

UNIVERSIDADE TIRADENTES

CURSO DE PEDAGOGIA

OS JOGOS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

ALINE DOS SANTOS VICENTE

VANUZIA GOMES SANTOS

VITORIA REGINA DE SANTANA GOMES

ARACAJU

2013

ALINE DOS SANTOS VICENTE

VANUZIA GOMES SANTOS

VITORIA REGINA DE SANTANA GOMES

OS JOGOS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Artigo apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia, Universidade Tiradentes, como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Esp. Suely Mendes Braga

ARACAJU

2013

OS JOGOS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Por

ALINE DOS SANTOS VICENTE

VANUZIA GOMES SANTOS

VITORIA REGINA DE SANTANA GOMES

Artigo aprovado para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia, pela Banca examinadora formada por:

Presidente: Profa. Esp. Suely Mendes Braga - Orientadora,

Membro: Profa. Msc Vanda Maria Campos Salmeron Dantas – Coordenadora do Curso de Pedagogia UNIT

Aracaju/Se, _____ de _____ de 2013.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente ao bondoso Deus, pela sabedoria que nos deu para a realização desse artigo.

A nossa orientadora Suely Braga pelo suporte e acompanhamento necessários para a elaboração desse estudo.

A todos os mestres do curso de Pedagogia que nos orientaram em todo o processo.

E aos nossos familiares que contribuíram direta e indiretamente para a realização de nossa formação.

RESUMO

O presente artigo é um estudo acerca da importância dos jogos no processo de aprendizagem na educação especial. Observando os jogos como ferramenta importante no processo de aprendizagem, analisamos a ação do brincar relacionado a diversos significados como o da ação metafórica que contribui para o desenvolvimento integral da criança com necessidades especiais, estabelecendo a intervenção psicopedagógica, propiciando a construção do conhecimento. Dessa forma o jogo ganha um novo espaço ajudando a criança com deficiência a construir novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade além de ser um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos, aprendizagem, conhecimento, educação especial.

ABSTRACT

This article is a study about the importance of games in the learning process in special education. Watching the games as an important tool in the learning process, we analyzed the action of the play as related to various meanings of the metaphorical action that contributes to the holistic development of children with special needs, establishing the pedagogical intervention, allowing the construction of knowledge. Thus the game gets a new space to help the child with disabilities to build new discoveries, developing and enriching their personality besides being an educational tool that takes the teacher the condition of the driver, sponsor and evaluator of learning.

Keyword: games, learning, knowledge, special education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. DESENVOLVIMENTO.....	10
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
4. REFERÊNCIAS	20

1. INTRODUÇÃO

O Tema O Jogo na Educação Especial esteve presente em todo o percurso de nossa vida acadêmica e em nossa experiência como estagiário. Percebendo a necessidade de trabalhar a utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem foi possível compreender através de nossas vivências e na prática do dia-a-dia em sala, que esse recurso é indispensável para o desenvolvimento e são estratégias metodológicas que proporcionam uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas principalmente para crianças com necessidades especiais.

A utilização do jogo como ferramenta de aprendizagem enriqueceu a nossa metodologia em sala e o nosso olhar perante o uso do jogo. Em todas as etapas da pesquisa levamos a teoria e aplicamos a prática, acompanhando os alunos nas brincadeiras mostrando e explicando que todo jogo necessita de regras e que podemos aprender varias coisas em um único brinquedo.

A importância do estudo é analisar a utilização dos jogos levando à reflexão sobre a teoria e principalmente sobre a prática da educação lúdica e, especificamente, a influencia do jogo no desenvolvimento e na aprendizagem de crianças com deficiência intelectual, tendo em vista a construção do conhecimento e do saber dessas crianças, através do uso dos jogos pedagógicos.

O Jogo corresponde a um impulso natural da criança e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior; pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. Jogo é prazer. Sua principal característica é a capacidade de absorver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

A situação de jogo mobiliza os esquemas mentais: sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais estimulando o pensamento. Integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. O jogo se assemelha à atividade artística, como um

elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é também, o ser que age, sente, pensa, aprende, se desenvolve.

