

DOWN, ROMPENDO BARREIRAS: A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Adriane Xavier Corgozinho Lima¹
Aline Cristine de Souza Perdigão²
Ana Carolina Guedes Gollner³
Ana Paula Leite Ferreira⁴
Josiane Conceição da Cruz⁵
Junia Moreira Gomes⁶
Lucinéia dos Santos Araújo Sousa⁷
Paula Carolina Silva Pereira⁸

Orientadora: Vera Lúcia Lins Sant'Anna⁹

Resumo

O projeto de pesquisa “Jogos e brincadeiras como facilitadores no processo de ensino-aprendizagem em pessoas com Síndrome de Down” tem como objetivo principal abordar as várias possibilidades de desenvolvimento dessas pessoas, no que se refere ao trabalho lúdico, assim como oferecer subsídios básicos e importantes, utilizando os jogos e brincadeiras na sua formação e desenvolvimento. Partindo do pressuposto de que toda pessoa tem possibilidade de aprender, desde que as metodologias sejam adequadas para cada necessidade, jogos e brincadeiras têm como finalidades específicas: função motivadora no desenvolvimento cognitivo, social e motor. A pessoa com Síndrome de Down apresenta dificuldades no processo de aprendizagem, como: memória, percepção, imaginação, relações espaciais, esquema corporal, fala e raciocínio, necessitando desse recurso para seu aprendizado. As escolas que recebem alunos de inclusão e o educador, como mediador do processo ensino-aprendizagem, precisam se adaptar para mudanças, enfatizando que o lúdico é uma ferramenta valiosa como recurso motivador no processo da aprendizagem.

Palavras-chaves: Ensino-aprendizagem. Lúdico. Educação especial.

¹ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (fiotimdri@hotmail.com)

² Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (aline.perdigaonascimento@hotmail.com)

³ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (aninhagollner@hotmail.com)

⁴ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (anapaula_480@hotmail.com)

⁵ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (josiane.mariano20@ymail.com)

⁶ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica . (juniamoreiragomes@hotmail.com)

⁷ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (neia-santoss@hotmail.com)

⁸ Graduada do curso de Pedagogia pela PUC Minas e Professora da Educação Básica (zigripc@yahoo.com.br)

⁹ Doutora em Ciências da Religião (UMESP), Mestre em Educação (Mackenzie-SP), Professora e pesquisadora da PUC Minas. (verasantanna@hotmail.com).

1 INTRODUÇÃO

O intuito deste trabalho é apresentar os jogos e as brincadeiras como função motivadora, a fim de despertar nas pessoas com Síndrome de Down seu desenvolvimento cognitivo, social e motor, uma vez que as mesmas apresentam limitações e dificuldades no processo de aprendizagem, como: memória, percepção, imaginação, relações espaciais, esquema corporal, fala e raciocínio.

Gibson citado por Derwood (1999), afirma que pessoas com Síndrome de Down não são apenas atrasadas, mas têm uma série de dificuldades específicas de aprendizagem e seus programas devem ser estruturados com vistas a compensar diretamente essas dificuldades.

O brincar, além de ser essencial ao processo de ensino e aprendizagem, também proporciona à pessoa com Síndrome de Down vivências positivas, por ser algo significativo ligado à satisfação e ao êxito, despertando sentimentos de autoestima e autoconhecimento (IDE apud SAAD, 2003).

Os jogos e brincadeiras são ferramentas valiosas para os professores, os educandos e a própria família, como recurso para motivar a aprendizagem de forma lúdica e divertida. Por eles, pode-se trabalhar o emocional e o cognitivo que possibilitam a elaboração do pensamento, no ritmo próprio daquele que aprende, surgindo o desejo de progredir e favorecendo o seu desenvolvimento.

2 UM OLHAR PEDAGÓGICO SOBRE A SÍNDROME DE DOWN

Os jogos e as brincadeiras têm papel de destaque no processo de desenvolvimento das pessoas com Síndrome de Down. Através deles, todos que trabalham na busca de uma educação de qualidade para esses indivíduos, ou seja, educadores e demais profissionais especializados, os têm como aliados ao destacarem algumas funções capazes de aprimorar dimensões humanas, como a cognitiva, a afetiva, a físico-motora, a moral e a comunicativa.

Com relação ao jogo, Piaget diz que, é essencial na vida da criança. De início, tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. (PIAGET, 1998).

A descrição das primeiras características de pessoas com Síndrome de Down foi feita em 1866, por J.L. Down, no século XIX, daí a origem do nome Síndrome de Down. Suas pesquisas foram feitas em um hospital, a partir de observações feitas em pacientes.

O indivíduo com Síndrome de Down possui anomalias cromossômicas, ou seja, um conjunto de sinais e sintomas que caracterizam um atraso no desenvolvimento motor e mental. Durante muito tempo, essas pessoas eram identificadas pelo nome de Mongolismo, por apresentarem os olhos amendoados como os das pessoas nascidas na Mongólia (país do continente Asiático). A partir do ano de 1959, o cientista francês Jerome Lejeune começou a estudar os cromossomos de nove pessoas com a síndrome, detectando que elas apresentavam 47 cromossomos ao invés de 46. Isso quer dizer que elas possuíam um cromossomo a mais no par número 21. Assim, a denominação “mongolismo” foi substituída por “Síndrome de Down ou Trissomia 21”. Apesar das pesquisas, ainda não se sabe como acontece essa alteração no cromossomo 21.

