

REFERÊNCIA METODOLÓGICA DO USO DO LÚDICO PARA INCLUSÃO ESCOLAR

¹FRADE, Maria Aparecida de Souza

BARBOSA, Sidney

RESUMO

O presente artigo apresenta reflexão/proposta sobre o uso do lúdico como “proposta pedagógica” auxiliar no processo de inclusão escolar em Escola Regular para alunos que apresentam Necessidades Especiais (NE), seja física ou mental. Recorre e pesquisa bibliografias pertinentes à esse assunto “Metodologia do uso do lúdico para inclusão” com objetivo de verificar a visão dos autores, seus relatos e experiências acerca deste recurso e verificar a possibilidade da aplicação dessa metodologia em Escolas Regulares que atendam alunos com NE. As escolas que eliminam as barreiras e buscam a inclusão contribuem para o desenvolvimento dos alunos, pois facilitam a aquisição e um enriquecimento educativo/social de modo geral, e o uso do lúdico que já apresenta esta modalidade quando bem aplicado terá resultado concreto, o que vai exigir que os professores sejam capacitados e comprometidos ao utilizarem esta prática pedagógica. O uso do lúdico desenvolve o aspecto cognitivo, sócio afetivo e outros segmentos importantes para que a inclusão realmente aconteça. O uso do lúdico tem um papel importante nesta mudança de paradigmas, pois envolvem questões ligadas aos jogos, brinquedos e brincadeiras, arte/música/cantigas, assim como história da comunidade, processos criativos, variedades de expressões, que enriquecerá a experiência pedagógica. Para desenvolvimento do trabalho foi feita pesquisa bibliográfica de autores ligados à área e de artigos científicos divulgados no meio eletrônico.

Palavras-chave: Educação. Inclusão. Lúdico. Prática pedagógica.

INTRODUÇÃO

O artigo apresenta uma abordagem sobre a importância da inclusão de alunos com NE em Escolas Regulares e o uso do lúdico de modo geral música,

¹ Aluna do curso de Graduação Licenciatura em Matemática, oferecido pelo Centro Universitário Internacional UNINTER; artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso, atua como monitora de aluno com deficiência em João Monlevade/MG. e-mail: aparecidafrade@yahoo.com.br. Professor Orientador do Centro Universitário Internacional UNINTER: Sidney Barbosa, Graduado em Pedagogia. Especialista em Pedagogia Empresarial e Magistério Superior. Orientador da UNINTER. Atuação Profissional em Treinamentos, Supervisão e Coordenação Pedagógica.

dança, teatro, brinquedos e brincadeiras, para a inserção e desenvolvimento global do educando, socialização, interação, aprendizagem.

Novas práticas pedagógicas devem ser inseridas no processo ensino/aprendizagem, bem como adequar o Currículo Escolar, e o Projeto Político Pedagógico.

Para que a inclusão seja efetiva é necessário que as escolas, as famílias e os professores participem ativamente do processo de ensino e interação, além disso, o sentimento de pertencimento deve ser comum entre os alunos.

A formação do educador deverá ser para uma ação de cunho inclusivo e exercer o papel de mediador da formação do sujeito como cidadão. Entre várias práticas pedagógicas o uso do lúdico nas escolas motiva e acelera o ensino/aprendizagem, desenvolve o aspecto cognitivo, sócio afetivo e outros segmentos importantes para que a inclusão realmente aconteça.

Como processo inovador a inclusão de alunos com NE em Escolas Regulares se apresenta como tema ainda polemizado e exige dos professores preparação pedagógica, psicológica e emocional para entender esse novo desafio. A inclusão Escolar precisa ser vista como direito a todos que apresentam deficiências, seja física, mental e social.