O educador infantil tem como tarefas: dirigir a relação entre o ensino e a aprendizagem; orientar para o saber e gerenciar o conhecimento, deve estar atento para o desenvolvimento educacional de cada aluno com excelência e dispor de recursos apropriados para o aprendizado eficaz, buscar rotinas pedagógicas de acordo com os desejos e as necessidades de todos.

A historicidade da inclusão evidencia que esta atravessou diferentes fases em diversas épocas e culturas. Segundo Correia (1999), a Idade Antiga, na Grécia é considerada um período de grande exclusão social, pois crianças nascidas com alguma deficiência eram abandonadas ou mesmo eliminadas, sem chance ou direito ao convívio social. Na Idade Média, pessoas com deficiência eram também marginalizadas, até por questões sobre-humanas, rotuladas como inválidas, caçadas e mortas. Assim, muitas vezes as famílias preferiam escondê-las, e, assim, privá-las da vida comunitária e social. A idéia de promover aos filhos qualquer tipo de influência em ambientes diferenciados não era uma prática comum.

Conforme Jannuzzi (2004), no Brasil por volta do século XVIII, o atendimento aos deficientes restringia-se aos sistemas de abrigos e à distribuição de alimentos, nas Santas Casas, salvo algumas exceções de crianças que até participavam de algumas instruções com outras crianças ditas normais.

Sendo a escola, o espaço primeiro e fundamental da manifestação da diversidade, decorre a necessidade de repensar e defender a escolarização como princípio inclusivo, reconhecendo a possibilidade e o direito de todos que não são por ela alcançados. Na interpretação de Mantoan (2004), a Inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais é um movimento que tem sido muito polemizado por diferentes segmentos, mas essa inserção nada mais é do que garantir o direito constitucional que todos independentes de suas necessidades, têm a uma educação de qualidade, e que a Inclusão vai depender da capacidade de lidarmos com a diversidade e as diferenças.

Os objetivos que orientaram esta pesquisa, com percurso metodológico de pesquisa bibliográfica, observação em sala de aula e audição de relato de experiências, bem como das orientações e encontros de orientação, são os descritos a seguir: o geral é compreender a aplicação do jogo em atividades escolares como forma de interação social na construção de um conhecimento prazeroso, expandindo a imaginação, construindo habilidades necessárias para a participação social de forma que a criança descubra, vivencie e modifique regras e comportamentos respeitando individualidades, e os específicos são: realizar estudo sobre a importância dos jogos no processo de aprendizagem de crianças com necessidades especiais; pesquisar sobre a concepção do brincar e a importância dos jogos no desenvolvimento cognitivo; mostrar a importância dos jogos no processo de aprendizagem de crianças com necessidades especiais.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Diante de teorias fundamentadas em Piaget (1996) e Vigotsky (1987) podemos dizer que os jogos, brinquedos e brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem, há muito tempo vem sendo explorados no campo científico como um processo auxiliador no desenvolvimento cognitivo da criança. Neste sentido, ao longo desta trajetória tem se procurado analisar os jogos por intermédio de concepções de ordem psicológica, biológica, antropológica, sociológica e linguística.

Segundo Piaget (1996) o desenvolvimento do jogo está ligado aos processos puramente individuais e de símbolos inerentes à estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados. Assim como no desenvolvimento infantil, é possível analisar o desenvolvimento do jogo de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estrutura, surgem novas modificações nos jogos que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação.

A construção de estruturas mentais desenvolve a aquisição do conhecimento e nesse sentido, a brincadeira, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, igual à aprendizagem e também é compreendida como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Portanto, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento.