Entre as características presentes nas pessoas com Síndrome de Down estão: hipotonia muscular (bebê molinho); mãos pequenas com dedos curtos; olhos com linhas ascendentes e dobras de pele nos cantos internos; nariz pequeno e pouco achatado; orelhas pequenas de baixa implantação; pele abundante no pescoço; língua protusa (para fora), além de limitações.

Tais pessoas apresentam quadros de atraso no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem e necessitam de estimulações, aceitação e acompanhamento. Isso se dá pela convivência com o meio, garantindo que tenham uma vida normal e semelhante a qualquer outra pessoa.

A Síndrome de Down não tem cura, pois seus fatores são genéticos e acidentais. Também não é contagiosa. Quedas, emoções fortes ou sustos não são causas para a Síndrome. Especula-se que os distúrbios hormonais das mães, como exposição a RX, substâncias químicas e agentes infecciosos como vírus ou bactérias, possam colaborar na alteração dos cromossomos, mas, ainda assim, essas teorias não foram comprovadas. Entretanto, sabe-se que, na gravidez de mulheres com idade acima dos 35 anos, a probabilidade é maior.

As pessoas com Síndrome de Down não estão exclusas da educação. Na relação indivíduo/escola, é necessário que o aluno seja produtor da ação, para que a interação com o meio aconteça. Isso só será permitido se ela tiver possibilidades de brincar, além de ter condições para construir seu conhecimento, suas capacidades físicas e mentais. Estudar, fazer amigos, brincar, são práticas simples que, aliadas aos jogos e brincadeiras na vida dos alunos com Síndrome de Down, ajudam no processo de estimulação,

Muitas das aquisições positivas na vida de tais alunos se deram no brincar. Vygotsky afirma que

[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

Ainda segundo ele,

[...] a compensação do déficit intelectual pode estar nas outras vias do desenvolvimento humano, como no desenvolvimento motor. Daí a importância de um estudo conjunto das diversas vias do desenvolvimento, a fim de propor alternativas para educação destas crianças para além das atividades intelectuais, como ler, escrever e contar. (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. Ou seja, o lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil – é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar.

Utilizar os jogos como recurso didático em crianças é introduzi-las no mundo da aprendizagem, aproximando-as de níveis de conhecimentos que possam melhorar sua integração no meio social em que vivem e, fazê-las participar de situações educativas no desenrolar do cotidiano.

O papel do professor é imprescindível, quando está relacionado com atividades que integram jogos e brincadeiras. Cabe ao orientador, antes de tudo, estabelecer limites, regras bem claras e definidas junto aos outros colegas. O investigador deverá ajudá-la a compreender os conteúdos e objetivos escolares e a superar dificuldades que todas as crianças tiverem. Para tanto, é necessário instigar, para que os progressos sejam favoráveis.

Apesar de seu desenvolvimento cognitivo possuir um “atraso mental”, fazendo com que o processo ensino-aprendizagem aconteça de forma lenta, percebe-se que os alunos com Síndrome de Down passam pelos mesmos períodos sensório-motores que os alunos ditos “normais”.

Para que o trabalho aconteça de forma favorável, é necessário que escola e família trabalhem junto, para que haja um progresso na vida do indivíduo com a Síndrome de Down.

Quanto mais próximos os pais estiverem na educação desse educando, maior será o desenvolvimento e sua realização educacional. “Um currículo escolar acessível proporciona para todos os alunos, sem exceção, oportunidades para participar totalmente das atividades e para experimentar o sucesso, sendo um fundamento essencial da inclusão.” (MITTLER, 2003, p. 158.).

Essa interação só fará sentido se a escola criar condições para que pessoas diferentes possam estudar juntas e, assim, aprender a brincar juntas de forma significativa, primando para que os limites de cada um sejam respeitados.

Os jogos e as brincadeiras são desenvolvidos com intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa de estimulação da construção de conhecimento e de despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, mas nunca se devem usar jogos e brincadeiras sem um rigoroso e cuidadoso planejamento. “O brinquedo é uma das formas pelas quais a natureza optou para favorecer o desenvolvimento das etapas maturacionais pelas quais todas as crianças têm de passar.” (BOMTEMPO; ANTUNHA; OLIVEIRA, 2006, p. 31).

Brincar é uma atividade natural da criança, que permite o desenvolvimento de habilidades humanas a partir da interação com outras crianças, quando elas exteriorizam seus desejos, estimulando a memória e a imaginação, independentemente de suas limitações, necessidades ou capacidades.

Sendo assim, neste trabalho queremos mostrar a importância do brincar como um dos fatores necessários no desenvolvimento da personalidade da criança e de que forma o educador pode explorá-lo para melhorar sua prática pedagógica, resgatando a brincadeira como necessidade do desenvolvimento infantil, enfatizando o seu uso para pessoas com a Síndrome de Down.

