resultado Sanguíneo Colérico que são extrovertidos e decididos, verbaliza tudo o que pensa. Geralmente fala demais e tem opiniões bastante fortes, expressando-se em voz alta, mesmo antes de conhecer todos os fatos. O principal problema emocional do sanguíneo colérico é a ira ou zanga. Normalmente é amável, mas quando se sente inseguro ou ameaçado pode tornar-se bastante inconveniente. Do restante, 5, 33% foram classificados como Melancólico Sanguíneo que um ser emotivo. Há períodos em que muito feliz e outros de profunda tristeza principalmente quando é rejeitado, insultado ou magoado de alguma forma. São muito rígidos e não gostam de cooperar, gosta que as coisas sejam feitas à sua maneira. Normalmente é uma pessoa insegura, temerosa e com baixa autoestima, o que limita o seu potencial.

Dando sequência nas atividades propostas iniciamos a etapa dos jogos cooperativos que tinham como objetivo estimular o desenvolvimento de atitudes como: respeito mútuo, empatia, liderança, companheirismo. No jogo “Eu gosto de você” percebemos o quanto eles tem dificuldade de enumerar qualidades em seus colegas e até mesmo se identificarem com as qualidades enumeradas. Na dinâmica do jogo, as crianças ficaram em círculos e sentadas e uma ficou em pé e diz: “Eu gosto de você” e os demais respondem “Por quê?” e a resposta tem que elencar uma característica física, emocional.

Em decorrência da dificuldade de identificar as características emocionais, todos facilitadores elencaram características físicas como: “porque está de tênis”, “porque tem cabelo comprido”, “ porque está de shorts” nenhum deles utilizaram justificativas como: “porque é bonito” ou “porque é inteligente” e isso demonstra o quanto a autoestima desses alunos está comprometida eles não conseguem se ver como sujeitos com adjetivos positivos e nem sequer sabe enumerá-los.

Fato este que demonstra o quanto as atividades estruturadas são de suma relevância porque a autoestima é nosso modo de ser, que nos faz perceber e nos avaliar modelando nossa vida. Uma pessoa que não confia em si mesmo, nem nas próprias possibilidades não será uma pessoa realizada e feliz. De acordo com Branden, (1999, p.92): “Crianças que não conseguem uma boa autoafirmação partem para a agressão ou para outros comportamentos inadequados. Ela precisa afirmar-se de algum modo nem que seja negativamente” ressalta a importância do reconhecimento das qualidades e potencial da criança, para firma-se como pessoa.

Os alunos que frequentam a Sala Multifuncional Tipo I na realização desta atividade demonstraram na prática o que os profissionais que trabalham com eles detectam e consideram um fator significativo no processo de ensino e aprendizagem que é a baixa autoestima e dificuldade de socialização. Os educadores da sala regular precisam compreender que “toda criança faz bem algumas coisas”. “Todas elas têm seus pontos fortes que precisam ser encontrados, identificados e incentivados” (FERNÁNDEZ, 1991, p.267).

Outro jogo trabalhado foi “Bola no ar”, neste, eles foram amarrados com um elástico e teriam que trabalhar em conjunto para que a bola permanecesse maior tempo no ar, para deixar o jogo mais ilustrativo do objetivo proposto os alunos foram divididos em duas equipes e tiveram seu tempo para realizar a atividade proposta. Assim, foram determinados seis minutos para cada equipe e cronometrados quanto tempo à bola ficou no ar. Enquanto uma equipe realizava o jogo a outra observava. Ao final instiguei a pensarem o que fez uma equipe manter por mais tempo a bola no ar, e nesta perceberam que foi o trabalho em equipe, aquela que soube usar os colegas para o benefício da equipe atingiram os objetivos dos jogos. Feito estas considerações novamente puderam jogar e superar os aspectos negativos que detectaram em sua equipe, para demonstrar o quanto este jogo foi relevante para os alunos citaremos a fala de um dos alunos:

Para que a gente consiga deixar a bola no ar todos tem que pensar como se nós todos fôssemos um só, um tem que dar as ordens e outros obedecerem, como se fosse um jogo de futebol que tem o capitão e os outros jogadores obedecem (ALUNO A).

