

PIBID E A EDUCAÇÃO INCLUSIVA - UMA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Cíntia Ribeiro de Jesus

Maria Ribeiro Pinheiro

Regina A. Berardi Osório

IFSP-Caraguatatuba, Secretaria Municipal de Educação, IFSP-Caraguatatuba, cintia.ribeiro1@hotmail.com, mrpbia@hotmail.com, reginasjc@gmail.com

PIBID AND INCLUSIVE EDUCATION - A CONTRIBUTION TO THE TEACHING-LEARNING PROCESS

Resumo

A participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) mostrou-nos a necessidade do conhecimento sobre o processo de ensino-aprendizagem da matemática, voltado à inclusão de alunos com deficiência em salas de aula comuns. Torna-se hoje imprescindível a busca de novos conhecimentos e estratégias que contribuam para o desenvolvimento do aluno com qualquer tipo de deficiência. Para tanto, os jogos, nas aulas de matemática, podem fazer a diferença no processo de inclusão. O presente artigo tem como objetivo problematizar a questão da inclusão, falando sobre a importância das atividades lúdicas, especialmente sobre os jogos didáticos, como ferramentas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem dos alunos com Necessidades Educacionais Especiais. A pesquisa realizada tornou possível o confronto entre os estudos teóricos e a realidade vivenciada na sala de aula. Foi possível perceber a importância que professores, alunos e as famílias têm nesse processo de inclusão, através da contribuição coletiva para o desenvolvimento intelectual, social e afetivo dos alunos incluídos. Concluímos que o professor precisa estar atento às necessidades dos alunos incluídos para adotar as metodologias de ensino que melhor contribuam para o processo de ensino-aprendizagem desses estudantes, para isso são necessárias condições adequadas para que os docentes possam desempenhar adequadamente seu papel.

Palavras-chave: inclusão, ensino da matemática, jogo didático.

Abstract

The participation in Institutional Scholarship Program Introduction to Teaching (PIBID) showed us the need of knowledge about the process of teaching-learning of mathematics and the inclusion of students with special needs in ordinary classrooms. Becomes indispensable today to search for new knowledge and strategies that contribute to the development of the student with any type of disability. We believe that the games in the class, can make a difference in the process of inclusion. This article aims to discuss the issue of inclusion, talking about the importance of leisure activities, especially on the educational games, as auxiliary tools in the teaching-learning process of the students with Special Needs Education. The survey made it possible the confrontation between the theoretical and the reality experienced in the classroom. It was possible to realize the importance of teachers, students and families in the process of inclusion, through the collective contribution to the intellectual, social and affective development of students included. We conclude that the teacher must be aware of the needs of the students included to adopt the teaching methodologies that can contribute to the teaching-learning process of these students, for that teachers should have the necessary conditions for the development of their work.

Keywords: inclusion, mathematical education, educational game.

Introdução

Ao longo da história da humanidade, as pessoas que possuíam/possuem algum tipo de deficiência sofreram/sofrem com diversas formas de discriminação. Já foram ou continuam sendo segregadas e excluídas e essa realidade estava/está fundamentada naquilo que é concebido pelo senso comum.

Embora a inclusão esteja em evidência entre os temas discutidos na atualidade, vem passando ainda por um longo processo de desenvolvimento e “aceitação”.

A palavra inclusão possui inúmeros significados e representações o que nos leva às mais variadas interpretações, porém, no geral, o objetivo é o mesmo: que o estudante com deficiência, no caso dessa pesquisa, tenha o seu espaço, que consiga se desenvolver e que o ambiente escolar e os agentes escolares estejam preparados para recebê-los.

A quantidade de alunos com deficiência (visual, física, intelectual) incluídos no ensino regular é cada vez maior. Pensando nisso, faz-se necessária uma mudança de atitudes, contando com o envolvimento de toda a comunidade escolar, com a consciência de que o processo de inclusão requer preparo e boa vontade.

