AS CONTRIBUIÇÕES DOS RECURSOS LÚDICO-PEDAGÓGICOS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES COM SÍNDROME DE DOWN

Ana Mayra Samuel da Silva, Elisa Tomoe Moriya Schlünzen, Ana Virginia Isiano Lima, Danielle Aparecida do Nascimento dos Santos

Universidade Estadual Paulista - FCT/UNESP, Departamento de Educação, Presidente Prudente, SP. Agência de fomento: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). E-mail: ana.mayra.ss@gmail.com

RESUMO

O projeto de pesquisa intitulado “Recursos Lúdico-Pedagógicos no Atendimento Especializado de Estudantes com Síndrome de Down” desenvolvido no âmbito de Iniciação Científica e aprovado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) Processo nº 2014/13745-7, tem como objetivo principal verificar os recursos disponíveis na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) do Centro de Promoção para Inclusão Digital, Escolar e Social (CPIDES), que podem ser considerados como lúdicos, no contexto do atendimento a estudantes com Síndrome de Down (SD) e no desenvolvimento de atividades que favoreçam o trabalho com aspectos da sua aprendizagem. Sendo assim, no decorrer deste artigo será apresentado parte do referencial teórico construído sobre os Recursos Lúdico-Pedagógicos (RLP), bem como suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem de estudantes com SD, a partir de uma análise sobre os atendimentos realizados até o presente momento da pesquisa.

Palavras-chave: Atendimento Especializado, Síndrome de Down, Estratégias de Ensino e Aprendizagem, Recursos Lúdico-Pedagógicos.

THE CONTRIBUTIONS OF PLAYFUL PEDAGOGICAL RESOURCES FOR THE PROCESS OF TEACHING STUDENTS WITH DOWN SYNDROME

ABSTRACT

The research project entitled "Playful Pedagogical Resources In The Specialized Service For Students With Down Syndrome" developed under Scientific Initiation and approved by the Foundation of São Paulo (FAPESP) Process No. 2014 / 13745-7, has as main objective to verify the resources available in the Multifunction Resource Room (MRR) Promotion Centre for Inclusion, Digital, School and Social (PCIDSS), which can be considered as recreational in the context of assistance to students with Down Syndrome (DS) and the development of activities that promote the work with aspects of their learning. Thus, throughout this article will be presented of the theoretical framework built on the Playful Pedagogical Resources (PPR), as well as his contributions in the teaching and learning of students with Down syndrome, from an analysis of the care provided to the this time of the survey.

Keywords: Specialized Care, Down Syndrome, Teaching and Learning Strategies, Playful-Pedagogical Resources.

INTRODUÇÃO

Os estudantes com Síndrome de Down (SD) são público-alvo do Atendimento Educacional Especializado (AEE) e devem ser estimulados em sua capacidade de dar sequência lógica aos fatos, estabelecer ligação entre fantasia e realidade, ampliar suas experiências e o conhecimento do mundo, desenvolver a imaginação, a criatividade, o gosto e as habilidades artísticas, além de se sentir instigado a procurar soluções para os problemas vivenciados. Conforme as autoras Zaroni e Costa (2012, p. 6), “o estímulo adapta a disposição do cérebro à sua capacidade de aprendizagem, sendo um meio de direção do potencial e das capacidades”, pois a partir dos estímulos adquirem-se formas de experiências para que haja compreensão do mundo em que se está inserido.

Dessa forma, no AEE para estudantes com SD, o desenvolvimento deve-se privilegiar e a superação de limites impostos pela Deficiência Intelectual (DI), por isso, as atividades planejadas e realizadas devem favorecer suas potencialidades, e não suas dificuldades.

Com o intuito de potencializar o trabalho realizado no AEE, o professor pode contar com os recursos disponíveis nas SRM, como: computadores, materiais pedagógicos, jogos educativos, alfabetos móveis, softwares, e recursos de Tecnologia Assistiva (TA). A escolha e a utilização de cada um dos recursos dentre os diversos disponíveis na SRM, para o atendimento de estudantes com SD, devem estar vinculados à finalidade pedagógica que se pretende atingir, e deve ser específica, de acordo com as necessidades e habilidades dos estudantes, a fim de favorecer uma aprendizagem significativa.

A pesquisa intitulada “Recursos Lúdico-Pedagógicos no Atendimento Especializado de Estudantes com Síndrome de Down”, processo nº 2014/13745-7, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), com vigência de março de 2015 a dezembro de 2015, pretende verificar os recursos disponíveis na SRM instalada no Centro de Promoção para Inclusão Digital, Escolar e Social (CPIDES)¹ localizado na Faculdade de Ciências e Tecnologias (FCT/UNESP), vinculado ao Grupo de Pesquisa Ambientes Potencializadores para Inclusão (API). Após o levantamento dos recursos serão averiguados quais podem ser considerados como lúdicos e pedagógicos, no contexto de atendimento a estudantes com Síndrome de Down (SD).

