

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

ROSEMBACH, Carla

RU: 2571151

ROSEMBACH, Ione

RU: 725822

BONFIM, Lucilia Maria Goulart de Andrade.

RESUMO

Este artigo tem como principal objetivo refletir sobre a importância da ludicidade no âmbito educacional de alunos com necessidades especiais, procurando compreender como o lúdico pode contribuir no desenvolvimento integral do educando e na aquisição do conhecimento. O lúdico é um instrumento que contribui positivamente na aquisição de diversas habilidades do sujeito, sendo capaz de promover o aprendizado das crianças de maneira prazerosa. A pesquisa também visa colaborar para que professores possam refletir, rever suas práticas pedagógicas em relação a ludicidade, motivando-os à ampliar os conhecimentos, proporcionando assim aos alunos com necessidades especiais uma nova forma de enriquecer seus conhecimentos através de atividades que proporcionam alegria, motivação, empatia, socialização, produção de conhecimento, desenvolvimento cognitivo e motor. A metodologia utilizada baseou-se em uma revisão bibliográfica que teve por objetivo analisar a visão de diversos autores sobre o tema proposto. Considera-se que a ludicidade é um instrumento que possibilita o aluno um progresso na aprendizagem e aquisição de diversas habilidades e ao professor o aperfeiçoamento de sua prática educativa.

Palavras-chave: Educação especial. Ludicidade. Educadores. alunos.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo de conclusão de curso propõe destacar a importância de atividades lúdicas, abordando como tema central “LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL” sendo delimitado a ludicidade no processo de ensino aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais.

Problematizando o tema numa prática pedagógica inovadora, como a ludicidade pode contribuir como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais?

Justifica-se nosso tema sentindo a necessidade de oportunizar uma prática pedagógica diferenciada, buscando motivação e interesse aos profissionais, oportunizando aos alunos uma nova maneira de adquirir conhecimento.

Desta forma a presente pesquisa tem por finalidade propor uma análise da utilização de práticas lúdicas no ambiente escolar, no qual estas oportunizam um grande legado de aprendizagens e significado na vida das crianças com necessidades especiais, também visa colaborar para que professores possam refletir e rever sobre suas práticas pedagógicas, motivando-os a ampliar o conhecimento proporcionando assim aos alunos uma nova forma de enriquecer seus conhecimentos no processo de ensino aprendizagem.

Partindo desse pressuposto, o objetivo geral desse trabalho é analisar sobre a importância da ludicidade no ambiente escolar, seus desafios na docência, suas contribuições em relação aos alunos com necessidades especiais, procurando compreender como as atividades podem auxiliar no desenvolvimento integral das crianças no processo de ensino- aprendizagem.

Os objetivos específicos evidenciados na fundamentação teórica, destaca-se alguns autores que embasam o tema ludicidade na educação especial, proporcionando práticas de atividades lúdicas em sala de aula, suas contribuições, seus desafios para com os docentes no processo educacional, identificando diversas atividades lúdicas que beneficiam o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos com necessidades especiais. Busca-se mediante atividades lúdicas, a motivação na prática pedagógica, na construção do conhecimento, proporcionar um olhar diferenciado para com nossos alunos, criando estratégias que contribuem para o crescimento, a autonomia, a aprendizagem, introduzindo carinho e amor como ingredientes.

A metodologia utilizada para alcançar os objetivos propostos no trabalho de conclusão de curso ocorreu de forma bibliográfica que compõem o acervo de bibliotecas, bancos de dados, sites, artigos científicos, envolvendo teses, livros, produção científica impressa, sendo uma pesquisa qualitativa, buscando informações, e resultados sobre o tema abordado.

As atividades lúdicas são instrumentos que contribuem positivamente na aquisição de diversas habilidades do sujeito, sendo ainda capaz de promover o aprendizado das crianças de maneira prazerosa, desenvolvendo a imaginação, o raciocínio lógico, a expressão, superando desafios, formulando hipóteses, envolvendo ações estratégicas de disciplina e limites.

Partindo deste pressuposto destaca-se alguns autores utilizados como referência: Vygotsky, Freire, Piaget, Lima, Wallon, Santos, Kishimoto, Neves, Kamii.

2. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

O referido trabalho de conclusão destaca uma metodologia baseada por meio da ludicidade numa prática pedagógica inovadora, como a ludicidade pode contribuir como ferramenta no processo de ensino de alunos com necessidades educacionais especiais?