Concretamente, o trabalho que apresentamos se situa no âmbito lúdico, fruto de investigação que procurou analisar o jogo educativo, enlaçando-o com as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem, buscando criar novas alternativas no processo de ensino-aprendizagem dos alunos com Síndrome de Down.

3 CARACTERIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FACILITADORES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM PESSOAS COM SÍNDROME DE DOWN

Com os jogos e as brincadeiras, professores têm conseguido ótimos resultados no processo de ensino-aprendizagem das pessoas com Síndrome de Down.

Por ser o lúdico a essência da infância, seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita o desenvolvimento do conhecimento e da aprendizagem.

Segue uma abordagem a respeito de alguns jogos e brincadeiras que facilitam o processo de ensino-aprendizagem de pessoas com Síndrome de Down, assim como a melhor forma de trabalhar o lúdico a favor de uma aprendizagem prazerosa e divertida.

3.1 Quebra cabeça

3.1.1 Objetivos

- a) Desenvolver habilidades cognitivas;
- b) Aumentar o raciocínio;
- c) Melhorar a percepção visual;
- d) Melhorar a capacidade da criança para resolver problemas e sua concentração.

3.1.2 Materiais necessários

- a) Papel cartão
- b) Tesoura
- c) Canetinha

3.1.3 Como Jogar

Explorar com os alunos um quebra-cabeça, que poderá ser confeccionado usando pares de cartões com cortes irregulares, para que se encaixem. Num dos cartões, aparece o numeral, no outro, a quantidade de elementos que aquele numeral representa. Como cada par de cartões possui um encaixe diferente dos outros pares, o aluno que pretender encaixar dois cartões que não se correspondem entre si, não conseguirá fazer o encaixe. Assim ele, por si próprio, perceberá o engano e fará a correção.

Segundo Silva (2002), pessoas com Síndrome de Down não desenvolvem estratégias espontâneas e este é um fato que deve ser considerado em seu processo de aquisição de aprendizagem, já que pessoas com deficiências ligadas à cognição terão muitas dificuldades em resolver problemas e encontrar soluções sozinhas.

Assim, o jogo do quebra-cabeça irá auxiliá-las a criar estratégias e soluções, enquanto procuram a peça certa, trabalhando seu desenvolvimento de raciocínio, memorização e concentração.

É interessante que esse trabalho seja realizado em pequenos grupos, pois, assim, uns ajudarão aos outros enquanto adquirem o aprendizado de forma lúdica e divertida, possibilitando ao professor trabalhar a socialização com seus alunos.

Professores informados, sem preconceito, e com apoio de recursos humanos e materiais, representam grande oportunidade para a inclusão escolar e social. Não se trata,

simplesmente, de tolerar o aluno diferente, mas de propiciar seu desenvolvimento, atendendo às suas necessidades e o integrando na comunidade escolar.

3.2 O Teatro educativo ou o teatro pedagógico

O teatro educativo ou o teatro pedagógico consiste em trazer para a sala de aula as técnicas do teatro e aplicá-las na aquisição do conhecimento. O professor, em sala de aula, poderá utilizá-lo como uma forma lúdica de auxiliar os alunos com Síndrome de Down a usar a imaginação e a vencer seus limites através da fala, da expressão corporal e do contato com as outras pessoas.

Figura 2 - Teatro e Síndrome de Down



Fonte: Portal Acessa – Limitação e arte sem limite, 2007 [Adelino Benedito]

Usando esse recurso, o educador poderá recorrer a meios que vivenciem atividades do dia a dia, mostrando para seus alunos, por exemplo, que o corpo fala e que devemos prestar atenção na forma como nos colocamos frente às outras pessoas.

Além do teatro convencional, podemos citar o teatro de bonecos e os fantoches, que cativam muito as crianças e têm função ampliada, enriquecida e exercem papel relevante no processo educativo. É um material didático muito rico, disponibilizando diversos recursos.

Como observa Antunes, a brincadeira utilizada de forma esquematizada pode representar: [...] tanto uma atividade cognitiva quanto social e através das mesmas as crianças exercitam suas habilidades físicas, crescem cognitivamente e aprendem a interagir com outras crianças. (ANTUNES, 1998, p. 73).

Portanto, para se trabalhar com teatro, é necessário que os objetivos sejam traçados e que se tenha um cuidadoso planejamento, para que o mesmo não se torne algo ocasional e sem valor pedagógico.

3.2.1 *Objetivos*

- a) Ativar o pensamento;
- b) Estimular a imaginação, a curiosidade e a criatividade;
- c) Desenvolver e aperfeiçoar a autoconfiança, a autoestima, a expressão oral e corporal;
- d) Desenvolver a coordenação motora.

Para que tal atividade seja realizada com sucesso, é necessário que o professor, em sala de aula, leia com os alunos a história que será interpretada e deixe que escolham o papel que querem interpretar, sem impor, apenas deixá-los livres para criar, diante da proposta lançada, através da leitura da história.

