

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

EUNECIR CONSTÂNCIA ELLER DE FREITAS

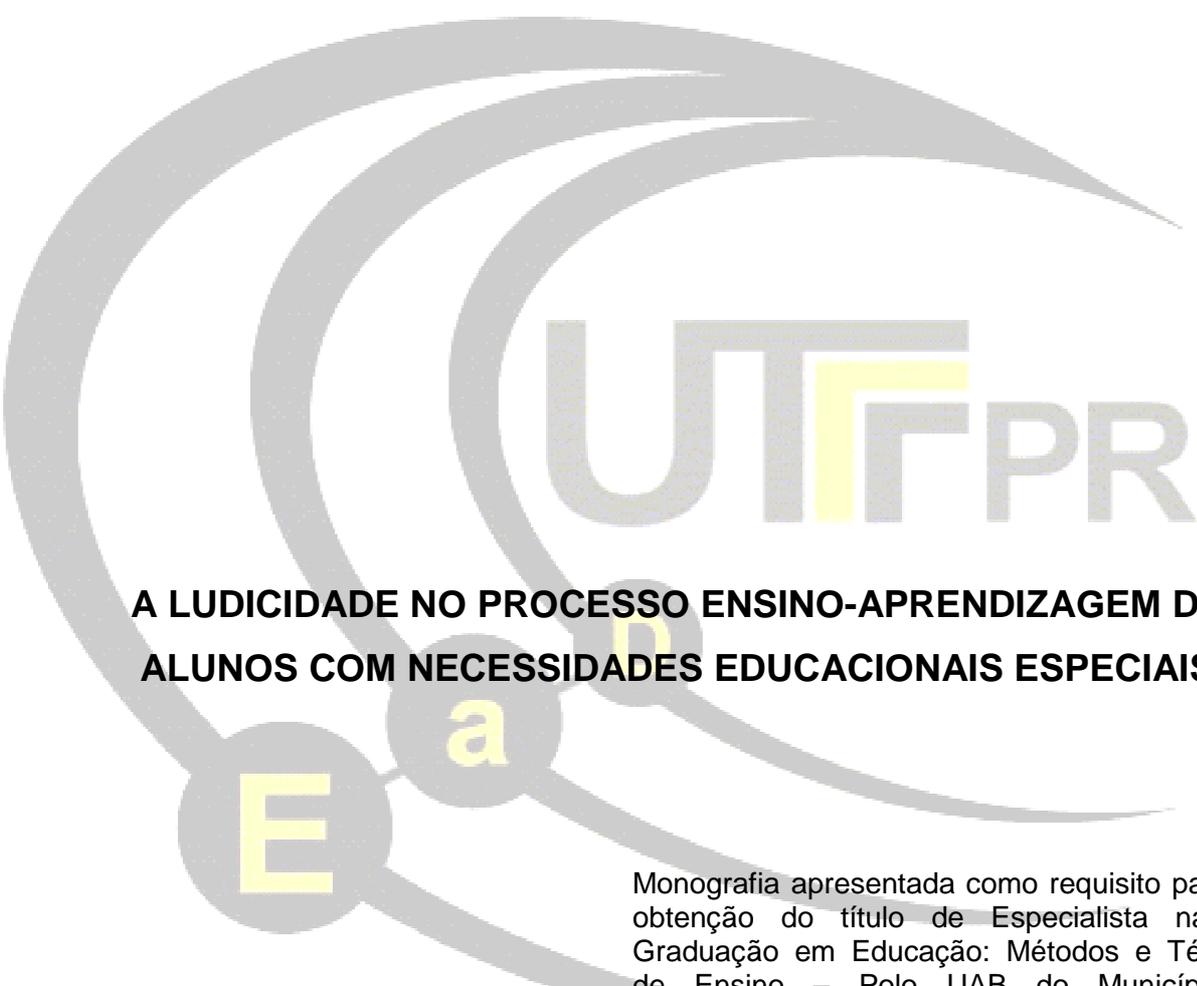
**A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE  
ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

EUNECIR CONSTÂNCIA ELLER DE FREITAS



**A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE  
ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo UAB do Município de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**

Orientador: Prof. Ms. Neron Alípio Berghauer.

MEDIANEIRA

2014



## TERMO DE APROVAÇÃO

A Ludicidade no processo Ensino-Aprendizagem de alunos com Necessidades  
Educaionais Especiais

Por

**Eunecir Constância Eller de Freitas**

Esta monografia foi apresentada às **22h00min** do dia **10 de dezembro de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho **aprovado**.

---

Prof. Me.Neron Alípio Cortes Berghauser  
UTFPR – Câmpus Medianeira - (orientador)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ivone Teresinha Carletto De Lima  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof. Ms. Cidmar Ortiz dos Santos  
UTFPR – Câmpus Medianeira

(A versão assinada deste documento encontra-se na coordenação do curso)

Esta obra é dedicada a todos que contribuíram para conclusão deste trabalho. Em especial a minha família e aos colegas que colaboraram com este estudo na busca de uma nova ressignificação e transformação docente, visando uma práxis sustentada por ideais e ética profissional.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pela força que sempre encontrei Nele, em todos os momentos de minha vida e por todos os benefícios que me concedeu.

Aos meus familiares que foram a minha força para concluir este curso.

Ao meu orientador professor Ms. Neron Alípio Berghauser pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que me auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“(...) Cada criança é um ser único, diferente de qualquer outra, que experimenta ritmo de evolução próprio, tem os seus interesses e provém de um universo cultural, econômico e familiar específico; cada um é um caso, uma personalidade que desabrocha de modo diverso.” **Joaquim Azevedo**

## RESUMO

FREITAS, Eunecir Constância Eller de. **A Ludicidade no processo Ensino-Aprendizagem de alunos com Necessidades Educacionais Especiais**. 2014. 55f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Este trabalho teve como temática as atividades lúdicas, onde a pesquisa mostra a importância de desenvolvê-las, tornando o ensino-aprendizagem mais atraente para crianças com necessidades especiais. O resultado deste trabalho destaca uma proposta de valorizar os processos corporais e manuais, propondo atividades e momentos de aprendizagem definidas, construídas e avaliadas pelo professor e seus educando em situações reais e diversificadas de aprendizagem. Ficando muito explícito que quando o aluno não consegue assimilar novas situações de aprendizagem, o professor pode criar mediante atividades lúdicas, novas propostas para se trabalhar os conteúdos com maiores dificuldades. Este trabalho comprovou que quando o professor apresenta o lúdico para seus alunos, eles se sentem mais motivados a desenvolver as atividades que os tornam importantes, sentindo-se responsáveis e com capacidades para confeccionar os brinquedos e desta forma, vencer os desafios que são apresentados para os mesmos. O lúdico se torna importante pelo fato de oportunizar o fortalecimento do pensamento, bem como desenvolver a imaginação das crianças através das brincadeiras. Destacando aqui que o lúdico não só encanta as crianças, mas também exercita o raciocínio, o pensamento lógico e desenvolve a expressão infantil. E isso se dá pelo fato de que nas salas de aula são trabalhados diferentes jogos e brincadeiras, levando-se em conta o desenvolvimento físico, intelectual e social, apresentando de acordo com este processo progressivo jogos e brincadeiras mais complexas.

**Palavras-chave:** Lúdico. Aprendizagem. Educação especial.

## ABSTRACT

FREITAS, Eunecir Constância Eller de. **The Playfulness in the process teaching-learning students with Special Educational Needs**. 2014. 55f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This work was themed play activities, where research shows the importance of developing them, making it more attractive teaching and learning for children with special needs. The result of this work highlights a proposal to enhance the physical and manual processes, proposing activities and learning moments defined, built and evaluated by the teacher and the learner in real and diverse learning situations. Becoming very clear that when the student can't assimilate new learning, the teacher can create through play activities, new proposals to work with the contents difficulty. This paper proved that when the teacher presents the playful for their students, they feel more motivated to develop activities that make them important, feeling responsible and able to fabricate toys and thereby overcome the challenges that are presented to the same. The playful becomes important because opportunity strengthening of thought and develops children's imagination through play. Highlighting the playfulness here that not only delights the children but also exercises the reasoning, logical thinking and develops the childlike expression. And this comes from the fact that classrooms are worked different games and activities, taking into account the physical, intellectual and social development, with in accordance with this progressive process and more complex game play.