O lúdico é essencial no desenvolvimento humano, não se referindo apenas ao brincar, mas sendo ingrediente indispensável no relacionamento interpessoal, desenvolvendo a criatividade e estabelecendo relações. A ludicidade é uma necessidade que não pode ser vista como mera diversão, pois está ligada ao processo dinâmico da educação, a fim de estabelecer relações concretas no processo de construção do conhecimento; contribui para a saúde física, emocional e intelectual, uma vez que está presente na cultura dos povos desde os tempos mais remotos.

Compreende-se que a ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Nessa perspectiva a organização do espaço, a seleção das atividades envolvidas, a interação entre os educandos são instrumentos necessários para uma boa compreensão, ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano, referenciando a vida do sujeito.

O brincar é uma necessidade do ser humano, é uma forma de expressão, de comunicação, de interação, é uma atividade humana social de contexto cultural, em que as pessoas utilizam a imaginação e a fantasia para interagir com a realidade.

Nesse sentido, através do lúdico a criança interage com o mundo, estimulando a iniciativa, a autoconfiança e a autonomia, fatores estes que são significativos para a aprendizagem do aluno. O brincar torna-se um importante momento de aprendizado, envolvendo a coletividade e a cooperação. A importância do brincar consiste em desenvolver relações que vão consolidando sua identidade, sua autonomia, sua percepção de si e do mundo que o cerca.

Entende-se que ludicidade é uma importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem da Educação Especial, é através dela que a criança pode representar suas sensações e emoções, pode-se afirmar que a aprendizagem dos alunos com deficiência processa-se de forma mais lenta, onde a criança apresenta maiores dificuldades na compreensão dos conceitos.

É muito importante para os educandos que apresentam necessidades especiais disponibilizar um espaço adequado, atividades lúdicas adaptadas as deficiências que são apresentadas pelos alunos, sendo integradas aos conteúdos propostos para que consigam um bom desempenho, se sentindo inclusos no processo de ensino aprendizagem, com autonomia para realiza-las.

Segundo Vygotsky (1998 p.20)

Ocorre uma relação recíproca, na qual, a criança desenvolve-se em um contexto de interação social, quando as informações ou experiências são internalizadas; assim reestrutura as ações sobre os objetos, reorganizando o plano interno e resultando em transformações mentais. (VYGOTSKY, 1998 p. 20)

Diante desta colocação, constata-se a necessidade de trabalhar a ludicidade com os educandos com necessidades educativas especiais, pois, além de proporcionar um ambiente agradável, interessante, prazeroso para o aprendizado, estabelece situações de interesse para a aquisição de conhecimento dos próprios alunos.

As atividades lúdicas são essenciais, é importante ressaltar que a educação não se limita apenas no repasse de conteúdo, mas ajudam a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo-lhes várias ferramentas para que possam escolher aquela que for compatível com sua visão de mundo.

A importância social e educacional em nosso trabalho de conclusão prioriza uma prática de atividades lúdicas que favoreçam relações de troca de vivências onde ao trabalhar com crianças especiais é preciso estar longe de rótulos, estigmas e preconceitos. É necessário assumir as diferenças de cada indivíduo, favorecendo seu desenvolvimento educacional, respondendo a suas necessidades e expectativas individuais no processo de aprendizagem.

Em nossa linha de pesquisa tem como tema a importância das atividades lúdicas, compreendendo que o lúdico é significativo para criança poder conhecer, desenvolver e construir seus conhecimentos dentro de suas habilidades e possibilidades, tornando-se cidadãos capazes de exercer cidadania com dignidade, competência.

Ao praticar as atividades lúdicas, as crianças tem a oportunidade de relacionar-se, pois ao participar de uma brincadeira, um jogo, ela se socializa. A brincadeira é prazerosa para todas as crianças, integra os alunos necessidades educativas especiais, tornando o ambiente saudável, lúdico e divertido, é importante que a criança descubra e construa por si mesma significados por meios de jogos e brincadeiras, oferecendo situações desafiadoras, motivando perguntas e respostas, estimulando a criatividade, a autonomia de acordo com a necessidade de cada um.