O brincar desperta a imaginação, abrindo novas possibilidades de aprendizagem, pois neste estágio a criança tem liberdade de criar imaginar e é por meio da ludicidade que ela exterioriza seus anseios e imita o mundo dos adultos. Ao fazer de conta, desenvolve a imaginação, idealizando um mundo real ao criar situações. Os jogos e as brincadeiras são estratégias metodológicas que proporcionam uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais dizem que:

No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento até onde se pode chegar e o conhecimento dos outros o que se pode esperar e em que circunstâncias. (...) Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas (BRASIL, 1997, p. 90).

Em consonância com Vigotsky (1987), o significado do jogo varia do ponto de vista da criança para a do adulto, pois, mesmo inserida no mundo do adulto, a criança forma seu pequeno mundo no qual, através daquilo que cria em suas brincadeiras, estabelece suas relações. Portanto, o jogo é um fator que compõe o desenvolvimento do pensamento, pois, além de ser para a criança uma ferramenta de conhecimento do mundo, sua evolução acontece acompanhando e interagindo com o próprio desenvolvimento da inteligência.

O desenvolvimento da criança precisa passar pela prática e pelo contato com os jogos e seu processo de aprendizagem deve ser harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

Vygotsky (1987), A brincadeira é um processo de relações entre a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos, sendo um dos fatores determinantes para auxiliar o desenvolvimento integral da criança. O brincar no contexto educativo deve ser rico em seu universo pedagógico, se os métodos de educação formal não atingem toda a população, por que não investir nesses novos caminhos? Ao brincar, a criança conquista autoestima, autonomia e criatividade, fatores essenciais para a inclusão de alunos com deficiência intelectual. As atividades lúdicas são essenciais, é nelas que ocorrem as experiências inteligentes e reflexivas e a partir deste processo produz-se o conhecimento.

Vygotsky (1998) destaca com muita clareza esse processo ao afirmar que a mudança de uma criança de um estágio de desenvolvimento para outro dependerá das necessidades que a criança apresenta e dos incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, sendo que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Vygotsky (1998) desenvolveu sua teoria e afirma que a aprendizagem acontece em, dois níveis: nível de desenvolvimento real (o que a criança já é capaz de realizar por si própria, sem ajuda do outro) e o nível de desenvolvimento potencial (aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa).

Entende-se que os jogos são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico, pois além de desenvolver regras de comportamento, eles atuam na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a criança consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não são capazes de realizar numa situação de aprendizagem formal, pois o aluno não constrói significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinhos, mas, em uma situação interativa, na qual os professores têm um papel essencial, já que qualquer coisa que façam ou deixem de fazer é determinante para que o aluno aprenda ou não de forma significativa.

Piaget (1978), A arte de brincar auxilia a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma. As brincadeiras por mais simples, são fontes de estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança com deficiência intelectual. Brincando, a criança tem a oportunidade de exercitar suas

funções psicossociais, experimentar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea.

Piaget (1978) acredita ser determinante a prática dos jogos, para que o desenvolvimento infantil seja harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento. É importante destacar que para Piaget (1978) o jogo é uma ferramenta fundamental no processo de aprendizagem na fase infantil pois desperta na criança a curiosidade e impõe situações de aprendizado.

Vygotsky (1997, p.12) afirma que: “uma criança com deficiência mental não é simplesmente menos desenvolvida que outra da sua idade, mas é uma criança que se desenvolve de outro modo”. Na concepção de Piaget (1978), o desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais. Já a aprendizagem situa-se ao lado oposto do desenvolvimento, geralmente é provocada por situações criadas pelo educador, pois o mesmo deverá planejar sua práxis pedagógica, organizando suas ações, estar sempre atento às brincadeiras, interagindo e oferecendo novos elementos no contexto, pois a deficiência intelectual é um enorme desafio para a educação, pela própria complexidade que a envolve.

De acordo com Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma, pois o aprendizado é uma ação humana inerente a cada indivíduo e se aprender é uma ação individual, pelo contrário, ensinar é um ato coletivo, no qual se espera que o professor disponibilize a todos os alunos sem exceção um mesmo conhecimento. Dentro deste referencial teórico citado até o momento, podemos dizer que o aluno deve vivenciar situações enriquecedoras por meio dos jogos, utilizando recursos pedagógicos. Desta forma fundamentar a importância do ensino lúdico principalmente quando falamos de alunos com deficiência intelectual.