Porém, deve-se estar atento a todos os sinais que os alunos expressam e deixar que caminhem, sem forçar, sem querer fazer por eles, apenas auxiliando na hora certa. Conforme WUO (2007

Figura 5 - Teatro e Síndrome de Down



Fonte: Portal Acessa – Limitação e arte sem limite, 2007 [Adelino Benedito]

Com relação aos fantoches, o professor deve incentivar os alunos a explorar todos os movimentos dos dedos, das mãos e dos braços, criando uma oportunidade de conhecimento do próprio corpo, trabalhando a coordenação motora, muitas vezes defasada nas pessoas com Síndrome de Down.

Para isso, a utilização de músicas populares, folclóricas ou clássicas é fundamental, aproveitando-se dos diversos recursos, como fantoches, bonecos, além do diálogo desenvolvido entre os participantes.

Durante os ensaios, o professor deverá observar o desenvolvimento individual, a interação entre o grupo e a dinâmica que os alunos escolheram para desempenhar seus papéis. É oportuno citar Antunes novamente, pois ele retrata a brincadeira como fonte de liberdade quando diz que, brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver. (ANTUNES, 1998, p. 17).

3.3 Boliche de Letras

Boliche é uma atividade motivadora para as crianças, pois o educador pode trabalhar a coordenação motora, as regras e a socialização.

Para essa atividade, é necessária a organização das equipes, como também o controle dos movimentos de pernas e braços, além da percepção de direções, distância entre o jogador e a garrafa para, assim, adequar a força do arremesso da bola.

3.3.1 Objetivos

- a) Desenvolver a autonomia;
- b) Desenvolver a socialização, relacionar uns com os outros e aprender a esperar a sua vez e cumprir regras;
- c) Trabalhar limites para viver em grupo;
- d) Estimular a cooperação e a competição positiva.

3.3.2 Material necessário

- a) 10 garrafas pet (cada garrafa deverá ter por fora uma letra do alfabeto).
- b) Uma bola.

3.3.3 Como Jogar

Figura 6: Boliche do Alfabeto



Fonte: Pra gente miúda, 2010 [Karina Thetinski Rodrigues e Márcia de Oliveira Soares]

A criança joga a bola, depois deverá dizer uma palavra com as letras que derrubou. Durante o jogo do Boliche de Letras, o professor envolvido no processo deverá estar atento às atitudes das pessoas envolvidas e, aos poucos, ir alterando as atividades de acordo com seu desenvolvimento. Poderá mediar, pedindo diferentes referências a cada jogada ou dizendo o nome de animais, cidades, cores, entre outros, como forma de verificar o desenvolvimento intelectual do aluno.

Nesse jogo específico, pode ser que a pessoa com Síndrome de Down, de acordo com sua especificidade, não consiga atingir o objetivo principal que seria dizer uma palavra com a letra da garrafa que caiu, mas o simples fato de aguardar a sua vez e arremessar a bola em direção aos pinos já é um bom começo.

Aos poucos, o professor vai desenvolvendo a alfabetização através do jogo.

Vygotsky, citado em Saad (2003), nos lembra que o sistema afetivo é despertado quando a criança interage com a realidade, são os processos afetivos mobilizando os cognitivos e dinamizando o pensamento.

Por esse motivo é essencial trabalhar a socialização das pessoas com Síndrome de Down. Apesar de já serem muito afetivas, precisam de estar em contato com pessoas diferentes e buscar o envolvimento com regras e normas.

3.4 Jogo da memória

O jogo da memória requer boas estratégias de memorização para que os integrantes ganhem mais pontos. Por meio da brincadeira, a criança pode ter um raciocínio mais rápido e aguçar a capacidade de memorização.

Squire e Kandel dizem que a memória é “[...] o processo pelo qual aquilo que é aprendido persiste ao longo do tempo. (SQUIRE; KANDEL, 2003, p. 14).

O jogo pode ter diferentes temas: desde imagens de animais, objetos, atividades do dia a dia, normas e regras, valores e condutas, letras, números e até contas matemáticas. O educador pode transmitir por esse jogo vários conhecimentos, usando a interdisciplinaridade.

O educador pode criar e adaptar seu próprio jogo da memória, de acordo com especificidade do seu aluno. Ao escolher ou construir esse jogo, o material também pode ser adaptado para diferentes pessoas com necessidades especiais educacionais. Um exemplo é criar o material com cores fortes e primárias para os alunos de baixa visão.

[...] Todos os alunos, em determinado momento de sua vida escolar, podem apresentar necessidades educacionais especiais, e seus professores, em geral, conhecem diferentes estratégias para dar respostas a elas. No entanto, existem necessidades educacionais que requerem, da escola, uma série de recursos e apoios de caráter mais especializado que proporcionem ao aluno meios para acesso ao currículo. (BRASIL, 2001).

Devemos ressaltar que o professor deve utilizar o jogo sempre com objetivos traçados, para que não se torne uma atividade sem conteúdo, apenas para passar o tempo.

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como sistematização de conceitos em outras situações que não o jogo. (KISHIMOTO, 2003, p. 37-38).

3.4.1 Objetivos

- a) Desenvolver a atenção, memorização, concentração.
- b) Estimular o raciocínio lógico.
- c) Estimular e identificar diferenças e semelhanças.

3.4.2 Material Necessário

- a) 6 a 10 pares de cartas feitas em papelão, cartolina, ou o papel de preferência
- b) Tesoura
- c) Pares que tenham a mesma figura ou escrita.

