

ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA PARA A INCLUSÃO

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Renata Caproni Domingues¹

Roseli Alves Santana Pereira²

Tatiane Lourdes de Paiva Oliveira³

Ana Carolina Ribeiro Sandroni dos Santos⁴

Lara Eliani Marques Bifaroni da Motta⁵

RESUMO

O presente relato de vivência visa identificar práticas lúdicas facilitadoras para o processo de inclusão. Caracteriza-se como pesquisa descritiva qualitativa. Este relato foi oportunizado através do Estágio Supervisionado (ES) realizado na Escola Municipal Maria Caproni de Oliveira. Foram propostas atividades lúdicas para as turmas de primeiro e terceiro ano do Ensino Fundamental anos iniciais, cujas turmas apresentam alunos com singularidades do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade e Transtorno do Espectro Autismo. As atividades aconteceram de forma satisfatória com participação e interação de todos os alunos. Concluiu-se que as atividades lúdicas incluídas no planejamento da escola foram facilitadoras no processo de desenvolvimento de todas as crianças, inclusive das crianças com singularidades. Tais ações contribuem para que a escola seja verdadeiramente inclusiva, proporcionando atividades dinâmicas e sociais possibilitando o desenvolvimento integral de todas as crianças.

Palavras-chave: Educação Inclusiva. Currículo. Ludicidade. Metodologias de Ensino.

1 INTRODUÇÃO

O sistema educacional passa por constantes transformações, visando uma melhor adequação do currículo pautando-se na esfera inclusiva através de planejamentos dinâmicos. Segundo Figueira (2011), o planejamento deve ser capaz de garantir um ambiente estimulante e rico em desenvolvimento para todos os alunos. Contudo, faz-se necessário a implementação de atividades que complementem as necessidades educacionais de alunos com singularidades. Neste âmbito, o referido autor destaca a importância de atividades de interação social através de brincadeiras e jogos, uma vez que as atividades lúdicas passaram a ser reconhecida como um importante instrumento de aprendizagem na educação inclusiva.

¹ Aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho.

² Aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho.

³ Tutora do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho.

⁴ Voluntária do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho.

⁵ Voluntária do curso de Licenciatura em Pedagogia do IF Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho.



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional
de Educação**

07 a 08 de Outubro 2020 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

Durante as atividades lúdicas, as crianças desenvolvem interações sociais na escolha dos seus parceiros e de recursos, participando de combinações de regras, convivência em grupo e da escolha de materiais e do espaço. Grande parte das escolas brasileiras recebem crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), singularidade a qual a criança apresenta: déficit intelectual, dificuldades de socialização, inquietação motora e problemas de autocontrole. E crianças com Transtorno do Espectro Autismo (TEA), singularidade onde a criança pode apresentar: comportamento repetitivo, auto prejudicial, agressividade, déficit de atenção e pouca socialização (CUNHA, 2015; RIBEIRO, 2018).

Este novo cenário educacional nos fez refletir a situação problema que norteou a pesquisa: as atividades lúdicas são capazes de facilitar o processo de desenvolvimento de todas as crianças, inclusive crianças com deficiência? As hipóteses levantadas para este problema são que, as crianças nem sempre são verdadeiramente incluídas em todas as atividades, mas que práticas lúdicas podem contribuir para esta inclusão e consequentemente para com seu desenvolvimento integral. Diante de tais reflexões objetiva-se com o presente trabalho identificar práticas lúdicas facilitadoras para o processo de inclusão.

2 METODOLOGIA

O relato de vivência é caracterizado como pesquisa descritiva qualitativa, oportunizado através do (ES) na Escola Municipal Maria Caproni de Oliveira, localizada na cidade de Carvalhopólis, Minas Gerais. O (ES) faz parte da grade curricular do curso de Licenciatura em Pedagogia, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência, e Tecnologia do Sul de Minas - Campus Muzambinho.

