

# **O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA**

**JUCELENE KADE**

**MARAU-RS 2022**

## **RESUMO**

O presente trabalho discute a respeito da adoção da metodologia lúdica no processo de ensino inclusivo, especialmente para crianças com Transtorno do Espectro Autista, como uma das práticas educativas para as crianças. No ambiente escolar confronta-se muita diversidade em relação ao aprendizado, especialmente quando se fala em educação inclusiva, ou seja, educação voltada para crianças com necessidades especiais, pois cada criança possui uma necessidade diferente de ensino. Através da inserção do lúdico nesse ambiente, nota-se uma igualdade no aprendizado, realizando as atividades pertinentes à faixa etária das crianças. Tendo como base os educadores renomeados na área educacional, psicológica e social para compreender o universo ao qual as crianças estão inseridas e as influências no aprendizado. Definindo que a alteração no ambiente escolar é uma estratégia relevante para melhorar o ensino nas escolas, facilitando de tal forma as condições de aprendizagem. Ressaltando que as melhorias na área pedagógica também favorecem a inclusão nas salas de aula, principalmente para os alunos que apresentam elevado grau de dificuldade, facilitando o aprendizado como um todo. Essas alterações possibilitam excelentes resultados nas práticas educativas, e favorecendo o rompimento de velhos conceitos que a educação era apenas através do clássico quadro negro e do giz.

**Palavras-Chave:** Educação inclusiva. Necessidades especiais. Metodologia lúdica.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação é um direito de todo cidadão, garantido pela Constituição Federal de 1988 e todas as crianças devem poder exercer esse direito, independentemente de fazerem parte da chamada educação especial ou não.

A educação enquanto um elemento de extrema importância para o desenvolvimento humano precisa ser avaliada de diversos pontos de vistas a fim de encontrar formas de torna-la inclusiva, acessível, facilitada.

A educação especial se configura por uma modalidade de educação escolar oferecida para alunos com algum tipo de deficiência ou transtornos globais de desenvolvimento, altas habilidades, superdotação.

O ideal é que este tipo de educação seja oferecida na rede regular de ensino, sendo apoiada por serviços especializados dentro da escola, a fim de atender as necessidades desses alunos (BRASIL, 1996).

Importante destacar que o sistema de ensino brasileiro possui grandes problemas com relação à adaptação de alunos da educação especial, pois as práticas discriminatórias são vigentes.

Nesta ótica, o presente trabalho tem como objetivo discutir práticas que possam auxiliar, facilitar o processo de ensino no âmbito da educação especial, partindo do ponto de vista de que o lúdico tem se mostrado cada vez mais uma ferramenta muito importante no processo de ensino e aprendizagem.

As brincadeiras e o ato de brincar, historicamente, fazem parte do cotidiano das crianças, sendo uma importante ferramenta que permite ampliar os horizontes infantil no âmbito social e intelectual. Assim, é uma prática antiga que até hoje tem uma grande importância e tem sido cada vez mais valorizada no contexto da educação.

Nesta ótica, tem-se as brincadeiras como ferramentas do processo educativo, sendo importantes aliadas na ação pedagógica; com base em pesquisas que debatem esta questão e apontam como o lúdico pode ser empregado na educação, tem-se novos debates que surgem: como o lúdico

pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da criança com necessidades especiais?

A discussão se baseia no fato de que o lúdico traz a possibilidade de um envolvimento ativo do aluno com o processo de educação de forma geral, transformando-o em algo único, personalizado, diferenciado, interativo.

Almeja-se com o presente trabalho ajudar a preencher lacunas teóricas no entendimento acerca da inclusão do lúdico na educação infantil especial, através do fornecimento de conclusões fáticas que, além de seu interesse geral e específico no âmbito da educação, podem servir de base para futuros trabalhos.

Muita atenção acadêmica tem se dado a mudanças na educação infantil, sendo esta uma subárea da educação, que vem ganhando cada vez mais espaço na produção de artigos científicos, periódicos, além de trabalhos de pós-graduação, despertando a atenção de especialistas e alunos.