A diversificação de alunos em uma escola (inclusão), exige dos educadores que atuam nas classes heterogêneas, planejamentos e projetos de atividades que atendam a classe em geral, de modo a não marginalizar os alunos que apresentam “NE” ao contrário, é necessário valorizar a socialização, a interação com o grupo e o desenvolvimento do ensino/aprendizagem, mas para que isto aconteça o professor necessita de conhecimento, apoio, sensibilidade, ser criativo, aberto às mudanças, integrado à Equipe Pedagógica e às famílias.

A nossa sociedade apresenta preconceitos que discriminam e excluem os deficientes, portanto nossa escola, fruto dessa sociedade necessita ser reestruturada, pois a escola como formadora de pessoas conscientes deve se preparar para fornecer uma educação que respeite e valorize o aluno com ou sem Necessidade Especial.

A inclusão de alunos com NE, já é realidade nas Escolas Regulares e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 9394/96) estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

Art. 59. Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação: (Redação dada pela Lei n. 12.796, de 2013)

I – currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender às suas necessidades.

A escola hoje precisa se preparar para receber alunos que apresentem “NE” adequar seu currículo, promover capacitação de sua equipe.

Entre várias práticas pedagógicas o uso do lúdico está bastante difundido, pois estudos comprovam que quando o educador utiliza o mesmo como metodologia de ensino, motiva e acelera o ensino/aprendizagem,

Segundo (ZAPPAROLI 2012): as atividades lúdicas possuem grandes vantagens para o trabalho com a criança que apresenta deficiência, pois estas vivenciam muitas situações de fracasso no seu dia a dia, e o uso da ludicidade pode contribuir para avaliar as pressões em relação aos seus resultados.

A inovação de práticas pedagógicas nas instituições escolares em especial as da educação inclusiva, através da ludicidade interfere direta e positivamente no ensino/aprendizagem e contribui para a socialização dos alunos em sala de aula e junto à comunidade.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 21:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de papéis sociais.

Brincar permite que a criança se mantenha fisicamente ativa, e que possa desenvolver a personalidade e as competências sociais, de forma a ajudá-la a lidar com emoções e sentimentos.

Nos estudos de Benjamin (1984), a criança surge como “ser” de importância na sociedade, com a família moderna que se constitui paralelamente ao hábito de educar a criança na escola a partir do século XVII.

Em grande parte das sociedades contemporâneas, a infância é marcada pelo brincar. A brincadeira permite à criança vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, aprender a realidade, tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo Siaulys (2005).

De acordo com Benjamim (1984) o brinquedo e a brincadeira são considerados constitutivos da infância, como consequência das transformações da organização familiar e social na história, através do processo de industrialização e urbanização da sociedade.

É específico conceituar e caracterizar o “brincar”, para alunos com deficiência intelectual ou múltipla e sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem dos mesmos.

A pesquisa teve uma abordagem qualitativa, exploratória através de livros e artigos científicos. O objetivo mais amplo foi como criar a interação em sala de aula heterogênea, com aproveitamento da metodologia aplicada.

A brincadeira é cada vez mais entendida como atividade que, além de promover o desenvolvimento das crianças, incentiva a interação entre os pares, a resolução construtiva de conflitos, a formação de um cidadão crítico e reflexivo (BRANCO, 2005; DEVRIES, 2003; DEVRIES & ZAN, 1998, TOBIN, WU & DAVIDSON, 1998, VYGOTSKI, 1984, 1987). Toda criança necessita brincar, pois esse é um momento indispensável à saúde física, emocional e intelectual da mesma.

Os estudos de Vygotski (apud COSTA, 2006), sobre a aprendizagem das crianças com deficiência intelectual ou múltipla revelam que é inconveniente pensar que estas só aprendem por meio do ensino baseado em métodos concretos, pois estes se limitam apenas à associação do que estão vendo. Esses métodos não exigem delas a superação de suas deficiências inatas, impossibilitando-as de organizar o pensamento abstrato e ir além do que lhes é oferecido.

