

XII SEMINÁRIO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO DO CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA URCA

Relato de Experiência

INTERVENÇÃO LÚDICA COMO PROPOSTA DE ENSINO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E MÚLTIPLAS

Autores: SILVA, Josivan Bruno de Souza (URCA)¹, NEVES, Pedro Vinícius Cândido (URCA)¹, Geysa Cachate Araújo de Mendonça²

e-mail: bruno.souza@urca.br; pedro.candidoneves@urca.br; geysa.cachate@urca.br

RESUMO

Este relato sublinha a relevância da ludicidade na educação de pessoas com deficiência intelectual e múltiplas da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) da cidade de Crato-CE, evidenciando como jogos e brincadeiras fomentam o desenvolvimento integral do aluno, inclusive aspectos cognitivos e sociais. Além de promover habilidades motoras, a ludicidade estimula processos mentais, como a percepção e o raciocínio, enriquecendo o aprendizado. Essas atividades também fomentam a interação social, criando um ambiente inclusivo e empático. O trabalho pode motivar os educadores a revisarem práticas pedagógicas, promovendo a expansão de conhecimentos. Isso oferece aos alunos com deficiência novas formas de enriquecer seu entendimento, promovendo alegria e crescimento cognitivo. A metodologia engloba revisão bibliográfica e o relato da intervenção adotada durante o estágio, aprofundando a compreensão do tema. Acredita-se que os jogos são ferramentas impulsionadoras do progresso de desenvolvimento cognitivo e social do aluno com deficiência intelectual enquanto capacitam o professor a aprimorar sua prática educativa.

Palavras-chave: Educação Física, deficiência intelectual e múltiplas, lúdico.

¹Discentes do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA, ² Docente do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um relato das experiências vivenciadas por acadêmicos do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Regional do Cariri (URCA) no contexto da prática pedagógica em Educação Física, especialmente durante a disciplina de Estágio Supervisionado V, voltada para a Educação Inclusiva. Com a problemática da falta do lúdico nas aulas de Educação Física como ferramenta de desenvolvimento cognitivo e social na educação para pessoas com deficiência, o objetivo é relatar a experiência de acadêmicos do curso de licenciatura em educação física no estágio supervisionado evidenciando uma intervenção lúdica, por meio de jogos e brincadeiras, para a promoção do desenvolvimento integral dos alunos com deficiência intelectual e múltiplas em uma instituição de ensino.

O campo de atuação selecionado foi a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) do município de Crato, Ceará, localizada no bairro Vila Alta, escolhida de acordo com a demanda de estagiários e a acessibilidade das instituições disponíveis.

A justificativa desse relato de experiência está pautada na problemática a qual envolve a ausência da ludicidade nas aulas observadas. Portanto, foi proposto ações pedagógicas de ensino utilizando a ludicidade como fator primordial, tendo como objetivo promover metodologicamente a interação social, a participação mútua, e a melhoria no atraso cognitivo apresentado por eles nas aulas de educação física, onde observamos uma carência lúdica a qual impactava de forma significativa no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, como presenciado por nós enquanto estagiários.

Ao compartilhar essa experiência, esperamos inspirar práticas pedagógicas mais inclusivas e eficazes, capazes de promover um ambiente educacional mais enriquecedor e acolhedor para todos os alunos.

DESENVOLVIMENTO (RESULTADOS E DISCUSSÃO)

Ao início do estágio, tivemos a fase de observação, correspondente a 4 horas/aula, que nos permitiu familiarizar-nos com os alunos, observar os níveis de desempenhos motor, cognitivo e social apresentados por eles e a estrutura da APAE de Crato. Esta fase nos trouxe informações valiosas, como por exemplo, a divisão das turmas e o nível de compreensão e assimilação prática dos alunos em determinadas atividades. Assim, adaptamos a metodologia das aulas, levando em consideração as capacidades dos alunos.

Durante esse período, tivemos uma conversa com o professor de Educação Física cedido pela prefeitura municipal do Crato para entendermos sua metodologia de trabalho, onde, segundo o mesmo, trabalhava com um projeto de futsal com os alunos da instituição. A partir deste contato, detectamos uma possível ausência de conteúdo lúdico em sua prática pedagógica. Por questões de diferença de horário dos dias de estágio e as aulas do professor, não pudemos observar suas aulas.

Embora não tenhamos presenciado os alunos em nenhuma aula de Educação Física durante a fase de observação, elaboramos um planejamento que incluía esportes além do futsal, como vôlei e handebol. No entanto, já no primeiro dia de aula, percebemos que os alunos enfrentavam consideráveis dificuldades em atividades cognitivas consideradas simples, como a identificação de cores e partes do corpo.

Segundo Almeida (2007), a deficiência intelectual, refere-se à presença de restrições no funcionamento intelectual de um indivíduo, afetando suas habilidades em atividades como autocuidado, comunicação e interação social. Essas limitações resultam em atrasos no processo de aprendizagem e, por conseguinte, no desenvolvimento global do sujeito.

Diante disso, compreendemos que trabalhar com esportes complexos que demandassem níveis de exigência cognitiva maior encontraríamos dificuldades na aplicação das atividades práticas, que de certa forma impactaria na compreensão e assimilação das atividades por partes dos alunos. Portanto, optamos então, por

¹Discentes do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA, ² Docente do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA

revisar metodologicamente o planejamento inicial e desenvolver meios pedagógicos os quais houvessem interação entre os alunos e uma maior compreensão destes, onde basicamente buscamos trazer atividades voltadas para os jogos e brincadeiras lúdicas, com ênfase no desenvolvimento integral, dos aspectos cognitivos e sociais.

