

A Influência da ludicidade na aquisição da aprendizagem de crianças com necessidades especiais nas séries iniciais

Dorian Regina Batista Simões Primo
Ademar Simões da Motta Junior

Como citar: Primo, D. R. B. S.; MOTTA JUNIOR, A. S. da. A Influência da ludicidade na aquisição da aprendizagem de crianças com necessidades especiais nas séries iniciais. *In*: CARVALHO, E. de; CARVALHO, C. S. B. F. (org.). **Práticas pedagógicas: entre as teorias e metodologias, às necessidades educativas especiais.** Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p.19-42
DOI: <https://doi.org/10.36311/2012.978-85-7983-309-0.p.19-42>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

CAPÍTULO 1

A INFLUÊNCIA DA LUDICIDADE NA AQUISIÇÃO DA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS NAS SÉRIES INICIAIS

Dorian Regina Batista Simões Primo

Ademar Simões da Motta Junior

INTRODUÇÃO

Esse artigo reflete sobre as práticas pedagógicas de um sistema educacional tradicional excludente, mostrando um novo olhar para as novas formas de aprender baseada na ludicidade, apontando a importância do papel do professor como mediador de aprendizagem, que busca afastar e combater a exclusão das crianças com necessidades educativas especiais incluídas nas salas comuns do ensino fundamental I.

A escola é o espaço ideal para que isso ocorra, pois nesta contemporaneidade o sujeito com deficiência passa a ter os mesmos direitos que as pessoas comuns, se distanciando de um passado retrógrado, onde eram segregados, discriminados e excluídos do contexto social.

Portanto, partindo do princípio de que a educação é um direito de todos, e dever do estado, e parte fundamental na formação de qualquer

cidadão conforme a Constituição Federal no seu artigo 205 (BRASIL, 1988), as instituições educacionais devem preparar e se fortalecer para atender a todos com qualidade, e para que isso ocorra se faz necessário romper barreiras, quebrar paradigmas, fazer adaptações curriculares, preparar o professor, buscar meios alternativos para garantir o acesso ao conhecimento, proporcionando ao aluno autonomia, liberdade, e a efetivação de uma aprendizagem mais significativa.

O professor é o agente mediador de aprendizagens que através de estratégias desenvolve potencial tornando este aluno um ser aprendiz. A inserção dos jogos e das brincadeiras nas séries iniciais é a chave para a construção de uma aprendizagem prazerosa, eficiente, assim como a elevação da auto-estima de um sujeito que está sujeito ao fracasso escolar.

O lúdico permitiu a manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, que resgate a natureza do ato lúdico apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 2011, p. 38).

É importante saber que os mesmos trazem experiências inovadoras no ensinar e no aprender. A criança ao compartilhar seus brinquedos torna o brincar coletivo, assim faz uso de estratégias semelhantes no desenvolvimento das habilidades e competências para aquisição da aprendizagem.

Brincar tem suas responsabilidades, a criança quando brinca ou joga elimina diferenças, preconceitos recria e interpreta o seu cotidiano. Brincando a criança aprende, por isso cada vez mais os educadores pesquisadores recomendam a utilização da ludicidade nas salas de aulas como rotina no dia a dia, priorizando-a nos projetos da Educação Infantil, e nas séries subsequentes. Este artigo mostra a grande vantagem do lúdico que ao mesmo tempo em que a criança se diverte também aprende.

As crianças com necessidades especiais/deficientes intelectuais apresentam dificuldades ou déficit na aprendizagem. Hoje elas estão inseridas nas escolas regulares e têm na ludicidade apoio na conquista da aprendizagem podendo resgatar a sua auto-estima como um sujeito que

aprende. O lúdico é um recurso que ajuda na adaptação, na socialização dos alunos dentro da escola.

Portanto, deseja formar sujeitos criativos, críticos, integrados ao meio em que vivem, capazes de se posicionarem nesta sociedade excludente, seletiva, faz-se necessário o enriquecimento do cotidiano infantil introduzindo jogos, contos, lendas, brinquedos, brincadeiras que vão da pré-escola até ao Ensino Fundamental I.

A APRENDIZAGEM ATUAL DA CRIANÇA COM NECESSIDADE ESPECIAIS/ DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

O deficiente intelectual é classificado mediante o teste de QI, que avalia os diferentes níveis de inteligência em: normal, leve, moderada, severa ou profunda (BALLONE, 2003). A pessoa com deficiência intelectual também é reconhecida por apresentar um quadro onde há duas ou mais associações de condutas adaptativas que não correspondem adequadamente a padrões sociais pré-estabelecidos por uma sociedade, exemplo: desempenho escolar, falta de independência entre outros.

Os dados citados acima se referem ao diagnóstico da deficiência intelectual validado pela Organização Mundial de Saúde. Uma pessoa com esse diagnóstico nesta contemporaneidade é visto com sujeito que aprende, onde não se pode negar o direito à escola, assim como a sua participação nela, por isso todos aqueles envolvidos na educação precisam rever conceitos, quebrar paradigmas, ser criativo, dinâmico, e entender como se processa o desenvolvimento intelectual desse sujeito, a fim de proporcionar uma aprendizagem significativa, e sua inserção no meio social e educacional.

O aluno com deficiência intelectual apresenta dificuldades na aquisição e na retenção do conhecimento durante seu processo de ensino-aprendizagem, que o leva ao desestímulo, a repetência, ao abandono escolar, e a autoestima baixa. No passado esses alunos eram segregados em escolas especiais, portanto, afastado do convívio escolar com alunos comuns, essa condição de isolamento não favorecia a maiores avanços cognitivos impedindo a evolução do conhecimento na troca de experiência no contato com pessoas comuns.

Revedo esse contexto educacional surgem mundialmente, mudanças educacionais para os alunos com deficiência, onde Estado coloca diante da sociedade a qual se apropria da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), onde a Educação Especial passou a vista de forma diferenciada no que se refere ao deficiente no sistema de ensino, esclarecendo e reconhecendo a urgência das mudanças nas práticas pedagógicas e efetivando de fato a inclusão social e escolar.