Desta forma o objetivo deste artigo é analisar a importância da utilização de Recursos Lúdico-Pedagógicos disponíveis na Sala de Recursos Multifuncionais, para o processo de ensino e aprendizagem de estudantes com Síndrome de Down.

¹ No centro são desenvolvidos estudos sobre acessibilidade, estratégias pedagógicas e metodológicas para o uso de recursos tecnológicos com o intuito de incluir pessoas com deficiências e transtornos globais do desenvolvimento, proporcionando a sua inclusão social, digital e escolar. No CPIDES são realizados atendimentos, aos EPAEE, similares ao Atendimento Educacional Especializado (AEE), porém não se caracterizam como tal, pelo fato dos estagiários serem alunos de graduação. Geralmente são realizados no Laboratório de Informática do CPIDES e na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM), que são ambientes dotados de equipamentos pedagógicos e tecnológicos, mobiliários e materiais didáticos.

METODOLOGIA

Os atendimentos realizados na SRM do CPIDES têm uma abordagem metodológica qualitativa, que segundo Richardson (2012) é uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social. Ainda segundo o autor,

[...] os estudos que empregam uma metodologia qualitativa podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de determinado grupo e possibilitar, em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos. (RICHARDSON, 2012, p. 80)

Esses atendimentos são realizados mediante a observação das atividades realizadas pelas estudantes envolvidas com a pesquisa apresentada, considerando os aspectos presentes desde o planejamento das atividades até o resultado final. Todas as atividades desenvolvidas são acompanhadas de uma revisão bibliográfica sobre os temas que embasam os atendimentos.

De acordo com Lüdke e André (1986, p. 26), “a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado”, e por isso foram analisadas as atividades de planejamento, execução e avaliação dos atendimentos realizados no CPIDES, para compreender como os Recursos Lúdico-Pedagógicos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de estudantes com SD.

Com o intuito de desenvolver atividades de ensino, pesquisa e extensão, e divulgar os dados obtidos, o grupo de pesquisa API se submeteu ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), sendo o protocolo de aprovação: 106/2009.

DISCUSSÃO

Os Recursos Lúdico-Pedagógicos (RLP) contribuem de maneira significativa, como estratégia, para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, pois ao se divertir com situações pedagógicas mediadas pelo professor, o sujeito passa a construir seu próprio conhecimento. Os RLP, aqui definidos, compreendem: jogos, brinquedos e materiais pedagógicos e didáticos, bem como computadores, ferramentas básicas de edição de textos, softwares e jogos virtuais pedagógicos, além de recursos de Tecnologia Assistiva (Figura 1).

Figura 1. Alguns Recursos Lúdico Pedagógicos na Sala de Recursos Multifuncionais do CPIDES

Fonte: Imagem disponibilizada pela pesquisadora.

Os RLP favorecem a interação entre as pessoas melhorando o ambiente educacional, tornando-o prazeroso, tanto para os alunos, quanto aos professores. De acordo com Oliveira (2010, p. 66),

É importante observar que, em situações informais de aprendizado, as crianças [no caso, EPAEE] costumam utilizar as interações sociais como forma privilegiada de acesso à informação: aprendem regras dos jogos, por exemplo, por meio dos outros e não como resultado de um empenho estritamente individual na solução de um problema. Qualquer modalidade de interação social, quando integrada num contexto realmente voltado para a promoção do aprendizado e do desenvolvimento, poderia ser utilizada, portanto, de forma produtiva na situação escolar.

Envolver EPAEE em atividades de caráter lúdico e pedagógico, contribui para o processo de ensino e aprendizagem, pois passam a desenvolver habilidades e potencialidades de forma natural e espontânea. Para isso, devem ser criadas situações de aprendizagem, com o intuito de mediar experiências que promovam a construção do conhecimento.

Uma experiência lúdica e agradável com a aprendizagem, auxilia o estudante a estabelecer relação com seu conhecimento prévio e com a nova informações que está sendo transmitida, garantindo assim, uma aprendizagem significativa.

Para Ausubel (1982) a aprendizagem significativa é aquela construída com base nos saberes prévios do indivíduo, de forma que possa relacionar novas informações ao que já sabe e produzir, dessa forma, novos conhecimentos. Para que ocorra essa aprendizagem, de acordo com Schlünzen (2000, p. 82) é necessário que os estudantes desenvolvam suas potencialidades e realizem atividades que façam sentido, pois “as informações que são significativas para o aluno podem ser transformadas em conhecimento [...] O aluno consegue descobrir a relação com tudo que está aprendendo, a partir de seus interesses individuais dentro do seu contexto”.