3.4.3 Como jogar

Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças, que estão postas com a figura virada, e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, sendo passada a vez ao participante seguinte.

Ganha o jogo quem tiver descoberto mais pares, quando todos eles tiverem sido recolhidos.

O educador pode transmitir por meio desse jogo vários conhecimentos, como também pode criar e adaptar seu próprio jogo da memória, de acordo com a especificidade do seu aluno, além de trabalhar com o jogo em várias disciplinas, utilizando-o sempre com objetivos traçados para que não se torne uma atividade sem conteúdo, apenas para passar tempo.

4 AS PESSOAS COM SÍNDROME DE DOWN E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS: RESULTADOS DA PESQUISA DE CAMPO

Os jogos e brincadeiras podem ser usados em diferentes disciplinas que compõem o currículo do processo de ensino-aprendizagem. Esse processo deve ser em um ambiente em que se possa fazer aflorar todas as potencialidades da criança com a Síndrome de Down, por isso devem ser motivadas, estimuladas, mas tudo a seu tempo.

Araújo (1992, p. 21) diz que o brincar tem o poder incentivador que motiva esse processo de aprendizagem, e isso passa a ter um significado na construção de sua inteligência e nas suas necessidades de investigação.

Sabe-se que as crianças com Síndrome de Down possuem seu tempo e algumas dificuldades, mas são capazes e têm o direito de conviver como as outras crianças ditas normais. Elas têm a capacidade de se desenvolver, diferentemente das outras crianças, em um processo mais lento, desde que sejam estimuladas.

O professor, ao utilizar o lúdico como suporte nas suas atividades, terá um grande auxílio no processo ensino-aprendizagem. Quanto mais estimular, mais resultados positivos e significativos as crianças com Síndrome de Down apresentarão.

Segundo Maluf,

[...] através do brincar, a criança prepara-se para aprender. Brincando, ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Toda criança que brinca vive uma infância feliz. Além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no dia a dia [...]. Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas da sua vida, (MALUF, 2003, p. 20-21).

É preciso que seja feito um projeto de estruturação e planejamento do ensino de forma que as atividades e brincadeiras alcancem o objetivo de ensino desejado. É imprescindível que não se perca de vista a real finalidade que esse momento lúdico será capaz de proporcionar, assim como quais são as dificuldades encontradas pelas crianças com Síndrome de Down na realização da mesma e que reajustes podem ser feitos para que esse planejamento alcance um desempenho esperado para as crianças.

A realidade, hoje, é que encontramos professores sem o preparo necessário para se trabalhar junto às pessoas com Síndrome de Down. Alguns deles se assustam ao depararem com a possibilidade de receber em sala de aula uma criança com Síndrome de Down ou com qualquer outra deficiência, o que prejudica o real aprendizado desses alunos, rotulados como incapazes.

De acordo com Cury, “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. (CURY, 2003).

Entretanto, os jogos e as brincadeiras não devem ser vistos apenas como diversão, mas sim como o lúdico, que pode proporcionar às crianças o momento de liberdade, de descobertas e de construção de conhecimento.

Para Macedo, Petty e Passos (2000), os jogos utilizados em sala de aula, independentemente de quais sejam, favorecem a aquisição de conhecimento, desde que sejam explorados de maneira correta.

Diante dessa abordagem, fizemos uma pesquisa em duas escolas inclusivas e que receberam alunos com Síndrome de Down. Os dados obtidos na pesquisa foram agrupados em quatro respectivos atores da área da educação, a saber: pais, alunos, supervisores e professores.

Para a apresentação e análise dos dados, as informações obtidas nas entrevistas foram divididas em tópicos correspondentes a cada um dos atores acima citados.

4.1 Supervisores

Analisando as respostas das Supervisoras das escolas X e Y, podemos perceber que elas possuem algumas ligações em suas opiniões quando questionadas sobre a intervenção dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem.

Ambas dizem acreditar na inclusão e nos benefícios que esse recurso possui, por sua forma lúdica, no apoio à aprendizagem de crianças com Síndrome de Down. Segundo as elas, eles representam fator essencial para o desenvolvimento dessas crianças, seguindo o pensamento de Vygostsky quando diz, que ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade. (VYGOTSKY, 1989).

A brincadeira é um dos fatores mais importantes no desenvolvimento infantil. O brincar é mais do que um divertimento ou passatempo. Brincando, a criança aumenta sua independência, estimula o visual e o auditivo, desenvolve habilidades motoras, estimula a imaginação e a criatividade, socializa com os colegas, interage, descobre emoções, aguça a sua necessidade de conhecer e reinventar, e assim constrói seus conhecimentos e se desenvolve.

As supervisoras das escolas X e Y acreditam que a supervisão e a direção têm papel fundamental nas estratégias de aprendizado das crianças com Síndrome de Down. As duas acreditam que, por meio de trocas de experiências, conversas semanais, intervenções, diagnósticos e formação de grupos de estudos para analisar se os processos usados com as crianças com Síndrome de Down estão correspondendo às expectativas.