O brincar não é apenas uma recreação, ele desenvolve capacidades importantes como a criatividade, a atenção, a memória, características que diferenciam o homem dos animais, além de desenvolver as áreas da personalidade como afetividade, sociabilidade e criatividade. O lúdico possibilita que a criança com deficiência intelectual se torne cada vez mais autônoma.

O jogo por exemplo: libera e canaliza energias; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer, é por experiência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

A possibilidade de seguir regras, leva ao desenvolvimento social e a entender os limites de ganhar e perder. Jogos de xadrez, dama, carta, memória, quebra-cabeça são os mais comumente usados.

A FORMAÇÃO DO ALUNO COM NECESSIDADES ESPECIAIS ATRAVÉS DO LÚDICO

O principal desafio da escola inclusiva é desenvolver uma pedagogia centrada em quem apresenta NE e que seja capaz de educar a todos sem discriminação respeitar suas diferenças e necessidades. Ao assumir a missão de educar, o professor deve ser capaz de amar, viver e ser feliz com as diferenças.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases:

É assegurado aos estudantes com Necessidades Especiais o direito a métodos, currículos e/ou recursos educativos específicos às necessidades apresentadas por essas crianças, garantindo, portanto, atendimento especializado quando necessário. (LDB, Lei nº 9.394/96 de 20 de Dezembro de 1996).

É necessário repensar o PPP e adequar o Currículo Escolar para atender as especificidades de cada aluno e do grupo no qual faz parte na escola, a “sala de aula heterogênea” onde há diversificação na forma de agir e

aprender do alunado, onde são agrupados alunos com diferentes níveis intelectuais, psicológicos, culturais, sociais.

A utilização do lúdico oferece várias áreas a serem desenvolvidas, desde a arte (pintura, música), brinquedos, jogos, brincadeiras, que permitem ao professor explorar momentos de prazer, imaginação, criatividade junto às crianças com NE inseridas em classes heterogêneas de Escolas Regulares.

Recursos metodológicos novos devem ser avaliados frente às dificuldades demonstradas por alunos com “Necessidades Especiais” de modo a agrega-las ao processo e ao planejamento do professor. Dentre os recursos pedagógicos, o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real.

Como diz Jucá (2012, p.9): “Vale lembrar que o desenvolvimento da criança depende fundamentalmente do clima da Instituição, que deve ser afetivo, democrático, com cooperação entre os profissionais e respeito às necessidades da criança”. Inclusão não é apenas colocar o aluno em “Escola Regular”, mas oferecer ao mesmo condições de crescimento intelectual, social, psicológico e formação escolar. É necessário que o professor relacione “ludicidade”, diversão, o imaginário e criatividade das crianças com a realidade educativa.

Favorecer a independência e autonomia do aluno que apresenta “NE” poderá leva-lo com mais facilidade a ser aceito em seu grupo social e fazer com que atue na sociedade como cidadão, encontre possibilidade no mercado de trabalho como profissional.

A escola apesar de ser um “polo dinamizador” o sucesso dependerá da atuação concreta do professor e aplicação correta da metodologia a ser inserida em classe heterogênea e seu plano de aula, deve conter atividades criativas para participação de todos os alunos, e sua interação.

O educador é o mediador, é aquele que constrói o ambiente favorável ao aprendizado ao utilizar brinquedos diferentes e adaptar as brincadeiras às necessidades de cada aluno e toda classe, tornando-as estimulantes ao seu desenvolvimento, uma vez que o aprendizado vem da experiência vivida com a mesma.

Para Vygotski (2007) a aprendizagem depende do nível de desenvolvimento potencial, considerando o conjunto de atividades que a

criança é capaz de realizar com a ajuda, colaboração e orientação de outras pessoas no caso o professor.

O ato de brincar deve ser estimulado por todos que convivem com as crianças que apresentam “Necessidades Especiais”. Os jogos e brincadeiras podem ser adaptados de acordo com as limitações que cada deficiência apresenta, intelectual, múltipla, surdez, autismo, TGD, etc.