Com essa nova política é implementado o Atendimento Educacional Especializado-AEE como um recurso que vem auxiliar a escola comum no acolhimento e nas questões que se referem à aprendizagem do aluno com deficiência. Sendo assim, a Educação Especial, por meio do AEE “[...] identifica elabora e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade, que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas. (MACHADO, 2010, p. 59).

O AEE (Atendimento Educacional Especializado) é contemplado na Sala de Recurso Multifuncional (SRM), um ambiente de aprendizagem legalmente oferecido pelo governo federal às escolas comuns com o objetivo de apoiar pedagogicamente o aluno com NEE/DI no acesso à aprendizagem e no seu desenvolvimento acadêmico, colocando-os em um patamar de sucesso e de igualdade. Sendo assim, diante das diretrizes políticas do MEC.

O atendimento educacional especializado tem como função identificar, elaborar, e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas. As atividades desenvolvidas no atendimento educacional especializado diferenciam-se daquelas realizadas na sala de aula comum, não sendo substitutivas à escolarização. Esse atendimento complementa e/ou suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela. (BRASIL, 2008a).

São inúmeras as causas dos fracassos escolares, e essa realidade não é marcada apenas para os DI com também para alunos que não apresentam deficiências. As Escolas direcionam seu funcionamento de forma tradicional, onde seus currículos conteúdos, avaliações, assim como

as práticas pedagógicas são voltadas para um ensino elitista, excludente, apenas para alguns. Tem-se uma escola fechada onde o fazer diferente é errado ou ousado.

Com esse modelo de educação, Santos (1998, p. 51) nos diz que:

Recordo-me, com saudade, dos tempos de escola. Lembro com que ansiedade aguardávamos pelo recreio. Naqueles poucos minutos podíamos ser crianças: brincávamos, jogávamos, tínhamos lazer, tínhamos prazer.

Quando voltávamos para a aula, deixávamos do lado de fora da sala toda nossa vivacidade, alegria e descontração, pois aula era coisa séria. Por isso não se concebiam brincadeiras ou jogos na sala de aula, espaço reservado a atividades caracterizadas pela seriedade.

Observando as palavras de Santos, se percebe como as brincadeiras eram vivenciadas na escola, e ma frustração ao deixá-la fora da sala de aula. Daí necessidade que os espaços educativos reapareçam na sociedade com um cenário diferente onde alunos possam compartilhar opiniões, divergir, fazer solicitações para a realizações de seus desejos e anseios, em fim dividir saberes. Uma escola que a diversidade seja aceita e respeitada, onde todos tivessem acesso ao conhecimento mediante novas formas de aprender sob um olhar de igualdade, e acolhendo das diferenças.

Ao pensar na construção e no apoio à aprendizagem dos alunos com NEE/DI, assim como e na efetivação da educação inclusiva a formação, do profissional para trabalhar com os mesmos é de grande relevância, pois, darão subsídios e estarão aptos para os enfrentamentos sociais e pedagógicos, favorecendo e facilitando a aquisição da aprendizagem, podendo assim desenvolver potencialidades, superar ou minimizar déficits cognitivos, acompanhar sua trajetória acadêmica permitindo a sua permanência em sala de aula juntamente com outros colegas.

Um dos fatores que afasta o aluno com NEE/DI das escolas são as avaliações, e como elas são aplicadas medindo os conhecimentos de forma quantitativa, deixando de lado os avanços qualitativos do aluno que foram conquistados durante o processo de sua aprendizagem.

Para Luckesi (1997, p.75), a prática de exames, provas ou avaliações que são submetidos causa conseqüências no aluno. Diante dessa prática avaliativa os educandos perdem sua autoestima, se sentem incapazes de continuar e desistem de investir na educação.

Ao refletir essas palavras o professor precisa conhecer as necessidades e as especificidades de cada um, fazendo uso de novos métodos, estratégias modificando sua prática, redimensionando as formas avaliativas, dando maior ênfase aos avanços e as conquistas dos alunos diante das superações dos seus limites propiciando um crescimento significativo na vida dessas pessoas, desta forma o resultado da aprendizagem fluirá no aluno no dia a dia da sala de aula. Com esse novo olhar, ao avaliar o aluno, o professor deve diversificar as maneiras de avaliar, fazendo uso daquelas que complemente a aprendizagem do aluno.

O sistema atual de avaliação, apesar de algumas modificações ainda é o grande problema, impedindo a progressão de séries dos alunos mantendo-os retidos no ciclos/séries que cursa, o vilão desse sistema são as avaliações somativas que classificam o aluno como capazes ou não através de notas, deixando de lado tudo o que a criança aprendeu durante o ano letivo, frustrando-a e a excluindo da escola. O professor precisa saber fazer a diferença entre a obtenção do conhecimento da obtenção de notas como resultados de uma aprendizagem.

Diante desse fato reporta-se a Nunes (2000, p. 14) É preciso modificar a avaliação na escola a nota somente, não expressa nada em relação ao aluno. Ela classifica, mas não tem um significado. As provas devem ser um momento de aprendizagem.

O professor ao redimensionar seu olhar em relação a educação especial, e fazendo uso de estratégias pedagógicas apropriadas durante o desenvolvimento das atividades curriculares, pode proporcionar ao aluno com necessidades educativas especiais ser construtor da sua própria aprendizagem, afastando os riscos de reprovação, repetência e abandono escolar, pois eles hoje são vistos como sujeitos que aprendem, podendo se desenvolver academicamente.