O tema escolhido é de grande importância, uma vez que envolve debates largamente difundidos na sociedade e no meio educacional, em que se vê matéria de conflito dentro os educadores inovadores e os tradicionais.

## **2 AUTISMO**

O autismo é um dos transtornos mais famosos quando se trata à primeira infância, sendo um dos mais conhecidos pelas famílias e médicos devido a sua ocorrência em larga escala.

Sendo assim, essa síndrome acontece e é marcada por um grande prejuízo nas interações sociais com as quais a criança necessita fazer, assim como alterações na comunicação e interesses limitados ao estereotipo comportamental.

Essas anormalidades costumam ocorrer a partir dos três anos de idade e a grande maioria dos afetados, isto é, cerca de 70% dos acometidos pela

doença, acabam funcionando no que a medicina chama de faixa do retardo mental, mas esse é um número que vem encolhendo.

Assim, essa condição é altamente perceptiva e faz com que os familiares do indivíduo que demonstra ser portador da síndrome procurem ajuda para essa condição o mais rápido que podem. (KLIM, 2006)

A expressão que designa a síndrome, conhecida como por autismo, tem sua origem na designação da perda de contato com a realidade, o que acabava se tornando uma dificuldade de comunicação ou, até mesmo, uma impossibilidade.

Sendo o autismo uma síndrome de comportamento, isto é, um processo no qual atinge o desenvolvimento infantil de modo a distorcê-lo de forma completa, como afirmam Gillberg (1990) e Rutter (1996), é possível observar que, historicamente, Kanner (1943) foi o primeiro a analisar a predominância dessa síndrome, por meio de casos de crianças que ele acompanhava, um total de onze crianças, que apresentavam peculiaridades entre si, como a incapacidade de se relacionarem com outras pessoas, distúrbios no âmbito da linguagem – fazendo com que estas fossem não comunicativas e de maioria muito ansiosa e preocupada com aquilo que não poderia ser alterado, o que o fez definir essa doença como autismo infantil precoce (KANNER, 1943).

Todavia, tendo em vista a total ignorância da sociedade da época perante o autismo, era comum que este fosse considerado sob o rotulo de esquizofrenia infantil (BOSA & CALLIAS, 2000) por muitos e muitos anos.

A necessidade de uma distinção só veio aparecer nos estudos de Rutter (1985), que reconhecia que desde o seu tempo de pesquisa, ainda nos anos 70, era necessário haver uma distinção entre as doenças mentais mais fortes com origem na infância e as psicoses que costumam aparecer quando o indivíduo já está mais adulto.

Sendo assim, Rutter (1985) considerou como anormalidade preocupante e digna de nota as características que designavam autismo quando essas apareciam até os primeiros 3 anos de idade do indivíduo, isto é, muito cedo,

fazendo surgir assim uma nova nomenclatura para o autismo, que é chamado, desde então, de transtorno invasivo do desenvolvimento.

Dessa forma, Kenner (1943) entende que “nós devemos, então, assumir que estas crianças tenham vindo ao mundo com uma inabilidade inata de formar o usual, biologicamente determinado, contato afetivo com outras pessoas, da mesma forma que outras crianças vêm ao mundo com deficiências físicas ou intelectuais inatas”. (KENNER, 1943, p.250).

Assim o autismo foi definido como síndrome e começou-se a ser pensado sobre formas para seu tratamento, a fim de encontrar formas para melhorar a comunicação e interação social, que acabaram ficando muito prejudicadas.

De acordo com o Ministério da Saúde (2000), os tratamentos sugeridos para autismo são terapias como: psicoterapia, aloterapia, musicoterapia, ludoterapia, terapia ocupacional e equoterapia, além de medicamentos para casos mais graves. Para aqueles que apresentam problemas na fala, é sugerido sessões de fonoaudiologia.

Michel (s/a) afirma que as principais características do autismo são: utilização das pessoas como ferramentas para conseguirem o que desejam; resistência à mudanças; problemas de sociabilidade; solidão como preferência; aflitos e ansiosos sem causa; excessivamente apegados a objetos e coisas; não fazem contato visual; agem como se não ouvissem; não respondem a métodos tradicionais de ensino; não demonstram medo de perigos comuns; risos e movimentos desapropriados; resistência ao contato físico com outros; hiperatividade; problemas de coordenação motora; ecolalia; repetição das palavras; insistência; problemas de concentração; agressividade; destrutividade; indiferença; melancolia.