No processo de inclusão das crianças com NE em Escolas Regulares a utilização do lúdico favorece a integração e desenvolve a aprendizagem, porque como apresentam características específicas precisam, ser estimuladas a brincar, mas seus limites devem ser respeitados, no caso de alunos que apresentam deficiência visual ou cegueira, que pode ser definida como:

A deficiência visual é uma situação irreversível de diminuição da resposta visual, em virtude de causas congênitas ou hereditárias, mesmo após tratamento clínico e/ou cirúrgico e uso de óculos convencionais. A deficiência visual inclui dois grupos: cegueira, e visão subnormal (FIOCRUZ, 2009).

Cegueira – total e completa é falta de percepção visual de forma e luz. Visão subnormal – baixa visão é visão reduzida e cuja deficiência é corrigível por lentes, cirurgias ou tratamento, inúmeras pesquisas comprovam que a estimulação da visão residual favorece o ganho de eficiência na utilização da visão preservada.

A deficiência visual acarreta para o aluno algumas dificuldades no processo ensino\aprendizagem e na participação de atividades, quando, as mesmas, não são bem planejadas de forma a integrar todos os participantes de uma sala de aula, de forma a interferir na interação do grupo, socialização, assim como a estrutura física da escola que deve ser adaptada para receber esses alunos.

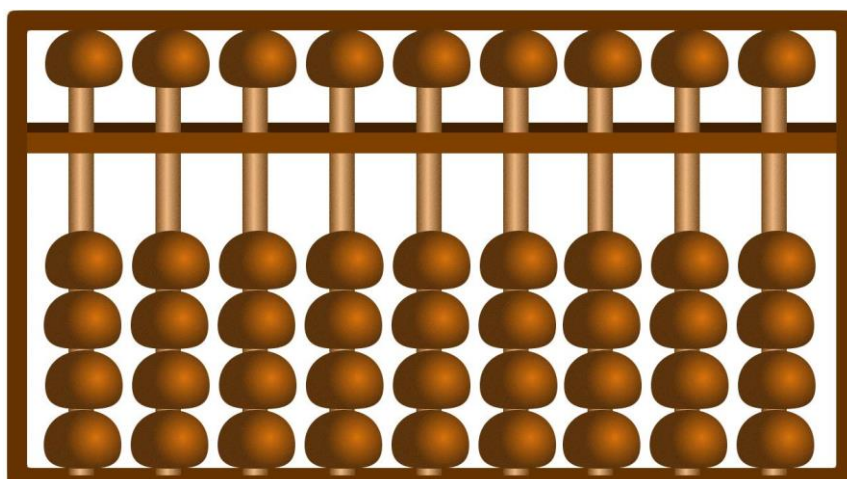
Jogos, brinquedos e brincadeiras para fazer com as crianças cegas e com baixa visão

– Brincadeiras de roda: cantigas, parlendas, rimas;

– Meu mestre mandou...Como sugestão, trabalhar o esquema corporal com as crianças, solicitando que coloquem as mãos na cabeça, joelhos, pescoço, cotovelo, barriga, pés, mãos, etc.

- Vai e vem – Brincar alternando a criança de lugar é um estímulo à coordenação visuomotora
- Fantoques/Dedoches – estes brinquedos estimulam a imaginação, linguagem e o pensamento, além de favorecerem a comunicação e expressão de sentimentos e emoções.
- Blocos de construção: Brincar com blocos favorecem o desenvolvimento da atenção e concentração, associação de formatos e tamanhos, desenvolvimento de movimentos amplos e finos, coordenação visual/motora e noções de equilíbrio. Estes brinquedos também propiciam à criança a satisfação de inventar, construir, desconstruir, transformar e estimulam a criatividade.
- Massa de modelar – Estimula o desenvolvimento da coordenação motora fina e a criatividade.
- Jogo da velha adaptado – Permite interação com quem não tem deficiência visual.
- Jogo da memória tátil: Utiliza a percepção tátil e a memória para reunir o maior número de peças.
- Manter as brincadeiras que incluam brinquedos diversos como bonecas e carrinhos mantêm a brincadeira das crianças que não enxergam com as que enxergam, sentindo-se incluídas.