Diante do exposto, vemos que para as crianças com necessidade educativas especiais/deficientes intelectuais o professor precisa conhecer

quais são os processos mentais inerentes a essa deficiência, e não ficar preso apenas ao diagnóstico, deixando de explorar o cognitivo, e os estímulos que favorecem o desenvolvimento das potencialidades, competência e habilidades dessas pessoas, elas apresentam dificuldade em abstrair e representar concretamente os objetos que fazem parte das suas vivências de mundo, dificultando a construção e apropriação do conhecimento.

Portanto, para que a aprendizagem das crianças com necessidades educativas especiais/deficientes intelectuais se concretize de fato dentro da nova política educacional na perspectiva inclusiva, se faz necessário reavaliar conceitos educacionais, e sociais, assim como rever as práticas pedagógicas, métodos, adaptações curriculares, avaliações recursos e materiais, refletindo sobre as diversas formas de se aprender, fazendo uso de estratégias pedagógicas, a fim de proporcionar uma aprendizagem mais significativa dentro do seu contexto de mundo.

A aprendizagem das crianças com NEE se dá através de um conjunto de procedimentos, e o uso de diferentes estímulos e estratégias pedagógicas, que mexam com as estruturas mentais, despertando no aluno o desejo de aprender, a concentração, atenção, e o raciocínio lógico que podem ser desenvolvidos com a ajuda do AEE.

Conforme Brasil (2008b, p. 10):

Nessa perspectiva, ao pensarmos na organização do AEE para alunos com deficiência mental, tendo como ponto de partida às características de seu processo de apropriação do mundo, deve prever atividades que:

- Estimulem o desenvolvimento dos processos mentais: atenção, percepção, memória, raciocínio, imaginação, criatividade, linguagem entre outros;
- Fortaleçam a autonomia dos alunos para decidir, opinar, escolher, e tomar iniciativas, a partir de suas necessidades e motivações;
- Promova a saída de uma posição passiva e automatizada diante da aprendizagem para o acesso e apropriação ativa do próprio saber;
- Tenham como objetivo o engajamento do aluno em um processo particular de descoberta e o desenvolvimento de relacionamento recíproco entre a sua resposta e o desafio apresentado pelo professor.
- Priorizem o desenvolvimento dos processos mentais dos alunos, oportunizando atividades que permitam a descoberta, inventividade e criatividade.

- Compreendem que a criança sem deficiência mental consegue espontaneamente retirar informações do objeto e construir conceitos, progressivamente. Já a criança com deficiência mental precisa exercitar sua atividade cognitiva, de modo que consiga o mesmo, ou uma aproximação do mesmo.

Cabe ao professor proporcionar ao aluno através de estímulos e estratégias a construção da sua própria aprendizagem, tendo maior probabilidade de afastar os riscos de reprovação, repetência e abandono escolar, elevando a auto-estima da pessoa com deficiente, hoje vista como sujeito capaz de aprender academicamente.

A aprendizagem das crianças com NEE se dá através de um conjunto de procedimentos, e o uso de diferentes estímulos e estratégias pedagógicas, que mexam com as estruturas mentais, despertando no aluno a concentração, atenção, o raciocínio lógico, e o desejo de aprender.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS NAS SÉRIES INICIAIS

Nos tempos atuais, as propostas de educação infantil dividem-se entre as que reproduzem a escola tradicional com ênfase na alfabetização (escolarização), e as que introduzem a brincadeira valorizando a socialização e a recriação de experiências (BRANDÃO, 2004, p. 35).

A introdução da brincadeira no contexto infantil inicia-se timidamente com a criação dos jardins de infância, fruto da expansão da proposta froebeliana que influenciou a educação infantil de todos os países. A prática pedagógica brasileira por longo tempo não priorizava os jogos e brincadeiras como condutores de aprendizagens, e sim como forma lazer, por isso não havia a preocupação nas escolhas de materiais e de espaços para esse fim.

Conforme Oliveira (2011), os estudos sobre o brincar indicam graduais alterações, especialmente nos materiais destinados às brincadeiras. Considera-se uma evolução a busca dos materiais, assim como a necessidade de adequar o espaço da brincadeira com objetivos mais didáticos, sem

que se perca a característica do brincar como ação livre, do jeito que só a criança sabe fazer.

Questionamentos sobre a natureza das instituições infantis colocam em destaque o brincar como proposta para educar crianças em idade infantil. Priorizam com as educações higiênicas, a afetividade, condições religiosas e físicas. As creches começam a discutir a educação das crianças.

Segundo Kishimoto (2011, p. 60), algumas instituições adotam propostas de conteúdos sistemáticos inclusos na rotina diária voltadas para alfabetizar, outras adotam o brincar espontâneo sem o suporte de material, e outras começam a formar grupos de estudos para compreender melhor o como funciona o trabalho educativo vinculado ao brincar.

A grande preocupação desse movimento é brincar livre sem materiais, e com os espaços adequados para as crianças. O brincar livre, embora desejável, torna-se um sonho uma vez que a criança não dispõe das diversidades culturais, ou dos espaços que concretizem suas brincadeiras.

Diante de tal fato, desenvolve-se a ludicidade na criança a partir do que se tem na instituição, ou seja, quase nada. A proposta de Vygotsky (1989) de inserir objetos culturais para estimular o imaginário infantil não se expande. Grandes espaços internos e externos, como salões, salas e corredores sempre vazios, são utilizados para as ditas brincadeiras livres, que pela ausência de objetos ou cantos estimuladores, favorecem correrias, empurrões.

Para Kishimoto (2011, 153-155), o ideal seria que esses espaços fossem aproveitados pelas crianças de forma prazerosa, nas quais os retornos atitudinais e educacionais contribuíssem para o crescimento e evolução destes indivíduos. Conta-se como um fator negativo a pobreza das instituições em relação a exemplares de brinquedos, que geralmente são doados, e impede a elaboração de qualquer temática de brincadeira, regra que prevalece nas instituições.