Para Vygotsky (1998, p.610)

Há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. A criança imita ações das pessoas, ela se prende a limites, como um jogo de futebol, mas pode variar de situação conforme suas estratégias adotadas. (VYGOTSKY, 1998, p. 610)

Desta forma entende-se que Vygotsky, acreditava nas atividades sociais e culturais, onde estas contribuem sendo de fundamental importância para os educandos. De certa forma, refletem sobre concepções de mundo e de sua vida escolar. Para o referido autor o brinquedo é aquilo que preenche as necessidades da criança e o motiva para a ação.

A importância social e educacional em nosso trabalho de conclusão do curso, prioriza uma prática de atividades lúdicas que favoreçam relações de trocas de vivências, onde 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, respondendo as suas necessidades e expectativas individuais no processo de aprendizagem.

Vygotsky (1991, p.12) afirma que: “uma criança com deficiência não é simplesmente menos desenvolvida que outra da sua idade, mas é uma criança que se desenvolve de outro modo”.

Em consonância com Vygotsky a arte de brincar é de grande ajuda para crianças com necessidades educativas especiais a desenvolver-se e a comunicar-se com seus próximos e consigo mesmo, compreende-se que o aprendizado é uma conduta humana própria de cada pessoa, e se aprender é uma prática individual, ao contrário disso ensinar é uma ação coletiva, onde se espera que o docente ofereça a todas as crianças sem nenhuma exceção a um mesmo conhecimento.

As atividades lúdicas são instrumentos que contribuem positivamente na aquisição de diversas habilidades do sujeito, sendo ainda capaz de promover o aprendizado das crianças de maneira prazerosa envolvendo diferentes contextos.

2.1 Atividades Lúdicas e a Prática Pedagógica

As atividades podem envolver conhecimentos teóricos e práticos a partir de situações, colocando obstáculos, desafios a serem enfrentados pelas crianças para desenvolver a imaginação, o raciocínio lógico a expressão, formular hipótese, envolver ações estratégicas de disciplina e limites.

Segundo (Lima 1991, p.61)

Atividade lúdica é uma importante fonte ao educador, trazendo informações sobre os interesses de seus alunos, suas interações, suas habilidades de adaptações as regras, etc. Com base nestas observações, o educador tem a oportunidade de programar atividades pedagógicas direcionadas”. (LIMA, 1991, p.61).

Compreende-se que os profissionais que atuam com alunos especiais, ao programar as atividades possuam um olhar inovador, trabalhando com adaptações, observando suas capacidades, habilidades na realização das mesmas, procurando estimular, potencializar e diagnosticar as dificuldades, sendo produzidas de maneira que o aluno consiga atingir seus objetivos respeitando suas limitações.

Segundo Freire (1996, p.47) “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção.” Desse modo por parte do educador é possível que por meio do lúdico, haja uma maneira mais significativa e prazerosa de criar e construir conhecimento.

Entende-se que é necessário e indispensável que o educador busque criar novos métodos de ensino, incluindo as crianças que possuem necessidades especiais, despertando integralmente a curiosidade da criança, para que assim haja um reforço positivo maior em toda sua produção de conhecimento. É indispensável que o educador use sua capacidade criativa para motivar e estimular a aprendizagem, tendo como meta o respeito a individualidade de cada uma das crianças, respeitando suas especificidades, reconhecendo seus direitos a uma educação prazerosa e de qualidade.

De acordo com Neves, (2010, p.14) que:

O papel do professor em sala de aula deve ser o de mediador, ele é a referência do aluno e precisa desenvolver atividades diversas, atraentes, divertidas, diferentes, saindo da rotina pedagógica centralizada na cognição, sem cair no deixar fazer sem uma orientação educativa através do uso de recursos que resultem na melhoria da qualidade do ensino, adquirindo assim um excelente resultado na aprendizagem dos alunos, trazendo pontos positivos para essa relação. O educador precisa se comprometer com o sucesso do seu aprendiz, respeitando sua individualidade. (NEVES, 2010, p.14)

Segundo o autor entende-se que é importante que o professor em sua atuação seja flexível, procurar entender a importância de trazer para a sua prática diária em sala de aula, brincadeiras, jogos, adaptações lúdicas nas atividades, despertando na criança o interesse, curiosidade, inspiração e experimentação, entendendo que a ludicidade como metodologia educacional, seja condição suficiente para socializar e mediar a construção do conhecimento.