Em atividades lúdicas os estudantes além de desenvolver habilidades e potencialidades, exteriorizam seus desejos, interesses e gostos, estimulam a memória, a concentração e a imaginação. De acordo com Oliveira (2007, p. 2), diante de práticas educativas lúdicas o educando “se envolve de tal maneira, que usa em suas ações, sentimentos e desejos, conseguindo juntar o pensamento, a linguagem e a fantasia”.

Portanto é necessário que EPAEE com síndrome de down sejam estimulados em sua capacidade de dar sequência lógica aos fatos, estabelecendo uma ligação entre fantasia e realidade, ampliando as suas experiências e o conhecimento do mundo que o cerca, desenvolvendo a imaginação, a criatividade, o gosto e as habilidades artísticas, além de se sentir instigados a procurar soluções para os problemas vivenciados.

Os estímulos podem ocorrer por meio dos jogos, brincadeiras, e materiais pedagógicos que, segundo Rego (2007), são considerados como uma fonte de promoção de desenvolvimento, pois através deles pode-se aprender atuando numa esfera cognitiva que depende de motivações internas e desenvolvem as funções psicológicas superiores, como: pensamento, linguagem, atenção, memória e ação planejada.

Desta forma, todos os RLP utilizados durante os atendimentos devem ser apresentados aos estudantes de maneira lúdica, pois eles necessitam ter a oportunidade de experimentar e conhecer cada objeto, favorecendo, assim, que se alcance os objetivos pedagógicos pré-definidos pelo professor, bem como sua interação com o EPAEE no processo de ensino e aprendizagem. Para a construção de um processo de ensino e aprendizagem que seja significativo e contextualizado com os interesses, habilidades e potencialidades dos EPAEE a participação dos sujeitos e a experimentação são fundamentais.

RESULTADOS

Como explicitado anteriormente, os RLP contribuem de maneira significativa, como estratégia, para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes com SD, pois ao se divertir com situações pedagógicas mediadas pelo professor, o sujeito passa a construir seu próprio conhecimento. Deste modo utilizamos esses recursos para contribuir com o aprendizado dos estudantes que participam da pesquisa.

A estudante A.² e a estudante M.³ iniciaram os atendimentos no mês de abril de 2015. Para o planejamento das atividades buscamos nos atentar na realidade social e familiar das estudantes,

² A estudante denominada A. tem 27 anos de idade e possui Síndrome de Down. Atualmente participa apenas dos atendimentos no CPIDES, porém já frequentou a escola regular e a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais.

suas características pessoais, seus interesses, potencialidades e dificuldades. Como afirma Mrech (2008) uma deficiência pode suscitar processos diferentes em relação ao desenvolvimento dos estudantes, pois estes vivem em contextos sociais distintos, desta forma, devemos considerar que cada caso se torna exclusivo tendo que ser considerado de maneira específica.

A estudante A. tem grande desejo em ser alfabetizada, deste modo desenvolvemos atividades que vão ao encontro da vontade da estudante, utilizando recursos e temas diversos, que partem de seu cotidiano, como rotina doméstica, compras, supermercado, alimentação, entre outros. A estudante M. também tem um grande desejo em ser alfabetizada e por aprender, de modo geral, principalmente as atividades que são desenvolvidas em sua escola regular. Assim, as atividades desenvolvidas com essa estudante partem de seu interesse, como seu próprio nome, as letras do alfabeto e os números.

O processo de alfabetização de estudantes com SD é semelhante à dos estudantes que não possuem deficiência. A diferenciação relaciona-se ao ritmo de aprendizagem, pois conforme Falconi e Silva (2010) os estudantes com esta síndrome requerem um período mais longo para a aquisição da língua escrita e compreensão de conceitos mais abstratos.

As estratégias de ensino e aprendizagem devem proporcionar às estudantes a oportunidade de contextualizar os conteúdos aprendidos com seus interesses e saberes prévios para que cada uma possa construir seu conhecimento de forma significativa. Ao ter como ponto de partida os saberes já construídos pelos estudantes, eles associarão as novas informações ao que já sabem e construirão uma aprendizagem significativa, conforme Ausubel (1982).

No CPIDES, as letras móveis e a massa de modelar, assim como todos os RLP trabalhados são apresentados aos estudantes de maneira lúdica, eles têm a oportunidade de experimentar, explorar e conhecer cada objeto, favorecendo, dessa forma, sua interação no processo de aprendizagem. Para a construção de um processo de ensino e aprendizagem que seja significativo e contextualizado com o interesses, habilidades e potencialidades dos EPAEE que frequentam os atendimentos no CPIDES, a participação dos sujeitos e a experimentação são fundamentais.