No ensino da matemática os alunos com deficiência visual utilizam o Soroban, que é um instrumento utilizado para cálculos. Os primeiros Sorobans chegaram ao Brasil por volta de 1908, trazidos pelos imigrantes japoneses. Em 1949 ocorreram às primeiras adaptações para que as pessoas deficientes visuais pudessem utilizar (BRASIL, 2006).



O Soroban é um material muito valioso no apoio ao ensino da matemática, por ser um recurso perceptível tátil, portátil, de fácil manipulação e de custo reduzido. Esse material, pela possibilidade de ser também utilizado por todos os alunos, favorece a integração entre os alunos cegos e os demais colegas de turma.

O soroban é composto por um conjunto de contas móveis, formando agrupamentos por classes e ordens. É um material de apoio pedagógico, de forma retangular, contendo 21 eixos, divididos em duas partes, no sentido longitudinal, por uma régua, na qual há seis pontos em relevo, separando-o em sete classes, cada uma com três ordens.

Em cada eixo, há cinco contas. Na parte superior e mais estreita, há uma que, quando se junta à régua, possui valor cinco; na parte inferior, a mais larga do eixo, há quatro contas que, quando colocadas juntas à régua, apresentam o valor da ordem correspondente, ou seja, se estiverem no eixo ou ordem das unidades simples, cada conta representa o valor um.

Para Kishimoto, (2003) o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos é importante instrumento para situações de ensino/aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Brincar permite que a criança se mantenha fisicamente ativa, e que possa desenvolver a personalidade e as competências sociais, de forma a ajudá-la a lidar com emoções e sentimentos.

Ao utilizar o lúdico com alunos que apresentam NE, a escolha dos tipos de brincadeiras exigem atenção devido as limitações que devem ser respeitadas assim como a seleção dos mesmos, de forma que todos os alunos possam participar. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e a partir daí jogar com ela.

Os jogos e brincadeiras, arte, música, apresentam oportunidades de desenvolvimento para criança, ela experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades.

Conforme Gordon (2000):

Através da música, as crianças aprendem a conhecer-se a si próprias, aos outros e à vida. E, o que é mais importante, através da música as crianças são mais capazes de desenvolver e sustentar a sua imaginação e criatividade ousada. Dado que não se passa um dia sem que, duma forma ou doutra, as crianças não ouçam ou participem em música, é-lhes vantajoso que a compreendam. Apenas então poderão aprender a apreciar, ouvir e participar na música que acham ser boa, e é através dessa percepção que a vida ganha mais sentido. (GORDON, 2000, P. 6).

Em aulas de música, arte por exemplo, os sons musicais chamam a atenção das crianças, o que torna o seu uso recurso metodológico nas várias áreas de estudo. O hábito de ouvir música desperta atenção para o ritmo, a letra, o vocabulário, a dança, o teatro, a poesias.

Esse direcionamento e as adaptações demonstram a necessidade da existência de educadores conscientes de sua responsabilidade, de forma a buscarem na literatura, anuários, comunidade, tradições nesta área como cantigas de roda, brincadeiras de cultura local.

O professor deve:

- Fortalecer a ideia da importância da música, como facilitadora no processo ensino/aprendizagem na integração do aluno em sala de aula, sua socialização tornar a escola um lugar mais alegre e receptivo.
- Utilizar a música como aliada na educação inclusiva em classes heterogêneas de forma que todos os alunos possam usufruir da atividade apresentada e o professor obtenha o resultado esperado, pois é notória a importância de se trabalhar a musicalização para inclusão, pois ela contribui para o desenvolvimento corporal, mental, linguístico entre outros.

