

A INCLUSÃO E O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Maria Marcela de Sena
Naside Diniz Batista de Lima
Vilma de Santana Sá Carvalho

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar as ações pedagógicas desenvolvidas na educação de pessoas com necessidades educacionais especiais, com ênfase no uso dos recursos lúdicos como subsídios mediadores da aprendizagem. Assim, a nossa problemática busca elucidar a seguinte questão: como conscientizar os educadores que as atividades lúdicas podem promover a aprendizagem das crianças com necessidade especial e como eles podem fazer uso desta atividade em suas práticas? No que concerne ao desenvolvimento do trabalho, do ponto de vista metodológico, o presente estudo foi realizado por meio da observação descritiva das aulas, de entrevistas com professores e de uma pesquisa bibliográfica acerca da temática investigada. Os resultados obtidos expressam a grande importância do processo lúdico em sala de aula, por potencializar aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais. Por isso, é fundamental para o professor organizar os tempos e espaços, ocupando o papel de mediador entre as crianças e o brincar. A instituição escolhida para a pesquisa é uma escola Estadual, situada no bairro de Santo Amaro- Recife/PE, que possui uma Sala de Recursos Multifuncionais. Nesse sentido, constatou-se a relevância da atividade lúdica para aprendizagem desses alunos, pois educar por meio do lúdico contribui no desenvolvimento daqueles que venham apresentar tais especificidades na vida escolar, sistematizando a expressão e a comunicação, expandindo o seu potencial cognitivo e favorecendo o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem de maneira divertida e prazerosa.

Palavras- chave: Educação Inclusiva, Ações Pedagógicas, Lúdico, Infância.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo analizar las acciones pedagógicas desarrolladas en la educación de personas con necesidades educativas especiales, con énfasis en el uso de los recursos lúdicos como subsidios mediadores del aprendizaje. Así, nuestra problemática busca dilucidar la siguiente cuestión: ¿cómo concientizar a los educadores que las actividades lúdicas pueden promover el aprendizaje de los niños con necesidad especial y cómo ellos pueden hacer uso de esta actividad en sus prácticas? En lo que concierne al desarrollo del trabajo, desde el punto de vista metodológico, el presente estudio fue realizado por medio de la observación descriptiva de las clases, de entrevistas con profesores y de una investigación bibliográfica acerca de la temática investigada. Los resultados obtenidos expresan la gran importancia del proceso lúdico en el aula, por potencializar aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales. Por eso, es fundamental para el profesor organizar los tiempos y espacios, ocupando el papel de mediador entre los niños y el juego. La institución elegida para la investigación es una escuela estatal, situada en el barrio de Santo Amaro-Recife / PE, que posee una Sala de Recursos Multifuncionales. En este sentido, se constató la relevancia de la actividad lúdica para el aprendizaje de estos alumnos, pues educar por medio del lúdico contribuye en el desarrollo de aquellos que vengan a presentar tales especificidades en la vida escolar, sistematizando la expresión y la comunicación, expandiendo su potencial cognitivo y favoreciendo el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje de manera divertida y placentera.

Palabras clave: Educación inclusiva, Acciones pedagógicas, Lúdico, La infancia.2

INTRODUÇÃO

A proposta de estudar este tema partiu da vontade de praticar um novo olhar sobre os afazeres dos professores da educação especial, baseado em estratégias metodológicas lúdicas, uma vez que este aprendizado, embora não seja nenhuma inovação, venha sendo pouco aproveitada pelos professores na sua prática docente.

Nossa justificativa para este estudo parte de nossa experiência profissional atuando como professoras na educação especial, e de nossos processos formativos na disciplina de inclusão no curso de Pedagogia, onde almejamos trabalhar com as minorias e pela vontade de saber sobre a realidade daqueles alunos e alunas “especiais” inserido no ensino básico. .

O interesse em trabalhar utilizando a ludicidade com os alunos especiais nos motivou a investigar realmente o mundo deles e seu processo de aprendizagem na escola. Colaborando para que a comunidade escolar e a sociedade se modifiquem e se abram para tal inclusão.