**Keywords:** Playful. Learning. Special Education.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>14</b>
2.1 PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS .....	14
2.2 ATIVIDADES LÚDICAS.....	17
2.3 A LUDICIDADE COMO FORMA DE ENSINAR .....	18
2.4 JOGOS LÚDICOS.....	21
2.5 BRINQUEDO E BRINCADEIRAS .....	23
2.6 CONHECIMENTOS QUE O LÚDICO PROPICIA .....	24
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>27</b>
3.1 TIPOS DE PESQUISA .....	27
3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	28
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>29</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>31</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>33</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com toda a evolução imposta pela sociedade moderna ao sistema educacional nas últimas décadas, os processos inclusivos passaram a ser uma prática normal e corriqueira e, pessoas antes vistas à margem do direito de estudar ganharam sua vez e voz nos espaços e tempos escolares. Entretanto, este cenário não mudou radicalmente como em um passe de mágica, trata-se de pequenas vitórias de batalhas diárias em uma guerra cultural e social que provavelmente perdurará por muito tempo.

Os atualmente denominados portadores de necessidades educacionais especiais (ou específicas) representam um crescente contingente de pessoas com algum tipo de limitação no aprendizado, e que passaram a ser objeto de estudos por parte de especialistas em educação. Este trabalho preocupa-se também com o desempenho deste segmento de estudantes em seus espaços educacionais.

O tema ludicidade tem sido estudado como uma prática potencialmente ligada à melhoria dos resultados no desempenho das pessoas sem faixa de escolarização. O conceito de aprender brincando parece motivar os jovens estudantes a entender melhor as dinâmicas necessárias ao cotidiano escolar.

Para que ocorra a aquisição de conhecimentos, a criança precisa de motivação e incentivo, sendo que a escola desempenha papel fundamental no seu desenvolvimento cognitivo. Os jogos e as brincadeiras nos currículos escolares devem cumprir um papel verdadeiramente educativo, levando em consideração a sua importância para o processo de aprendizagem como um auxílio para sanar as dificuldades encontradas por alguns alunos, inclusive os que apresentam necessidades educacionais especiais.

Através desse trabalho, apresenta-se uma discussão acerca da importância da ludicidade no processo de ensino e de aprendizagem de crianças em idade escolar. Partindo desse pressuposto, procurou-se compreender a ludicidade enquanto ferramenta de ensino no processo de inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais. Para tanto houve a necessidade de se recorrer a um embasamento teórico inicial; levantar a concepção de professores quanto às relações cognitivas, afetivas e psicomotoras envolvidas na interação aluno-professor; identificar os conhecimentos que as atividades lúdicas favorecem e,

finalmente observar o cotidiano de uma turma de alunos de uma Sala de Recursos Multifuncional (SRM) de uma escola municipal no decorrer da aplicação de algumas atividades lúdicas.

Para dar continuidade à pesquisa, alguns pontos foram elencados provocando uma reflexão, partindo-se das seguintes indagações de Gil (2002, p.45):

O brinquedo e o jogo são facilitadores do processo inclusivo? Terão estes recursos possibilidades concretas de aceitação entre as crianças especiais, as crianças “normais” e professores dentro da sala de aula? Podem ser significativos enquanto causadores de novas experiências no convívio, no aprendizado e no desenvolvimento de valores éticos como o respeito às diferenças, espírito de equipe, criatividade, responsabilidade e imaginação? Qual o papel do professor no processo de desenvolvimento dos jogos?

Os portadores de necessidades especiais (PNE) geralmente apresentam grandes dificuldades em participar de certas atividades, o que os leva a perder o interesse em praticá-las. Segundo Galvão Filho (2002), geralmente as crianças PNE são vistas e tratadas como receptoras de informações e não como construtoras de seus próprios conhecimentos. Na escola, pode-se observar um exemplo disso, pois estas crianças nem sempre se interessam em estudar ou em praticar as atividades orientadas pelos educadores. O mesmo autor comenta que na sociedade e na escola, muitos PNE sentem-se diferentes dos demais alunos, levando ao receio de integração.

Para Gil (2002), as diferentes formas de desenvolvimento do processo inclusivo ainda são fatores desconhecidos pela maioria dos professores que tentam trabalhar da melhor maneira possível, mas totalmente desamparados em termos de referenciais. Nesse contexto, é de suma importância que o professor tenha um conhecimento claro e aprofundado a respeito dos comportamentos, do cotidiano e das carências características dos PNE, possibilitando o desenvolvimento de projetos que visem melhorar essa qualidade de vida. Procura-se, com isto, que novas estratégias de ensino possam ser criadas, motivando o prazer em aprender na escola através de atividades lúdicas que podem estimular a participação e o interesse pelas disciplinas.

Na Sala de Recursos Multifuncional o professor procura produzir materiais didáticos acessíveis, tais como jogos educativos, considerando as necessidades

educacionais específicas dos alunos e os desafios vivenciados no ensino comum a partir da proposta pedagógica curricular. Através do lúdico, esses alunos poderão estimular a criatividade, fazendo com que sejam vistos como pessoas com potencial e capacidade de produzir, e não como impossibilitadas de realizar atividades pela sua deficiência.

Este estudo foi motivado pelo grande interesse da pesquisadora em ampliar o debate da importância do lúdico para portadores de necessidades especiais e das vantagens que poderão proporcionar tanto a professores quanto aos alunos atuais e futuros. Procurou-se com isto, promover uma discussão que possa colaborar com o tema enriquecendo os conhecimentos para que a inclusão possa ocorrer de forma plena e justa tanto na escola quanto na sociedade.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para que ocorra uma eficaz construção do conhecimento necessário para a conclusão deste trabalho, ouve-se por bem visitar autores e instituições que estudam o tema ludicidade e portadores de necessidades educacionais especiais. Neste sentido, este capítulo representa uma descrição de conceitos atualmente respeitados pela comunidade científica acerca dos assuntos relatados.

### 2.1 PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS

Com base em dados da Organização Mundial da Saúde (OMS), o Ministério do Trabalho e Emprego (MTE, 2007) concebe que, por volta de 2006 existiam cerca de 650 milhões de pessoas com deficiência, dos quais 386 milhões compunham a chamada população economicamente ativa. Estimativas daquele órgão apontam que, deste contingente, 80% viviam em países em situação de desenvolvimento. O mesmo tratado apresentado pelo MTE, com base no censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), indica que o Brasil possuía em 2006 aproximadamente 24 milhões de pessoas com deficiência sendo, portanto, um dos países de maior população com portadores de algum tipo de necessidade.

Com base na Declaração de Salamanca (1994) que procurou promover uma discussão acerca de princípios, políticas e práticas ligadas a pessoas com necessidades educativas especiais, muitos foram os documentos elaborados dando visibilidade ao tema, tirando-o do ostracismo e da hipocrisia vigente por muito tempo na sociedade pós-moderna. Herança de comportamentos preconceituosos e opressivos, as pessoas com tais características sofreram por séculos em uma sociedade que premia o perfeito em detrimento daquilo que sempre entendeu que não se encaixava nesta classificação. Aparentemente a discriminação para com portadores de necessidades especiais ocorreu, ao longo da história, em todas as culturas com maior ou menor intensidade, mas de uma maneira geral corroboraram para criação de um sentimento de incapacidade e marginalidade, por menor que possa ser a dificuldade apresentada.

Conforme entendem Bechtold e Weiss (2005, p.34), portador de deficiência ou de necessidades especiais é aquele sujeito que:

[...] em caráter permanente ou passageiro, apresenta diferenças sensoriais, intelectuais ou físicas, significativas que são decorrentes de fatores congênitos ou adquiridos. Estes fatores ocasionam-lhes dificuldades na interação com o meio em que vive, e, para aprimorar sua potencialidade, superar ou minimizar suas dificuldades, necessita recursos especializados.

Se o cenário foi sombrio para portadores de necessidades especiais serem respeitados nos ambientes familiares, sociais, religiosos, militares, esta realidade dificilmente seria diferente nos espaços e tempos escolares. Batista e Enumo (2004) e Bechtold e Weiss (2005) indicam que, nas escolas, a presença de pessoas com qualquer tipo de dificuldade física ou mental seria sinônimo de anormalidade e passível, portanto, de segregação, igualmente a cor de sua pele, aparência pela região de origem, religião ou outro fator.

A Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva da SEESP/MEC publicada em 2008 passou a orientar os sistemas educacionais para a organização dos serviços e recursos da Educação Especial de forma complementar ao ensino regular, como oferta obrigatória e de responsabilidade dos sistemas de ensino (BRASIL, 2008). De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), essa Política resgata o sentido da Educação Especial expresso na Constituição Federal de 1988, que defende esta modalidade não substitutiva da escolarização comum e define a oferta do atendimento educacional especializado (AEE) em todas as etapas, níveis e modalidades. Segundo o mesmo documento esta oferta acontecerá preferencialmente, no atendimento à rede pública de ensino, através da implantação das Salas de Recursos Multifuncional (SRM) em todo território nacional. (BRASIL, 2013).

Carleto *et al* (2013) apontam uma série de aspectos históricos e legais para a criação dos espaços educacionais para portadores de necessidades especiais como uma proposta estratégica para mitigar as mazelas impostas aos grupos minoritários no país, dentre eles os PNE. As autoras ainda complementam com números extraídos do Censo Escolar 2010 (MEC/INEP) ilustrando que mais de 85 mil escolas comuns apresentavam matrículas de estudantes da Educação Especial.

Dos mais de 70 mil estudantes com alguma deficiência auditiva, em torno de 52 mil estão matriculados em escolas comuns de ensino regular.

Para um país que se propõe a vencer as barreiras da inclusão nas escolas, apresentar números efetivos da presença de estudantes com alguma necessidade especial em ambientes escolares ditos comuns pode ser considerado uma vitória. E para enfrentar as dificuldades inerentes ao ensino nestas condições foi que se criaram as Salas de Recursos Multifuncionais.

Segundo Makishima e Zamproni (s.d.) as Salas de Recursos Multifuncionais são classificadas por tipo, de acordo com as características dos alunos. Segundo as autoras, a SRM do Tipo I ofertada na Educação Básica e na Educação de Jovens e Adultos (EJA), foi concebida,

[...] para permitir um atendimento educacional especializado de natureza pedagógica, que tem a função de complementar o processo de escolarização de estudantes que apresentam deficiência intelectual (DI), deficiência física neuromotora (DFN), transtornos globais do desenvolvimento (TGD) e transtornos funcionais específicos (TFE), matriculados no ensino fundamental, médio e EJA (Instruções nº 016/11 e nº 014/11).

Bechtold e Weis (2005, p.54) comentam que, por alunos portadores de necessidades especiais (PNE) entendem-se,

[...] aqueles que apresentam algum tipo de deficiência, ou seja, aqueles que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial. Estão incluídos neste caso os estudantes portadores de transtornos globais do desenvolvimento, alterações no desenvolvimento neuropsicomotor que causem algum tipo de comprometimento nas relações sociais, na comunicação ou estereotípias motoras. Também são assim classificados aqueles estudantes com autismo clássico, síndromes de Aspergere Rett, transtorno desintegrativo da infância (psicoses) e transtornos invasivos sem outra especificação e ainda alunos com altas habilidades/superdotação.

De uma maneira geral trata-se de pessoas que apresentam um potencial elevado e grande envolvimento com as áreas do conhecimento humano, isoladas ou combinadas. (BRASIL, 2009).

Trindade *et al*(2004) consideram importante que estudantes PNE sejam colocados em situações nas quais seja possível obter um bom desempenho escolar. Cada aluno portador de necessidades terá seu próprio potencial, que precisará ser explorado, avaliado e desafiado pelo profissional da educação, desde que esteja

preparado para tal. Os autores ainda defendem que um bom desempenho nas atividades escolares representa um fator que irá encorajar o estudante, aumentando-lhe a autoestima e estimulando-o para novas tentativas. O incentivo correto poderá determinar a intensidade do esforço despendido para realizar a tarefa, assim explica-se o papel fundamental do educador nesta atividade. Cai sobre o educador, mais uma vez a responsabilidade de trabalhar o estudante para obter sucesso em sua luta pelo aprendizado.

Os mesmos autores complementam que uma das formas bem sucedidas para se trabalhar a educação efetiva de estudantes portadores de algum tipo de necessidade, é usada a ludicidade. Com o lúdico associado à pedagogia, o desenvolvimento de PNE's pode acontecer de forma mais eficaz, com eles mostrando-se mais interessados e participativos. Bechtold e Weis (2005) demonstram que atualmente os PNE têm conseguido algumas vitórias por seus direitos de igualdade na maioria dos ambientes sociais. Trata-se de uma luta diária em que o esforço e a dedicação ajudam na superação das dificuldades inerentes às necessidades, mas que não impedem de viver e ter seu lugar na sociedade.

De acordo com Yogi (2003) os jogos que desenvolvem a percepção tátil e auditiva ajudam a aprimorar os sentidos de crianças com algum tipo de deficiência visual e para proporcionar-lhe experiências positivas é fundamental conhecer o seu nível de desenvolvimento e sugerir jogos compatíveis com ele. A mesma lógica serve para a criança portadora de algum tipo de deficiência mental, que possui necessidade de brincar com brinquedos e jogar com materiais tangíveis. Devido à dificuldade que estas crianças têm em abstrair, necessitam do concreto para aprender. Além dessas necessidades, o lúdico também é um enfoque prioritário para educadores que atuam em salas de Condutas Típicas (CT), Salas de Recursos (SR), Deficiência Auditiva (DA), dentre outras.

## 2.2 ATIVIDADES LÚDICAS

O lúdico, segundo Sobral (2011), refere-se à construção de uma brincadeira ou jogo por meio da fantasia ou ilusão, conectando a alegria e o prazer a algo que não pertence ao mundo real. A etimologia da palavra aponta à expressão ilusão,

cuja origem do Latim significa *inludere*, ou em português no lúdico. O ato de brincar, para Queiroz (2006) desenvolve-se no meio familiar desde o nascimento, e apresenta continuidade com os pares ao longo do crescimento do indivíduo. De acordo com o autor, inicialmente a brincadeira não possui finalidade educativa, visando apenas o prazer e a recreação, isto possibilita que a criança possa interagir com os demais além de explorar o meio em que se encontra. Entretanto, conforme a criança se desenvolve, estrutura o seu ato de brincar, a ponto de, nos seis primeiros anos de vida, essa estruturação ser mais intensa que em qualquer outro período. O mesmo autor ainda complementa que a criança estimula o desenvolvimento da criatividade, autonomia e responsabilidade de suas ações, por meio da brincadeira (QUEIROZ, 2006)

A brincadeira é direito da criança, e constitui um princípio fundamental apresentado no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998). Com esta concepção fica claro o entendimento de uma maneira particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre crianças. Os objetivos do lúdico se sobrepõem então, à medida que além de estimular o desenvolvimento, a brincadeira propicia interação entre os atores envolvidos.

### 2.3 A LUDICIDADE COMO FORMA DE ENSINAR

Para entender a ludicidade nos espaços escolares nacionais, Kishimoto (1995) aponta a dificuldade em se indicar a contribuição específica dos diversos grupos étnicos (brancos, negros, índios, dentre outros), devido à grande miscigenação característica da colonização brasileira. O autor salienta que as brincadeiras nas escolas brasileiras provavelmente têm origem nos próprios lares de professores e alunos, sendo, portanto sua extensão.

Sobral (2011) afirma que é importante que a educação transforme-se, dando oportunidade de integração às crianças no seu processo de aprendizado, fazendo com que, no futuro, elas tornem cidadãos críticos e participativos. A necessidade de compreender este tema consiste na oportunidade de viabilizar os jogos e brinquedos na sala de aula como um recurso atrativo no ensino e aprendizagem. Queiroz (2006) comenta que o lúdico na escola auxilia tanto na definição de conceitos, como

também, mediante desenvolvimento de atividades em sala de aula, o aluno desenvolve-se em todos os aspectos cognitivos e afetivos. As atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento do pensamento, levando o estudante a pensar lógica ou matematicamente, desenvolvendo nele a compreensão leitora bem como a de escrita de textos

Segundo Balbino (2009), os jogos se destacam como uma eficiente ferramenta pedagógica no aprendizado de pessoas que possuem dificuldades relacionadas à atenção e concentração, tais como os alunos que apresentam Transtorno de Déficit de Atenção e/ou Hiperatividade, promovendo além da aprendizagem, inclusão digital e social.

