



**SOCIEDADE EDUCACIONAL VERDE NORTE S/C Ltda
FACULDADE VERDE NORTE – FAVENORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO ESPECIAL.**

GARDÊNIA SILVEIRA ANTUNES

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS ESPECIAIS NO
AMBIENTE EDUCACIONAL**

**Mato Verde-MG
Junho - 2019**

GARDÊNIA SILVEIRA ANTUNES

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS ESPECIAIS NO
AMBIENTE EDUCACIONAL**

Artigo científico apresentado ao curso de Graduação em Educação Especial da Faculdade Verde Norte, mantida pela Sociedade Educacional Verde Norte S/C Ltda, como requisito parcial para obtenção de título de Licenciatura em Educação Especial.

Orientadora: Ms. Leonice Vieira de Jesus Paixão

**Mato Verde-MG
Junho - 2019**

GARDÊNIA SILVEIRA ANTUNES

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS ESPECIAIS NO
AMBIENTE EDUCACIONAL**

Artigo científico apresentado ao curso de Graduação em Educação Especial da Faculdade Verde Norte, mantida pela FADESU, como requisito parcial para obtenção de título de Licenciatura em Educação Especial.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Professor da Disciplina: _____
Faculdade Verde Norte – FAVENORTE

Professor Coordenador do Curso: Cláudia de Freitas Souza
Faculdade Verde Norte – FAVENORTE

Coordenador de Pesquisa: _____
Faculdade Verde Norte – FAVENORTE

**Mato Verde-MG
Junho - 2019**

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS ESPECIAIS NO AMBIENTE EDUCACIONAL

ANTUNES, Gardenia Silveira¹

Resumo

O presente artigo trata em compreender a relevância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem para a inclusão de alunos especiais, em especial, nos anos iniciais do ensino fundamental. Nessa perspectiva objetiva-se analisar a importância da ludicidade, na melhoria do processo de aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa classifica-se como qualitativa (revisão bibliográfica), fazendo uso de estudos teóricos, artigos, sites de pesquisas, autores renomados no assunto tratado neste artigo. Nesta perspectiva o trabalho visa estudar o processo de inclusão e que este pode acontecer verdadeiramente avaliando as possibilidades e a importância da ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem do aluno com necessidade especial, basta conhecer as necessidades do portador de deficiência e enxergá-lo como ser humano, como qualquer cidadão, com suas dificuldades, mas também com suas capacidades. Eles têm direito à educação e a viver na sociedade, frequentando escolas como qualquer outro aluno e aprendendo de forma lúdica. Segundo os estudos realizados cabe à escola proporcionar um ambiente favorável ao aprendizado do aluno com necessidades especiais de forma lúdica. Conclui-se que é preciso aceitar um portador de deficiência é aceitar também suas diferenças e limitações.

Palavras Chave: Ludicidade. Educação Especial. Inclusão. Aprendizado.

Abstract

This article deals with and defends the relevance of playfulness in the teaching and learning process for the inclusion of special students, especially in the initial years of elementary education. From this perspective, the aim is to understand the importance of playfulness in improving the learning process of students in the initial years of elementary school. The research is classified as qualitative (bibliographic review), making use of theoretical studies, articles, research sites, authors renowned in the subject treated in this article. The present study aims to show that inclusion is something that can happen truly and to analyze the importance of playfulness in the development of student learning with special needs. It is enough to know the needs of the disabled person and to see him as a human being, like any citizen, with his difficulties, but also with his abilities. They have the right to education and to live in society, attending schools as any other student and learning in a playful way. According to the studies carried out, it is the school's responsibility to provide a favorable environment for learning the student with special needs in a playful way. It is concluded that it is necessary to accept a disabled person and also accept their differences and limitations.

Keywords: Ludicidade. Special education. Inclusion. Learning.

Introdução

Atualmente muito se fala na questão da inclusão dos alunos especiais em uma classe regular de ensino, porém o governo não oferece condições para as escolas, e nem para os

¹ Aluna do curso de Graduação em Educação Especial pela Faculdade Verde Norte - FAVENORTE, mantida pela Sociedade Educacional Verde Norte S/C Ltda; e-mail:

professores para fazer o processo de inclusão, de maneira que o educando se sinta realmente integrado ao ambiente escolar.