O estágio conta com duas etapas: observação (período ao qual o aluno acompanhará a didática e metodologia do professor e a resposta dos alunos diante das mesmas); regência (etapa onde o aluno poderá colocar em prática os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo do curso). As turmas escolhidas para o desenvolvimento das práticas lúdicas foram:

Primeiro ano (turma composta por 23 alunos, onde um aluno apresenta TEA). Como nesta faixa etária os alunos estão na fase da alfabetização e desenvolvendo maiores conceitos sobre os números e suas respectivas quantidades, as aulas foram planejadas considerando a ludicidade e o material concreto, elementos que facilitam o desenvolvimento da aprendizagem, principalmente quando se trata de crianças com algum tipo de necessidade educacional especial. Atividades desenvolvidas: roda de conversa, contação de história, com fantoches, da fábula “A Lebre e a Tartaruga”, reflexão sobre a história, confecção de fantoches com materiais reciclados, reconto da história pelos alunos, representação de quantidades com tampinhas, ditado estourado.

Terceiro ano (turma composta por 20 alunos, sendo um aluno portador de TDAH). Nesta turma a ludicidade foi realizada de forma interdisciplinaridade, contemplando a disciplina de matemática e ciências (interpretação de gráficos e alimentação saudável). Atividades desenvolvidas: identificação de frutas preferidas pelos alunos, construção e análise de gráficos de forma coletiva. Os alunos utilizaram recursos tecnológicos para potencializar a aula. Os recursos tecnológicos contribuíram para elaboração de textos informativos sobre as frutas escolhidas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional
de Educação**

07 a 08 de Outubro 2020 | 100% On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

As atividades realizadas no primeiro ano aconteceram de maneira satisfatória. Todos os alunos confeccionaram os fantoches com entusiasmo e alegria. Alguns alunos apresentaram resistência e vergonha ao realizar o reconto, contudo acabaram participando após verem a desenvoltura dos colegas. O aluno com TEA se divertiu vendo seus colegas contarem a história com os fantoches e participou de todos os momentos da atividade, com algumas intervenções da estagiária e da professora de apoio.

Durante a primeira atividade do terceiro ano (escolha das frutas e elaboração dos gráficos), o aluno com TDAH estava agitado, sendo necessário auxílio da professora para acalmá-lo para a realização da atividade. A utilização da tecnologia trouxe grandes inovações para as escolas, principalmente quando trabalhada na Educação Especial. Para Hazard, Filho, Rezende (2007) as tecnologias podem ser utilizadas na escola para facilitar ou promover o desenvolvimento da aprendizagem.

No decorrer das observações, foi constatado que os alunos obtiveram resultados mais positivos com as atividades lúdicas, se interessaram pelas atividades propostas e interagiram de maneira mais efetiva com os colegas. Quanto ao uso dos recursos tecnológicos em sala de aula, foi observado que os recursos lúdicos possibilitaram a inclusão e maior motivação dos alunos, principalmente dos que apresentavam algum tipo de deficiência. Dessa forma, as ações desenvolvidas corroboram com Figueira (2011), onde o autor destaca que a ludicidade contribui para o desenvolvimento da aprendizagem, isso porque o lúdico significa ilusão e simulação.

Quando a criança participa de atividades lúdicas ela se envolve pela alegria e pelo prazer de sua vivência. Gomes (2004) pontua que a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana e possibilita a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, (re)significar e transformar o mundo.

CONCLUSÃO

Através do presente relato de vivência conclui-se que as atividades lúdicas incluídas no planejamento da Escola Municipal Maria Caproni foram facilitadoras no processo de desenvolvimento de todas as crianças, inclusive das crianças com singularidades. Tais ações contribuem para que a escola seja verdadeiramente inclusiva, proporcionando atividades dinâmicas e sociais possibilitando o desenvolvimento integral de todas as crianças.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Eugênio. **Autismo e Inclusão**: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família. 6 ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015. 140 p.

FIGUEIRA, Emílio. **O que é Educação Inclusiva**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

GOMES, ChristianneLuce. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HAZARD, Damien; FILHO, Teófilo Alves Galvão; REZENDE, André Luiz Andrade. **Inclusão digital e social de pessoas com deficiência**: textos de referência para monitores de telecentros. Brasília: UNESCO, 2007.

RIBEIRO, SimonePletz. TCC e as funções executivas em crianças com TDAH. **Revista Brasileira de Terapias Cognitivas**, v. 12, n. 2, p. 126-134, 2016.