De uma maneira geral Modesto (2009) apresenta que se pode entender que grande parte dos jogos são educativos por sua própria essência. A questão muitas vezes pode estar na abrangência, intensidade e forma de ensinar. Kishimoto (1995) prevê que a criança procura o jogo não como uma distração, mas como uma necessidade. É pelo jogo que a criança desenvolverá e mostrará suas habilidades ou dificuldades, revelando-se assim um momento em que o papel educativo do jogo é desenvolvido livremente pela criança causando-lhe efeitos positivos no cotidiano competitivo e social.

Para uma correta e eficaz condução da educação por meio da ludicidade é fundamental que o professor considere, na ação pedagógica, as atividades lúdicas como uma forma de motivação, previstas pelos PCN's:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno (criança), na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem simultaneamente, a possibilidade de repetição para a manutenção e por prazer funcional e oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. (PCNs,1997, p. 28).

Em relação à integração que o lúdico promove, especialmente nos jogos grupais, Modesto (2009) afirma que acontece de maneira mais fácil, pois é estimulada pela necessidade que os elementos do grupo têm em alcançar certas metas traçadas. Segundo Piaget (1973) os jogos e as brincadeiras são considerados importantes atividades na educação de crianças, uma vez que lhes permitem o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, moral e a aprendizagem de conceitos. Os jogos também auxiliam a raciocinar, a desenvolver o pensamento

lógico, a expandir o vocabulário e a descobrir relações matemáticas e fatores científicos. De acordo com Yogi (2003) as atividades lúdicas podem trazer inúmeros benefícios à criança:

As atividades didáticas que fazem uso do lúdico ajudam a criança a organizar-se de forma prazerosa, proporcionando-lhe momentos de análise, de lógica, de percepção sensorial, dentre vários outros aspectos. O processo de aprender o mundo se dá pela curiosidade que impulsiona a pessoa para a descoberta e repetidas explorações. A educação pelo lúdico leva a aprendizagem espontânea, a um maior interesse e aumento de autoconfiança (YOGI, 2003, p.5).

De acordo com Bechtold e Weiss (2005), as atividades que objetivam aprimorar o processo de aprendizagem pressupõem o desenvolvimento de mecanismos diferenciados voltados para as mais diversas expressões. Neste sentido, as instituições de ensino de uma forma geral passaram a usar atividades lúdicas, resgatando brincadeiras, jogos e outras formas de entretenimento para aumentar a abrangência de meios para facilitar o ensino e o aprendizado usado nas diversas áreas de conhecimento.

Balbino (2009) complementa que o lúdico é uma boa proposta para motivar ao aprendizado. O autor cita que atividades lúdicas tais como: músicas, dramatizações de estórias usando bonecos como fantoches, marionetes ou outros recursos; jogos, brincadeiras de adivinhações e de roda, mágicas, palavras cruzadas, jogral, e outras formas de expressão regional, precisam sempre ser supervisionadas pelo professor, além de possuir objetivos claros no ensino.

Kishimoto *apud* Froebel (1998, p.74) salienta um conceito sobre o lúdico:

É a qualidade daquilo que estimula através da fantasia, do divertimento ou da brincadeira, trata-se de um conceito bastante utilizado na educação, principalmente a partir da criação da ideia de "jardim de Infância," bem como o uso de jogos e brinquedos, que deviam ser organizados e sutilmente dirigidos pelo professor

Percebe-se que o autor concebe que as atividades lúdicas educacionais desenvolvem a criatividade, a capacidade de tomada de decisões e auxilia o desenvolvimento motor da criança tornando as aulas mais atrativas para os alunos. São estas situações de descontração que permitirão ao professor desenvolver os conteúdos, podendo também integrar as diversas matérias constituintes do currículo escolar.

Yogi (2003) afirma que os alunos com necessidades especiais na sua maioria apresentam um ritmo mais lento de aprendizagem e com grandes dificuldades de abstração, sendo necessário adequar às propostas pedagógicas as suas condições.

Há um entendimento para Bechtold e Weiss (2005) de que a aprendizagem não ocorre somente com as atividades lúdicas, mas se torna necessário iniciar o ensino desses alunos a partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas e funcionais, despertando o interesse e a motivação para aprender. Além disso, deve ser considerada a distração que eles demonstram, selecionando atividades de curta duração, visando o tempo gradualmente de acordo com suas possibilidades, buscando sempre a progressão da aprendizagem.

Entende-se, portanto com os conceitos aqui apresentados que, nesse contexto, as situações lúdicas promovem o desafio a essas crianças, desenvolvendo do pensamento e estimulando-as a alcançarem ótimos resultados, apesar de suas dificuldades. Bogatschov e Oliveira (2013) comentam que brincando, a criança aprende fazendo, sem medo de errar e com total interesse pela aquisição do conhecimento.

## 2.4 JOGOS LÚDICOS

Ensinar, segundo Bechtold e Weiss (2005) às vezes representa um conjunto de meras repetições de exercícios educativos, deixando desta forma, a aula monótona. Como resultado disso vazia, procuram-se maneiras de despertar o interesse da criança e tornar o ensino mais interessante. Portanto é imprescindível recorrer à utilização dos jogos para esta transformação em sala de aula.

Kishimoto (1999) salienta que é necessário integrar a atividade lúdica ao processo de ensino e aprendizagem, pois ela é uma grande aliada quando se fala em desenvolvimento do aluno. Os jogos lúdicos são exemplos de atividades que despertam e muito o interesse do aluno, o autor também complementa que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO 1999, p. 13).

Portanto, é salutar a necessidade do professor pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento, salientando-se que o jogo e a brincadeira exigem negociações e trocas, e ao mesmo tempo promove conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Para Bogatschov e Oliveira (2013), atualmente se valoriza muito a tecnologia, principalmente na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas, pois é um recurso a mais do professor no momento do processo de ensino e da aprendizagem.

Modesto (2009) propõe que os jogos podem ser classificados de maneiras diferentes, de acordo com as expectativas que se esperam. Segundo o autor, Piaget classificou os jogos em três categorias que se referem às etapas do desenvolvimento infantil:

- a) Fase sensório-motora (do nascimento aos 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, não necessita de regras, não possui noção sobre as mesmas;
- b) Fase pré-operatória (dos 2 anos aos 5 ou 6 anos): a criança começa a brincar com outras crianças jogos do tipo faz-de-conta e começa a adquirir a noção de regras;
- c) Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos): aqui as crianças aprendem as regras dos jogos e querem jogar em grupos.

Modesto (2009) complementa que os jogos não podem ser vistos apenas como uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, os educadores necessitam valorizá-los como atividades que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que contribuem significativamente tanto para o ensino aprendizagem quanto para o processo de socialização das crianças.

Para Kishimoto (2010) o jogo normalmente é utilizado como caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores. O papel do educador é de suma importância para a desconstrução da competição. É fundamental que se trabalhe o jogo não apenas como um ato de brincar, mas sim como mais um recurso para desenvolver atividades sociais e intelectuais.

Um dos principais objetivos da escola, segundo Bechtold e Weiss (2005) é proporcionar a socialização, por isso não se deve isolar as crianças em suas carteiras, deve-se incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de ideias, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos, sempre cuidando para que ele não se torne mera competição.

## 2.5 BRINQUEDO E BRINCADEIRAS

Gomes e Castro (2010) e Kishimoto (2010) apontam estudos focados na concepção e construção de brinquedos e a sua influência na cultura e na educação, sua função no desenvolvimento do intelecto infantil ou também no papel de recursos pedagógicos. São demonstrações que apontam para a importância do brinquedo para o desenvolvimento da criança.

A preocupação em utilizar brinquedos para auxiliar na formação da personalidade das crianças, principalmente no campo da violência data-se já na idade antiga com Platão e Aristóteles (século IV a.C.). De acordo com Kishimoto (1995), Platão defendia a importância da criança através de brincadeiras; aprender a controlar seus ímpetos violentos, enquanto Aristóteles pregava a necessidade de aplicar jogos na educação de crianças pequenas como forma de prepará-las para a vida.