Dessa forma, é necessário que essas crianças tenham tratamento adequado e tenham a possibilidade de frequentar as escolas e outros ambientes com os quais confraternizem socialmente com outras crianças e indivíduos, a fim de que possam cessar esses sintomas, para que possam, assim, conseguir novos horizontes.

### **3 O LÚDICO NO ENSINO**

Brincar faz parte do universo da criança, é através das brincadeiras que se estabelece um crescimento, descobre um mundo novo, se diverte e adquire conhecimento, partindo desse enredo, o lúdico surge para associar a brincadeira e a fonte de conhecimento para facilitar o aprendizado, sendo nesse caso, o brinquedo como instrumento primordial.

Quanto a importância do jogo Lira e Rubio (2014) defendem que o jogo pode ter variação desde atividades mais singelas até aquelas que demandam maior concentração, com existência de regras com complexidade. Os jogos possibilitam que a criança crie e imagine ou simbolize algo.

O simbolismo é relativo aos fatores biológicos da mente do ser humana e à evolução de tais processos, ou seja, com a capacidade de memorizar, se atentar, perceber e pensar sobre o processo de evolução se transformar em processos da mente superiores e que apesar de serem provenientes dos aparelhos biológicos do homem, somente há evolução porque o homem tem interação com o meio. No processo de aprendizagem e de desenvolvimento, o exercício é importante para a reafirmação da imagem de si próprio que a criança possui.

Há as seguintes características do jogo infantil que são: simbolismo com representação da realidade e atitudes; significação que possibilita o relacionamento ou expressão de experiências; atividade que torna possível que a criança aja; voluntário ou intrinsecamente motivado onde é incorporado suas razões e interesses; regrado que implicitamente ou explicitamente e episódico tem caracterização por metas que tem desenvolvimento espontâneo.

Por ter várias manifestações e variedades, é difícil compreender e definir claramente o que é jogo, uma vez que vários significados são atribuídos a um mesmo termo, o que é relevante seria o fato de o jogo pode ser usado na educação, mas é preciso haver respeito quanto as características da atividade lúdica (LIRA; RUBIO, 2014).

Os jogos fazem com que o aluno explore de situações fictícias, de fatores arriscados: Quando bem modelado no contexto pedagógico, ajuda na simulação de atividades sem possibilidade de serem vividas na sala de aula, em relação ao desastre da ecologia ou um experimento com químicas.

Jogos de adivinhar ou jogos que constroem são constituídos por charadas em seus diversos níveis. Há o jogo da forca que onde o jogador deve adivinhar as letras de uma certa palavra.

Jogos de passar tempo ou jogos de fazer e desfazer como a coloração de imagens para serem impressas, os jogos para compor as fotografias e expô-los posteriormente. Jogos de aprender que são jogos que aplicam conhecimentos também conhecidos como atividades didáticas digitais.

São jogos com questionários que testam a sabedoria para associar uma palavra à uma imagem, de cálculo para o avanço de posições, etc. A criança se esforça para acertar, por induzir, por conhecimentos prévios ou por sugestão de um amigo, em um trabalho com cooperação.

Os jogos são aliados no processo de aprendizado, pois possuem um dos recursos mais utilizados para favorecer o entendimento do aluno: o divertimento. Além de estabelecer uma facilidade de compreensão, a ação fica mais divertida e deixa a criança mais propensa a aprender, transformando o sentimento da criança em relação ao assunto da aula em questão. Além de ser uma forma da criança gastar energia, favorece o enriquecimento do intelectual nas salas de aula.

A brincadeira é um fator muito importante para o desenvolvimento da criança, pois estabelece avanços nos campos psicológico, social e cognitivo da criança, pois é por meio delas que a criança consegue se expressar e demonstrar seus sentimentos.