Assim a nossa problemática, baseia-se em como conscientizar os educadores que as atividades lúdicas podem promover a aprendizagem desses alunos com e como eles podem fazer uso desta atividade em suas práticas? Desta forma, no presente estudo, buscamos como objetivo geral: analisar as ações pedagógicas desenvolvidas na educação de pessoas com necessidades educacionais especiais, com ênfase no uso dos recursos lúdicos como subsídios mediadores da aprendizagem. E como objetivo específico: identificar as ações fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional e social do aluno especial, devolvidas pelos docentes; compreender o processo de brincar e sua importância para o desenvolvimento integral do aluno da educação inclusiva.

No que concerne à prática do aprender fazendo, o brincar apresenta benefícios a todos principalmente as aqueles que requerem um cuidado especial, no mundo escolar. Adequando momentos únicos de alegria, diversão, compartilhando o aprender com o entendimento.

A ludicidade se faz necessário na vida do ser humano em todo o contexto; e não pode ser vista apenas como diversão ou instante de prazer, mas hora de desenvolver a capacidade criadora, onde a criança estabelece relações com os outros elementos da sociedade com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores. Fazer uso da ludicidade é plausível no trabalho pedagógico e no atendimento em salas de atendimento educacional especializado (AEE), oportunizando os professores, trabalhar a prática com a teoria, desenvolvendo as inteligências múltiplas e a presença efetiva dos alunos no processo pedagógico.

Consideramos ainda que os jogos e as brincadeiras são ferramentas que devem ser

descobertas na escola como um recurso pedagógico bastante estimado, pois sabemos que além de desenvolver normas de comportamento, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a criança especial alcança realizações numa brincadeira de jogo, as quais ainda não são capazes de realizar numa circunstância de aprendizagem formal.

Analisamos nesta pesquisa o brincar e o brinquedo como parte do estudo, a fim de investigar as possíveis contribuições sócias históricas da atividade lúdica no desenvolvimento da imaginação e do pensamento da criança com deficiência mental.

Para Vygotsky (1998) a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

No que concerne ao desenvolvimento do trabalho, do ponto de vista metodológico, o presente estudo foi realizado por meio da observação descritiva das aulas, de entrevistas com professores e de uma pesquisa bibliográfica acerca da temática investigada, na tentativa de buscar na mente de cada autor, quais as representações e conceitos que estão sendo estruturados na perspectiva de uma formação exemplar para esses sujeitos.

Porém, para dialogar procuramos utilizar o registro de autores como: Mantoan; Winnicott; Perrenoud, Piaget, entre outros.

Tendo em vista as análises realizadas e os suportes teóricos, pesquisaremos a contribuição dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo das crianças com deficiência e transtornos.

Com este trabalho esperamos mostrar a relevância da atividade lúdica para aprendizagem de tais alunos, pois educar por meio do lúdico contribui no desenvolvimento da educação de pessoas com necessidades educacionais especiais. Sistematizando a expressão e a comunicação, expandindo o seu potencial cognitivo e favorecendo o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem de maneira divertida e prazerosa.

Nesse sentido, constatou-se a relevância da atividade lúdica para aprendizagem desses alunos, pois educar por meio do lúdico contribui no desenvolvimento daqueles que venham apresentar tais especificidades na vida escolar, sistematizando a expressão e a comunicação, expandindo o seu potencial cognitivo e favorecendo o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem de maneira divertida e prazerosa.

Mas, diante da relevância da inclusão, a importância da ludicidade na aprendizagem e formação destes não pode beirar a simplicidade e a simplificação dos saberes. Não bastassem esses conflitos, a formação profissional do professor especialista em ludicidade numa perspectiva da inclusão se configura pela fragmentação capitalista e o saber prático é distribuído conforme interesses políticos/educacionais.

Desta forma, a pesquisa foi realizada em uma escola pública especializada em atender tais alunos. A instituição escolhida para a pesquisa foi uma escola Estadual, situada no bairro de Santo Amaro- Recife/PE.

Este estudo está organizado em capítulos, no primeiro capítulo contemplamos a importância da ludicidade na construção do conhecimento; no segundo capítulo falamos da questão da relevância do brincar na escola inclusiva. Posteriormente no capítulo três trabalharemos os aspectos metodológicos da pesquisa e por último no capítulo quatro evidenciamos o resultado e discursão. Mostrando em quais momentos a ludicidade está presente nas práticas educacionais, e de que maneira as atividades são trabalhadas pela professora para que o aluno especial participe, interaja com os colegas.