Kishimoto (1995) continua o relato explicando que posteriormente, o filósofo e pedagogo Rousseau apresenta várias concepções sobre a natureza infantil, passando a ser compreendida não mais como uma etapa que antecede a fase adulta, mas como um período que possui características próprias. Assim, a partir desta concepção sobre a natureza infantil, deu-se início à elaboração de métodos próprios para a educação e, portanto, o brinquedo é introduzido nos currículos escolares.

Atualmente a sociedade compreende a importância do brinquedo, mas ao mesmo tempo em que reconhece, ela limita o tempo e o espaço que a criança tem para brincar, restringindo a cultura infantil ao consumo de brinquedos produzidos para ela e não por ela.

Para que os brinquedos proporcionem momentos reais de socialização e aprendizagem, Gomes e Castro (2010) propõem que a escola necessita possibilitar momentos agradáveis, propiciando a criatividade. O objetivo é que o aluno assimile os conteúdos brincando e construindo seus brinquedos, onde naturalmente o professor poderá utilizar-se de sucatas.

O ato de brincar, para Kishimoto (1995) não se resume apenas no momento prazeroso que envolve a criança no momento das brincadeiras. A brincadeira também se torna importante, pois abre perspectivas para que o aluno tenha um entendimento do mundo na qual a dimensão poética ou artística esteja presente.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica. (1998, v1. p.28).

O objetivo que se quer alcançar ao trabalhar com brinquedos na escola, de acordo com Kishimoto (1995 e 2010) é superar as limitações da aprendizagem que as técnicas e ações pedagógicas tradicionais não conseguem fazer sozinhas. A brincadeira está presente no desenvolvimento do pensamento infantil, portanto, brincar consiste de uma realidade no cotidiano infantil. Para que a criança brinque, é imprescindível tão somente que ela não seja proibida de experimentar sua grande capacidade de imaginar e, por consequência, criar.

## 2.6 CONHECIMENTOS QUE O LÚDICO PROPICIA

Teixeira da Silva (2008) salienta sobre a importância do esclarecimento, principalmente ao corpo docente de toda escola que, ao apresentar algum tipo de deficiência ou limitação, física ou mental, isto não significa inferir que aluno não possua inteligência. Ele é portador de uma lesão, e não existe a necessidade de ser tratado como louco vítima ou marginal. Com muita dedicação, conhecimento sobre o tipo de necessidade e persistência é possível a obtenção de grandes progressos no aprendizado destas pessoas que, em grande parte dos casos, passam a apresentar limitações de comportamento e aprendizado maior do que a própria incapacidade gerada pela deficiência.

A mesma autora complementa que é indispensável o resgate de uma proposta pedagógica que proporcione ao estudante PNE um ensino prazeroso e produtivo, por meio do lúdico motivando o interesse na construção do conhecimento.

Kishimoto (2010) esclarece que a aprendizagem passa a ter mais sentido com o lúdico, tornando-a mais concreta e com maiores possibilidades de imaginação. Com isto, estimulam-se mais os sentidos dos alunos que passam a ser mais acurados, aproximando-os ainda mais da plena aprendizagem.

Os brinquedos educativos, para Teixeira da Silva (2008) são utilizados como artefatos pedagógicos para facilitar o processo de ensino e da aprendizagem. De acordo com a autora, é possível promover ou motivar de forma prazerosa o desenvolvimento da criança utilizando-se, por exemplo, do jogo de quebra-cabeças, pois insere a noção tanto de formas quanto de cores. Os brinquedos de tabuleiros são indicados por ajudar na compreensão de números e operações lógicas e matemáticas; passatempos do tipo jogos de encaixar, proporcionam uma noção de sequências, tamanhos e formas. Os brinquedos feitos na forma de móveis colaboram na ampliação da percepção sonora, visual e na locomoção motora. De uma forma geral estes e outros tipos de brinquedos, jogos e entretenimentos são muito utilizados em atividades psicopedagógicas sempre procurando melhorias no processo ensino-aprendizagem por meio das interações sociais, que levam a criança a desenvolver melhor o processo cognitivo, afetivo, físico e mental.

Para a realização das atividades do cotidiano, características de todo ser humano, como calçar-se, amarrar os sapatos, vestir-se, arrumar sua roupa, usar talheres para as refeições, tomar banho e escovar os dentes da vida diária, etc, as ações lúdicas podem representar uma excelente alternativa de ensino. Kishimoto (2010) afirma tratar-se de expressões simples, mas que representam muita coisa principalmente para o PNE que muitas vezes entende que fazer tais coisas, mesmo com limitações representa um sinal de independência e, portanto, precisam ser incentivadas nas crianças desde a menor idade. A aprendizagem, que por vezes não acaba acontecendo plenamente com a prática repetitiva do exercício, poderá ocorrer durante as brincadeiras. Afinal de contas, com o prazer que as brincadeiras produzem, existe a possibilidade da criança se identificar melhor com o tema ensinado, passando a se envolver mais, compreendendo também novos conceitos que lhe são ensinados.

Como uma ação pedagógica planejada, controlada e avaliada, o lúdico, segundo a visão de Gomes e Castro (2010) e Kishimoto (2010), na forma de brincadeiras e jogos divertidos tem possibilidade de utilizado nas mais diferentes disciplinas constituintes do currículo da educação especial. Kishimoto (2010) afirma

que o brincar é, ao mesmo tempo, pedagógico e terapêutico, permitindo e colaborando na quebra de preconceitos e conseqüente aceitação e aproximação das pessoas. Quando as crianças, indistintamente de sua condição, em relação a necessidades educacionais especiais, brincam juntas, promovem a comunicação e a criação de um ambiente mais harmônico, superando com isto, os inúmeros desafios e dificuldades encontrados no dia a dia escolar.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa aqui realizada consiste de um estudo de campo, composto por uma série de técnicas definidas neste capítulo. Além do embasamento teórico obtido por meio de pesquisa bibliográfica pura, este estudo utilizou questionários e observações para obtenção dos principais dados que, depois de tratados geraram os resultados finais.

Basicamente, a pesquisa foi desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado, associada a registros por anotações e ainda a análise das respostas de um questionário aplicado aos professores atuantes na mesma turma.

#### 3.1 TIPOS DE PESQUISA

Para a classificação do tipo de pesquisa realizada, existem alguns diferentes aspectos que devem ser levados em consideração para classificá-la, utilizando-se os conceitos propostos por Gil (2010). Quanto à natureza, a pesquisa foi aplicada, pois buscou gerar conhecimentos para a aplicação prática dirigida à solução de problemas específicos. Quanto à forma de abordagem, a pesquisa foi de cunho qualitativo, pois envolveu a obtenção de dados descritivos obtidos por meio do contato direto do pesquisador com a situação estudada. Quanto aos objetivos, a pesquisa pode ser classificada como exploratória, pois usará o método observacional. Em relação aos procedimentos técnicos, trata-se de uma pesquisa de campo, na qual se estudou um grupo específico de alunos, ressaltando a interação entre os participantes e ainda constou de aplicação de um questionário a professores com diferentes experiências na área da docência. Dessa forma, através da utilização de técnicas de observação e aplicação de questionário para docentes atuantes na área, o pesquisador adquiriu experiência direta com a situação estudada.

### 3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os instrumentos para coleta de dados foram definidos com base no tema Ludicidade, observações diretas e indiretas na Sala de Recurso e Sala de Condutas Típicas. A pesquisa ocorreu pela elaboração e aplicação de um questionário contendo onze questões que foram entregues a dez professores solicitando a colaboração dos mesmos no período de 8 a 22 de junho do corrente ano. (APÊNDICES A e B)

A análise realizada foi baseada em estudos bibliográficos, específicos da área, a pesquisa permitiu identificar os problemas existentes bem como as sugestões de melhoramento.

Percebe-se que para evoluir não basta que os problemas sejam apontados. É necessário apontar e buscar soluções. A escola precisa ser uma rede de colaboração solidária em todos os níveis, buscando- as alternativas de construção de uma sociedade participativa. Levar informações, realizar pesquisas em grupos e coletar depoimentos não basta para que os problemas sejam sanados.

Após análise das respostas do questionário, observou que era necessário desenvolver atividades para auxiliar as práticas pedagógicas dos professores. Então professores e pedagogos desenvolveram um projeto utilizando brincadeiras e jogos diversificados, correlacionados com as situações vivenciadas, levando os alunos a refletirem influenciando assim na sua aprendizagem (APÊNDICE C).