É importante e necessário que o educador busque criar e recriar novos métodos e estratégias de ensino, que visem despertar integralmente a curiosidade e a criticidade da criança, para que assim aja um reforço positivo maior em resposta a toda sua produção de conhecimento.

É indispensável que o educador use sua capacidade criativa para motivar e estimular a aprendizagem tendo como objetivo o respeito a individualidade de cada

uma das crianças, respeitando suas especificidades, reconhecendo seus direitos, tornando a educação prazerosa e de qualidade.

Wallon (1995, p.45) confirma isto ao considerar que:

A criança aprende muito ao brincar". "O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico. (WALLON, 1995, P. 45)

Concorda-se com o autor que por meio da ludicidade é possível perceber que o brincar é um instrumento benéfico ao desenvolvimento da criança, visto que é uma prática natural que desperta sensações e emoções e principalmente o prazer da criança, sendo ainda um importante objeto integrador e facilitador da aprendizagem.

Almeida, (1994, P. 32) defende:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a liberação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador de sociedade. (ALMEIDA, 1994, P. 32)

Desta forma evidenciando o autor, e abordando nosso tema "Ludicidade na Educação Especial", constata-se que o olhar pela educação é algo sério, onde devemos rever as práticas pedagógicas, buscando sanar dificuldades encontradas, onde como educadores devemos estar em constante aprendizagem, nos desafiando para encontrar respostas aos problemas enfrentados no cotidiano escolar, envolvendo principalmente atividades com crianças especiais como um todo.

Nesta perspectiva, Santos (1997, p.12) lembra que "a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão".

Tais discussões sobre a ludicidade devem estar presentes na percepção dos educadores, onde estes devem se preocupar em organizar o trabalho pedagógico

na sala de aula, proporcionando estratégias com flexibilidade, de modo atraente e problematizador.

Nesse sentido, os educadores devem levar em consideração e refletir sobre as possibilidades de intervenção e de utilização de atividades lúdicas como instrumento de ensino aprendizagem, devem estar preocupados e observar as crianças com necessidades oferecendo-lhes inúmeras possibilidades, por isso a ludicidade requer muito estudo, conhecimento e pesquisa por parte de educador em conjunto com a escola e família.

Segundo Costa (2005, p.21)

Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher entre muitos caminhos aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (COSTA, 2005, p. 21)

Desta forma, compreende-se que a atitude pedagógica do professor na utilização da ludicidade como recurso pedagógico propicia um trabalho com diferentes tipos de linguagens facilitando a representação de conceitos para com os educandos, deste modo o educador deverá articular atividades entre teoria e prática, possibilitando e adaptando atividades com recursos pedagógicos adequados com a orientação metodológica do seu trabalho.

O lúdico envolve o brincar, por meio do jogo, brinquedo e da brincadeira. Visando nosso trabalho de conclusão de curso destaca-se a ludicidade como uma ferramenta que pode ser trabalhada com base em três ações, neste sentido pode se revisar também alguns conceitos.

2.2 Lúdico e Suas Ações: Jogo, Brinquedo e Brincadeira

O Jogo é uma peça chave no desenvolvimento integral da criança e estimular permite que ela se desenvolva a partir dos seguintes pontos de vista:

Intelectual: jogando se aprende, porque é uma oportunidade de cometer erros, acertos, de aplicar seus conhecimentos, de solucionar problemas, o jogo

estimula o desenvolvimento das capacidades de pensamento, raciocínio, criatividade e cria zona potenciais de aprendizagem.

Social: através do jogo se entra em contato com seus iguais e isso ajuda a desenvolver normas de comportamento e interação social.

O jogo possibilita a construção do conhecimento. De acordo com Almeida (2004, p.191), enquanto a criança joga:

- estabelece metas;
- explora estímulos, obstáculos e motivações;
- antecipa resultados;
- simboliza, faz de conta;
- analisa possibilidades;
- cria hipóteses;
- constrói o saber.

Neste sentido, para Kishimoto (2008,p.192), o lúdico na educação se justifica porque:

- é um recurso pedagógico;
- possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo;
- os jogos proporcionam a observação das habilidades e dos interesses dos educandos.