É preciso que os brinquedos e jogos sejam adequados a uso das crianças com necessidades especiais, a fim de torná-los acessíveis e prazerosos atendendo as suas limitações, e proporcionando avanços cognitivos, dessa forma as chances da inclusão escolar desses alunos na rede regular de ensino será possível e real, e permanência dos mesmos será duradoura e prazerosa, afastando o abandono escolar.

Segundo Kishimoto (2011, p. 8), essa revisão curricular divulgada na Europa, a partir dos anos 60 penetra no Brasil nos anos 80, levando as instituições voltarem à atenção para o brincar infantil. A introdução de brinquedotecas dentro das instituições de Educação Infantil começou a ser desejada, desmistificando as orientações pedagógicas de um trabalho puramente conteudista ou simplesmente voltado para as condições sanitárias.

Assim, com esse novo olhar curricular o professor começa a dar maior importância ao papel e a funcionalidade das brincadeiras para crianças dessa faixa etária, ele investe no trabalho com mais afinco e rigor, quebrando paradigmas, usando novas estratégias de ensino, dando mais significado à aprendizagem.

De acordo com a Universidade Norte do Paraná (2005a, p. 279-281), atualmente as práticas pedagógicas nas escolas procuram preencher os espaços vazios deixados pela falta dos jogos, brinquedos e objetos culturais, essas faltas inibem o imaginário das crianças, portanto faz-se necessário à existência dos mesmos para estimular as fantasias.

A criança quando sente a ausência de estímulos se apropria do faz de conta, onde a mesma vivencia uma realidade, a qual transforma em fantasia, como fazer imitação de pessoas, lugares, enfim demonstra toda a sua linguagem sócio-cultural e intelectual. Esse é um momento, que deve ser aproveitado pelo professor para conhecer o aluno, fornecendo material para planejar ou replanejar suas atividades pedagógicas.

Os professores/mediadores devem dinamizar suas práticas com a inserção da ludicidade na rotina escolar, visando o desenvolvimento pessoal do aluno, e a ação cooperativa dos mesmos na sociedade, onde se tornarão adultos capazes, cooperativos e autônomos.

Segundo Kishimoto (2011, p. 15-48), são numerosas as vantagens que os jogos e as brincadeiras oferecem as crianças, principalmente no início das séries iniciais, pois elas são livres e não estão presas a obrigações e deveres. Algumas vantagens ao adotar jogos e brincadeiras são: em sala que permite o aluno a desenvolver habilidades, atitudes sociais dentro do processo ensino-aprendizagem, proporciona ao mesmo a criação de regras e aceitação das mesmas, faz com que a criança deixe fluir as emoções tornando a sua participação ativa no desenvolver das atividades.

Essas vantagens dão ao aluno prazer, ele foge do seu cotidiano, da realidade e busca realizações. O aluno é uma peça importante dentro das brincadeiras, assim como o professor, este não pode ser excluído desse processo, pois um dos seus papéis como educador é mediar e desenvolver potencialidades, respeitar ritmos, interesses, e diversidades.

É preciso que haja uma conscientização da existência de diversas formas de se aprender, e que se pode experimentá-la. O lúdico ajuda a desenvolver o cognitivo, facilita a aquisição da aprendizagem e contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico da criança, principalmente daquelas que apresentam algum tipo de dificuldade.

Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos das crianças deveriam ser ocupados por jogos educativos (AGUIAR, 1998, p. 36).

As atividades que envolvem a ludicidade colocam o aluno em diversas situações de aprendizagem, ele pesquisa, experimenta, reconhece suas habilidades e limitações, exercita o diálogo, adquire liderança, construir valores éticos, e muitos outros desafios que os permitirão construir conhecimentos e atitudes.

O professor é quem vai determinar, e definir os objetivos das atividades lúdicas que quer alcançar dentro das aulas previamente planejadas relacionando-as às áreas do conhecimento, proporcionando descobertas, interação, curiosidade, inquietação e soluções, por parte dos alunos que de uma maneira simples e lúdica consegue aprender assuntos antes complicados, chato, dividindo, compartilhando, criando regras, elaborando o pensamento efetivando assim a aprendizagem.

O planejamento que envolve a ludicidade deve ser elaborado da mesma forma que o de uma aula qualquer, apenas será incluído o uso das atividades ou práticas lúdicas nas realizações das atividades, portanto não há desculpas para não fazê-lo, devendo ser incorporado na rotina escolar.

Nesse planejamento o momento da aprendizagem é vista como o resultado das experiências vividas pelas crianças de forma prazerosa, onde

o aluno passa a ver o professor como uma pessoa mais alegre, amigo, e que pode penetrar no seu mundo de fantasia onde compartilha o que ele sabe, assim como adquirir uma nova aprendizagem, afinal nesta hora professor e aluno estão juntos, dividido saberes.

Para Kishimoto (2011, p. 86-89), dentro dos jogos e das brincadeiras o aluno pode ser agente do seu processo de aprendizagem, no entanto é necessário entender que para isso acontecer é preciso respeitar as individualidades de cada um como: capacidades, limitações, interesses, e ritmos. Deixar o aluno manipular objetos, está atento às habilidades, criar oportunidades de aprendizagem e desenvolve-las são atribuições de um professor que tem como meta tornar o aprender acessível às crianças com necessidades educativas especiais/deficiência intelectual.

Sendo assim, a aprendizagem torna-se eficaz, principalmente quando se aprende a fazer fazendo. Dewey (1978), afirma e defende a educação como um processo de reconstrução e reorganização através das experiências adquiridas que irão influenciar as experiências futuras.

Com efeito, sendo a educação um resultado de uma interação, através de experiência do organismo com o meio ambiente, a direção da atividade educativa é intrínseca ao próprio processo de vida. Não pode haver atividade educativa, isto é, um reorganizar consciente da experiência sem direção, sem governo, sem controle, ao contrário, a atividade não será educativa, mas caprichosa ou automática. (DEWEY, 1978, p. 22).