Sabe-se que a lei deve ser respeitada, então os alunos portadores de necessidades especiais devem ser incluídos no ambiente educacional. No entanto, é necessário pensar em formas de inclusão que contribuirão para a formação desse aluno, para que ele e o aluno identificado como “normal” interajam.

A questão não é só garantir, é cumprir o direito dos alunos especiais de serem incluídos, e proporcionar condições para que esse processo inclusivo dê realmente certo, que ele aconteça realmente na prática, que este não seja mais uma ordem que simplesmente deve ser cumprida.

O trabalho de incluir o educando portador de necessidades especiais em uma classe regular de ensino tem como função proporcionar à integração, a socialização dos educandos independente das limitações que apresentem, logo, a ludicidade pode ser uma atividade facilitadora pelos valores e fruições que ela proporciona.

Desenvolvimento

A educação inclusiva é uma questão de direitos humanos e implica a definição de políticas públicas, traduzidas nas ações institucionalmente planejadas, implementadas e avaliadas.

A concepção que orienta as principais opiniões acerca da educação inclusiva é de que a escola é um dos espaços de ação e de transformação, que conjuga a ideia de políticas educacionais e políticas sociais amplas que garantam os direitos da população.

A educação inclusiva, em vez de focalizar a deficiência, enfatiza o ensino e a escola, bem como as formas e as condições de aprendizagem. O professor é o profissional da aprendizagem – alguém que aprende quando ensina, porque pode observar o processo de desenvolvimento de seus alunos, sempre desejosos de aprender.

Nessa dimensão, segundo Beyer (2003) os problemas não estão no aluno, mas no tipo de metodologia educativa e de recursos e apoios que a escola pode propiciar e que vêm ao encontro da deficiência, que minimizem a incapacidade, caso ela exista, e que não coloquem o aluno em desvantagem.

Educação Inclusiva

Ao trabalhar com crianças especiais é preciso estar longe de rótulos, estigmas e

preconceitos. É necessário assumir as diferenças de cada indivíduo, favorecendo o seu desenvolvimento educacional e respondendo às suas necessidades individuais no processo de aprendizagem.

A Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, organizada pelo Governo da Espanha em cooperação com a UNESCO, resultou na Declaração de Salamanca (1994) que é um dos documentos mais importantes sobre a questão da inclusão escolar. Essa declaração aborda os Princípios, a Política e a Prática em Educação Especial. Foi elaborada a partir da Declaração Mundial de Educação para Todos (1990), e introduziu a questão do atendimento especial nas escolas regulares para as crianças com necessidades educativas especiais, tendo como um de seus pressupostos:

Segundo a Declaração de Salamanca, 1994, o princípio fundamental das escolas inclusivas consiste em que todos os alunos aprendem juntos, sempre que possível, independentemente das dificuldades e das diferenças que apresentem. As escolas devem reconhecer e satisfazer as necessidades diversas dos seus alunos adaptando-se aos vários estilos e ritmos de aprendizagem, garantindo um bom nível de educação para todo, através dos currículos adequados, de uma boa organização escolar, de estratégias pedagógicas, de utilização de recursos e de uma cooperação com as várias comunidades. (Declaração de Salamanca, 1994, p.11).

O lúdico também pode ser um excelente recurso pedagógico. Hoje em dia, reconhece-se seu enorme potencial de aprendizagem e sua importância para o desenvolvimento cognitivo, da linguagem e para a socialização do educando. Na sala de aula cada brincadeira é planejada, conduzida e monitorada. A ação do educador é fundamental. Ele estrutura o campo das brincadeiras, por meio da seleção e oferta de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, do arranjo dos espaços e do tempo para brincar, a fim de que o aluno alcance os objetivos de aprendizagem predeterminados, sem limitar sua espontaneidade e imaginação.