Para que a inclusão seja colocada em prática de forma que evite reforçar a exclusão dos estudantes com Necessidades Educacionais Especiais (NEE), é essencial que a escola, a sociedade e a família rompam com os tabus relacionados à diferença ou deficiência.

Esse processo de inclusão requer compromisso, visto que é fundamental que se ofereça o suporte necessário para que o aluno possa se sentir incluído de fato.

Com base nas discussões anteriores, entende-se que o processo de ensino-aprendizagem fica mais instigante se contar com recursos que contribuam para uma dinâmica mais envolvente e prazerosa. Nesse sentido, passa-se a pensar nas atividades lúdicas como uma estratégia para ser utilizada durante as práticas escolares, que no caso, podem ser o uso de materiais manipuláveis, jogos ou recursos tecnológicos em geral.

Visando a melhor entender o aluno com o qual estamos lidando neste momento, foi importante fazer uma releitura minuciosa da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e do documento da Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva, além de fazer um levantamento bibliográfico, contando com diversos documentos oficiais e artigos científicos.

Esse trabalho, portanto, mostra-se relevante no atual momento histórico em que se discutem as diversas alternativas para que a inclusão aconteça de fato, e também por nos encontrarmos em ambientes permeados pela diversidade. Nada mais justo do que buscar caminhos que favoreçam o processo de inclusão escolar, contando com a ludicidade como alternativa para torná-la realidade.

Metodologia

Para desenvolver a presente pesquisa, recorreremos a um levantamento bibliográfico, buscando encontrar o embasamento teórico que melhor representasse a sua proposta de pesquisa.

As fases desse trabalho consistiram-se, além do levantamento bibliográfico, também na seleção de conteúdo, na realização de fichamentos e no arquivamento do material coletado e fichado.

Com relação ao levantamento bibliográfico, buscamos saber o que os documentos oficiais apresentam sobre a inclusão e de que forma trazem essas

informações, além disso, contamos com diversos artigos, os quais foram apresentados em eventos científicos e publicados em anais. Todo o material que contribuiu para fundamentar o presente trabalho.

Quanto aos conteúdos pesquisados, após minuciosa leitura de todo o material coletado, iniciamos o processo de seleção, ou seja, com base em todo o material lido, pudemos separar o que melhor representava o que seria relevante abordar durante a pesquisa.

Selecionado então o material necessário para embasar a pesquisa teoricamente, foi possível realizar uma releitura, agora mais detalhada buscando fazer as reflexões referentes ao que estava sendo abordado e destacando as citações pertinentes ao nosso estudo, caracterizando este trabalho como fichamento por citação.

Ao concluir o fichamento de todo o material selecionado, passamos ao tratamento do tema inclusão. Devido aos resultados positivos obtidos durante as experiências vivenciadas no PIBID, com a utilização de atividades lúdicas na sala de aula, quando percebemos que a ludicidade também poderia contribuir para facilitar o processo de inclusão, optamos por nos focalizar nesse aspecto, considerando, evidentemente, que tais atividades precisam ser adequadas de acordo com as necessidades do aluno.

Após a delimitação do tema, passamos a pensar na estrutura de apresentação deste tema. Nesse sentido, introduzimos a discussão tratando do histórico de exclusão e preconceito segundo o qual as pessoas com deficiência foram marcadas, considerando as alterações que se deram de maneira gradual, bem como o apoio legal.

Com relação ao cenário atual, buscamos discutir a inclusão no ambiente escolar, com base na hipótese de que, embora a escola tenha trabalhado nesse sentido, ainda falta formação, atualização e preparação em geral, para que a comunidade escolar como um todo, seja capaz de promover essa inclusão de maneira significativa.