Apesar de seu conceito ser bastante amplo, variando de acordo com a cultura e o contexto social, a música é considerada por diversos autores como uma prática cultural e humana, sendo, portanto, uma forma de arte.

Os sons musicais chamam atenção das crianças, o hábito de ouvir música desperta a atenção para o ritmo, a letra, o vocabulário, a socialização, o que justifica sua utilização no processo de inclusão.

Uma aula lúdica, é uma aula que se assemelha ao brincar, onde brinquedo e brincadeira se relacionam no propósito de possibilitar a criança, uma atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca ensejando o prazer de aprender. A importância de se tornar essas atividades significativas tanto para o aluno, quanto para o professor, é estar primeiramente em sintonia com interesse e expectativas da classe do aluno.

Segundo Campos, o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional, e intelectual, e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo, nas suas diversas formas auxilia no processo ensino/aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e aplicação dos fatos e dos princípios às novas situações que, por sua vez acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

A utilização dos jogos como instrumento de socialização, contribui para o desenvolvimento motor da criança, a partir do pressuposto de que a criança adquire valores, aprende a trabalhar em grupo, a ganhar e também a perder com os jogos.

A ludicidade é tudo quanto diverte e entretém o ser humano. Qualquer atividade pode torna-se lúdica, uma vez que a atitude de quem a exerce esteja caracterizada pelo prazer, espontaneidade e liberdade. Quando se estuda em forma de jogos, é muito mais proveitoso e prazeroso.

Ao prestar atendimento ao “autista” o professor pode oferecer atividades como; saltar em bambolês, pular e cantar em cama elástica, correr entre cones.

A inserção social da criança através de jogos e brincadeiras acontece quando ela interage com o outro aprendendo a aceita-lo, a respeitar e ser respeitado obedecer a regras. O professor é responsável em proporcionar interações positivas com as trocas e aprendizagens paralelas entre elas.

Nos jogos elas ganham, perdem, seguem regras, adquirem disciplina praticam o respeito pelo outro. Muitos são os jogos e brincadeiras que podem ser adaptados para crianças com NE ou para serem utilizados em classes heterogêneas. Exemplos: Poderá ser utilizado uma batata ou uma bola. Todos se sentam e vão passando a “batata” enquanto a música toca, quando a música parar, aquele que estiver com a batata na mão sairá da brincadeira. Confeccionado com material EVA, muito indicado para pessoas com mobilidade reduzida nos membros superiores.



Figura 1: Batata quente



Figura 2: Jogo da velha

Pular de um pé só

A corrida com um pé só é uma brincadeira onde as crianças realizam movimentos de ida e volta enfrentando desafios diversos no percurso, estimulando a concentração e a situação do ponto de vista do outro, desenvolvendo a coordenação, enriquecendo o ritmo, a atenção e a compreensão de regras.

A sugestão de adaptar e utilizar brinquedos e brincadeiras como auxiliar no processo ensino/aprendizagem, base deste trabalho, será de grande valia para a socialização, interação do aluno, de modo a favorecer a formação de cidadania necessária à vida em sociedade, para seu próprio bem e de todos de um modo geral. O equilíbrio emocional, a disciplina, o respeito pelo outro são reações positivas, resultado do brincar para aprender a viver.

Ao usar a arte como proposta pedagógica, o professor não só leva o aluno a se identificar, como também a admirar a criação.

A arte leva a liberdade de tornar conhecimento de textos literários e poesias, interpretar, através de desenhos em Português, criar com formas geométricas, desenhar e utilizar a perspectiva em Matemática, relacionar fatos por meio de pinturas e escultura através da História criar relevos, maquetes em Geografia, criar com materiais alternativos objetos e brinquedos na Ciências, confeccionar jogos, brinquedos, expressar ao dançar, representar corporalmente em Educação Física.