A Educação Especial é uma modalidade da Educação Comum, e não se diferencia desta na sua essência, ou seja, nos seus objetivos, nas suas finalidades, mas sim nos recursos metodológicos que precisam ser utilizados, de maneira que possa auxiliar ao máximo o desenvolvimento das condições e potencialidades reais dos indivíduos, visando a sua aprendizagem, integração social, auto realização, bem como a sua independência, sem, no entanto, transformá-los em desiguais.

A ludicidade na educação

Pereira (2004) afirma que a ludicidade transcende o simples brincar, jogar. Se bem definida, pode desenvolver saberes para a vida pessoal e, posteriormente, profissional. Por essa razão é que a ludicidade nunca fica ultrapassada.

O brincar continua sendo a forma mais rápida e eficaz para promover aprendizagens porque estimula o querer de quem o pratica. Muito do que se estimula através da ludicidade, como por exemplo, o raciocínio, as percepções e a motricidade, serão fundamentais para as escolhas futuras de cada um BEYER (2003).

Adquirir conhecimentos e habilidades através do lúdico promove um pleno desenvolvimento de forma significativa e prazerosa.

Dessa forma, é importante ressaltar que não existem receitas prontas para atender a especificidade de cada aluno com deficiência, e/ou transtornos comportamentais, e/ou condutas típicas e/ou dificuldades de aprendizagem.

É imprescindível que as instituições de ensino regular continuem atentas aos interesses, às características, às dificuldades apresentadas por todos no dia a dia dessa instituição.

Assim sendo, a escola precisa se constituir como um espaço solidário, aberto, acolhedor e preparado a atender as peculiaridades de cada um.

Para Mantoan (2006, p. 15)

Pensar sobre a educação inclusiva nos remete a pensar em uma escola que adota uma pedagogia alternativa em que todos são atendidos, independentemente de suas necessidades educacionais especiais. Nos debates atuais sobre inclusão, o ensino escolar brasileiro tem diante de si o desafio de encontrar soluções que respondam à questão do acesso e da permanência dos alunos nas suas instituições educacionais.

Segundo Zulu (2005) a ludicidade se caracteriza como um momento não imposto, onde a espontaneidade se apresenta, e conseqüentemente, a expressividade e a criatividade. Esses momentos precisam ser mais experiência dos na escola, pois eles servem de suporte e auxílio para estruturarmos o diagrama de nossa identidade.

A partir da vivência de uma experiência lúdica, é possível, ao indivíduo, refletir sobre os efeitos que se revelam nele e nas relações advindas do compartilhamento com outros sujeitos PEREIRA (2004).

Com o aluno com necessidades educacionais especiais não é diferente: também é criança e gosta de brincar. Brind (2005, p. 100) enfoca que

todavia, o professor deverá conhecer as limitações impostas pela deficiência do aluno com que atua para propor brincadeiras que oportunizem a integração de todos. Em se tratando do deficiente visual, pode-se selecionar jogos e brincadeiras que estimulem os outros sentidos, no caso da cegueira. Em se tratando do aluno com baixa visão, basta adaptar os jogos e brincadeiras que necessitam desse sentido em consonância com as possibilidades apresentadas por este.

O que não se deve de acordo com Pereira (2004) é planejar uma atividade sem

pensar antes, nas possibilidades e limitações apresentadas por todo o grupo. Deixar um aluno sem participar de uma tarefa, seja de cunho lúdico ou não, reforça diante do grupo que este é diferente e limitado, reforçando a exclusão.

Vygotsky (1988) deu enorme importância para o brinquedo no desenvolvimento da criança. Quando discute em sua teoria do desenvolvimento humano, parte do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades humanas que ocorrem em contextos sociais específicos, não ocorrendo o processo de forma passiva nem direta. O desenvolvimento humano é visto como um processo, marcado por etapas qualitativamente diferentes e determinadas pelas atividades mediadas.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê. VYGOTSKY, 1988,p.12).

Enfim, atividades com ludicidade preparadas para o aluno com deficiência visual proporcionam alegria, prazer ou divertimento e ao mesmo tempo, favorece a formação global do aluno, tratando implicitamente de questões relacionadas ao seu bem estar, como o exercício da convivência, o respeito às diferenças e a cidadania.