De acordo com Antunes (1998), o jogo lúdico, quando inserido no processo ensino-aprendizagem, adquire caráter pedagógico e deve ser empregado com rigor e cuidado no planejamento. Isso se deve ao fato de que ele é marcado por etapas distintas, as quais devem acompanhar efetivamente o progresso dos alunos. A característica que diferencia um jogo pedagógico de um objeto puramente lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a explícita intenção de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e, sobretudo, promover o desenvolvimento de habilidades operatórias.

Para Kishimoto (2003), os jogos podem ser empregados como recursos didático-pedagógicos, promovendo a aprendizagem e desenvolvendo as potencialidades dos alunos. Contudo, é essencial que o jogo seja praticado de maneira construtiva, não como uma série de atividades sem sentido, mas com o objetivo de desenvolver capacidades físicas e intelectuais, destacando a importância da socialização.

Freire (2002) destaca a importância dos jogos no desenvolvimento humano. Na prática, observamos educadores que hesitam em ensinar matemática, sendo crucial romper com esses paradigmas para que os alunos possam compreender os conceitos dessa disciplina. Kishimoto (2003) também ressalta que a construção do conhecimento para alunos com deficiência intelectual é mais complexa, e os profissionais educacionais devem valorizar a prática lúdica. O jogo pode ser um aliado poderoso no processo de ensino, sendo um mediador fundamental na relação dos indivíduos com o mundo desde os primeiros anos de vida.

Marcolino e Mello (2015) nos relatam ainda em sua pesquisa que, na Educação Inclusiva e no desenvolvimento ensino-aprendizagem os jogos e brincadeiras são fundamentais. Os autores destacam que as brincadeiras propiciam uma grande interação entre os participantes e, numa ação comunicativa entre as crianças, nos permitem revelar a importância para o aprender a se comunicar.

Nas aulas subsequentes, conforme indicado pela literatura, introduzimos jogos e brincadeiras. Dentre estas, estão as brincadeiras 'terra e mar', 'corpo e melodia', 'cone na cabeça', 'imitando os bichos', entre outras. Inicialmente, alguns alunos enfrentaram dificuldades em assimilar certas ações propostas pelos jogos e brincadeiras, mas utilizamos estratégias, como modelagem ou aprendizado por observação, onde o aluno observa e imita o comportamento do professor, buscando facilitar a compreensão e assimilação por parte dos alunos nas brincadeiras realizadas. Dialogando e compreendendo as dificuldades deles em realizar as atividades, consolidamos uma abordagem pedagógica mais inclusiva e adaptativa, promovendo um ambiente de aprendizado enriquecedor para todos os envolvidos.

Os resultados da nossa intervenção foram notáveis. Observamos um aumento significativo na melhoria das habilidades cognitivas que anteriormente os alunos apresentavam um baixo nível de desempenho, além de uma maior participação nas aulas e uma vivência social mais ampla. No entanto, é importante ressaltar que o processo de intervenção lúdico-cognitiva que implementamos provavelmente não será contínuo. O estágio tem uma duração limitada, e há a possibilidade de que o professor que atua na instituição ou estagiários que intervenham não tenham o mesmo entendimento que obtivemos. Possivelmente, os alunos voltarão a ter apenas aulas relacionadas ao projeto de futsal, interrompendo assim o processo bem-sucedido que tivemos durante o estágio.

¹Discentes do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA, ² Docente do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA

CONCLUSÃO

Diante dos objetivos estabelecidos para este relato, a intervenção permitiu a criação de um ambiente lúdico, utilizando estratégias como a implementação de jogos e brincadeiras adaptadas às particularidades dos alunos. Os resultados alcançados evidenciaram um notável aumento no desenvolvimento cognitivo, na participação e no fortalecimento da autoestima e confiança de todos os alunos. No entanto, salientamos a importância de dar continuidade ao processo de intervenção lúdica para promover o desenvolvimento integral dos alunos com deficiência, envolvendo tanto os professores quanto os futuros estagiários colaborando ativamente na instituição.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer à coordenação da APAE por possibilitar a oportunidade de realizar o estágio. Sem a autorização e apoio da coordenação, seria impossível concretizar essa experiência valiosa.

Estendemos também nossa gratidão a professora Geysa Cachate, pelos feedbacks inestimáveis que nos forneceu ao longo desse período. Sua experiência e dedicação foram elementos importantes para o nosso progresso acadêmico. Além disso, agradecemos pela orientação prestada neste trabalho, pelo compartilhamento de conhecimento, ideias e por toda a contribuição no desenvolvimento deste relato.

¹Discentes do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA, ² Docente do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marina da Silveira Rodrigues. O que é deficiência intelectual ou atraso cognitivo. **Instituto Inclusão Brasil**. Disponível em:< <http://www.cursosavante.com.br/cursos/curso526/conteudo7547.pdf>>. Acesso em, v. 3, 2013.

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

MARCOLINO, Suzana & MELLO, Suely A. Temas das Brincadeira de Papéis na educação Infantil. Ver. **Psicologia: ciência e Profissão**, v. 35, n. 2, p. 457- 472, 20

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

¹Discentes do Curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA, ² Docente do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA



UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI – URCA
Centro de Ciências Biológicas e da Saúde – CCBS
Departamento de Educação Física – DEF
Coordenação do Curso de Educação Física – CCEF



ANEXO