De acordo com Kishimoto (1999), a brincadeira é uma atividade espiritual pura, e é intrínseca à vida humana; promove alegria, liberdade, descanso, então a criança que brinca com determinação provavelmente se tornará um adulto determinado, motivado, capaz de buscar o seu bem-estar e o dos outros.

A autora afirma que o brincar, em qualquer tempo histórico, não é uma atividade trivial, mas sim, algo muito sério e com uma grande carga de significação.

As atividades lúdicas têm a função de preparar a criança para o desempenho de papéis sociais, incluindo de tal forma a compreensão do funcionamento do mundo, preparando-as para demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais tempo a criança brincar, mais ela se desenvolverá dentre os mais variados aspectos, desde os psicológicos, motores até o corporal.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o fator primordial para a execução das atividades intelectuais das crianças. O jogo é uma atividade sensório motora e de simbolismo, sendo uma assimilação do que é real na sua atividade, permite que o indivíduo transforme esse real de acordo com suas necessidades.

Assim, os métodos ativos de educação exigem que as crianças possam ter acesso a um material conveniente, que permita que estas assimilem as diferentes realidades intelectuais, sem deixar de lado aspectos importantes da inteligência infantil.

Para promover a inclusão na aula é necessário criar ambientes diferentes que auxiliem o aprendizado igualitário, para que tenham autonomia e se sintam confortável dentro da sala de aula, respeitando suas limitações, conforme Soares (2010) é necessário que haja uma integração da criança que tem alguma deficiência com as ditas “normais”, que ela seja realmente incluída no ambiente escolar.

Segundo Ropoli (2010), a garantia de acesso, participação e aprendizagem de todos os alunos nas escolas contribui para a construção de uma nova cultura de valorização das diferenças, demonstrando que tal modo a necessidade de inserção de formas diferentes de ensino para que promove a inclusão dos alunos.

A busca por novas maneiras de ensinar demonstra a preocupação dos professores, para que todas crianças aprendam de forma adequada e de acordo

com cada necessidade, promovendo também uma alteração na forma de ensino para os alunos que apresentam uma dificuldade, como déficit de atenção, hiperatividade, autismo, etc.

A inclusão do lúdico ajudará significativamente a compreensão do aluno referente a matéria exposta pelo professor, pois permitirá a visualização da matéria por outra visão, através de uma maneira divertida onde se tem o “fardo” de aula, mas sim de divertimento, o que possibilitará maior entendimento a matéria e garantirá uma atenção extra do aluno.

O processo de inclusão abrange muito mais do que apenas definir métodos, inclui também a alteração em todos os campos da escola dentro e fora da sala, mas todos os recursos para que todos estejam adaptados para alunos que requer uma atenção especial.

De acordo com Almeida (2003), o lúdico tem um importante papel no processo social, pois além de explicar as relações dos seres humanos com seus contextos social, cultural e psicológico, permite que a criança se torne um agente ativo, reflexivo, criador, socializador ao mesmo tempo em que ela sente prazer pela prática na brincadeira.

A interação possibilitada nas escolas é o local essencial para melhorar parte cognitiva da criança, através do convívio com diferentes pessoas é visível a melhoria no âmbito geral, quanto pessoal.

De acordo com Vygotsky (1984), é durante a interação da criança com as atividades que envolvem simbologias e brinquedos, que ela, enquanto aluna, consegue agir no âmbito cognitivo; é comum que nas brincadeiras a criança se comporte de maneira diferente do que na vida real, mais “avançada” pois se trata de uma vivência que se dá no campo da imaginação.

O simbolismo e os brinquedos auxiliam esse período a evolução intelectual, pois estabelecem um maior envolvimento com todo o universo criado, possibilitando a criança uma visão imaginária, a capacidade de saber lidar com regras e respeito ao colega.

A criança estabelece um maior envolvimento com atividades que são mais dinâmicas, por isso a importância de inclusão de atividades diferentes, principalmente a lúdica, como afirma Schwartz (2002), permite que exista a procura por retorno e manutenção de atividades. O que faz com que não se torne uma atividade cansativa, nem monótona para o aluno.