A ludicidade é a forma que muitas escolas estão redescobrimo para ajudar seus alunos a visualizarem o mundo de uma maneira mais atrativa e, ao mesmo tempo, perceberem que as brincadeiras são fortes aliadas na aprendizagem (MANTOAN, 2006, p.56).

De acordo com Vygotsky (1989) o brincar ajuda as crianças a se perceberem como fazendo parte do mundo e as ajuda a notar inúmeras possibilidades de conhecimento.

O lúdico está cada vez mais sendo utilizado no âmbito escolar. Perceber como os profissionais da educação estão aplicando a ludicidade em sala de aula, além de observar a receptividade e progresso dos alunos diante deste método, é de extrema importância para avaliar a eficácia da ludicidade em sala de aula.

De acordo com Aroeira (1996), quando a criança brinca, ela age indiferente ao que está vendo, antes ela passa a lidar com uma situação imaginária. O jogo representa a predominância da assimilação sobre a acomodação, imprescindível para a aprendizagem.

A escola se utiliza dos jogos para fazer com que a aula fique mais interessante. Os professores usam a brincadeira através de jogos e outras atividades lúdicas para fazer com que os alunos se interessem pela aula, para que, assim, os alunos brinquem

aprendendo a desenvolver o cognitivo e a trabalhar algumas habilidades, além de respeitar regras.

O brincar, por ser uma característica inata ao ser humano, adaptar-se-á a sua capacidade de transformar o ambiente. O espaço de experiência cultural é considerado um espaço potencialmente proporcionado pelo brincar, que permite ao impossível tornar-se possível, principalmente em relação a inclusão de todos os alunos (BRIAND,2005,p.114).

O brincar tem como essência a espontaneidade e a autonomia, pois pode acontecer a qualquer hora e de qualquer maneira. Por ser ato voluntário e incentivado por uma decisão interna intrinsecamente motivada, o brincar não possui um objetivo, seja ele pedagógico ou não.

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

As possibilidades de trabalhar a ludicidade são bem maiores do que do lazer, podendo assim relacionar também ao prazer, pois não está preso há um tempo definido.

Diante isto, Valle (2008,p.13)ressalta que:

Ludicidade é envolver-se numa atividade, utilizando objetos, em geral brinquedos, que trazem prazer à criança. Neste contexto, o papel do professor seria ajudar o aluno a aprender novos conteúdos com o uso de estratégias e atividades prazerosas. O brincar é uma ação que está presente em todos os períodos do desenvolvimento. Os objetos que despertam o interesse lúdico mudam dependendo da fase em que o ser humano se encontra.

esta citação, evidenciamos que o brincar pode estimular e possibilitar o despertar nos discentes a qual são propostas as atividades sem que a brincadeira a ser desenvolvida tenha como interesse não somente o brincar por brincar, mas o aprender através das brincadeiras. Assim, as brincadeiras podem ser para exercitar o corpo, a mente, estimulando a criatividade e aprendizado convictamente aos sujeitos designados para o conhecimento através do lúdico.

Desta forma, as atividades lúdicas integram-se ao cotidiano das pessoas sob várias formas, sejam individuais ou coletivas, sempre obedecendo aos aspectos e à necessidade de aprendizado do educando.

Por isso, no brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade, sendo essenciais para instigar a curiosidade do aluno perante a brincadeira a ser desenvolvida facilitando assim a inclusão de todos.

O brincar nos leva a refletir que nesta atividade o educando cria e atua, elabora conhecimentos anteriores de forma própria, imaginando, representando, comunicando, ativando a memória e atualizando conhecimentos na qual exercita sua criatividade (MATOAN,2006, p.68).

Sendo assim a utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva aos educandos a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. O lúdico possui uma relação direta com aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos especiais.

O brincar na escola proporciona aprendizado instigante, prazeroso, desafiador, constrói conhecimento, obtém bons resultados e disponibiliza a criatividade.

O jogo e a brincadeira no processo de ensino/aprendizagem do aluno.

Os jogos, brinquedos e as brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início. Huizinga (1971, p. 21), reforça este conceito quando afirma que:

O jogo constitui uma das principais bases da civilização. Na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo.