2.2 OS JOGOS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Kishimoto (2003) O aluno com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos, faz-se necessária a utilização de material pedagógico com temas concretos e de estratégias metodológicas práticas para que esse aluno desenvolva sua capacidade cognitiva facilitando a construção do conhecimento.

Para Kishimoto (2003) o trabalho pedagógico poderá utilizar os jogos educativos como recurso didático-pedagógico, promovendo a aprendizagem e desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos. Porém, o jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais não esquecendo a importância da socialização.

Ainda para Kishimoto, o trabalho pedagógico com a criança com deficiência intelectual embora tenha características próprias, ou mesmo de acordo com a legislação vigente, não difere daquele apresentado às crianças comuns ou normais. Antes, deve atender aos mesmos objetivos gerais, proporcionando oportunidades para que os alunos possam integrar-se tanto no processo educacional, como nos demais setores da sociedade. Em hipótese alguma, deve a criança com deficiência intelectual ter subestimadas as suas potencialidades de desenvolvimento.

Para Almeida (1994),

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. A educação lúdica é uma ação inerente na criança, adolescente, jovem, adulto e aparece sempre como uma forma tradicional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (p. 10).

Freire (2002) aponta-nos a importância dos jogos para o desenvolvimento do ser humano, e na verdade o que temos visto são educadores que têm medo de ensinar a matemática, mas se faz necessário romper paradigmas, para que os alunos possam entender e compreender os conceitos desta área.

Para Brougère (1992) ao direcionar o olhar para a atividade lúdica o educador confronta o eu com a realidade, com a imagem do mundo e da cultura que se

quer mostrar à criança. O brinquedo revela dependendo das atividades propostas pelo educador, toda a complexidade existente entre o real e o irreal, sendo a forma pela qual a criança entende a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive.

Nessa perspectiva, Tardiff (2002) compreende que a prática escolar exige adaptação constante às circunstâncias particulares das situações de trabalho, em que se lida com seres humanos individualizados, pois é necessário entender que a inclusão consiste em adequar os sistemas sociais gerais da sociedade de tal modo que sejam eliminados os fatores que excluem. Desta forma, o ambiente escolar é o lugar onde a ação pedagógica desencadeia o processo de ensino aprendizagem, através da mediação do professor como agente que irá auxiliar na zona de desenvolvimento proximal do aluno.

Uma atividade lúdica no contexto escolar deve atender aos significados existentes nos brinquedos e como estes objetos podem chegar às mãos das crianças, de modo a proporcionar as mais diversas experiências. Embora apresente atrasos no seu desenvolvimento cognitivo e/ou motor, também necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia. Talvez, até mais do que as outras crianças, por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da auto-estima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação (IDE, 2008, p. 96).

De acordo com a realidade apresentada, podemos perceber que o aluno com deficiência intelectual tem, como qualquer outra, dificuldades e potencialidades. Seu tratamento consiste em reforçar e favorecer o nível de desenvolvimento destas potencialidades e proporcionar o apoio necessário as suas dificuldades.

Para Kishimoto (2003) a construção do conhecimento por um aluno com deficiência intelectual é mais complexa, portanto os profissionais da área educacional devem valorizar a prática lúdica, entendendo que o jogo pode ser um grande aliado no

ato de ensinar de forma vivencial, pois desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com o mundo. O educador, ao desenvolver sua prática pedagógica empregando o lúdico com crianças deficientes intelectuais, precisa entender que todo esse processo irá contribuir para o desenvolvimento do seu potencial, mas somente se houver estimulação adequada. O aluno com deficiência intelectual requer um olhar diferenciado em relação às suas necessidades, pois incumbirá ao professor uma avaliação constante, elaborando e desenvolvendo as atividades educacionais, sempre respeitando a singularidade do educando.