Ao estimular o lúdico, se estabelece maior convívio entre os alunos, o que refletirá na sociedade, pois tornará a criança mais sociável e um adulto mais propenso a conviver bem com outras pessoas. Facilitando até mesmo a comunicação da criança consigo mesma, tornando um adulto satisfeito com ele mesmo e com suas escolhas.

No âmbito da educação especial, o lúdico se torna uma ferramenta ainda mais importante, pois um dos objetivos da educação inclusiva é a busca por soluções para que haja uma convivência e familiaridade com os alunos com deficiência, que possam permitir a dissolução de barreiras que possam impedi-lo de estar naquele espaço comum, participando do processo de ensino e aprendizagem com os colegas (COELHO, 2010).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com o que foi visto ao longo do trabalho, o uso de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem se trata de uma importante ferramenta no processo educativo e traz vários benefícios e conquistas para o aluno seja ele da educação especial ou não.

A adoção de brincadeiras e jogos no processo pedagógico permite melhorar a oralidade das crianças, que tem outras formas de se expressar, sem que haja constrangimento, vergonha; aumentam a capacidade de concentração; permitem que a criança conheça seu corpo, seus movimentos; permite a exploração das capacidades; permite uma maior cooperação entre alunos, estimulando a socialização.

Nesta ótica, as brincadeiras não mais devem ser vistas como uma “recompensa” ou então uma atividade apenas utilizada para preencher tempo, mas sim, uma importante ferramenta para o professor.

Especialmente no que diz respeito a alunos com necessidades especiais, cujos professores e escolas muitas vezes tem dificuldades em lidar, o jogo pode ser utilizado como forma de desenvolver as diversas capacidades, incluir o aluno no contexto escolar, estimular o aprendizado.

Para que haja o máximo aproveitamento e desenvolvimento adequado deste tipo de atividade no contexto escolar, é preciso que os professores busquem se capacitar, conhecer, e ter consciência a respeito dos objetivos e formas de aplicar e desenvolver estas atividades. A criança precisa ser motivada, então, o profissional que conduz a atividade precisa estar preparado para tornar a atividade significativa no âmbito do ensino.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Paulo. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

ALVES, Rubens. **Conversas sobre Educação**. Campinas, SP: Verus Editora, 2003.

BOSA, Cleonice Alves; CALLIAS, Maria. Autismo: breve revisão de diferentes abordagens. **Psicologia: reflexão e crítica**. Porto Alegre. v. 13, n. 1, p. 167-177, 2000.

GADIA, Carlos A.; TUCHMAN, Roberto; ROTTA, Newra T. Autismo e doenças invasivas de desenvolvimento. **Jornal de pediatria**, v. 80, n. 2, p. 83-94, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**- São Paulo- Summus, 1987.

COELHO, V. M. O jogo como prática pedagógica na escola inclusiva. Artigo (Especialização em Educação Especial) – Universidade Federal de Santa Maria, Conselheiro Lafaiete, 2010. Disponível em: <[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho\\_Vania\\_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em:

KANNER, L. Affective disturbances of affective contact. **Nervous Child**, v. 2, p. 217- 250, 1943.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação**. Petrópolis. Rio de Janeiro: VOZES, 1993.

LIRA, Natali, Alves, Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A Importância do Brincar na Educação Infantil.** Disponível em: [http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes\\_pdf/educacao/v5\\_n1\\_2014/Natali.pdf](http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf). Acesso em:

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RUTTER, M. Infantile autism. Em D. Shaffer, A. Erhardt & L. Greenhill (Orgs.). **A clinician's guide to child psychiatry.** New York: FreePress, 1985.

RUTTER, M. Autism research: Prospectus and priorities. **Journal of Autism and Developmental Disorders**, n. 26, 1996.

SANTOS, M. P. **Educação Inclusiva e a Declaração de Salamanca:** Consequências ao Sistema Educacional Brasileiro. In Revista Integração. Nº 22, MEC. Secretaria de Educação Especial, 2000.

SCHWARTZ, WILEY G. M. **Emoção, Aventura e Risco** – A Dinâmica Metafórica de Vários Estilos – 2002.