Assim o professor tem a oportunidade de conhecer mais, assumindo compromisso de se aprofundar teoricamente e também na prática do trabalho desenvolvido com relação à Ludicidade.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa em campo foi realizada através de questionário respondido pelos professores que atuam como regentes de sala no ensino fundamental. Os dados colhidos revelaram que os entrevistados concordam na importância da Ludicidade como subsídio para o enriquecimento de sua prática educacional, favorecendo a interação entre professores e alunos.

No entanto cinco professores entrevistados não utilizam do lúdico na suas aulas, alegando que não tem conhecimento de atividades lúdicas para suas disciplinas, dois professores utilizam, mas como brincadeiras apenas e não com o fim de aprendizagem e três utilizam como ferramenta fundamental para o processo ensino aprendizagem, estas três professoras estão em salas de recursos e condutas típicas.

Percebeu uma resistência com três professores em utilizar a brincadeira para o ensino, em suas respostas alegam que o aluno já passa muito tempo ocioso, e que na escola vem estudar os conteúdos e que não relacionam o aprender com brincar. Aqui fica claro que é necessária uma intervenção pedagógica para esclarecimento do que é a ludicidade.

Um entrevistado ressaltou a importância das brincadeiras para o resgate da cultura, principalmente porque nossas crianças não brincam mais, vivem sós em frente a computadores.

As respostas de cada professor divergem um pouco de uma para a outra, pois mesmo alguns não utilizando o lúdico, os dez professores entrevistados admitem e concordam que a criança que brinca tem melhor relacionamento e aprende com mais facilidade.

Em relação à última pergunta, sobre o brincar na sua vida, cinco professores disseram que não, pois tiveram um ensino tradicional e cinco concordam que a brincadeira favoreceu muito a socialização com outras crianças na infância.

A partir da análise do questionamento feito com professores, relacionadas com o tema, permitiu-se em conjunto com orientadoras e professores a elaboração de um projeto, partindo-se de experiências concretas e vivenciadas, estabelecendo como prioridade as brincadeiras e os jogos de forma inteligente aplicados na sala de condutas típicas e sala de recurso.

Embasados no estudo de diferentes teorias não perdendo de vista os aspectos cognitivos e sociais. A análise realizada preocupada com o aluno participativo deu ênfase às práticas pedagógicas, as modificações e adaptações que a sociedade vem sofrendo ao longo dos anos com relação ao desenvolvimento do brincar do aluno.

Percebeu-se nas observações que os educandos da Sala de Recurso e Condutas Típicas, em que o projeto foi desenvolvido, obtiveram um grande avanço em sua aprendizagem, seu relacionamento com os demais alunos, e também no ambiente familiar.

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar essencial na educação, pois proporcionou aos educandos uma melhor compreensão dos conteúdos, aplicados através da confecção de seus brinquedos, sua utilização, regras, desenhos e a brincadeira propriamente dita.

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento favoreceu o conhecimento de maneira mais clara de importantes funções mentais, bem como o desenvolvimento de seu raciocínio e de sua linguagem, tanto na escrita como na fala.

Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar a importância e o valor que a Ludicidade tem no processo ensino aprendizagem para alunos especiais. Entende-se ao final desse trabalho que a mudança é um dos papéis fundamentais no que se refere ao fator conscientização, tendo em vista sua perspectiva de resultados futuros.

Ao fundamentar-se no estado das diferentes teorias, verifica-se que é necessário trabalhar com brincadeiras diversificadas, correlacionadas com as situações vivenciadas levando os alunos a refletirem influenciando assim na sua aprendizagem.

Os diversos relatos muito contribuíram para o grupo buscar novas práticas e espera-se que sejam bem sucedidas. A grande tarefa da escola com relação à Ludicidade é proporcionar um ambiente prazeroso favorecendo a aprendizagem.

Para ajudar as crianças a adquirirem o hábito de pensar, de analisar e de buscar alternativas, a escola precisa oferecer atividades bem dinâmicas, baseadas em perguntas e situações muito criativas. Os jogos e brincadeira evitam acomodação porque exigem que as crianças pensem e se esforcem para encontrar as melhores opções.

Diante das brincadeiras e jogos, o professor deve ter o cuidado de nunca comparar personalidades, pois a diversidade faz parte do cenário da existência sem ela haveria monotonia. Portanto o professor que deseja renovar a forma de ver seus alunos deve primeiro, trabalhar consigo a percepção do seu próprio valor. Todo ser humano é bom, perfeito e virtuoso em essência.

No primeiro momento deste trabalho apresentou-se a escola como agente de transformação, transmissão e revisão de valores. Mas também se observou que nela, as brincadeiras e jogos ainda são utilizados como uma forma de lazer e não como instrumento de aprendizagem.

No segundo momento, a partir da revisão bibliográfica, constatou-se que a brincadeira para a criança constitui, além do divertimento, outros benefícios fundamentais para a criança desenvolver-se. Também se constatou algumas reflexões sobre Ludicidade e novas posturas do professor diante do agir pedagógico.

Concluiu-se que a brincadeira para a criança constitui além do divertimento outros benefícios fundamentais como: comunicar-se através da voz, do gesto, dos movimentos, desenvolverem o equilíbrio, fortalecer os músculos, dominar os reflexos, respeitar regras, convivência em grupo, formação de caráter, desempenho, vivacidade, fantasia, emoções, sentimentos, entre outros, proporcionando à criança desenvolvimento físico e psicológico.

As brincadeiras, os jogos, os brinquedos estimulam a curiosidade, iniciativa e autoconfiança no aluno, proporcionando aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção...

Através da brincadeira a criança exercita sem cansaço e consegue realizar tarefas que talvez não conseguisse se não estivesse motivada pela situação lúdica e livre de obrigatoriedade.

Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

Chegou-se também à conclusão de que é de suma importância que o professor leve para a sala de aula as brincadeiras, desenvolvendo através delas os conteúdos a serem trabalhados. Através do trabalho de pesquisa realizado e exposto em anexo, podemos concluir que o brincar deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica e a brincadeira e o jogo precisa vir à escola.

Ao final, entende-se que este trabalho seja de grande relevância para as pesquisas sobre o aprendizado de crianças com necessidades educacionais especiais, pois poderá colaborar em outras pesquisas para melhor compreender o mundo deste personagem muitas vezes desconhecido e abandonado pela sociedade.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Angélica de Almeida. **O Brincar na Educação Infantil**. Monografia de Conclusão de Curso de Especialização. Universidade Cândido Mendes. RJ. 2012.

BALBINO, R. R. et al. Jogos educativos como objetos de aprendizagem para pessoas com necessidades especiais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul, v. 7, n. 3, 11 p., dez. 2009. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13591/8557>>. Acesso em: 14 dez. 2014.

BATISTA, Marcus Welby; ENUMO, Sônia Regina Fiorim. **Inclusão escolar e deficiência mental: análise da interação social entre companheiros**. 2004. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v9n1/22386.pdf>>. Acesso em: 11/Jan/2014.

BECHTOLD, Patricia Barthel. WEISS, Silvio Luiz Indruziak. **A Inclusão de pessoas com necessidades educacionais especiais no mercado de trabalho**. (2005) Disponível em <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev03-03.pdf>>, acesso em 10/Jan/2014.

BOGATSCHOV, Darlene Novacov. OLIVEIRA, Rosinei de. **A BRINQUEDOTECA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ CAMPUS REGIONAL DE CIANORTE**. 2013. Anais de Semana da Pedagogia da UEM. Disponível em <<http://www.ppe.uem.br/semanadepedagogia/2013/PDF/T-02/01.pdf>>, acesso em 13/Jan/2014.

BRASIL. Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o **Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial**. Relator: Cesar Callegari. **Lex: Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**, 2013. p. 282-284. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=13448](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=13448)>. Acesso em: 17 jan. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Subchefia para Assuntos Jurídicos**, Brasília, dez. 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 17/Jan/2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC/SEB, 2013. Disponível

em:<[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=13448](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=13448)>. Acesso em: 17/jan/2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. 2008. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducespecial.pdf>>, acesso em 18/jan/2014.