A escola hoje vivencia a experiência da inclusão de alunos com diversas limitações, levando os professores a enfrentar desafios e incertezas, exigindo mudanças atitudinais e adequação à nova realidade.

1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

O lúdico é parte complementar do mundo infantil da vida de todas as pessoas. Os jogos e brinquedos perpetram por toda a infância, onde a realidade e o faz de conta alterna-se. A visão do lúdico não deve ser visto somente como diversão, mas sim, de grande valor no processo de ensino aprendizagem com as crianças com deficiência e transtornos, percebemos que ato de brincar e jogar reflete naqueles inseridos na educação especial que interage tanto com a brincadeira, colocando na sua atuação seu sentimento e emoção mais profunda. Podemos falar que a atividade lúdica se coloca como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos e sociais, assim sendo a partir do brincar, essas crianças e adolescentes ampliam sua facilidade para a aprendizagem, do desenvolvimento social e intelectual.

As percepções dos alunos especiais diferem de uma maneira qualitativamente do mundo das crianças típicas, nele as fantasias não são externadas com tantas facilidades, nem o faz de conta, o sonhar e o descobrir. Mas é por meio das brincadeiras, ações bem trabalhadas, que esses terão oportunidade de se conhecer e constituir-se socialmente e cognitivamente. Porque é através da espontaneidade do brincar que o sujeito poderá explicitar as diferentes percepções concebidas dentro do seu contexto de mundo.

A brincadeira, no cenário sócio histórico é um tipo de ato social humano que conjectura no meio social e cultural. O lúdico quanto instrumento educativo já fazia parte do universo inventivo do homem desde a origem da humanidade.

Por meio dos estudos de Cardoso (1996) as brincadeiras foram ocupando lugar de destaque numa sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais.

O lúdico oferece dois elementos que o distinguem sendo eles: o deleite e o esforço natural. A prática do lúdico é considerada prazerosa, devido a sua inclinação de absorver o indivíduo de forma intensa e absoluta, criando um clima de ânimo. É essa habilidade de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte princípio motivacional, disposto em gerar um estado de vibração e alegria.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão ilusória. A educação lúdica é própria para a criança, adolescente, jovem, adulto e surge sempre como uma forma tradicional em direção a algum conhecimento, que se redefine na preparação constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

O lúdico aponta-nos a relevância dos jogos para o desenvolvimento do ser humano, e, na verdade, o que é percebível, são educadores que têm medo de ensinar a atividade, porém, se faz necessário romper as normas, para que estas crianças possam entender e assimilar os conceitos deste espaço.

Percebemos que ao encaminhar o olhar para o lúdico, o professor equipara o eu com a realidade, com as cenas do mundo que se quer mostrar á criança. O brincar emana conforme as atividades pensadas pelo educador, toda a dificuldade existente entre o real e o irreal, trazendo de forma, mas singular o que o sujeito pode aprender na maioria dos conflitos existentes pelas limitações do mundo em que convive.

Entendemos que o espaço escolar é o lugar onde as ações pedagógicas proferem um processo de ensino aprendizagem, por meio da mediação do professor como agente que irá auxiliar na zona de desenvolvimento proximal do aluno.

Cada atividade lúdica dentro do contexto escolar deve enjeitar os significados existentes nos brinquedos e como estes objetos podem aproximar-se das mãos das crianças, de maneira a darem-se as mais diversas experiências.

Sabemos que alunos especiais também apresentam atrasos no seu desenvolvimento cognitivos e/ou motor, mas que também necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia, inclusive mais do que os outros, necessitando de muito mais incitações para aumentar suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

No que diz respeito, a realidade, podemos compreender que o aluno com necessidades educacionais especiais, tem como qualquer outra, dificuldade e potencialidades. Acreditamos

que o tratamento incide em reforçar e favorecer a condição de desenvolvimento desta potencialidade e adequar o apoio necessário às suas dificuldades.