2.3 A LDB NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

O atendimento a pessoas com necessidades especiais no sistema regular de ensino ampara-se na Constituição Federal de 1988 que em seu Art. 208, inciso III, dispõe sobre dever do Estado em garantir o acesso destes à educação. De igual modo o MEC em sua Política Nacional de Educação Especial (MEC/SEEP, 1994), estabelece como diretrizes da Educação Especial apoiar o sistema regular de ensino para a inserção de pessoas com deficiências e dar prioridade quando do financiamento a projetos institucionais que envolvam ações de integração. Sendo, posteriormente esta mesma definição reformada pela lei de diretrizes e bases da educação (Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996).

Com a LDB, (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), as políticas educacionais atuais têm como princípio a inclusão de crianças com necessidades especiais no ensino regular. O processo de inclusão gera uma experiência de transformação da escola, pois acarreta no ensino regular de alunos com quaisquer déficits e necessidade, cabendo às escolas se adaptarem às necessidades deles, a inclusão acaba por exigir uma ruptura com o modelo tradicional de ensino.

Para responder questões sobre educação especial é necessário acolher os alunos e admitir que todo aluno traz consigo conhecimentos, valores e conceitos de sua realidade, que não podem ser desconsiderados.

Alguns estudiosos justificam as questões levantadas sobre este tema afirmando que através das relações entre os diferentes alunos convivendo no mesmo ambiente escolar facilita as etapas do processo de ensino-aprendizagem, pois os alunos que possuem algum tipo de necessidade (auditiva, motora, visual, cerebral, etc.) tendem a imitar os demais alunos, ou seja, se uma criança que tem dificuldades de locomoção convive com outras crianças consideradas “normais” durante a realização de uma atividade recreativa, essa criança irá interagir e tentar se locomover com mais precisão (a criança só irá se locomover porque houve uma necessidade.

Isso não seria possível, por exemplo, se ela estudasse numa escola só de crianças que também possuíssem esse tipo de necessidade, assim como outra criança durante a realização desta atividade. Assim, percebe-se o quanto a inclusão no sistema regular de ensino é necessária para o desenvolvimento de crianças com necessidades especiais.

Outra resposta para essas questões é a aplicabilidade da lei, a organização e a colocação na prática das medidas apresentadas pelas políticas públicas e pela própria LDB. No primeiro momento, deve-se observar o que acontece dentro e fora da escola, desde a vida cotidiana das crianças no seio familiar e das comunidades até a sua vida escolar, isto é, o que de fato estão aprendendo e as condições nas quais estão fazendo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse estudo foi possível concluir que os jogos educativos constituem-se como importante ferramenta educacional. Nesse sentido, o desenvolvimento integral do educando com necessidades especiais pode ser melhorado se o lúdico se fizer presente em atividades adequadamente planejadas.

A pesquisa desenvolvida atendeu às expectativas, gerando resultados satisfatórios, permitindo a produção de análises sobre domínio de jogos que ganham um novo espaço escolar, ajudando a criança com deficiência a construir novas descobertas, desenvolvendo, acompanhando e enriquecendo sua personalidade, além de ser um instrumento pedagógico que subsidia o professor como condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, usando o jogo como possibilidade metodológica muito ampla e eficiente, se bem conduzido.

Pondo em prática levamos em sala todo conhecimento adquirido nesta pesquisa. Trabalhar com educação especial vai além da sala de aula, o apego e afetividade que nós gera, fizeram dessa experiência um marco fundamental para nossa formação profissional e pessoal. Em uma das experiências vividas no decorrer desta pesquisa a acadêmica Aline Vicente relata que: “O aluno Lucas Machado que tem necessidade auditiva construiu em mim um novo tipo de olhar para com o aluno. Passei uma manhã aplicando um projeto acadêmico na turma onde Lucas estudava. Aproximei-me e tentei fazer de mim uma ponte para o entendimento dele quanto ao que estava sendo dito pelas outras estagiarias, através de redação manuscrita com gesticulação não libiana, mas sim expressiva como eu sabia fazer. Eu fiquei ao lado dele toda manhã, então foi assim que eu tive meu pequeno contato com educação especial. Obteve resultados satisfatórios, pois ele acompanhou a turma a todo o momento e demonstrou entendimento ao assunto e satisfação pelo que aprendeu através da escrita, ajuda na construção de cartazes e desenhos manuscritos”.