Finalmente, chegamos à discussão sobre a possibilidade de utilizar as atividades lúdicas para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Fundamentação Teórica

Com a proposta de inclusão dos alunos com deficiência (visual, física, intelectual), em sala de aula do ensino regular, as dificuldades de aprendizagem desses alunos se tornam ainda mais evidentes, exigindo que os professores lancem mão de estratégias que facilitem a abstração e a construção de conceitos para a aprendizagem de todos, bem como sua integração, sejam eles portadores de deficiência ou que apresentem diferentes ritmos de aprendizagem. Para enfrentar os desafios desse processo de ensino-aprendizagem, uma das estratégias didáticas possíveis são os jogos matemáticos que proporcionam situações didáticas desafiadoras que podem contribuir para a construção de conhecimentos que sejam significativos para os alunos.

De acordo com Silva, Moraes e Peranzoni (2008), nunca o tema da inclusão de pessoas com algum tipo de deficiência esteve tão presente no dia a dia da educação.

O termo inclusão tem inúmeros conceitos, significados e representações e pode ser analisado e avaliado em diversas dimensões, visto que o contexto social, político e econômico parte de meios culturais diversificados. Desta forma, a inclusão é tida como um ideal que percebe o mundo de outra maneira, considerando que a agressividade e a competitividade não podem estar presentes.

Segundo Krik e Zych (2009), as pessoas que possuem alguma deficiência são marcadas por um histórico de exclusão e preconceito constituindo-se este num sério problema social. As pessoas com deficiência, durante muito tempo foram segregadas e o motivo para esse isolamento se devia ao fato suas limitações.

Nesse contexto, Krik e Zyck (2009) afirmam que no Brasil, apenas após iniciativas privadas de grupos e instituições interessadas pelo desenvolvimento social, especialmente depois da Lei 9.394/96, que considerava a possibilidade de pensar numa escola que atendesse às pessoas com necessidade de educação especial é que se iniciou o movimento da inclusão, objetivando oferecer melhores oportunidades para crianças até então marginalizadas.

Para Silva, Moraes e Peranzoni (2008), a presença crescente de pessoas com NEE na rede de ensino exige uma mudança de atitude, não só dos professores, mas de toda a comunidade escolar, já que incluir os alunos com deficiências nas

turmas regulares contribui diretamente com o amadurecimento dos demais alunos da turma com relação ao aspecto da diversidade e favorece para que se informem. Nesse sentido, a LDB, no art. 4º, inc. III, prevê o atendimento educacional especializado gratuito aos alunos com deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino e aponta também, no art. 59, inc. I, a necessidade de adequação de currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específica, para atender às dificuldades desses estudantes.

De acordo com Jesus, Pinheiro, Andrade e Teixeira (2017), a ampliação das estratégias de ensino com o aprimoramento do material didático usado pelo professor que esteja aberto a novas tendências pode proporcionar novas maneiras de ensinar e aprender o que, nos dias atuais, vem contribuir com acessibilidade e permanência dos alunos com necessidades especiais no ambiente escolar.

Como afirma Freire (2001, p. 59),

É preciso que o (a) educador (a) saiba que o seu 'aqui' e o seu 'agora' são quase sempre o 'lá' do educando. Mesmo que o sonho do (a) educador(a) seja não somente tornar o seu 'aqui-agora', o seu saber, acessível ao educando, mas ir mais além de seu 'aqui-agora', com ele ou compreender, feliz, que o educando ultrapasse o seu 'aqui' para que este sonho se realize tem que partir do 'aqui' do educando e não do seu. No mínimo, tem de levar em consideração a existência do 'aqui' do educando e respeitá-lo. No fundo, ninguém chega lá, partindo de lá, mas de um certo aqui. Isto significa, em última análise, que não é possível ao (a) educador(a) desconhecer, subestimar ou negar os 'saberes de experiência feitos' com que os educandos chegam à escola."

No mínimo, tem-se que levar em consideração a existência do "aqui" do educando e respeitá-lo. Sendo assim, torna-se necessário que professores aproveitem ao máximo os recursos como jogos educativos tanto por sua receptividade social, como para melhorar a linguagem expressiva e comunicativa dos alunos.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN),

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (BRASIL, 1997, p.48-49).