Deste modo, vemos a necessidade da presença do educador no processo da aquisição da aprendizagem das crianças, fazendo mediações relevantes das vivências que os educandos trazem para a dentro da escola.

A ludicidade, os jogos e as brincadeiras infantis nas escolas são recursos que favorecem o desenvolvimento intelectual, social e cultural, tornando o ensino e aprendizagem prazerosa para a criança, podendo ser utilizado de forma interdisciplinar dentro da proposta interacionista, e inclusiva.

Por conseguinte, nossa reflexão nos mostra a importância da ludicidade na vida escolar das crianças com NEEs, e como o jogo e a brincadeira promovem a superação ou minimizam as dos déficits cognitivos proporcionando a aprendizagem. Não se pode mais resistir ao uso do

lúdico nos dias atuais em sala de aula, não há por que separar o brincar das atividades didáticas pedagógicas, ele está inserido na vida da criança desde ao nascer. A criança que vivência experiências lúdicas torna-se um sujeito autoconfiante, autônomo capaz de ultrapassar limites ao se confrontar com situações problematizadoras recorrendo sempre ao raciocínio e a lógica.

PRÁTICAS EDUCACIONAIS E A LUDICIDADE

Ao desenvolver as atividades pedagógicas em sala de aula como professora das séries iniciais em turmas inclusivas, notei que algumas crianças tinham dificuldades em assimilar os conteúdos ministrados durante as aulas, daí o interesse e o desejo de trabalhar com os jogos e as brincadeiras como ferramentas auxiliadoras na aquisição do conhecimento, a fim de tornar o ensino e a aprendizagem significativa e prazerosa.

A sala de aula é considerada um laboratório na construção da aprendizagem, pois é neste espaço que os alunos colocam em evidência seus conhecimentos prévios trazidos por eles, e quando associado os novos conhecimentos, realizam-se descobertas, que geram novas informações resultando, assim aprendizagem. Nesse processo de descobertas o professor é o agente mediador, como mostra a teoria de Ausubel (1980)

Nos ambientes mais tradicionais as crianças manifestam comportamentos que evidenciam as diferenças, as aptidões, desejos, potencialidades, preferências, como também as dificuldades na aquisição do conhecimento, e na efetivação da aprendizagem. Como estes, os alunos com necessidades educativas especiais/deficientes intelectuais demonstram desconforto e desinteresse pelos estudos.

Diante disso, o ensino contemporâneo procura meios para mudar essa realidade, fazendo uso, dentre outros, da ludicidade. A ludicidade no ensino é uma proposta construtivista abordada por grandes teóricos como: Wallon (1975), Piaget (1978) e Vygostk (1998) bem como seus seguidores que se preocuparam em conhecer como se processa o desenvolvimento da aprendizagem no sujeito.

Ao trazer a ludicidade para a sala de aula, e trabalhar os conteúdos de modo interdisciplinar entre as áreas do conhecimento torna o processo

ensino-aprendizagem mais prazeroso, mais interativo, e dinâmico (UNIVERSIDADE NORTE DO PARANÁ, 2005, p. 69-70).

Os jogos e brincadeiras tornam a Matemática, por exemplo, mais fácil e prazerosa, quebrando tabu para a maioria das crianças. Usando o lúdico os conteúdos tornam-se mais prazerosos e estimulam o pensamento numérico e quantificam os objetos, desde que sejam significativos para elas. Segundo Universidade Norte do Paraná (2004, p. 75), a interdisciplinaridade e o lúdico perpassam por todas as áreas do conhecimento, tornando assim a aprendizagem mais concreta e significativa.

Notamos que o lúdico no desenvolvimento da criança. A criança expressar através do brincar suas diferentes linguagens tornando estas atividades em evoluções físicas mentais, e emocionais indispensáveis à criança. Logo ao manipular jogos e brincadeiras, a criança cresce, procura soluções e alternativas diante dos desafios que surgem na brincadeira. Isso se dá devido à concentração, atenção, que ajudam a superar limites, exigidos nos momentos lúdicos (CUNHA, 1998, p. 193 *apud* UNIVERSIDADE NORTE DO PARANÁ, 2005).

Conforme Universidade Norte do Paraná (2004, p. 75) é normal que durante as atividades lúdicas os alunos provoquem indisciplina, devido à curiosidade em trabalhar com o novo, logo a ordem é retomada ao desenvolver o trabalho de forma gradual.

Segundo Kishimoto (2011, p. 89), com a ludicidade a criança tem maiores chance de desenvolver habilidades e competências indispensáveis a sua atuação social e profissional futura. Ao manipular jogos e brincadeiras, a criança cresce, procura estratégias para solucionar desafios, usa a lógica, se concentra, usa a imaginação e supera limites, pois ela aprender a pensar estimulando a sua cognição

Para Wallon (1975, p. 1-2), na escola a criança, não consegue separar o seu eu das relações que mantém com o mundo, por isso não é correto fazer uma ruptura do brincar neste espaço, pois esse corte pode prejudicar a criança no sentido da aquisição do conhecimento, impedindo-a de programar e realizar ações favoráveis a sua cognição, como também a sua adaptação social. Os jogos podem contribuir significativamente para

o progresso de construção do conhecimento da criança como mediadoras das aprendizagens significativas.

Hoje o lúdico faz parte de várias propostas pedagógicas interdisciplinares na construção da aprendizagem, sendo o professor mediador desse processo, o mesmo deve contemplar a brincadeira como um princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, favorecendo expressões corporais, dando significado e sentido às novas aprendizagens, bem como, propicia estabelecer uma relação da criança com o mundo.

Para o desenvolvimento de uma proposta pedagógica tendo o lúdico como recurso motivador da aprendizagem e no fazer pedagógico faz-se necessário que o professor tenha acesso a esse tipo de conhecimento, buscando subsídio sempre para a Educação Infantil, para que sua prática possa ser significativa, contribuindo para a produção de conhecimento.