Como facilitadora no processo ensino/aprendizagem, na integração do aluno em sala de aula sua socialização o ensino de artes como disciplina e/ou auxiliar em outras, quando usada em classes heterogêneas promove a participação de todos os alunos de forma que a atividade apresentada alcance o objetivo proposto.

Derly (2013) propõe que o professor de Arte desenvolva pesquisas sobre o tema “Arte, Educação Especial e Educação Inclusiva”, porque há pouca Literatura disponível na área.

METODOLOGIA

Tipo de pesquisa: bibliográfica. Conforme (Andrade 2001) uma pesquisa bibliográfica pode ser desenvolvida com um trabalho em si mesmo ou construir-se numa etapa de elaboração de monografias, dissertações, etc. enquanto trabalho autônomo, a pesquisa bibliográfica compreende várias fases, que vão da escolha do tema à redação final.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita.

Para abordagem do tema, realiza-se uma exploração por meio de uma revisão da literatura, por princípios metodológicos enquadrados nos procedimentos qualitativos de pesquisa, executando a enumeração, reflexão e análise de estudos proeminentes sobre os tópicos em estudo, Escola Regular, Inclusão, uso do lúdico como prática pedagógica.

Apresenta-se como pesquisa bibliográfica baseada em autores que trabalham com a Metodologia Científica como Zapparoli, Sianlus, Benjamin, Vygotski, Jucá, Instituto Fiocruz, Kishimoto, Gordon, Campos, Derly.

Como revisão bibliográfica, após leitura, estudos e síntese, o tema sobre metodologia a ser sugerida em Escolas Regulares com inclusão “O Lúdico”- Referência metodológica do uso do lúdico para inclusão foi elaborado através de pesquisa cujo embasamento dará suporte ao conhecimento do tem e sua aplicabilidade como prática pedagógica em diversos níveis da área de Educação Especial, Inclusiva.

Ao considerar a relevância do tema nos dias atuais onde leis como “LDBEN” a Lei número 4.020/61 que referenda o AEE, e na década de 70, a Lei número 4.692/71 sobre educação dos alunos considerados especiais.

Trabalhar o lúdico na área da educação global ensino/aprendizagem, socialização, interação, desenvolvimento físico e mental em turma heterogênea requer do professor capacitação e conhecimento técnico e prático para alcançar seus objetivos.

Justifica-se dessa forma a metodologia usada de pesquisa bibliográfica onde se buscou não só como utilizar o lúdico como prática pedagógica, mas também conhecer e identificar as características necessidades e limites dos alunos que apresentam NE e quais atividades seriam próprias para cada grupo e também em classes heterogêneas onde todos possam usufruir e alcançar respostas satisfatórias.

A utilização das pesquisas bibliográficas, deram fundamentação do conhecimento acumulado sobre o tema.

Posteriormente as leituras realizadas na pesquisa bibliográfica, foram feitas anotações, relatórios, análises, com o objetivo de delimitar o tema para que o artigo não tomasse abrangência além do assunto proposto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação inclusiva constitui um paradigma educacional fundamentado na concepção de direitos humanos, que conjuga igualdade 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.

A Educação Especial Inclusiva é um híbrido de diferentes métodos de ensino. O seu principal objetivo é integrar alunos com NE, seja de aprendizado, seja física, ao restante da comunidade escolar.

Educação Especial Inclusiva possui metodologia próprias e requerer profissionais qualificados para ser bem-sucedida. No trabalho apresentado sugere-se o uso do lúdico, como proposta metodológica tanto na área de ensino/aprendizagem, quanto para desenvolvimento psicossocial, o que promoverá uma educação global, que terá como resultado a formação de cidadãos com inserção à sociedade e ao mercado de trabalho.

Assim, o aluno com deficiência interage com os demais alunos, e eles, por sua vez, aprendem que também fazem parte da diferença. A Educação Inclusiva se baseia em uma cidadania global, que inclui a todos, sem preconceitos já que ninguém é igual a ninguém.