Para Sá, Campos e Silva (2007), também as alternativas informatizadas ampliam as possibilidades de comunicação e de autonomia pessoal, diminuem ou

compensam as restrições que os deficientes vivem devido à sua limitação. Sem o auxílio dessas ferramentas, o desenvolvimento intelectual da pessoa NEE estaria bastante comprometido, pois viveria imerso em um contexto de limitações e impossibilidades.

Nesse sentido Sá, Campos e Silva explicam que

A apropriação de recursos tecnológicos modifica significativamente o estilo de vida, as interações e as condutas perante a sociedade, ao inovar hábitos e atitudes em relação à educação, ao lazer e ao trabalho, à vida familiar e comunitária (2007, p.50).

A tecnologia faz parte do cotidiano das pessoas dentro e fora da escola, e unir o útil ao agradável vem sendo um recurso cada vez mais usado no que diz respeito à sala de aula onde esse recurso ganha uma nova aplicação: o trabalho com jogos de forma didática. Os jogos e os materiais pedagógicos exercem uma influência benéfica e positiva sobre os alunos durante a construção de conceitos em matemática, mas demandam uma organização e planejamento anteriores, à luz da intenção didática do professor.

Segundo Alves (2008), usa-se o termo jogos digitais fazendo-se referência aos elementos tecnológicos que são utilizados nos computadores que apresentam narrativas, interatividade, interface, qualidade e realismo das imagens de forma diferenciada. O uso dessas tecnologias no ensino da matemática depende de ações que caracterizem experimentação, interpretação, visualização, indução, abstração, generalização e demonstração, e estas podem ser realizadas através da interação dos alunos com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), como os jogos digitais e os objetos de aprendizagem, poderosas ferramentas de apoio ao professor no processo de ensino-aprendizagem do aluno.

O trabalho feito a partir de jogos matemáticos estratégicos em sala permite ao aluno uma compreensão que vai além do conteúdo matemático específico, incentivando a participação efetiva, aumentando o seu conhecimento, o interesse, a curiosidade, que pode estimular o estudante a pesquisar mais sobre o que vem aprendendo de fato.

Todo jogo pressupõe a existência de algumas regras que devem ser respeitadas pelos participantes. Por outro lado, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira envolve o ato de brincar com brinquedos ou mesmo com jogos,

assim jogar em certo sentido é também brincar com um jogo. O jogo pode existir por meio de um brinquedo, se as pessoas que participam da brincadeira lhe impuserem regras a serem respeitadas. Portanto, jogo, brinquedo e brincadeira, apesar de possuírem conceitos distintos, estão muito relacionados entre si. O elemento que inter-relaciona os três é o caráter lúdico abarcado por eles. Nesse sentido,

O jogo é uma atividade primária do ser humano e vem fazendo parte da nossa vida desde a pré-história; ele está vinculado a um processo de desenvolvimento do ser humano, com uma função vital para a assimilação da realidade e socialização (Souza, Lima e Camargo 2013 p.2).

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), versão 2017, encontra-se a recomendação para a utilização de jogos que propõem convenções e regras para o seu uso, pois esses jogos proporcionam apoio à integração do educando no mundo social bastante complexo e os primeiros contatos com futuras teorizações. O ambiente do jogo contribui para a promoção do diálogo entre alunos-alunos, alunos-professores, permitindo assim a troca de experiências entre todos.

Resultados da pesquisa

Ao levantar os aspectos propostos com relação à inclusão e à ludicidade na sala de aula, recorreremos aos documentos oficiais para confrontá-los com o que foi apresentado pelos autores que fundamentaram esse trabalho.

Nesse sentido, com relação ao histórico de exclusão e preconceito, segundo o qual as pessoas que possuem alguma deficiência vêm sendo marcadas, encontramos na Constituição Federal de 1988, no art.3º, inciso IV, uma garantia de proteção, na medida em que esta apresenta, como um dos seus princípios, que o Estado deverá “promover o bem de todos, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação”.