Segundo Fridmann (1996, p. 70), o que o educador pode observar durante a prática pedagógica do jogo são:

- duração e o envolvimento;
- as habilidades dos alunos;
- o grau de iniciativa, criatividade, autonomia e criticidade;
- a verbalização e a linguagem;
- o grau de motivação, interesse, satisfação, tensão, emoções e afetividade;
- a construção do conhecimento (raciocínio, memória, atenção, concentração e argumentação);
- o desenvolvimento psicomotor- esquema corporal, lateralidade, equilíbrio, coordenação motora, organização espaço temporal, ritmo, controle respiratório.

Segundo Lopes (2002, p.35), os objetivos pedagógicos no contexto escolar permitem:

- trabalhar a ansiedade;
- rever limites;
- Ampliar a auto capacidade de realização;
- Desenvolver a autonomia;
- Aprimorar a coordenação motora;
- Desenvolver a coordenação motora;
- Melhorar o controle segmentar;
- Aumentar a atenção e a concentração;
- Desenvolver antecipação e estratégia;
- Trabalhar a discriminação auditiva;
- Ampliar o raciocínio lógico;
- Desenvolver a criatividade;
- Perceber figura e fundo.

A brincadeira na fala de Kishimoto (1994, p.98)

Quando é apontada como uma atividade espontânea da criança sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas. Como a vivências de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas. (KISHIMOTO, 1994, p. 98)

Para Kishimoto (1994), “o brinquedo é suporte da brincadeira a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança”.

Entende-se que todas as atividades trabalhadas de maneira lúdica se tornam benéficas, onde possuem um papel fundamental desenvolvendo várias habilidades, tanto psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas, levando em consideração que o jogo, a brincadeira e o brinquedo, não são somente diversão e sim elementos que garantem a criança práticas e vivências, onde todos os alunos são incluídos em um trabalho coletivo.

2.3 Metodologia

A metodologia de estudo está fundamentada em pesquisas bibliográficas qualitativa, onde considera-se na pesquisa a importância do lúdico na inclusão de alunos especiais no âmbito escolar. As bibliografias utilizadas contemplam autores que abordam a importância das atividades lúdicas como recurso metodológico na aprendizagem das crianças com deficiência, fazendo ponte com a possibilidade desse recurso contribuir como metodologia para o aluno da educação especial.

De acordo com (Minayo, 1994, p.22)

Ao apresentar a metodologia que compõe determinada pesquisa, busca-se apresentar o "caminho do pensamento" e a "prática exercida" na apreensão da realidade, e que se encontram intrinsecamente constituídos pela visão social de mundo veiculada pela teoria da qual o pesquisador se vale. O processo de apreensão e compreensão da realidade inclui as concepções teóricas e o conjunto de técnicas definidos pelo pesquisador para alcançar respostas ao objeto de estudo proposto. É a metodologia que explicita as opções teóricas fundamentais, expõe as implicações do caminho escolhido para compreender determinada realidade e o homem em relação com ela (MINAYO,1994, p. 22)

A pesquisa bibliográfica buscou-se autores que embasam nosso trabalho, a partir de livros, artigos científicos, teses, monografias impressas, textos, dando um respaldo na construção de nosso artigo científico.

Cervo e Bervian (2002, p. 16) afirma que:

A ciência é um modo de compreender e analisar o mundo empírico, envolvendo o conjunto de procedimentos e a busca do conhecimento científico através do uso da consciência crítica que levará o pesquisador a distinguir o essencial do superficial e o principal do secundário. (CERVO e BERVIAN, 2002, P. 16).

A metodologia científica é capaz de proporcionar uma compreensão e análise do mundo através da construção do conhecimento. O conhecimento só acontece quando o estudante transita pelos caminhos do saber, tendo como protagonismo deste processo o conjunto ensino/aprendizagem. Pode-se relacionar então metodologias com o “caminho de estudo a ser percorrido” e ciência com “o saber alcançado”.

A partir dessa questão, pontos importantes e procedimentos são citados e utilizados em todo o trabalho, envolvendo a importância das atividades lúdicas no aprendizado das crianças com necessidades especiais, os benefícios que as atividades oferecem, as limitações, o papel do professor como mediador envolvendo novas metodologias de ensino, considerando que atividades como jogo, brincadeiras, brinquedos, atividades adaptadas, atividades em grupo, sendo eles recursos pedagógicos indispensáveis no desenvolvimento da aprendizagem.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa desenvolvida teve como tema central a importância do lúdico na educação especial, mediante a esse pressuposto a importância dos jogos e brincadeiras evidencia a sua função como estimulador e motivador do processo de aquisição de novos conhecimentos proporcionando um ambiente favorável e atrativo para os alunos.