No jogo “tesouro humano” cada aluno recebeu uma folha contendo algumas características positivas e tinham que observar os colegas e nomear quem se encaixava em cada uma delas. E depois de um tempo compartilharam com os demais os resultados. Esta atividade foi muito emocionante porque eles puderam perceber como os demais colegas os veem, e um dos educandos chorou porque recebeu quatro adjetivos de melhor amigo. Outro ficou espantado em receber o adjetivo de inteligente, e enfatizou que:

Foi a primeira vez que alguém disse que sou inteligente, até minha mãe minha me chama de burro e quando vai fazer a tarefa comigo me bate e grita dizendo que eu poderia nem ter nascido e que meu irmão sim dá felicidade para ela,

e que não aguenta mais e se eu não melhorar vai me levar pra casa lar [...] (ALUNO B).

O desabafo desse aluno demonstra o quanto estes alunos são no dia a dia depreciado muitas vezes até pelos pais, que não conseguem entender porque os seus filhos não são iguais os demais que aprendem com mais facilidade. Atitudes como estas corroboram para a baixa autoestima e, por conseguinte no processo de ensino aprendizagem segundo Nathaniel Branden, (1998, p. 26-27): “os pais prejudicam a autoestima de seus filhos quando: transmitem a noção de que a criança não é suficiente, dão sermões quando a criança manifesta sentimentos “inaceitáveis”, ridicularizam ou humilham” desta forma são transmitidos sentimentos de que a criança não tem valor o que interfere no processo de aprendizagem e autoconfiança.

O trabalho com os jogos demonstraram o que já nos era evidente, mas como superá-los?

Para tanto iniciamos a outra fase da Produção Didática que tinha como objetivo explorar a criatividade e também proporcionar uma experiência de apresentação em público por meio da dança e música. Assim, expliquei que ensaiaríamos uma apresentação para o dia das mães e que a música escolhida teria que ser uma que mostrasse o quanto vale a pena viver e que mesmo às vezes, tendo algumas decepções e obstáculos não devemos desistir.

E que entre muitas músicas que poderíamos apresentar à escolhida foi “Tente outra vez” de Raul Seixas, coloquei para eles ouvirem e alguns já a conheciam, mas não sabiam quem era o cantor, por isso levei os alunos na sala de computação para que pudessem realizar uma pesquisa sobre o cantor e compositor.

Após este primeiro contato com a música escolhida, começamos a ensaiar a apresentação, e para que eles pudessem participar da construção do que seria realizado apresentava a coreografia e sempre questionava se alguém teria algo a acrescentar e novos gestos e passos foram sendo acrescentados. Um dos alunos teve a ideia de entregarmos algo para as mães ao final da apresentação e trouxe algumas opções de lembrancinhas que poderíamos fazer e optaram pela tulipa. O colégio providenciou o material e os alunos confeccionaram 120 lembrancinhas. Isto proporcionou maior motivação e sentiram-se úteis e necessários porque o diretor veio até a sala e fez inúmeros elogios a eles o que foi muito relevante.

A apresentação aconteceu no dia 10 de maio, momento em que a escola promoveu um Bingo para as mães e os alunos tiveram a honra de iniciar o evento e houve muita comoção entre os presentes principalmente, nas mães de nossos alunos, que puderam ver seus filhos sendo protagonistas. No entanto, o relato de uma das professoras da sala regular demonstra o quanto ainda se faz necessário um novo olhar com relação a estes alunos _ *“Gente !!!! não acredito! estes alunos não fazem nada em sala de aula, nos dão o maior trabalho de aprendizagem e alguns deles de comportamento e fazem um espetáculo desses, pelo menos para alguma coisa eles serve” (Professora A).*

A experiência da apresentação da dança foi um estímulo, porque eles precisavam ganhar confiança de que seriam capazes de realizar algo bonito e receber elogios. Dando sequencia nas atividades apresentei o novo desafio: - apresentação de uma peça teatral referente ao Livro “Um mundinho para todos”, obra de Ingrid Biesemeyer Bellinghausen.