BRASIL, MINISTÉRIO DO TRABALHO E EMPREGO. **A inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho**. 2. Ed. - Brasília: MTE, SIT, 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2007. Disponível em: <[http://www.nre.seed.pr.gov.br/nre/umuarama/arquivos/File/politica\\_nacional.pdf](http://www.nre.seed.pr.gov.br/nre/umuarama/arquivos/File/politica_nacional.pdf)>. Acesso em: 17 jan. 2014.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. PCN's, v. 7, Educação Física, Brasília: MEC/SEF, 1997. 96 p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>>. Acesso em: 16 jan. 2014.

CARLETO, Eliana Aparecida; DE SOUSA, Ivete Cristina; COELHO SILVA, Renata Limongi França; Ferreira, Sirlei Aparecida Martins. **Sala de Recursos Multifuncionais: Inclusão ou Exclusão Escolar?** 2013. Revista História e Diversidade. Vol. 2, nº.1 (2013). Disponível em <[http://www.unemat.br/revistas/historiaediversidade/docs/edicao2013/eliana\\_aparecida\\_carleto,\\_sala\\_de\\_recursos\\_multifuncionais.pdf](http://www.unemat.br/revistas/historiaediversidade/docs/edicao2013/eliana_aparecida_carleto,_sala_de_recursos_multifuncionais.pdf)>. Acesso em: 17/jan/2014.

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA. **Necessidades Educativas Especiais – NEE** In: Conferência Mundial sobre NEE: Acesso em: Qualidade – UNESCO. Salamanca/Espanha: UNESCO 1994.

GALVÃO FILHO, T. **As novas tecnologias na escola e no mundo atual: fator de inclusão social do aluno com necessidades especiais?** In: Anais do III Congresso Ibero-Americano de Informática na Educação Especial. Fortaleza: MEC, 2002. Disponível em: < <http://www.galvaofilho.net/comunica.pdf>>. Acesso em: 14 dez. 2014.

GIL, ANTONIO CARLOS. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3ª edição, São Paulo: Atlas, 1996.

GIL, J. P. A. et al. O significado do jogo e do brinquedo no processo inclusivo: conhecendo novas metodologias no cotidiano escolar. **Revista Educação Especial**, n. 20, 2002. Disponível em: <<http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/educacaoespecial/article/view/5109/3101>>. Acesso em: 17 jan. 2014.

GOMES, Tiago Pereira; CASTRO, Genivaldo Macário de. Brincar e Desenvolvimento Infantil: Uma Análise Reflexiva. 2010. Disponível em <[http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.8/GT\\_08\\_04\\_2010.pdf](http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.8/GT_08_04_2010.pdf)> Acesso em 12/Jan/2014.

KISHIMOTO, T. M. (apud Froebel). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. 2010. Disponível em <[https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\\_alunos/doc\\_1311627204.pdf](https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627204.pdf)> Acesso em 10/Jan/2014.

\_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

\_\_\_\_\_. **O Jogo ea Educação Infantil**. 1995. Disponível em <[https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\\_alunos/doc\\_1311627204.pdf](https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627204.pdf)> Acesso em 10/Jan/2014.

MAKISHIMA, E. A. C.; ZAMPRONI, E. C. B. Sala de recursos Multifuncional – Tipo I: **Pontos e contrapontos do atendimento pedagógico**. Secretaria de Estado da Educação, [s.d.]. Disponível em: < [http://www.nre.seed.pr.gov.br/toledo/arquivos/File/educacao\\_especial/materiais\\_apoio/texto\\_srm.pdf](http://www.nre.seed.pr.gov.br/toledo/arquivos/File/educacao_especial/materiais_apoio/texto_srm.pdf)>. Acesso em: 17 jan. 2014.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPOSTO, SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 1998.

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil. (2009) Trabalho de Conclusão de Curso. UFMG. Disponível em <<http://www.eeffto.ufmg.br/biblioteca/1775.pdf>>, acesso em 14/Jan/2014.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

QUEIROZ, Norma L. N. *et al* **Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Brasília: Paidéia, 2006.

SOBRAL, Alissandra S. S. *et al* **ALudopedagogia como Instrumento Pedagógico: o papel do professor nesse contexto**. Sergipe: 2011. Disponível em: <<http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%202/PDF/Microsoft%20Word%20A%20LUDOPEDAGOGIA%20COMO%20INSTRUMENTO%20PEDAG%D3GICO-.pdf>>. acesso em 11/Jan/2014.

TEIXEIRA DA SILVA, Vera Lucia. **Tecendo Tramas na Aprendizagem: Um estudo sobre crianças excluídas na escola**. Dissertação de Mestrado. Universidade São Judas, São Paulo, SP. 2008.

TRINDADE, DrieleCendon; TRINDADE, Sormânia Pereira; LIMA, Tales Câmara de,. **O lúdico na pedagogia com portadores de necessidades especiais - PNE's**. **Revista Holos**, ano 20, outubro/2004. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/viewFile/28/28>>. Acesso em 14/dez/2014.

VYGOTSKI, L.S. *et al*. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**, São Paulo: Ícone, 1998.

YOGI, C. **Aprendendo e brincando com música e com jogos**. Belo Horizonte: Fapi, 2003.

## APÊNDICES

## Apêndice A – Questionário aberto aplicado do professor

Caro Professor:

Solicitamos a sua colaboração no sentido de responder as questões abaixo. Os dados colhidos serão utilizados em trabalho escolar que estamos realizando nessa escola.

Não precisa identificar-se.

Os nossos agradecimentos.

1. Há quanto tempo atua como professor?

---

---

2. Na sua atuação de professor já usou brincadeiras como prática de ensino?

( ) SIM

( ) Não

3. Qual a sua opinião sobre Ludicidade?

---

---

4. Na escola em que você atua está pratica é usada por outros professores?  
Comente.

---

---

5. Você acredita que a brincadeira é um processo de fazer cultura? Como?

---

---

6. Você recorda de suas brincadeiras infantis? Quais? Onde você brincava?

---

---

7. O que você observa na criança que aceita brincar e a que fica isolada em um canto?

---

---

8. O prazer e o aprender estão relacionados com o ato de brincar? Por quê?

9. Qual a relação que você como professora estabelece entre brincar e criar?

---

---

10. A criança que brinca estará desenvolvendo seu caráter único e formação de ser humano? Dê sua opinião sobre o assunto.

---

---

11. Analisando, hoje brincar faz diferença na sua vida? Por quê?

---

---

## Apêndice B – Questionário aberto respondido

Caro Professor:

Solicitamos a sua colaboração no sentido de responder as questões abaixo. Os dados colhidos serão utilizados em trabalho escolar que estamos realizando nessa escola.

Não precisa identificar-se.

Os nossos agradecimentos.

12. Há quanto tempo atua como professor?

*20 anos*

13. Na sua atuação de professor já usou brincadeiras como prática de ensino?

SIM

Não

14. Qual a sua opinião sobre Ludicidade?

*O lúdico precisa ser trabalhado no processo de ensino, pois ele deixa o educando mais descontraído e mais pronto para a aprendizagem. Com os alunos de necessidades especiais ele se torna necessário.*

15. Na escola em que você atua esta pratica é usada por outros professores?

Comente.

*Por ser nas séries finais do ensino fundamental, muitos dizem não dar tempo para utilizar os jogos e brincadeiras, mas já tem as que usam a ludicidade como métodos de iniciação.*

16. Você acredita que a brincadeira é um processo de fazer cultura? Como?

*Sim, como ser humano necessitamos de estímulo. E no mundo atual onde a tecnologia esta sendo primordial, é necessário resgatar as brincadeiras e jogos como forma não só de aprendizagem, mas como socialização.*

17. Você recorda de suas brincadeiras infantis? Quais? Onde você brincava?

*Sim, minha mãe foi uma pessoa que disponibilizava tempo com os filhos, nos reuníamos na sala brincando de adivinhações, memorização de versos e tabuadas através de músicas, sempre usando brincadeiras nos ensinou desde os cuidados da casa até a alfabetização.*

18. O que você observa na criança que aceita brincar e a que fica isolada em um canto?

*A criança que brinca é mais aberta a aceitar regras e conceitos, ficam menos ásperas. A que fica isolada é introvertida, apresenta mais dificuldades de aprendizagem.*

19. O prazer e o aprender estão relacionados com o ato de brincar? Por quê?

*Tudo que é feito prazerosamente fica mais leve. E é nato da criança querer brincar.*

20. Qual a relação que você como professora estabelece entre brincar e criar?

*Através das brincadeiras o professor propor momentos para o educando ter autonomia de mudar as regras do jogo e de construir novas tentativas.*

21. A criança que brinca estará desenvolvendo seu caráter único e formação de ser humano? Dê sua opinião sobre o assunto.