Pode-se dizer então, que o jogo é inerente ao ser humano, e que o brincar é uma atividade natural e necessária para a criança, constituindo-se em peça importantíssima na sua formação.

O jogo, portanto, é sem dúvida, uma atividade muito importante na educação. As atividades lúdicas são fundamentais na formação dos jovens e das crianças, e verdadeiras facilitadoras dos relacionamentos e das vivências em sala de aula. Atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. O caráter de integração e interação contido nas atividades lúdicas faz com que a educação possa utilizar constantemente estas atividades para integrar o conhecimento comum a ação prática dos alunos.

Sendo assim, os jogos e as brincadeiras são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico de grande valia, pois além de desenvolver regras de comportamento, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a criança consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não são capazes de realizar numa situação de aprendizagem formal.

Ao brincar e jogar, diversos aspectos são estimulados, desenvolvidos ou aperfeiçoados: a criatividade, a memorização, a cooperação e solidariedade, a

concentração, a linguagem, a motivação, a aquisição de conceitos, a motricidade, a capacidade de discriminar, julgar, analisar, tomar decisões e aceitar críticas, a competitividade, a socialização, a confiança em si e em suas possibilidades, o respeito às regras e o controle emocional.

As atividades lúdicas são a essências da infância, por isso é importante ressaltar que a educação não se limita apenas no repasse de conteúdos, é necessário ajudar o discente a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, oferecendo a eles várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão do mundo e com as circunstâncias. A partir dessa concepção o autor afirma que:

... O brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, nos quais ela tem de realizar a grande tarefa de compreender e se inserir em seu grupo, constituir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. (LIMA, 1991, p.19).

A brincadeira é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparente fazer o que mais gosta a criança quando brinca aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição às regras, imposta pela situação imaginada, é uma das fontes de prazer no brinquedo. Brincando, a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais; isso vai dando a ela condições para desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e conhecer e a aceitar a existência. Para Santos:

[...] A partir dessa concepção, o autor ainda afirma que: “quanto mais à criança vivenciar sua ludicidade maior será a chance deste vir a tornar-se um aprender de forma prazerosa.” (Santos, 2000, p.9).

O mundo atual é rapidamente mutável, também a escola deve estar em continuo estado de alerta para adaptar seu ensino, seja em conteúdo como em metodologia, a evolução destas mudanças [...] O mundo atual sofre constantes mudanças é preciso que se esteja atento, pois se necessita acompanhar essas evoluções, a realidade avança a largos passos tudo e muito sedutor se consegue assimilar com muito mais facilidade, porem será que há significância para essa aprendizagem, os educadores por sua vez devem ter um bom conhecimento do mundo externo e de sua evolução para conciliar seus conteúdos de forma que sejam aprendidos se que tenha um sentido, os saberes e o aprendizado se torne mais fácil para ser assimilado. Enumerar as teorias e as práticas

desenvolvidas pelos educadores relacionados ao lúdico através de jogos Matemáticos. Desvelar, como deve ser trabalhada a questão do ensinar através do lúdico; Identificar os desafios que os professores encontra para trabalhar com o lúdico através de jogos Matemáticos em sala de aula.

A esse respeito Santos diz:

É uma necessidade do indivíduo em qualquer idade e não pode ser vista como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita processo de socialização, comunicação e construção do conhecimento (SANTOS, 1999, p.110).

De acordo com o nível que o indivíduo se encontra é que o educador ter a destreza para atuar com o mesmo buscando desenvolver o máximo o potencial cognitivo, motor, psíquico, emocional e social sem prejudicá-lo ao exagerar nas atividades dosando as brincadeiras, leves moderadas, agitadas, tudo de acordo com o tempo disponível em sala de aula. É comprovado que algumas atividades trazem benefícios para a educação, pois desta forma interagem uns com os outros sendo criativos dinâmicos ajudando assim na construção do conhecimento e interação social.

Ao programar as atividades, é interessante que o educador associe também alguns questionamentos relativos à idade, preferências, capacidades e outras particularidades, visando o prazer e os efeitos positivos que o jogo proporciona.