A construção do aprendizado por um aluno especial é mais complexa, assim sendo, os profissionais da área educacional precisam ajustar a prática lúdica, percebendo que o jogo pode ser incorporado no ato de ensinar de forma vivencial, pois para os primeiros anos deste indivíduo, os jogos e as brincadeiras consistem em ser os nossos mediadores na relação com o mundo.

2 RELEVÂNCIA DO BRINCAR NA ESCOLA INCLUSIVA

Diversos autores abordam o valor da atividade lúdica, do jogo e da brincadeira, como uma ferramenta pedagógica para inserir o aluno com necessidades da educação especial, nas escolas regulares. Segundo (LDB9394/96) a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no artigo 58, distinguir-se a educação especial como modalidade de educação escolar, destinada aos alunos portadores de necessidades. Prever, nos artigos 1º e 2º, a vivência de apoio individualizado no ensino regular e de serviços especiais afastados quando não estiver possivelmente integrado "em virtude das condições específicas dos alunos". "Que a lei do ensino deve assegurar ao educando currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específica para atender suas necessidades". Posteriormente ao congresso de Salamanca, houve uma grande procura das instituições educacionais em relação aos documentos lançados mundialmente, que se desencadeou com o debate tratando sobre o movimento da inclusão para todos. No entanto, com a análise dos mesmos observou-se que não basta incluir, alertando a todos que é dever do estado garantir qualidade de vida para esse sujeito no ambiente escolar.

"Para "Piaget (1971), o lúdico é inerente à vida da criança:" o desenvolvimento da criança ocorre a partir do lúdico; ela precisa brincar para crescer e precisa de jogo como forma de se equilibrar com o mundo". Sabe-se que o lúdico está presente em sala de aula e favorecendo aos docentes, uma ferramenta de aprendizagem, e não vendo o lúdico como uma recreação e divertimento e lazer. Com a brincadeira podemos fazer com que as crianças com necessidade educacional especial consiga expressar seus sentimentos e as diferentes impressões que tem de si e daqueles que com ela convivem. O brincar é uma forma da qual o sujeito demonstra interesse em se relacionar com o ambiente físico e social onde vive, e é através dessas expressões que o professor consegue identificar as dificuldades dos alunos aplicando as atividades específicas e de forma adaptadas.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

No que concerne ao desenvolvimento do trabalho, do ponto de vista metodológico, o presente estudo foi realizado por meio da observação descritiva das aulas, de entrevistas com professores e de uma pesquisa bibliográfica acerca da temática investigada.

Segundo Gil (2002), “[...] a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”, no intuito de investigar e analisar estudos já realizados sobre o tema apresentado Lakatos e Marconi (2001) definem os estudos descritivos como destinados a descrever as características de determinada situação, os estudos descritivos diferem dos resultados exploratórios no rigor em que são elaborados seus projetos. A coleta de dados foi realizada em busca online no site de procura do Google acadêmico, pesquisas em livros, artigos, monografias, revistas, com a finalidade de adquirir fundamentos teóricos para delinear o tema proposto.

A entrevista foi outra técnica metodológica utilizada. Minayo (1993, p. 108) define a entrevista como uma: “[...] conversa a dois, feita por iniciativa do entrevistador, destinada a fornecer informações pertinentes para um objeto de pesquisa, e entrada (pelo entrevistador) em temas igualmente pertinentes com vistas a esse objetivo”.

A entrevista semiestruturada da pesquisa considerou variáveis quantitativas e qualitativas. Os elementos coletados nas entrevistadas permitiram que as percepções dos objetos de estudo pesquisados fossem marcadas. Foram realizadas 03 (três) entrevistas com professoras da Escola Estadual Sylvio Rabello do cidade do Recife - PE, que atuam com alunos que apresentam necessidades especiais

4 RESULTADO E DISCUSSÕES

Após apresentação da fundamentação teórica, coletada, faz-se necessário uma reflexão sobre a leitura adotada para a construção deste estudo.

A análise de conteúdo tem sido muito utilizada na análise de comunicações nas ciências humanas e sociais. Com base nesta mensagem, a análise de conteúdo implica comparações contextuais e indagações sobre causa e efeitos da mensagem, (FRANCO, 2008) como a realizada no presente estudo.