No artigo 205, confirma-se a educação como um direito de todos, com a garantia do pleno desenvolvimento da pessoa, do exercício da cidadania e da qualificação para o trabalho. No inciso I, do artigo 206, há o reconhecimento da “igualdade de condições de acesso e permanência na escola”, como um dos princípios para o ensino. E ainda, no artigo 208, está prevista, como dever do Estado, a oferta do atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino aos alunos com necessidades especiais.

Ao tratarmos da inclusão no momento atual, encontramos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – Lei nº 8.069/90, um amparo legal, uma vez que, em seu art. 55, afirma que “os pais ou responsáveis têm a obrigação de matricular seus filhos ou pupilos na rede regular de ensino”, o que reforça a obrigatoriedade da matrícula dos alunos com qualquer deficiência em salas do ensino regular. Ainda na década de 1990, documentos como a Declaração Mundial de Educação para Todos (1990) e a Declaração de Salamanca (1994) passaram a influenciar a formulação das políticas da educação inclusiva.

Ainda assim são muitas as dificuldades encontradas durante o processo de inclusão.

Nesse aspecto, encontramos em documento elaborado a partir da Política Nacional de Educação Especial (BRASIL, 1994, p.5) a seguinte afirmação:

Ao reconhecer que as dificuldades enfrentadas nos sistemas de ensino evidenciam a necessidade de confrontar as práticas discriminatórias e criar alternativas para superá-las, a educação inclusiva assume espaço central no debate acerca da sociedade contemporânea e do papel da escola na superação da lógica da exclusão. A partir dos referenciais para a construção de sistemas educacionais inclusivos, a organização de escolas e classes especiais passa a ser repensada, implicando uma mudança estrutural e cultural da escola para que todos os alunos tenham suas especificidades atendidas.

Nem sempre houve tanto empenho em incluir as pessoas com deficiência, aliás, a segregação já esteve em maior evidência:

A partir do processo de democratização da educação se evidencia o paradoxo inclusão/exclusão, quando os sistemas de ensino universalizam o acesso, mas continuam excluindo indivíduos e grupos considerados fora dos padrões homogeneizadores da escola. Assim, sob formas distintas, a exclusão tem apresentado características comuns nos processos de segregação e integração que pressupõem a seleção, naturalizando o fracasso escolar (BRASIL, 1994, p.6).

A educação inclusiva constitui um paradigma educacional fundamentado na concepção de direitos humanos, que conjuga igualdade e diferença como valores indissociáveis, e que avança em relação à ideia de equidade formal ao contextualizar as circunstâncias históricas da produção da exclusão dentro e fora da escola (BRASIL, 1994, p. 5).

A partir do momento em que foi implantada, em 1994, a Política Nacional de Educação Especial passou a orientar o processo de “integração instrucional” que condicionou o acesso às classes comuns do ensino regular àqueles que “possuem condições de acompanhar e desenvolver as atividades curriculares programadas do

ensino comum, no mesmo ritmo que os alunos ditos normais” (BRASIL, 1994, p.3). Ao evidenciar os pressupostos construídos a partir da ideia de homogeneidade de participação e aprendizagem, a Política não promoveu uma atualização nas práticas educacionais de forma que fossem valorizados os diferentes potenciais de aprendizagem no ensino comum, desta forma, manteve-se a responsabilidade da educação desses alunos exclusivamente no âmbito da Educação Especial.

A convenção da Guatemala (1999), promulgada no Brasil pelo Decreto nº 3.956/2001, afirma que as pessoas com deficiência têm os mesmos direitos humanos e liberdade fundamentais que as demais pessoas, definindo como discriminação com base na deficiência toda diferenciação ou exclusão que possa impedir ou anular o exercício dos direitos humanos e de suas liberdades fundamentais. Esse decreto tem importante repercussão na educação especial, compreendida no contexto da diferenciação adotada para promover a eliminação das barreiras que impedem o acesso à escolarização (BRASIL, 1994, p.8).

Houve igualmente avanços com relação à indicação e disponibilização de ferramentas fundamentais para auxiliar no processo de socialização e do ensino-aprendizagem do estudante.