Expliquei que seria uma peça teatral de fantoche, para tanto comprei alguns fantoches que se encaixavam aos personagens e fui apresentando a eles e solicitava para que o identificassem. Em seguida cada aluno escolheu seu personagem e distribui o roteiro. Iniciamos os ensaios quem não quis participar teve outra função como confeccionar o cenário, arrumar a sala para a apresentação, recepcionar os demais alunos.

A apresentação se deu para os alunos dos sextos e sétimos anos do colégio e a cada apresentação eles foram ficando mais seguros e novamente receberam vários elogios dos professores e alunos o que os deixaram muito felizes e isto se expressa na fala do Aluno D *“nunca recebi elogio de professor e diretor então, sempre que ia falar com ele era para levar bronca”.*

Para finalizar a implementação da Produção Didática realizamos um questionário com algumas questões que visavam conhecer as considerações dos alunos sobre as atividades desenvolvidas, e para que tenham uma impressão dos resultados desse estudo transcreveremos o que alguns deles escreveram na íntegra:

“ eu gostei muito nois brincamo muito e não foi só pra se diverti era pra aprender que nois pode faze tudo igual os outros é só se esforçar” Aluno A.

“ gostei de faze esta aula porque nunca tinha feito minha mãe xorar por alguma coisa boua que tinha feito” Aluno B.

“eu não gostava de vim aqui era muito chato agora fico gostoso a gente fais um monte de brincadeira legau e aprendi coisas legau “ Aluno C.

“gostei de todas as atividades mais a dança e o jogo cooperativo que fiquei mais feliz” Aluno D

A fala dos alunos serve para validar o que nos propomos a realizar no início dos estudos, ou seja, demonstrar que as atividades lúdicas possibilitam uma melhora na relação do aluno consigo e com o ambiente escolar e, por conseguinte no processo de ensino e aprendizagem. Corroborando com o que enfatiza Vygostky (1991) e Santos (1997) sobre o lúdico, ou seja, de que ocorre uma relação recíproca, na qual, a criança desenvolve-se em um contexto de interação social, quando as informações ou experiências são internalizadas. Contribuindo para aprendizagem e para a construção do conhecimento e socialização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do estudo evidenciou-se que os alunos que frequentam a Sala de Recursos Multifuncional - Tipo I apresentavam dificuldades de relacionamento inter e intrapessoal, associadas com as dificuldades de aprendizagens oriundas de problemas cognitivos que desencadearam o fracasso escolar.

A implementação da produção Didática estruturada com o apoio teórico da orientadora, Prof. Dra. Leonor Dias Paini, demonstrou que as atividades de brincadeiras possibilitaram ao aluno desenvolver inúmeras habilidades entre elas: a observação, a percepção, a memorização e principalmente a socialização. Na atualidade se priva muito pela competição e isto corrobora para o desenvolvimento exacerbado do individualismo. Nessa perspectiva, a cooperação que é uma habilidade natural do ser humano vai se tornando obsoleta.

Com os jogos de cooperação os alunos perceberam que o trabalho em equipe proporciona a superação dos limites de cada um e inspira um novo olhar sobre o indivíduo e a interação. Atrelado aos jogos cooperativos, o teatro se mostrou uma estratégia de mediação que também socializou mais os alunos, o contato com a linguagem teatral permitiu eles a lidar com sua timidez e perceber a relevância do trabalho em grupo para o êxito dos objetivos esperados.