Estudos revelam que as crianças atípicas, tendem a corresponder positivamente aos códigos de atividades recreativas, pois aumentam sua saúde mental e intelectual, além da propriedade da execução motora. Verifica-se que quão intensamente mais estímulos houver e

mais próximo esses alunos ficarem do padrão normal de desenvolvimento em suas diferentes áreas (cognitivo, afetivo, social e motor) menos elas consentem em ser discriminadas. No entanto, a ludicidade contribui com a expectativa de desenvolvimento global dos mesmos. Assim como, beneficia em seu processo de inclusão, uma vez que são capazes de realizar as atividades cognitivas de maneira aceitável, por meio de atividades que favorecem um ambiente satisfatório e saudável.

De acordo com PIAGET (1971), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso indispensável à prática educativa. É possível perceber que o conceito de lúdico vai além das descobertas dos significados como prazer e aprendizagem. Pois o brincar é sinônimo de integração. Ou seja, brincar é aprender de forma criativa a socializar-se. Há, entre as situações realizadas no lúdico, conceitos que se complementam, constituindo uma apreciação muito importante e com itens em comum que são básicos para a aprendizagem e a vida de qualquer aluno, assim seja aluno com necessidades especiais ou não.

Segundo Piaget (1974), o brincar contribui para que a criança elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. Um trabalho voltado para o lúdico em sala de aula deixa os alunos mais relaxados, com a mente mais aberta para o aprendizado e oferece mais facilidade de fixação, acelerando assim o seu desenvolvimento.

Os alunos que estão inseridos na educação especial precisam ser introduzidos no ambiente escolar, de acordo com a LDB 9394/96 que concebe a educação especial como modalidade de educação, “Art. 58: Entende-se por educação especial, para os efeitos desta lei, a modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com necessidades educacionais especiais”.

No entanto, as atividades lúdicas precisam ser orientadas de acordo com os objetivos que se quer alcançar. O professor deve trabalhar com alunos “normais” e com deficiências, harmonizando a educação e aprendizagem para ambos, tendo que tornar flexível seu plano escolar para que tenha a interação e a inclusão.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 1994, p.11)

Brincando, o aluno desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com os amigos, aprende a conviver, a criar e a respeitar as regras. Sob o ponto de vista do desenvolvimento

daqueles com necessidades especiais, a brincadeira traz benefícios sociais, cognitivas e afetivas.

Os princípios contidos na LDB 9394/1996 (Lei Diretrizes e Bases da Educação) e no Plano Nacional de Educação determinam que a escola se mobilize para estruturar um conjunto de ações e providenciar recursos necessários que garantam o acesso e a permanência de todos os alunos, promovendo um ensino que respeite as especificidades da aprendizagem de cada um. A pedagogia inclusiva já é uma realidade em diferentes cidades do Brasil, assumida na Constituição de 1988. Com a municipalização do ensino, as diretorias e secretarias Municipais de Educação vêm tentando adequar-se às Novas Diretrizes da Educação Especial na Educação Básica (BRASIL, 2001).

Em síntese, a unidade escolar deve adotar a mesma proposta curricular para todos os alunos, e, havendo necessidade, realizar adaptações, alterações. Cabe à equipe técnico pedagógica, incluindo o professor da sala comum e da AEE, realizar o mapeamento das particularidades educacionais da demanda educacional que necessita de ajustes no currículo e propor o manejo das condições adequadas.

Durante a pesquisa constatou-se que os professores devem ter formação contínua e permanente para trabalhar com essas crianças com necessidades especiais.

Mantoan afirma que, “a inclusão é, pois, um motivo para que a escola se modernize e os professores aperfeiçoem suas práticas”. Dois perfis de professores são imprescindíveis: aquele professor especializado em educação especial e o professor de classe comum habilitado, para que haja ensino na diversidade e a efetuação da inclusão. Assim quando o professor for trabalhar com o diferente deve pensar no contentamento, da inclusão, no bem-estar, no direito de todos, e de maneira especial, no aprendizado destes. Não se deve ter receio da mudança, do novo, do inexplorado e nem pensar que isso pode resultar no erro, isso pode ser um insucesso.