É responsabilidade dos Sistemas de Ensino assegurar aos educandos com NE a sua efetiva integração na vida, no meio social. A ludicidade como ação descomprometida com a cobrança quando apenas pedagógica, leva ao prazer no fazer e aprender através da música, dança, desenhos, pinturas, confecções de jogos, participação em brincadeiras.

O lúdico inserido na “Metodologia de Ensino” como prática vai além da diversão, é uma forma de desenvolver valores humanos e morais essenciais para vida.

É essencial transformar o brincar em trabalho pedagógico, para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da socialização e aprendizagem com desejo e prazer.

Além da preparação e capacitação dos professores e equipe pedagógica a adaptação do Currículo Escolar e o (PPP), a participação das

famílias que dará continuidade ao processo fora do ambiente escolar, levará ao enriquecimento e consolidação da metodologia usada.

O ser humano em todas as fases de sua vida, descobre e aprende coisas novas, logo conclui-se que por meio das atividades lúdicas acontece a interação da criança consigo mesmo e com o mundo que a envolve.

À medida que todos forem envolvidos na reflexão sobre a escola, sobre a comunidade da qual se originam seus alunos, sobre as necessidades dessa comunidade e sobre os objetivos a serem alcançados por meio da ação educacional, a escola passa a ser sentida como ela realmente é: de todos e para todos.

O professor tem um importante papel para que o ato educativo “ludicidade” alcance seus objetivos. Os objetivos e conteúdos ensinados serão melhor assimilados quando da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras.

Para as crianças de inclusão o professor deve procurar adaptar seu planejamento de acordo com as deficiências e necessidades de cada um, observar o nível de desenvolvimento intelectual, sua maneira de aprender a fim de estimular de acordo com sua capacidade para que supere desafios e se mantenham motivados e valorizada na atividade da qual participa.

O ensino/aprendizagem a socialização e utilização desses alunos será concretizada no ato prazeroso dentro do contexto educacional.

A inclusão através do uso da ludicidade contribuiu para a formação da personalidade e do cidadão. A proposta pedagógica através do lúdico, colabora para a boa saúde mental, o desenvolvimento pessoal/social favorece a independência e autonomia do mesmo.

As escolas, bem como os professores do futuro, não serão iguais aos atuais. A emergência de mudança no mundo nos leva a tal conclusão. As escolas deverão estabelecer novos perfis, transformando muito de suas idéias e aprender a viver com as incertezas que a realidade lhes impõe.

Com a inclusão de alunos que apresentam deficiências intelectual e múltiplas na rede Regular de Ensino é necessário a integração dos mesmos a brincadeiras e adaptá-las ao limite de cada um, favorecendo assim o desenvolvimento global, pois “o brincar” passa a ser também uma atividade de aprendizagem e socialização.

A brincadeira pode ser uma ferramenta para auxiliar no processo de aprendizagem, surgem as brincadeiras dirigidas. A dimensão educativa surge quando às situações lúdicas são intencionalmente criadas pelos adultos com objetivo de suscitar certos tipos de aprendizagem.

Essas atividades são orientadas por um adulto e tem por objetivo direcionar a atenção da criança para uma atividade específica que possivelmente influenciará no seu desenvolvimento.

A brincadeira é a ferramenta que a terapia usa para chegar até a criança porque esta é a linguagem entendem e se comunicam.

Para a Educação Especial, o direito a diferença é o princípio fundamental que direciona o modelo curricular em construção, que deve repensar valores de forma autônoma e racional.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação fundamental. **Referencial Curricular para Educação Infantil: Brincar**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº. 9394/196. Brasília: Senado Federal, 1996.

GORDON, E. E. **Teoria de Aprendizagem Musical para Recém-Nascidos e Crianças em Idade Pré-Escolar**. Trad. Paulo Maria Rodrigues. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2000.

JUCÁ, D. **Falando Sério 100 brincadeiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012. P. 89.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.