No trabalho em sala de aula as atividades e as práticas pedagógicas envolvendo o lúdico devem estar ligado à interdisciplinaridade, dessa forma o professor pode garantir o sucesso da aprendizagem proporcionando:

- Que a sala de aula, como um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão de atitude interdisciplinar (FAZENDA, 1992 apud ROJAS, 2002, p. 11);
- Que as aulas vivas num ambiente de inter-relação e convivência (MASSETO, 1992 apud ROJAS, 2002, p. 11);
- A afetividade como sustentáculo significativo e fundamental de uma pedagogia que se alicerce na arte-magia interdisciplinar do ensinar/aprender (ROJAS, 1998 apud ROJAS, 2002, p. 11);
- O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito, uma identificação quanto ao uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras, um objeto que funciona de um contexto social. (KISHIMOTO, 1999, apud ROJAS, 2002, p. 11).

Goleman (1997, apud ROJAS, 2002, p. 3) enfatiza que a preparação da criança para ir a escola passa pelo desenvolvimento de competências e habilidades da inteligência emocional, por isso há maior interesse em trabalhar com assuntos que oferece prazer a elas.

Wallon (1975, p. 1-2), mostra em seus estudos que a criança descobre o prazer de brincar usando as mãos, os pés, depois todas as partes do seu corpo de forma gradual e progressiva até completar o domínio do movimento corporal sem ter a noção das ações realizadas, ela inconscientemente esta desenvolvendo as funções intelectuais. Ele também afirma que a primeira atividade do indivíduo é o brincar, e através deste brincar há o acordar para o mundo, e quando a brincadeira se concretiza a criança descobre novas formas de aprendizagem numa interação constante entre o seu saber e o mundo.

Piaget (1975, p. 20), nos relata que o jogo é essencial na vida da criança, sendo uma condição básica para o desenvolvimento infantil, e através dele, analisa e mostra a relação que há entre o jogo e o desenvolvimento intelectual.

Vygotsky (1998), afirma que as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Aguiar (1977, p. 58) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Idéias como estas modificaram a educação infantil, pois ainda enfrenta conflitos em relação no como atuar, principalmente neste momento de rupturas de paradigmas, professores descontentes, alunos desmotivados, pais preocupados, para melhorar esse quadro faz-se necessário que o Estado ofereça a formação continuada para os docentes e a conscientização de todos em promover um ensino de qualidade.

Dentro deste contexto, a ludicidade surge como uma possibilidade de ajudar essa situação, pois orientadores descobrem, que usando o brinquedo e a brincadeira desenvolvem no educando o prazer ao construir seu próprio aprendizado.

Apesar de se comprovar com as pesquisas o quão importante é o lúdico na aprendizagem, ele ainda é ausente na maioria das classes de educação infantil, e do ensino fundamental. À medida que vão crescendo, os espaços e os brinquedos deixam de existir, restando apenas às brincadeiras nos intervalos das escolas.

Segundo Moyles (2002, p. 123),

A ação do educador é perceber que a melhor brincadeira é aquela que dá espaço para a ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. No entanto, não fica só na observação e na oferta de brinquedos. Intervém no brincar, não para apartar ou decidir quem fica com que, e sim para estimular a atividade mental e psicomotora dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamentos.

O professor não deve exigir descrições das brincadeiras, assim mostra que não está confiando e respeitando o brincar sugerindo na subjetividade a incerteza e a improdutividade, mesmo que esteja sempre pronto para conversar sobre o jogo ou a brincadeira. Enfim não há motivos para não haja a realização de atividades lúdicas nas salas de aulas.

Vários estudos feitos por Piaget (1978), Vygotsky (1989), Kishimoto (2004), entre outros, se referem à relevância dos jogos como promotor de aprendizagem, sejam eles de conteúdos sistematizados ou não pela escola. Mas certamente, esses conteúdos favorecem as interações entre as crianças em situação de jogo e sua compreensão à medida que novos conteúdos vão sendo incorporados às estruturas e modificando-as.

Brougère (1998, p. 25), tem uma visão mais contemporânea sobre os jogos e as brincadeiras inseridas no contexto escolar. Ele fala sobre a importância da cultura infantil, e ressalta que a mesma deve ser aproveitada pelos professores nas suas práticas pedagógicas, para que possa diminuir a distância desta cultura infantil vivida neste milênio pelas crianças da escola atual.

A criança está inserida em uma sociedade em que as informações, os meios multimídias, os brinquedos eletrônicos dominam o mercado, invadido os lares as escolas, portando fica inviável omitir ou fingir que esses aparatos tecnológicos não existem. Não se pode desvincular educação da realidade nessa geração, para isso se faz necessário que os professores aproveitem o prazer imediato que esses recursos trazem transformando-os em conteúdos sistematizados, e não repita o que vem acontecendo há décadas, desviando esses saberes que a criança trás afastando a infância, e preparando para um futuro adulto.

O professor/mediador que assume o compromisso de romper paradigmas e incorpora um papel de agente transformador na educação precisa se apropriar do novo mundo infantil, das novidades que ele oferece a ponto de estabelecer uma relação de intimidade para poder compartilhar melhor com seus alunos nos momentos de trabalhos em sala de aula.

Nos espaços escolares a clientela estudantil é oriunda de diversas classes sociais, o contexto social decide, na maioria das vezes o tipo de brincadeira que a criança levará para a escola, cabendo ao professor conduzir e enriquecer essa experiência favorecendo a construção do conhecimento, a formação de habilidades e competências próprias para a efetivação da aprendizagem.

Não há porque insistir em aulas monótonas e totalmente expositivas, se o uso da ludicidade trás momentos de alegria e de prazer, quando os conteúdos são ministrados dentro da ludicidade os níveis intelectuais passam a ser cada vez maiores. O brincar na educação é tão importante a ponto de contribuir para construção da personalidade do educando.