Para elas, a construção do conhecimento não depende apenas de uma única pessoa, deve ser feito num trabalho em equipe. A escola (direção, coordenação e supervisão) deve ter a consciência da sua importância para a construção do conhecimento do aluno com uma formação crítica, criativa e inovadora. O professor deve ser um pesquisador em sua prática diária, sempre buscando se atualizar. Educar não é apenas transmitir, repassar. É ensinar, para que as atividades atendam à necessidade e à realidade dos seus alunos. A busca de conhecimentos é um processo que deve estar sempre em construção - o aluno busca o conhecimento, se interessa por ele.

4.2 Professores

Os professores A, B e D, possuem ligação em suas opiniões em relação à pergunta “Você acredita na escola inclusiva? Justifique sua resposta.”

Eles acreditam que a escola inclusiva possa existir, mas o que acontece hoje é apenas uma rotulação. A real inclusão não acontece. É necessária uma estruturação do sistema político educacional de qualidade, que irá realmente se preocupar com essa proposta, dando apoio e capacitação aos profissionais de necessidades educacionais especiais e, o mais importante, um verdadeiro comprometimento em relação ao educando, proporcionando-lhe condições humanas, econômicas e sociais. Afinal, o educando de necessidades educacionais especiais é um ser muito especial.

[...] toda criança tem direito fundamental à educação, e deve ser dada a oportunidade de atingir e manter o nível adequado de aprendizagem [...]. Aqueles com necessidades educacionais especiais devem ter acesso à escola regular, que deveria acomodá-los dentro de uma Pedagogia centrada na criança, capaz de satisfazer a tais necessidades [...] atribuindo a mais alta prioridade política e financeira ao aprimoramento de seus sistemas educacionais no sentido de se tornarem aptos a incluírem todas as crianças, independentemente de suas diferenças ou dificuldades individuais. (NAÇÕES UNIDAS, 1994, p. 1-2).

O professor é um grande agente no processo educacional e também responsável pelo desenvolvimento não só cognitivo, mas pessoal de seu aluno. É imprescindível perceber a necessidade diária, os anseios, os conflitos e os transtornos. A educação especial é diversificada, um desafio. Traz mudanças e novidades. O profissional deve ser capacitado, procurando inovar, buscar novos métodos, tratar o aluno de forma individualizada.

Devemos ressaltar que aquele professor que trabalha em uma escola comum e recebe um educando especial deve estar ciente de que esse aluno deve ter um acompanhamento diferenciado e não deixá-lo na sala de aula como se lá fosse um “passatempo”. O educador deve fazer honra ao seu trabalho, buscando meios e formas de trabalhar com aquele indivíduo, para que ele desenvolva as suas capacidades na construção do conhecimento.

É importante que o professor e toda a comunidade escolar (diretor, funcionários, alunos) se lembrem de que todo aluno pode, a seu modo e respeitando seu tempo, beneficiar-se de programas educacionais, desde que tenha oportunidades adequadas para desenvolver sua potencialidade. (GIL apud ALVES, 2011).

Outro aspecto relevante questionado aos professores foi sobre os tipos de jogos e brincadeiras eficazes para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor da criança com Síndrome de Down.

Nesse sentido, dois professores não especificaram diretamente quais os tipos de jogos que poderiam ser utilizados, entretanto, os mesmos afirmaram a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças.

No resultado apurado, três professores relataram diretamente os jogos, como quebra-cabeça, e a musicalização para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor de crianças com Síndrome de Down.

4.3 Pais

As pessoas com necessidades educacionais especiais são protegidas por leis específicas que visam garantir os valores básicos da igualdade de tratamento e oportunidade, da justiça social, do respeito à dignidade, do bem-estar e da educação.

Quando questionadas sobre seu conhecimento e informação sobre a legislação, seus direitos e deveres com relação ao seu filho especial, a mãe 1 da escola X e a mãe 5 da escola Y responderam que conhecem seus direitos e deveres, porém as demais demonstraram insegurança e vontade em conhecer mais. Segue o relato da mãe 6 da escola Y: *“Embora seja mãe de filho especial, não sou tão bem informada quanto gostaria, talvez pela falta de cumprimento dessa lei de maneira explícita.”* (Mãe 5 da escola Y).

É necessário que as pessoas com necessidades especiais sejam vistas como iguais e não sofram preconceitos de qualquer forma. Devem estar atentas aos seus direitos e serem resguardadas para que seja cumprida a legislação e tenham perfeitas condições de vida, tanto laboral, como educacional, de lazer e transporte.

A respeito dos avanços no desenvolvimento da aprendizagem, depois que seus filhos começaram frequentar a escola, todas as mães responderam que observaram grandes diferenças em seus comportamentos. Segue relato da mãe 2 da escola X: *“Percebo que o meu filho desenvolveu bastante, claro que de acordo com o seu tempo, mas hoje ele já sabe ler e escrever.”* (Mãe 2 da escola X).

De acordo com Maciel (2000), ao entrarem para a escola, as crianças que possuem alguma necessidade educacional especial terão que se integrar e participar obrigatoriamente de

três estruturas distintas da dinâmica escolar: o ambiente de aprendizagem, a integração professor-aluno e a interação aluno-aluno.