Trabalhar uma proposta de inclusão não é uma tarefa tão fácil. Nosso tema propôs além de estudar a questão do jogo para as crianças com deficiência, destaca também a aceitação dessas crianças. Em um relato de inclusão a acadêmica Vanuzia diz que: “A escola onde trabalho não utiliza o jogo como ferramenta de aprendizagem e sim como um passa tempo onde a criança se distrai, sem nenhum aproveitamento maior daquele recurso e sem uma preparação adequada. Antes de falarmos em jogo podemos destacar em especial a inclusão dessas crianças, pois mesmo não sendo aluno de minha turma observo que em outra turma tem um aluno com Síndrome de Down onde a professora não sabe lidar com as situações que acontece isso mostra a falta de preparação e qualificação do professor”.

Observando o quanto não é fácil lidar com as situações do dia-a-dia vivenciados pelo professor a aceitação de alunos com deficiência é um grande desafio. Em outro relato de experiência a acadêmica Vitória Regina diz que: “Foi possível obter resultados gratificantes na escolha do tema, enriquecemos nossas práticas e levamos para sala novos recursos, novas metodologias, e novas estratégias em se tratar do jogo como instrumento de aprendizagem. Em prática com o aluno Fabrício com Paralisia Cerebral (PC), sem nenhuma coordenação motora, pôde colocar em prática toda teoria adquirida através de nossa pesquisa. O aluno conheceu novas formas de brincar com o mesmo jogo que fazia parte de sua rotina. Um dos brinquedos mais favorito dele é o bloquinho de montar onde a forma completa cria um bola, um círculo ele demonstra gostar muito deste brinquedo não só pelas cores, mais também pelo formato e espessura. Sentiu-se muito feliz quando levei um novo jogo com a mesma proposta de montar com novas cores e novos formatos, mais com o grau de dificuldade maior. O que mais me deixa satisfeita como educadora é poder proporcionar novas descobertas a crianças em mostrando que possível conhecer e aprender através dos jogos”.

Ao longo deste trabalho surgiram novos olhares e comportamentos que vão ficar marcados em nossas vidas como experiência e melhoria no olhar individual para o aluno, visando seu processo de desenvolvimento.

4. REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Carla Cilene – São Paulo; 2003 – Tese – **O lugar do brinquedo e do jogo nas escolas especiais.**

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. **Projeto Escola Viva: Garantindo o acesso e permanência de todos os alunos na escola– Alunos com necessidades educacionais especiais**, Brasília: MEC/SEESP, 2000, vol. 6.

CAPELLINI, Vera Lucia Messias Fialho; MEC/FC/SEE; Bauru – 2008 – **Práticas Educativas, criatividade e ludicidade e jogos.**

CARVALHO, RositaÉdler. Educação Inclusiva: **Com os Pingos nos “is”**. PortoAlegre: Mediação, 2004.

CARNEIRO, Moaci Alves. **O acesso de Alunos com Deficiência às Escolas e Classes Comuns: Possibilidades e Limitações**. RJ: Vozes, 2007.

CORREIA, L. de M. **Alunos com necessidades educativas especiais nas classes regulares**. Porto, Portugal: Porto, 1999.

DECLARAÇÃO MUNDIAL SOBRE EDUCAÇÃO PARA TODOS. **Plano de Ação para satisfazer as Necessidades Básicas de Aprendizagem**. Tailândia, 1990.
Disponível em: [HTTP:// WWW.acaoeducativa.org.br](http://www.acaoeducativa.org.br).

KISHIMOTO, TizukoMorchida – **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**; Ed. Cortez – 11ª edição.