Pode-se dizer que o brincar traz inúmeros benefícios aos alunos, tanto no social, cognitivo, psicomotor entre outros, oportunizando o aprendizado. A construção do saber com base no lúdico leva a criança, enquanto participa das atividades construir o seu eu, o mundo em que vive, socializando-o coletivamente de forma prazerosa.

Na educação, a ludicidade é apontada como um aspecto importante no processo ensino-aprendizagem. É por meio dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras que as crianças absorvem conceitos, abrem as portas da imaginação, e desenvolvendo capacidades motoras, artísticas, criativas, cognitivas e sociais. As atividades lúdicas apresentam diferentes formas de contribuir para a apropriação de conteúdos envolvendo dinâmicas, atividades adaptadas, onde os alunos absorvem de uma forma mais prazerosa os conhecimentos.

Desse modo o professor, que desenvolve seu trabalho dentro do princípio da inclusão, é um pesquisador constante de alternativas e estratégias pedagógicas, visando oferecer uma aprendizagem de qualidade à todos. Na intervenção pedagógica conseguimos perceber a importância da flexibilidade, onde cada aluno constrói seu conhecimento em forma e tempos diferentes. A aprendizagem acontece

quando se faz um diagnóstico dos conhecimentos e habilidades que os alunos possuem, e que se leva em consideração que eles realizam percursos de aprendizagens diferenciados, dependendo, na maior parte, de uma real mediação por parte do professor e, mediadas adequadas tornam a aprendizagem mais significativa e produtiva.

Para tanto, faz-se necessário que os professores buscam em sua prática pedagógica situações produtivas e significativas para com seus alunos, buscando novos conhecimentos, novas práticas educativas, identificando atividades que contribuem na formação do conhecimento. Não faz sentido escolher qualquer atividade, deve-se ter um planejamento organizado, com metas a seguir e objetivos a alcançar, lembrando que a criança aprende com mais rapidez aquilo que tem significado para ela.

Ao concluir o trabalho em nossa pesquisa bibliográfica e com nossa experiência como educadoras, percebemos o quão importante é a visão do mediador no processo de ensino aprendizagem, e a importância que as atividades lúdicas oferecem aos alunos com necessidades educativas especiais.

Cada criança é um ser único, diferente de qualquer outra que deve experimentar ritmos de evolução própria, onde possui diferentes interesses e habilidades, cada criança é um caso específico, uma personalidade que pode desabrochar de diversas maneiras se estimulada adequadamente e assim conseguir atingir seus objetivos, por isso temos que ter um novo olhar para essas crianças e assim podermos integra-las no processo de ensino- aprendizagem tornando-se sujeitos ativos na sociedade.

Considera-se, então que é de fato importantíssimo levar em conta as especificidades e particularidades de cada sujeito, é preciso esforços para romper barreiras, eliminar preconceitos e garantir o direito a educação de qualidade e reconhecimento as diferenças. sempre observando que as atividades lúdicas promovem a inclusão das crianças com necessidades especiais

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P de **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Voses, 2004.

ALMEIDA, P. N.d. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo: Prentice Hall 2002.

COSTA, S. **A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas. Psicopedagogia online**. Educação e saúde mental, 28 jun. 2005. Disponível em [http:// www.psicopedagogia.com.br/](http://www.psicopedagogia.com.br/)

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa**. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil**. São Paulo Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, Elvira.C. A. S. et al, **O Jogo e a construção do conhecimento na Pré-escola**. São Paulo, FDE, 1991.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2002.

MINAYO, M. C. **Ciência, técnica e arte: o desafio da Pesquisa Social**. In: _____. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 09-30.

NEVES, D. S. **O Brincar e sua função na intervenção psicopedagógica em instituições escolares: O que dizem os psicopedagogos?** Faculdade SENAC-2010.

SANTOS, S. M. P. dos (Org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

.

VYGOTSKY, Levy S. LURIA, A.R. LEONTIEL, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo. (1998)

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H, (1995), **Psicologia e Educação da Infância**, Lisboa: Estampa (1979)
Do ato ao pensamento. Lisboa: Moraes.