De acordo com as leituras, é possível assegurar que a atividade lúdica, na opinião dos professores, faz-se de extremo apreço para o desenvolvimento dos alunos, singularmente daqueles com deficiência intelectual. São ocasiões de aprendizagem diferenciada, harmonizando integração entre a turma como um todo. Para que ocorra o avanço desses alunos, mesmo que de forma paulatina e singular, a ludicidade deve fazer objeto do contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem a pretensão de findar ou acabar com as discussões sobre o assunto, esse trabalho de pesquisa, teve o intuito de compreender e problematizar as percepções dos professores frente

a ludicidade como instrumento de aprendizagem com alunos especiais, bem como os esforços plausíveis e comportamentais para lidar com essas situações focadas por eles na resolução de conflitos entre escolares com necessidades especiais.

Doravante a escola nos tempos atuais tem papel essencial na formação dos cidadãos. Isso ocorre porque, cada vez mais, tarefas que até então constituíam de outras instituições, como a família, a igreja etc., estão sendo “adentradas” para as instituições de ensino.

Ponderando esta realidade, e acatando a legislação vigente sobre inclusão, faz-se imprescindível que a escola faça um plano de forma que atenda as mais diferentes realidades e isso se refere, inicialmente, em elaborar um currículo que considere a diversidade.

Neste contexto, a ludicidade faz-se de extremo valor para o desenvolvimento de todos os alunos. É por meio dos jogos, das brincadeiras e do mundo do faz de conta que uma série de pontos respeitáveis para o desenvolvimento aparece e são ampliados e aprimorados, como a autonomia, a cooperação, a imaginação, a reciprocidade, o respeito, entre tantas outras.

Os educadores precisam lançar mão de tudo o que for possível para instigar a aprendizagem nos alunos, sobretudo com crianças especiais, pois sua aprendizagem sucede em ritmo e forma diferenciada.

Observamos, que, de acordo com a pesquisa bibliográfica e as observações, não há metodologia pronta no trabalho com os alunos especiais, mas é de extraordinária importância, buscar informações sobre esses alunos, ponderando seus limites e suas probabilidades de crescimento. É de conhecimento que a aprendizagem ocorre de forma mais lenta fazendo necessários ajustes no planejamento das aulas para que sejam verdadeiramente considerados. Então, o melhor é integrar as atividades da escola ao lúdico, ou seja, aos jogos e brincadeiras atrelando a aprendizagem a ocasiões prazerosas e integradoras.

. Expandindo espaço para que essa criança ou adolescente, ou talvez um adulto, ultrapasse mais uma barreira na passagem rumo ao conhecimento, continuamente brincando e se divertindo. Finalmente, quem não gosta de brincar?

Sabemos ainda que há muito que fazer pensar, pesquisar, discutir e debater sobre esse tema, que por si só é tão complexo. As possibilidades não irão se acabar com esta pesquisa, tão pouco se faz encerrado as discussões sobre o tema. Logo, o objetivo maior é mover o meio acadêmico, os pais, os professores que trabalham ou não com educação especial e a própria sociedade em geral a serem prudentes aos problemas encontrados pelos alunos especiais, quanto a seus anseios, as suas dúvidas e os seus desejos. Respeitando-os sempre.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.
- BRASIL. Constituição Federal de 1988. Promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em 08 de maio 2018.
- BRASIL. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://educador.brasilecola.com/politica-educacional/o-direito-educacional-direito-educacao.htm>. Acesso em 08 de maio 2018.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF:MEC/SEF, 1997.
- CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**. 1996. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas.
- DANTAS, H. **Brincar e Trabalhar**. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Brasília: Líber Livro, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v47n165/1980-5314-cp-47-165-01044.pdf> Acesso em 08 de maio 2018.
- GOLDENBERG, Miriam. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- MADER, Gabriele. In apud: MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **A integração de pessoas com deficiência: contribuições para uma reflexão sobre o tema**. São Paulo: Editora Senac, 1997. Disponível em: https://www.ideau.com.br/getulio/restrito/upload/revistasartigos/43_1.pdf Acesso em 08 de maio 2018.
- PERRENOUD, Philippe. **A Pedagogia na Escola das Diferenças: Fragmentos de uma sociologia do fracasso**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.
- WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro, Imago, 1975.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. Ed., São Paulo: livraria Martins Fontes, 1998.