Para Piaget (1975, apud UNIVERSIDADE NORTE DO PARANÁ, 2005, p. 280), o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Portanto, as brincadeiras infantis devem fazer parte efetivamente dos currículos escolares e das rotinas diárias dos alunos, enriquecendo o seu saber, promovendo aprendizagem efetiva e contundente, capaz de tornar o aluno mais feliz e realizado, tornando a aprendizagem acessível a todas as crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança aprende desde cedo diferentes tipos de linguagens que expressam seu modo viver como gritar, ver, contar, cortar, conversar, pular, desenhar, cantar, correr, pintar, pensar, aprender, dançar, sorrir, estas são linguagens que permitem a criança construir novos conhecimentos, desenvolver competências e habilidades não só fora da escola, mas também

dentro desta instituição, portanto não há necessidade de reprimir a ludicidade, e sim torna-la um recurso motivador de aprendizagens.

Para tanto, se faz necessário à quebra de paradigmas e incorporação de uma dinâmica mais lúdica nas práticas pedagógicas pelos professores/mediadores. Vale salientar que os jogos e brincadeiras permitem a democratização do saber, reconhecidos pelo trabalho em grupo, pois nessa prática o saber circula, flui de diferentes formas e as contribuições dadas pelos envolvidos como alunos e professores são de grande relevância em uma sala de aula.

O jogo e a brincadeira abrem novos caminhos para o aluno, pois permite que o mesmo se aproprie conhecimentos básicos e necessários à aprendizagem, auxiliando na construção da escrita, da leitura, no desenvolvimento do raciocínio lógico, e na compreensão do mundo em que está inserido. Vale ressaltar que a criança ao crescer aprendendo com o lúdico será um adulto mais autônomo, e pensante, capaz de conviver com a igualdade, e com as diferenças de uma sociedade exigente, excludente de forma reflexiva e crítica.

Com base nas análises literárias sobre a ludicidade já explicitadas neste trabalho, as crianças inseridas neste contexto, desenvolvem-se melhor nos vários aspectos e segmentos de sua formação acadêmica e pessoal.

Portanto, verifica-se que a utilização do lúdico na educação infantil estendendo-se aos outros segmentos no ensino fundamental, trás resultados concretos no desenvolvimento intelectual e social do aluno, onde o mesmo romper barreiras supera limites, desenvolve potencialidades, e busca a sua cidadania fazendo parte de um mundo inclusivo onde o espaço para a humanização de todos passa a ser presente.

Para tanto se faz necessário à quebra de paradigmas e incorporação de uma dinâmica mais lúdica nas práticas pedagógicas pelos professores/mediadores. Vale salientar que os jogos e brincadeiras permitem a democratização do saber, reconhecidos pelo trabalho em grupo, pois nessa prática o saber circula, flui de diferentes formas em uma sala de aula.

Verifica-se que a utilização do lúdico no aprendizado infantil/adulto o resultado é concreto no desenvolvimento intelectual, social, tornando-o um individuo mais crítico, coerente, consciente, capaz de

romper barreiras, superar limites, conviver com as diferenças buscando a cidadania neste mundo contemporâneo que tanto anseia pela humanização de todos.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade contribui para a aquisição da aprendizagem das crianças com necessidades educativas especiais/deficiente intelectual, inseridas na rede regular de ensino as quais passam por um processo de integração, e inclusão escolar onde o respeito e a valorização das diferenças são alvos a serem atingidos por toda a sociedade.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. *Jogos para o ensino de conceitos: leitura e escrita na pré-escola*. Campinas: Papirus, 1998.
- AINSCOW, M. *Desarrollo de escuelas inclusivas: ideas, propuestas y experiencias para mejorar las instituciones escolares*. Madrid: Narcea, 2001.
- ALMEIDA, P. N. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1994.
- ANTUNES, C. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. 8. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- ARAÚJO, C. V. O. F.; FIGUEREDO, R. V. O. Acolhimento de criança com necessidades educativas especiais na sala inclusiva. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO SOBRE EDUCAÇÃO INCLUSIVA. 1., 2001, João Pessoa. *Anais...* João Pessoa: Ed-Todos, 2001.
- ARGENTA, A.; SÁ, E. D. Atendimento educacional especializado de alunos cegos e com baixa visão. *Inclusão: revista da educação especial*, Brasília, DF: Secretaria de Educação Especial, v. 5, n. 1, p. 32-39, jan/jul, 2010.
- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H. *Psicologia educacional*. Tradução Eva Nick. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.
- BALLONE, G. J. Dificuldades de aprendizagem. *PsiquWeb*, 2003. Disponível em: <<http://www.psiqweb.med.br/infantil/aprendiza.html>>. Acesso em: 10 jun. 2011.
- _____. Deficiência mental. *PsiquWeb*. 2007. Disponível em: <<http://gballone.sites.uol.com.br/infantil/dm1.html>>. Acesso em: 10 jun. 2011.
- BATISTA, C. V. M.; ZAMPARO, E. R. *A magia do brincar na escola*. Londrina: Secretaria de Educação Municipal de Londrina, 2005.
- BRASIL. Constituição (1988) *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 15 ago. 2011.
- _____. Presidência da República. Casa Civil. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial [da] República*