Kishimoto afirma que:

Outra questão importante, além de tratar-se de um dos pontos de preocupação dos educadores infantis, refere-se à organização de um espaço adequado para a realização da atividade, para que o jogo possa ser explorado em sua totalidade. (KISHIMOTO, 2003).

Hoje em dia observo que há brincadeira e brinquedo. Tanto o jogo e a brincadeira, podem ser sinônimos de divertimento. Porém, que, além das diferenças, esses conceitos possuem pontos em comum. Tanto o jogo quanto a brincadeira são culturais. Segundo FROEBEL,

[...] A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, preservando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação, (1998, p. 55).

Brincando, a criança mostra que é dotada de criatividade, habilidade, imaginação e inteligência, compreende o que é ser ela mesma e ao mesmo tempo, pertencer a um

grupo social. Com a brincadeira a criança descobre e vivencia a realidade de forma prazerosa.

A integração do indivíduo com deficiência dependerá das relações dialéticas com o seu grupo de vivência. É necessário que haja aceitação da deficiência, pois ela é um aspecto que faz parte de sua vida, devendo ser valorizados e considerados importantes. Eles apresentam um ritmo lento de aprendizagem e dificuldades de abstração, é preciso que as propostas pedagógicas sejam adequadas às suas condições. O ensino desses alunos deve partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas, despertando o interesse e a motivação para aprender, deve ser considerado o caráter dispersivo que eles demonstram, selecionando atividades de curta duração, visando o tempo de acordo com suas possibilidades, buscando a progressão da aprendizagem. Para aprender, a criança com necessidades especiais precisa de obstáculos significativos e adequados (Santos, 2000, p.34),

A atividade lúdica através de jogos é necessária e serve de estímulo para a interação, para o desenvolvimento ajudando na autoestima dos educandos, oportunizando uma aprendizagem prazerosa e significativa. Os educadores precisam ampliar seus conhecimentos a respeito do lúdico para que estes possam dar uma aula mais dinâmica e prazerosa.

A participação da criança, a natureza lúdica e prazerosa, fornece dados relevantes no nosso agir, enquanto educadores. O brinquedo encoraja a criança a reconhecer as limitações do elemento competitivo. O ser humano nasce com o espírito para brincar.

Portanto, educadores que trabalham com crianças especiais, não podem ficar alheios ao brinquedo, aos jogos e às brincadeiras; pois tais atividades são o veículo do seu crescimento.

Assim possibilitando a criança explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de forma natural. Pode-se dizer então, que o emprego do lúdico com crianças deficientes intelectuais facilita o desenvolvimento do seu potencial, se houver estimulação adequada.

Sendo assim, cabe a cada professor organizar e adaptar os jogos de acordo com o nível dos seus alunos, a fim de favorecer o seu desenvolvimento. O que significa que o jogo é um recurso importante a ser utilizado pelo professor, desde que ele tenha clareza do seu papel, e de que os jogos precisam estar correlacionados à proposta e aos objetivos pedagógicos que se espera atingir. Portanto, devem estar inseridos nas atividades curriculares já no momento do planejamento das aulas.

O educador precisa ter a percepção aguçada e perceber a grande diferença que há entre os mecanismos de aprendizagem de um educando para outro, pois a forma como um aprende pode não ser a do outro, distinguindo entre aprendizagem real e significativa, e que os processos a serem utilizados devem abordar o aprender e o ensinar, valorizando e redimensionando o ensino/aprendizagem.

Assim ao propor o lúdico o educador vai resgatar valores, atitudes e criar novos conceitos, vai tornar prazeroso e inesquecível os conceitos criados através do jogo, vai contribuir para renovar saberes, ampliando a bagagem de conhecimentos de seus educandos.

Já o aluno com necessidades educacionais especiais vai ressignificar o seu mundo, tornando mais gratificante cada nova conquista, atingindo resultados, no mínimo satisfatórios, uma vez que jogando ele transcende o seu imaginário, busca, constrói e discute o conhecimento.