E por fim, a dança que acrescentou muito ao processo educacional na medida em que favoreceu o aperfeiçoamento das habilidades básicas, da criatividade, e de

novas formas de expressão e comunicação. Dessa forma, concluímos que a ludicidade possibilitou maior interação e socialização no processo de aprendizagem dos alunos da Sala Multifuncional Tipo I.

No início das atividades os alunos iniciaram as atividades timidamente e alguns até se recusando a realizar algumas atividades. No entanto, no decorrer da implementação eles foram se tornando mais acessíveis as propostas, resultando na participação de todos na apresentação artística da dança e teatro. Vale ressaltar que estes alunos inclusos, não tinham visibilidade e nem tão pouco credibilidade pelos demais alunos e professores da sala regular em decorrência das suas limitações acadêmicas. A situação melhorou porque agora eles se sentem capazes de realizar atividades que culminam em aplausos e elogios.

Não estamos enfatizando que a ludicidade é a tábua de salvação dos alunos que apresentam limitações acadêmicas, e que apenas seu uso, poderá vir a superar as dificuldades do aluno, mas que são essenciais para desenvolverem as potencialidades para que ocorra o processo de ensino e aprendizagem. O brilho nos olhos dos alunos, após a apresentação, e o sentimento de orgulho por terem realizado uma atividade que obtiveram êxito foi inesquecível. Assim, conclui-se que a ludicidade ameniza os problemas enfrentados pelos nossos alunos na medida em que desenvolve a autoestima, o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Diante desse quadro, o profissional da educação necessita repensar a sua prática, a fim de conseguir resgatar suas expectativas via mudanças de conceitos e novas ações pedagógicas inclusivas, para que o mesmo possa refletir, de forma crítica e autônoma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, D. **Dança, ensino, sentimentos e possibilidades na escola.** Campinas: Autores Associados, 2004.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Arte.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2000.

BRASIL (2008). **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva.** Secretaria de Educação Especial/-Brasília-DF. 2008.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** MEC: Vol. 6. Brasília, 2000.

BRANDEN, Nathaniel. **Poder da autoestima**. São Paulo: Saraiva, 1998.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto cooperação, 2001.

CÓRIA-SABRINI, A. M. **Psicologia do desenvolvimento**. 2ª Ed. Série Educação. Ed. Ática. São Paulo, 1997.

FERNANDEZ, Alicia. **A inteligência aprisionada**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. RJ. Nova Fronteira, 1980.

JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do ensino de teatro**. Campinas, SP: Papirus, 1998.

PARANÁ 2011 - INSTRUÇÃO N° 016/2011 – SEED/SUED. Disponível no site: <<http://www.educacao.pr.gov.br>> acesso em 12 de junho de 2016.

MARGALIT, M. Academic competence and social adjustment of boys with learning disabilities and boys with behavior disorders. **Journal of Learning Disabilities**, 1989, 41-45.

PAINI, Leonor, VICENTINI, Max, Vicentini e MAREZE, Cecília, (Orgs). **PARFOR: Integração entre Universidade e Ensino Básico diante dos desafios na formação de professores do Paraná**, Maringá: Eduem, 2014.

PEREIRA, SRC ET all. **Dança na escola: desenvolvendo a emoção e o pensamento**. Revista Kinesis. Porto Alegre, n. 25, 2001.

SANTOS, S, M.P. dos. (org). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. RJ: Vozes, 1997.

SARAIVA, M. C. **Co-educação física e esportes**: quando a diferença é mito. Ijuí: Unijuí, 2005.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. 2 ed. São Paulo, Sprint, 2003.

STRAZZACAPPA, Márcia; MORANDI, Carla. **Entre a arte e a docência**: a formação do artista da dança. Campinas, SP: Papirus, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI, L. S.h.A. R; Luria – A. N. Leontiev, **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem**, 10ª Ed - São Paulo: Scipione, 2006.

VYGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na Infância** – 1ª Ed. São Paulo: Ática, 2010.