Assim sendo, vale dizer que a preocupação em estimular a imaginação dos estudantes nos leva às atividades lúdicas, visto que, além de instigar a curiosidade nos alunos, estas trabalham a favor da relação professor-aluno e da relação aluno-aluno, ou seja, o professor que objetiva contribuir positivamente com o processo de ensino-aprendizagem dos seus alunos provavelmente utilizará, em algumas de suas aulas, atividades que contribuirão para que os alunos sejam autônomos e consigam identificar suas dificuldades de aprendizagem. No entanto, essas oportunidades também podem colaborar para que construam o conhecimento no coletivo, visto que durante as atividades interativas é natural que haja troca de informações.

Nesse sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio trazem orientações que visam a proporcionar atividades interativas aos alunos, uma vez que

São fundamentais as situações em que os alunos possam aprender a dialogar, a ouvir o outro e ajudá-lo a pedir ajuda, aproveitar críticas, explicar um ponto de vista, coordenar ações para obter sucesso em uma tarefa conjunta, etc. (BRASIL, 1998, p.97).

Por outro lado, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática afirmam que a inserção de jogos no ensino dessa disciplina constitui-se

[...] uma forma interessante de propor problemas, pois [permite] que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a

criatividade na elaboração de estratégias de resolução de problemas e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações [...] (BRASIL, 1998, p. 46).

Segundo os PCN (BRASIL, 1997), a escola está incluída no mundo e para cumprir sua função deve se atualizar e acompanhar o que acontece ao seu redor, incorporando novos hábitos, comportamentos e percepções.

Assim, a tecnologia, de acordo com esses PCN, deve ser usada na escola para ampliar as opções didáticas do educador, com o objetivo de criar ambientes de ensino e aprendizagem que favoreçam a postura crítica, a curiosidade, a observação e principalmente a autonomia do aluno.

Considerando ainda a velocidade com que se produz conhecimento e a circulação de informações no momento histórico atual, entende-se que incorporar as inovações tecnológicas no ambiente escolar tende a contribuir para que o professor tenha mais opções de ferramentas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem e para que a dinâmica da escola esteja mais próxima da realidade dos alunos dessa geração. Desta forma, associando as novas tecnologias ao o trabalho com os jogos matemáticos será possível contribuir de forma mais efetiva para a formação de todos os alunos.

Considerações finais

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma problematização com relação à inclusão de alunos deficientes no ambiente escolar e permitiu que fosse possível analisar se existe a possibilidade de utilizar algumas atividades lúdicas como ferramentas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem, especialmente, desses alunos.

Após a exploração dos resultados encontrados, ficou evidente que o amparo legal foi se desenrolando ao longo da história e que durante muito tempo os deficientes e as demais pessoas com necessidades especiais estiveram a mercê dos mais diversos tipos de preconceitos e subordinados à segregação social.

Com relação à inclusão no momento histórico atual, percebe-se que existem diversos documentos oficiais que tratam da inclusão de maneira séria e que em

parceria com as leis, que amparam as medidas educacionais em prol de uma inclusão verdadeira, temos uma evolução significativa.

Quanto à desconstrução do conceito de diferença, consideramos que a Convenção da Guatemala contribuiu diretamente nesse sentido, já que por meio dela qualquer tipo de diferenciação ou exclusão é considerado discriminação. Ela provocou, ainda, uma ressignificação da educação especial, promoveu a diferença no sentido de diversidade e partiu em busca da eliminação de barreiras ao acesso à escola das pessoas com deficiência.

Pensando no processo de inclusão bem sucedido, chegamos à conclusão de que as ferramentas auxiliares propostas neste trabalho têm potencial para oportunizar ao aluno deficiente o acesso a uma aula diferenciada, devendo caber ao professor a adaptação dos jogos e/ou ferramentas digitais. Vale, porém, lembrar que existem diversas Tecnologias funcionando nesse sentido e que podem ser aproveitadas como alternativas que contribuem para a inclusão dos alunos com Necessidades Educacionais Especiais.