- Federativa do Brasil*, Brasília, DF, 20 dez. 1996. Seção 1, p. 27833. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 15 ago. 2011.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. *Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva*. Brasília, DF, 2008b. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf>> Acesso em: 27 ago. 2011.
- _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. *Diretrizes operacionais da educação especial para o atendimento educacional especializado na educação básica*. Brasília, 2008a. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman...Itemid>. Acesso em: 27 ago. 2011.
- _____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais*. Brasília, DF, 1997. V. 1. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2011.
- BRANDÃO, D. L. *O lúdico na educação infantil*. 2004. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Afirmativo, Cuiabá, MT, 2004.
- BROUGÈRE, C. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CORIAT, L. *Escritos da criança*. Porto Alegre: Centro Lydia Coriat, 2001.
- DEWEY, J. *Vida e educação*. 10. ed. Rio de Janeiro: Fundação Nacional do Material Escolar, 1978.
- FAZENDA, I. C. A. *Interdisciplinariedade: história, teoria e pesquisa*. Campinas, SP: Papirus, 1995.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Paz e Terra, 1998.
- _____. Eu gostaria de morrer deixando uma mensagem de luta. In: FREIRE, A. M. A. (Org.). *Pedagogia dos sonhos possíveis*. São Paulo: UNESP, 2001. p. 215-229. (Série Paulo Freire).
- GALVÃO, I. *Henry Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento humano*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- GLAT, R. *Somos iguais a vocês: depoimentos de mulheres com deficiência mental*. Rio de Janeiro: Agir, 1989.
- _____.; FERNANDES, E. M. Da educação segregada à educação inclusiva: uma reflexão sobre os paradigmas atuais no contexto da educação especial brasileira. *Inclusão: revista da educação especial*. Brasília, DF: Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Especial, ano 1, n. 1, p. 35-39, out. 2005..
- GOLEMAN, D. *Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- JARDIM, C. S. *Brincar: um campo de subjetivação da infância*. 2. ed. São Paulo: Anablume, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- _____. O jogo e a educação infantil. IN: CÓRIA-SABINI, M. A.; LUCENA, R. F. *Jogos e brincadeiras na educação infantil*. Campinas, SP: Papirus, 2004.
- LUCKESI, C. C. *Avaliação da aprendizagem escolar*. 9. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

- _____. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. São Paulo: Cortez, 1997.
- LUSTOSA, F. G.; FIGUEREDO, R. V. Inclusão o desafio de conviver com a diferença na sala de aula. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO SOBRE EDUCAÇÃO INCLUSIVA, 1., 2001, João Pessoa. *Anais...* João Pessoa: Ed-Todos, 2001.
- MACHADO, R. Sala de recursos multifuncionais: espaço e organização do atendimento educacional especializado. *Inclusão: revista da educação especial*, Brasília, DF: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Especial, v. 5, n. 1, jan./jun., 2010.
- MANTOAN, M. T. E. Educação inclusiva: orientações pedagógicas. In: FAVERO, E. A. G.; PANTOJA, L. M. P.; MANTOAN, M. T. E. *Atendimento educacional especializado: aspectos legais e aspectos legais e orientações pedagógicas*. Brasília: MEC/SEESP, 2007. p. 45-60. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me004881.pdf>> . Acesso em: 27 ago. 2011.
- MASETTO, M. T. *Aulas vivas*. São Paulo: MG Editores Associados, 1992
- _____. Inovações curriculares na educação superior. In: SEMINÁRIO INOVAÇÕES EM ATIVIDADES CURRICULARES: EXPERIÊNCIAS NA UNICAMP, 1., 2007, Campinas, SP. *Anais...* Campinas, SP: UNICAMP, 2007.
- MAZOTTA, M. *Educação especial no Brasil: histórias e políticas públicas*. São Paulo: Cortez, 1996.
- _____.; OLIVEIRA, R. J. *Ciência(s) da educação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- MENEZES, E. C. P. *Informática e educação inclusiva: discutindo limites e possibilidades*. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2006.
- MOYLES, J. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: ArtMed, 2002.
- NUNES, C. H. S. *A construção de um instrumento de medida para o fator neuroticismo: estabilidade emocional dentro do modelo de personalidade dos cinco grandes fatores*. 2000. 72 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia)- Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2000.
- NUNES, T. et al. *Dificuldades na aprendizagem da leitura*. São Paulo: Cortez, 2000.
- OLIVEIRA, M. K. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 1998.
- OLIVEIRA, S. S. *Propostas pedagógicas e brincadeiras*. São Paulo: Educação Adventista, 2011.
- PAGANI, T. S. A entrada de uma criança na escola. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 12 jun. 2003. Folha Equilíbrio, p. 12.
- PIAGET, I. *A Formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- _____. *Psicologia e pedagogia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- _____. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- PINTO, M.; POSTMAN, N. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

- PRIOSTE, C.; RAIÇA, D.; MACHADO, M. L. G. *10 questões sobre a educação inclusiva da pessoa com deficiência mental*. São Paulo: Avercamp, 2006.
- RAIÇA, D.; OLIVEIRA, M. T. B. *A educação especial do deficiente mental*. São Paulo: EPU, 1990.
- REGO, T. C. *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- ROJAS, J. *O lúdico: hora de ensinar x hora de brincar*. São Paulo: Atlas, 1998.
- _____. *O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola*. Rio de Janeiro: ANPED, 2002.
- SANTOS, C. M. Levando o jogo a sério. *Presença Pedagógica*, v. 4, n. 23, p. 51-57, set./out. 1998.
- TERESA, M.; COELHO, A.; ELIZABETE, M. *Marcha criança: matemática*. São Paulo: Scipione, 2000.
- UNIVERSIDADE NORTE DO PARANÁ. *Curso normal superior: habilitação para os anos iniciais do ensino fundamental: módulo 4*. Londrina: CDI, 2004.
- _____. *Curso normal superior: habilitação para os anos iniciais do ensino fundamental: módulo 5*. Londrina: CDI, 2005a.
- _____. *Curso normal superior: habilitação para os anos iniciais do ensino fundamental: módulo 6*. Londrina: CDI, 2005b.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WALLON, H. *Psicóloga e educação na infância*. Tradução Ana Rabaça. Lisboa: Estampa, 1975.
- WADSWORTH, B. *Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget*. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1993.
- WINNICOTT, D. W. *A criança e seu mundo*. Rio de Janeiro: LTC, 1982.
- _____. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- XAVIER, M. L. M.; ZEN, M. I. H. D. *O ensino nas séries iniciais*. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.
- ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