Conclusão

A partir deste estudo ficou evidente que é preciso entender que a Inclusão, a diversidade, as diferenças humanas existem em “todos” e está em “todo” lugar. Basta que nos sensibilizemos para vê-las, inclusive, em nós mesmos. Olhar para a diversidade significa compreender um pouco do mundo e um pouco de nós e, assim, buscar exercer o que chamamos de construção da cidadania.

Conclui-se, portanto, que através da ludicidade a inclusão escolar se tornou possível, proporcionando às essas crianças uma aprendizagem efetiva e interessante, levando em consideração suas necessidades e suas peculiaridades.

Talvez, seja esse o caminho para que se compreenda a intensidade e imensidade das diferenças humanas para que, no fim, seja possível saber dar o verdadeiro valor às nossas crianças, à escola e a toda a diversidade existente na sociedade.

Assim sendo, é por meio da espontaneidade presente no brincar que se permite a releitura e as significações de uma brincadeira, que surge a possível transformação do mundo, possibilitando ao ser humano o desenvolvimento de seus potenciais mesmo dentro do mundo real.

Nessa perspectiva, a educação inclusiva deve abranger o educando de todas as formas, ou seja, propiciar atividades que sejam adaptadas pertinentes à necessidade que o sujeito possui. Desta forma, é necessário que a inclusão seja inclusiva, que favoreça adversidade na medida em que considere.

Que a educação é um direito de todos e deve ser orientada no sentido do pleno desenvolvimento e do fortalecimento da personalidade. O respeito aos direitos e liberdades humanas é o primeiro passo para a construção da cidadania e deve ser incentivado.

Portanto, a educação inclusiva deve ser vista como uma possibilidade de ampliar os direitos dos sujeitos, na qual a inclusão e as diferenças que a compõem não devem ser vistas como problemas, mas como diversidade. É essa variedade, a partir da realidade social, que pode ampliar a visão de mundo e desenvolver oportunidades de convivência com os educandos que fazem parte da educação de forma inclusiva.

Portanto, o lúdico pode melhorar o aprendizado, como proposta de mudança de paradigmas, de maneira que promova a inclusão, a oportunidade de conhecer, de saber quais atividades pertinentes para o educando que possui necessidade especial, considerando que não é uma atividade complementar as outras, mas sim uma atividade que auxilia na construção da identidade e da personalidade.

Com a ludicidade se aprende a lidar e equilibrar as emoções, a criar um ambiente prazeroso estimulando a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AROEIRA, M. L.C. **Didática de Pré-Escola: vida criança: Brincar e aprender**. São Paulo: FTD, 1996.
- BEYER, H. O. **A educação inclusiva: incompletudes escolares e perspectivas de ação**. Revista Centros de Educação, Santa Maria, n. 22, 2003. Disponível em: <<http://coralx.ufsm.br/revce/ceesp/2003/02/a3.htm>>. Acesso em: 22 Mai. 2019.
- BRASIL. CAPES. **Diretoria de Educação Básica Presencial**. Relatório de Gestão 2009-2011. Brasília: MEC, 2011.
- BRIAND, J. P. **A instituição escolar e a escolarização: uma visão de conjunto**. Educação e Sociedade, Campinas, v. 47, 2005, p.100,114.
- MANTOAN, M. T. E. **Igualdade e diferenças na escola: como andar no fio da navalha**. In: ARANTES, V. A. (Org.). Inclusão escolar: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus Editorial, 2006,p.15,56,68.
- PEREIRA, J. E. D. **As licenciaturas e as novas políticas educacionais para a formação docente**. Revista Educação e Sociedade, Campinas, n. 68, p. 109-125, dez. 2004.
- ZULU, R. H. P. **Bioexpressão:a caminho de uma educação lúdica para a formação**

de educadores. Salvador, Bahia. 403 p. Tese (Doutorado)-Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia –UFBA, 2005.

VALLE, Tânia Gracy Martins. **Práticas educativas: criatividade, ludicidade e jogos.**Bauru: MEC/FC/SEE, 2008.v. 12: il,p.13

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1988,p.12.

<https://www.revistaacademicaonline.com/products/o-brincar-e-coisa-seria-na-educacao-inclusiva/> Acesso dia 25 de Jun.2019.