Quando a família torna-se mediadora, participando juntamente com esse educando de suas interações e descobertas, seu desenvolvimento ultrapassará os portões das instituições de ensino.

Brincar e jogar devem fazer parte do dia a dia da família desses educandos, pois a responsabilidade não é exclusiva da escola.

4.4 Alunos

Os alunos pesquisados durante este trabalho puderam participar respondendo a perguntas simples.

O formulário foi apresentado para 9 alunos, entre 4 (quatro) e 26 (vinte e seis) anos, e todas as respostas foram as mesmas. Quando questionados se gostavam da escola em que estudam, todos responderam afirmando que sim, nas duas instituições.

A mesma resposta foi obtida na questão “Você gosta de seus professores e fonoaudiólogos?”.

Os formulários também pediam que os educandos desenhassem aquilo que mais gostavam de fazer em casa. A maioria desenhou jogos, como futebol e *videogame*, e muitos desenhos associados à TV, mas obtivemos respostas peculiares, como dormir.

A aluna 8, de 20 anos, da escola A, desenhou um livro e respondeu: “Livro gosta de ler.” (*sic*).

Tal resposta trouxe surpresa, uma vez que não é muito comum se associar o hábito da leitura para pessoas com a Síndrome de Down.

Para Silva, o hábito de ler só é desenvolvido a partir das experiências que o indivíduo possui.

A criança com Síndrome de Down tem possibilidades de se desenvolver e executar atividades diárias e até mesmo adquirir formação profissional e no enfoque evolutivo. A linguagem e as atividades como leitura e escrita podem ser desenvolvidas a partir das experiências da própria criança. (SILVA, 2002).

Outra resposta interessante foi a do aluno 9, de 26 anos, também da escola A, que diz gostar de brincar com Lego e tocar flauta. Tais hábitos salientam o trabalho com a coordenação motora desse educando, uma vez que tanto o Lego quanto a flauta trabalham essa habilidade.

O desenvolvimento motor é um processo sequencial e contínuo no qual o indivíduo progride de um movimento simples, sem habilidade, até habilidades motoras complexas e organizadas que vão se ajustando e o acompanham até a velhice. (HAYWOOD apud ISAYAMA; GALLARDO, 1998, p. 76).

Outros dois alunos desenharam videogame, associando o uso de jogos eletrônicos no ambiente familiar. O aluno 3, 11 (onze) anos, da escola Y, desenhou a manete do jogo, com os botões correspondentes, além de fazer associações com outros esportes, como skate e futebol. Porém o aluno 2, 12 (doze) anos, da escola X, só indicou o videogame como sua atração em casa.

Estudos recentes indicam o uso de jogos virtuais, como os do videogame, como grandes aliados no desenvolvimento, tanto do pensamento, quanto de relações sociais, pois a maioria trabalha com a ideia de estratégias para se alcançarem níveis.

Os resultados de um estudo feito no Reino Unido, em 2001, mostram que o uso de entretenimento interativo, através de jogos, desenvolve nos alunos maiores habilidades de leitura e compreensão, bem como o pensamento crítico. Os resultados também sugerem que os jogos promovem o desenvolvimento social, tanto durante os exercícios em classe quanto quando usados apenas para diversão. (KUSHNER, 2005).

Diante de tais respostas, foi possível concluir que a família não aproveita o que foi assimilado na escola, trabalhando com o educando em casa.

Como já foi citado anteriormente, a família deve ser mediadora do processo ensino-aprendizagem, uma vez que essa não é tarefa exclusiva da instituição de ensino.

A família deve assumir uma postura mais próxima da pessoa com Síndrome de Down, evitando que haja rupturas no processo já em andamento, e deve sempre estimulá-la, para que seu desenvolvimento aconteça sem grandes problemas e traumas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de observações e pesquisas realizadas, foi possível constatar que as pessoas com Síndrome de Down podem se desenvolver e acompanhar as atividades que acontecem em seu meio e que tanto a família quanto a escola exercem um papel importante no desenvolvimento cognitivo e socioafetivo da criança.

Por meio do brincar, a criança expressa suas vivências na relação com as outras pessoas do ambiente em que vive, amplia seus conhecimentos e suas habilidades motoras, linguísticas ou cognitivas.

As situações de interações lúdicas para o desenvolvimento das pessoas com Síndrome de Down são fundamentais e enriquecedoras, porém, todas as pessoas envolvidas devem buscar conhecer efetivamente as especificidades de cada indivíduo, bem como cada tarefa, jogo ou brincadeira, para melhor desenvolver o objetivo proposto.

O papel do educador no processo de ensino-aprendizagem das pessoas com Síndrome de Down é ter um olhar atento às especificidades do educando, entender suas limitações, rompendo as barreiras impostas pela sociedade. Como educadoras, sabemos que esse profissional é o principal mediador na relação aluno/sociedade. Suas contribuições podem garantir o desenvolvimento desse aluno, ou podem comprometê-lo em todo o processo. Ele sabe que, embora seu aluno possua algumas dificuldades, o rótulo de “incapaz de” apenas trará danos e impedirá esse aluno de se tornar cidadão útil à comunidade.