Essa pesquisa teve seu objetivo alcançado, visto que houve oportunidade para discutir a questão da inclusão, o seu desenvolvimento ao longo da história e problematizar bastante, através do levantamento das dificuldades e dos pontos fortes da inclusão no cenário escolar atual. Além disso, com base no que dizem diversos autores citados e alguns documentos oficiais e, ainda, contando com o apoio de algumas leis já referidas, pudemos observar que as atividades lúdicas contribuem com o processo de ensino-aprendizagem e facilitam tarefas.

Concluimos, então, que, embora a inclusão dos alunos deficientes seja algo que vem acontecendo aos poucos e que vem sofrendo pela ausência de informação e preparo necessários, os alunos que se encontram nas salas regulares podem contar com aulas divertidas e contextualizadas; que embora os professores não encontrem na atual estrutura escolar as ferramentas necessárias e já adaptadas para receber os alunos de acordo com suas necessidades, eles podem utilizar as mesmas ferramentas auxiliares que facilitam a aprendizagem dos alunos com perfeita visão, e que as adaptações, ainda que necessitem de criatividade, são possíveis de realizar. A questão de incluir alguém vai muito além de receber um aluno deficiente na sala de aula, ela requer muita dedicação e seriedade. Ainda que haja preparação, se não houver boa vontade a inclusão não acontece, mas vale

lembrar que a inclusão é um desafio que precisa ser vivido no coletivo, ou seja, o professor sozinho não vai muito longe.

Referências

ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In:

Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1 (2), Novembro, 2008

BRASIL. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva**. Brasília, MEC/SEESP, 2008.

Disponível em: <http://portal.mec.gov/arquivos/pdf/politicaeduc ESPECIAL.pdf>

_____. **Decreto Nº 3.956, de 8 de outubro de 2001**. Promulga a Convenção Interamericana para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Pessoas Portadoras de Deficiência. Guatemala: 2001.

_____. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Parte I - Bases Legais; Parte II - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias; Parte III - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Parte IV – Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 1998.

_____, Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB**, n. 9.394, 20 de dezembro de 1996.

_____. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente no Brasil**. Lei 8.069 de 13 de julho de 1990.

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Imprensa Oficial, 1988.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001

JESUS, Cíntia R. et al. **Tecnologia Como Ferramenta Auxiliar na Inclusão Escolar**. In: SINERGIA Revista Científica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, v.19, n.1, p. 115-119, jan./mar. 2018. Disponível em: <http://ojs.ifsp.edu.br/index.php/sinergia/issue/view/issue/69/109>. Acesso em 14 de março de 2018.

KRIK, Lucicléia; ZYCH, Anizia C. Alfabetização do Educando Cego: um estudo de caso. In: **CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE, III ENCONTRO SUL BRASILEIRO DE PSICOPEDAGOGIA**, 3. 2009. Anais. Curitiba: PUCPR, 2009. p. 3544-3556. Disponível em: <http://cev.org.br/eventos/ix-congresso-nacional-de-educacao-educere-e-o-iii-encontro-sul-brasileiro-de-psicopedagogia-esbpp/>. Acesso em 12 de março de 2018.

SÁ, E. D.; CAMPOS; I. M; SILVA, M. B. C. **Atendimento Educacional Especializado: Deficiência visual**. Brasília SEESP/ SEED/MEC, 2017.

SILVA, B. F; MORAES, M. C. S.; PERANZONI, V. C. Jogos matemáticos: uma proposta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem de deficientes visuais. **Revista eletrônica Unicruz**. Rio Grande do Sul, 2008.

SOUZA, R. de; LIMA, L. A. F. de; CAMARGO, J. A. Jogos no ensino da matemática. **XI Encontro Nacional de Educação Matemática (XI ENEM)**. Anais. Curitiba: SBEM, julho de 2013. Disponível em: http://sbem.web1471.kinghost.net/anais/XIENEM/pdf/3125_1067_ID.pdf. Acesso em 11 de março de 2018.