*Sim, pois ela socializa com outros, aprende a repartir e a respeitar o momento de se fazer presente.*

22. Analisando, hoje brincar faz diferença na sua vida? Por quê?

*Sim, as diferenças que as crianças apresentam ficam mais fáceis de serem compreendidas, a criança que brinca fica mais alegre e flexível.*

Apêndice C – PROJETO APRESENTADO PARA A PRÁTICA  
**Projeto: A Ludicidade no Processo de Ensino – Aprendizagem**

### **1. Introdução**

Projetos são propostas de intervenção pedagógica que dão a atividade de aprender um sentido novo, em que as necessidades de aprendizagem afloram nas tentativas de resolver situações – problemas. O trabalho com projetos, em qualquer área de conhecimento busca solução de problemas, por meio de planejamento organização, envolvimento pessoal e apresentação dos resultados obtidos ou do produto construído. Ao trabalhar com o projeto o aluno estará envolvido em uma experiência educativa que proporcionara a construção de conhecimentos integrados a várias práticas vividas.

Visto sobe esse prisma o trabalho com projetos é uma possibilidade de tornar o espaço escolar um espaço aberto à construção de uma aprendizagem significativa para todos os que dele participa.

### **2. Campo de Atuação e agente envolvidos.**

Foram realizados jogos e brincadeiras com um grupo 04 alunos da sala de Condutas Típicas no intuito de obter informações conhecidas pelos mesmos sobre ludicidade.

Propomos que fizessem uma brincadeira iniciando-se a dinâmica. Algumas crianças recusaram-se a participar da brincadeira alegando não gostar de brincar. Outros ficaram eufóricos dando sugestões sobre a brincadeira.

Surgiram vários tipos de brincadeiras das quais a escola não traz para o desenvolvimento cognitivo motora e emocional da criança em sala de aula.

Para tanto, fez-se necessário, a participação de pais e equipe pedagógica junto aos professores.

### **3. Situação Problema:**

É importante que se desenvolva um trabalho visando à falta de recursos que o aluno da escola pública sofre e se a escola não sanar essa falta os pais não conseguirão

oferecer uma educação de qualidade para seus filhos, pois os mesmos não têm recursos. A criança precisa viver bem as fases iniciais da vida, para construir seu conhecimento de forma segura e confiável. No brincar muitas questões são trabalhadas, muitos problemas são descobertos e muitos problemas são resolvidos.

A escola se propõe a trabalhar a educação pedagógica, e acredita-se que os pais deverão ensinar os princípios, mas sabe-se que os pais de hoje não tem tempo para os filhos e muitas questões nenhuma das partes o realizam. Faz-se necessário que a escola por meio de projetos trabalhe essas questões paralelamente, pois o aluno é a parte fundamental na escola. Os jogos, as brincadeiras e os desenhos são fundamentais para o desenvolvimento da criança, do seu conhecimento.

Por meio da brincadeira, a criança fala, pensa, elabora sentidos para o mundo e suas relações sociais em que está inscrita. Tudo é elaborado compreendido e revivido pelas brincadeiras.

Pelo desenho a criança deixa suas primeiras marcas, traços e rabiscos, que aos poucos assumem formas definidas.

Os jogos simulam as relações de comportamento o propicia o desenvolvimento da aprendizagem que ocorre na constante troca entre a criança e o meio, e por serem crianças que não possuem acesso a esse tipo de trabalho, realizo-o atendendo a necessidade dos mesmos.

## **4 Objetivos**

### **Objetivo Geral:**

Oportunizar a elevação do nível de aprendizagem das crianças da Pré-Escola e do Ensino Fundamental através dos jogos, das brincadeiras e dos desenhos com o auxílio da música, desenvolvendo nestes, suas habilidades, criatividade e espontaneidade;

### **Objetivos Específicos:**

- a) Propiciar a mobilização e compreensão da importância da participação nas atividades lúdicas, frente ao interesse do brincar infantil e sua influência no desenvolvimento;

- b) Beneficiar a preparação para maior desempenho nas atividades relacionadas ao desenvolvimento e a aprendizagem facilitando a compreensão da realidade.

## **5 Justificativa**

É de suma importância que se desenvolva todo um trabalho com atividades diferenciadas na Educação Básica, com o intuito levar os alunos a conhecer seus limites para então adquirirem confiança em si e sentirem-se aceitas, ouvidas e amadas. Ficando dessa forma prontas para receberem novos sentimentos, costumes e papéis sociais em sua amplitude.

Trabalho este que poderá ser desenvolvido ludicamente com o auxílio da música, explorando nos jogos, brincadeiras e desenhos o que a criança é. Dessa forma ela se expõe com mais facilidade, se mostrando realmente espontânea, natural, com notória transparência no agir. Este projeto objetiva a realização das atividades propostas, considerando que nossas crianças são provenientes de famílias carentes pertencente em sua grande maioria, a uma classe econômica e social desfavorecida, exigindo da escola e do professor, um ambiente que favoreça suas potencialidades. Neste sentido, o projeto destina-se a atender em especial, esta carência detectada no ambiente familiar, suprimindo de forma lúdica, as necessidades apresentadas por elas.

## **6 Encaminhamento Metodológico:**

Num primeiro momento será levantada uma coletânea de atividades “Lúdicas”, envolvendo especificamente os jogos, as brincadeiras, os desenhos e a música. Atividades que serão desenvolvidas durante a duração do projeto. Analisando dessa forma o verdadeiro potencial dos alunos, mediante os pré-requisitos que os mesmos não apresentam. Em seguida uma seleção de trabalhos será realizada, com os educandos, os quais serão colocados em prática.

Certos de que a adesão será total e de elevada e significativa participação de todos, segue as atividades a serem desenvolvidas que serão especificadas abaixo.

## **Desenvolvimento das atividades**

As atividades serão desenvolvidas utilizando recursos e materiais disponíveis no estabelecimento e se realizarão na sala de aula, quadra esportiva e do respectivo estabelecimento, apresentando cada um (a), objetivos específicos que serão explorados e analisados com vistas a programar-los e/ou reformulá-los.

### **Atividades a serem desenvolvidas:**

#### **Jogos:**

- Arremesso de bola ao palhaço;
- Futebol de mesa;
- Trânsito;
- Psicomotricidade;
- Quebra-cabeça;
- Montagem;
- Sequência;
- Boliche;
- Saltar faixas;

#### **Brincadeiras:**

- Mac Donald;
- Automassagem (pés pintados);
- Tapete rolator (direita/esquerda)
- Boneco de neve (direções)
- Amarelinha;
- Cantigas de roda;
- Bilboquê;
- Ponte da aliança (representação das profissões);
- Movimento do corpo;
- Batalha de aquecimento;

- Alinhavo, perfurações, pinça com grãos;
- Siga o mestre;

#### **Desenho:**

- Livre no papel bobina com tintas;
- Livre na quadra com giz;
- Livre no papel bobina com giz de cera;
- Pintura;
- Pintura da dobradura;
- Pintura com sopro;

#### **7 Cronograma de Execução:**

O presente projeto foi desenvolvido no período de junho a agosto de 2014

#### **8 Recursos:**

- Bolas;
- Cordas;
- Rádios;
- CD's;
- Fitas cassetes;
- Filmadora;
- Fitas VHS;
- Papeis diversos;
- Tintas;
- Sucatas;
- Giz;
- Papel bobina;
- Outros;

#### **Recursos Físicos:**

- Quadra esportiva;
- Escola;

**Recursos Humanos:**

- Educandos;
- Educador;

**9 Avaliação**

A realização deste projeto veio marcar uma séria preocupação que a escola tem em colocar em prática as atividades que auxiliem no desenvolvimento moral, intelectual, físico e emocional da criança que é facilitado se a escola o fizer.

Acredita-se que se o educador estiver se atualizando irá construir embasamento teórico para conseguir realizar projetos como este.

O presente projeto teve a aceitação e aprovação de todos os envolvidos no contexto escolar. As atividades foram cobradas por meio de exposição, música, teatro e depoimento dos participantes, em especial as crianças.