Apesar de ocorrer o planejamento de todos os atendimentos, respeitamos a vontade das estudantes. Se elas não estiverem dispostas a realizar alguma atividade proposta ou utilizar algum RLP, realizamos outras atividades e escolhemos outras estratégias e recursos. Ambas estudantes já solicitaram a utilização de outros recursos disponível na SRM do CPIDES, e no decorrer da

³ A estudante denominada M. tem 6 anos de idade e possui Síndrome de Down. Além de participar dos atendimentos no CPIDES, frequenta a escola regular, onde está matriculada no Pré-I da Educação Infantil, bem como um centro clínico.

brincadeira buscamos dialogar e voltar as atividades para o tema central dos atendimentos, a alfabetização das estudantes.

Para estimular a formação de palavras das estudantes confeccionamos letras móveis ampliadas, para que as encontrasse sem dificuldade. A estudante A. ficou muito entusiasmada com as letras móveis ampliadas, pois conseguia encontrá-las sem dificuldade e, deste modo, formar palavras com facilidade (figura 2). A estudante M. gostou muito das letras móveis ampliadas, porém, durante os atendimentos, ela achou mais interessante e significativo desenvolver as atividades com o tapete alfanumérico (figura 3). As letras móveis estão sendo muito utilizadas nos atendimentos, pois algumas atividades, desenvolvidas com ambas estudantes, solicitam a formação do alfabeto, sílabas, palavras e frases. Quando as estudantes concluem as atividades satisfatoriamente, são incentivadas, com isso ficam muito contentes e animadas em continuar no processo de construção de uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Figura 2. Estudante A. desenvolvendo atividades com letras móveis ampliadas.

Fonte: Imagem disponibilizada pela pesquisadora.

Figura 3. Estudante M. desenvolvendo atividades com o tapete alfanumérico

Fonte: Imagem disponibilizada pela pesquisadora.

Os processos de ensinar e aprender exigem a realização de situações em que as estudantes sejam estimuladas a curiosidade e ao interesse em aprender para construir o conhecimento, bem como construir valores necessários para a sua inclusão digital e também social.

Podemos concluir que as atividades propostas nos atendimentos têm gerado estímulos aos EPAEE que frequentam aos atendimentos no CPIDES, uma vez que partem de seus próprios interesses, o que tornam as atividades mais significativas. Assim, passam a despertar a atenção, proporcionando a construção do conhecimento, valorizando habilidades desenvolvidas, e reconhecimento sua potencialidade.

A fim de verificar quais RLP permitiram a participação ativa das estudantes e facilitaram sua aprendizagem, a pesquisadora as avaliou em todo o desenvolvimento das atividades de forma contínua, observando seus avanços e o envolvimento de cada uma delas nos atendimentos.

CONCLUSÃO

Ambas estudantes se sentem estimuladas em continuar realizando as atividades propostas quando percebem seu avanço ou ficam felizes ao utilizarem um recurso diferenciado que tem por intuito educar de maneira lúdica e espontânea. O respeito ao tempo e ritmo de cada uma das estudantes foi fundamental para que elas se sentissem valorizadas e instigadas a construir seu conhecimento a partir da realização das atividades propostas.

O uso de RLP para o desenvolvimento das atividades também foi de extrema importância e significância para o processo de ensino e aprendizagem das estudantes. Ao propormos a utilização desses recursos as estudantes ficavam contentes e estimuladas, percebendo a preocupação da pesquisadora com o bem-estar de cada uma.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David. P. **A aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

FALCONI, Eliane R. M.; SILVA, Natalie A. S. **Estratégias de Trabalho para Alunos com Deficiência Intelectual**. 2010. Disponível em: <https://goo.gl/hhHhQD>. Acesso em: 12 jun 2015.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas, São Paulo: EPU, 1986.

MRECH, Leny M. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. 2008. Disponível em: <http://goo.gl/hRvabc> Acesso em: 12 jun 2015.

OLIVEIRA, Marta K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-cultural**. 5 ed. São Paulo: Scipione, 2010. (Coleção Pensamento e ação na sala de aula).

OLIVEIRA, Sirlandia R. **As Contribuições do Lúdico para Crianças com Down**. Irecê/Bahia, 2007. Disponível em: <http://goo.gl/o44OV1> Acesso em: 30 mai 2015.

REGO, Teresa C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 18 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

RICHARDSON, Roberto J. et al. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. 14. reimpr. São Paulo: Atlas, 2012.

SCHLÜNZEN, Elisa T. M. **Mudanças nas práticas pedagógicas do professor: criando um ambiente construcionista, contextualizado e significativo para crianças com necessidades especiais físicas**. 2000. 252 f. Tese (Doutorado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

ZANONI, Patrícia; COSTA, Gisele M. T. **A Criança com Deficiência Intelectual e o Fantástico Mundo da Literatura Infantil**. Getúlio Vargas – RS, 2012. Disponível em: <http://goo.gl/eQTh6Z>. Acesso em: 19 jun. 2015.