Assim, pela pesquisa realizada com as pessoas com Síndrome de Down, foi possível constatar que todo indivíduo, independentemente da sua deficiência, é capaz de aprender, conviver em sociedade, criar laços, enfim, evoluir. E essa evolução vai depender das pessoas que estão envolvidas no processo de ensino-aprendizagem, pois uma escola, um professor, pode salvar uma vida ou destruí-la, depende apenas da forma como age no dia a dia escolar.

Abstract

The research Project “Games as facilitators in the process of the teaching and learning of people with Down Syndrome” has as its main objective to approach the various possibilities of development of these people, regarding playful work, such as offering basic and important benefits, using games in its formation and development. Assuming that everyone has the possibility to learn, given that the methodologies are appropriate to each and every need, the games have as its specific purposes: the motivational function in the cognitive, social and motor development. Down syndrome carriers express difficulties in the learning process, such as: memory; perception; imagination; spatial relations; body scheme; speech and reasoning, requiring this resource for their learning. Schools which welcome inclusion students and its educators, as mediators of the process teaching and learning, need to adapt to the changes, emphasizing that the playful work in a valuable tool as a motivating resource in the learning process.

Key words: Teaching-learning. Playful work. Special-needs education.

REFERÊNCIAS

ALVES, Graziella. **A construção de uma escola inclusiva**. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp103.htm>>. Acesso em 28 maio 2011.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARAÚJO, Vania Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992. 106 p.

BALLABEN, M. Cecília Guimarães; FARIA, M. Natalia Mesquita de; MONTEIRO, M. Inês Bacellar. Construção do pensamento lógico por crianças com síndrome de Down. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 01, n. 02, p. 17-29, 1994.

BOMTEMPO, Edda; ANTUNHA, Elsa G.; OLIVEIRA, Vera B.; (Org.). **Brincando na escola, no hospital, na rua...** Rio de Janeiro: Wak Ed., 2006.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. **Caderno equipamento e material pedagógico especial para educação, capacitação e recreação da pessoa com deficiência física**. Brasília: MEC, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB 17/2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. **Diário Oficial da União**, Brasília, 17 ago. 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Resolução CNE/CP 2/2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. **Diário Oficial da União**, Brasília, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Secretaria de Educação Especial. **Parâmetros curriculares nacionais: Adaptações Curriculares**. Brasília: MEC, 1998.

CÂNDIDO, Francisca Francineide; FERREIRA, Simorelda Alves. **O jogo como instrumento facilitador de aprendizagem**: Relato de experiência. Disponível em: <<http://www.profjoaobeauclair.net/visualizar.php?id=498571>>. Acesso em: 05 out. 2011.

CURY, Augusto. **Pais brilhantes e professores fascinantes**. 9. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

DERWOOD, Nancy Mills. **A educação da criança com Síndrome de Down**. São Paulo: Editora Mackenzie, 1999.

ISAYAMA, Hélder Ferreira; GALLARDO, Jorge Sérgio P. Desenvolvimento motor: análise dos estudos brasileiros sobre habilidades motoras fundamentais. **Revista de Educação Física**, v. 9, n. 1, p. 75-82, 1998. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3855/2649>> . Acesso em: 30 maio 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

KUSHNER, David. Video game training. **Technology Review**, Monday, November 21, 2005. Disponível em: <www.technologyreview.com/TRBlogs/wtr_15263,293,p1.html>. Acesso em 02 jun. 2011.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. **Aprender com jogos e situações problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MACIEL, Maria Regina Cazzaniga. Portadores de deficiência: a questão da inclusão social. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v.14, n.2, p. 51-56, jun. 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MITTLER, P. **Educação inclusiva**: contextos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2003.

NAÇÕES UNIDAS. **Declaração de Salamanca**. 1994. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>>. Acesso em: 28 maio 2011.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SAAD, Suad Nader. Preparando o caminho da inclusão: dissolvendo mitos e preconceitos em relação à pessoa com Síndrome de Down. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 09, n. 01, p. 57-78. 2003.

SCHWARTZAN, J. S. **Síndrome de Down**. São Paulo: Mackenzie, 1999.

SILVA, Roberta Nascimento Antunes. **A educação da criança com síndrome de Down**. 2002. 20 f. Monografia – Universidade Veiga de Almeida do Rio de Janeiro, Curso de Licenciatura em Biologia, Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/spdslx07.htm>>. Acesso em: 24 set. 2011.

SILVA, Roberta Nascimento Antunes. A educação especial da criança com Síndrome de Down. **Pedagogia em Foco**. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/spdslx07.htm>>. Acesso em: *dia mes ano*.

SILVA. Fabio Alves. **Contação de histórias e desenvolvimento das crianças**. Disponível em: <<http://portalliteral.terra.com.br/artigos/contacao-de-historias-e-desenvolvimento-da-crianca>>. Acesso em: 24 set. 2011.

SQUIRE, Larry R; KANDEL, Eric R. **Memória**: da mente às moléculas. Tradução: Carla Dalmaç e Jorge A. Quillfeldt. Porto Alegre: Artmed, 2003.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WUO, Andréa Soares. A construção social da Síndrome de Down. **Caderno Psicopedagogia**, São Paulo, v. 6, n. 11, 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-10492007000100002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 25 set. 2011.