

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS – UEA
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA – CESTB
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**OS BENEFÍCIOS DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TEA
(TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA)**

Tabatinga – AM

2023

HANAH JÉSSICA MOCAMBITE BORGES

**OS BENEFÍCIOS DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TEA
(TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA)**

Trabalho apresentado para obtenção de nota parcial da disciplina Pesquisa e Prática Pedagógica II – TCC Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Tabatinga da Universidade do Estado Do Amazonas.

Orientadora: Prof^a. Dra. Rosi Méri Bukowitz Jankauskas

Tabatinga – AM

2023

**OS BENEFÍCIOS DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TEA
(TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA)**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito parcial à
obtenção do grau de licenciado (a) em
Pedagogia pela Universidade do Estado
do Amazonas.

Aprovado em _____ de _____ de 2023

BANCA AVALIADORA

Prof^a Dra. Rosi Meri Bukowitz Jankauskas

Prof^oDr. Jorge Barbosa de Oliveira
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga

Prof^oDr. Sebastião Rocha de Sousa
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga

**Tabatinga – AM
2023**

RESUMO

O trabalho realizado concentrou-se no estudo do lúdico como um benefício no processo de aprendizagem de crianças autistas, sob a perspectiva da educação e educação especial. A pesquisa explorou jogos e brincadeiras que visam estimular e favorecer o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e afetivo de crianças autistas, destacando como esses aspectos podem ser trabalhados e aprimorados por meio do uso do lúdico no apoio a crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Os jogos lúdicos desenvolvidos foram cuidadosamente planejados, estando vinculados a metas de longo prazo. Isso se deve à compreensão de que crianças com TEA frequentemente enfrentam desafios na assimilação e, portanto, beneficiam-se da aplicação repetitiva de práticas lúdicas. Essa abordagem resulta em desempenhos aprimorados e evolução significativa em suas características. O objetivo central do trabalho foi analisar como os jogos lúdicos têm contribuído para a aprendizagem de crianças autistas, sendo uma ferramenta educacional que oferece um caminho metodológico no aprendizado por meio da brincadeira, auxiliando no progresso do aluno autista no ambiente educacional. Para atingir esse objetivo, foi escolhido um local específico para a pesquisa de campo: a Escola Municipal Senador Fábio Lucena, localizada na cidade de Tabatinga, Amazonas. A pesquisa foi realizada com a turma do 1º ano B do ensino fundamental anos iniciais, no turno vespertino, com foco na observação e acompanhamento de um aluno autista. Utilizando três métodos de pesquisa (descritiva, bibliográfica e de campo), com uma abordagem qualitativa, e empregando instrumentos como observação participativa, a pesquisa contribuiu para o entendimento do processo de ensino de crianças com TEA. Durante o desenvolvimento e acompanhamento do aluno autista, ficou evidente que a repetição de atividades era crucial para seu progresso, e o aspecto lúdico favoreceu seu desenvolvimento e aprendizagem. Isso assegurou resultados positivos, permitindo que ele assimilasse os conteúdos por meio de brincadeiras e jogos, destacando os benefícios resultantes da ludicidade para a criança autista.

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem, Criança autista, Educação especial.

RESUMEM

El trabajo realizado se centró en el estudio de lo lúdico como un beneficio en el proceso de aprendizaje de niños autistas, desde la perspectiva de la educación y la educación especial. La investigación exploró juegos y actividades que buscan estimular y favorecer el desarrollo cognitivo, motor, emocional y afectivo de niños autistas, resaltando cómo estos aspectos pueden ser trabajados y mejorados mediante el uso de lo lúdico en el apoyo a niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Los juegos lúdicos desarrollados fueron cuidadosamente planificados, estando vinculados a metas a largo plazo. Esto se debe a la comprensión de que los niños con TEA a menudo enfrentan desafíos en la asimilación y, por lo tanto, se benefician de la aplicación repetitiva de prácticas lúdicas. Esta aproximación resulta en desempeños mejorados y una evolución significativa en sus características. El objetivo central del trabajo fue analizar cómo los juegos lúdicos han contribuido a la aprendizaje de niños autistas, siendo una herramienta educativa que ofrece un camino metodológico en el aprendizaje a través del juego, ayudando en el progreso del alumno autista en el entorno educativo. Para alcanzar este objetivo, se eligió un lugar específico para la investigación de campo: la Escuela Municipal Senador Fábio Lucena, ubicada en la ciudad de Tabatinga, Amazonas. La investigación se llevó a cabo con la clase de 1er año B de la enseñanza fundamental inicial, en el turno vespertino, con enfoque en la observación y acompañamiento de un alumno autista. Utilizando tres métodos de investigación (descriptiva, bibliográfica y de campo), con un enfoque cualitativo, y empleando instrumentos como la observación participativa, la investigación contribuyó a la comprensión del proceso de enseñanza de niños con TEA. Durante el desarrollo y acompañamiento del alumno autista, quedó claro que la repetición de actividades era crucial para su progreso, y el aspecto lúdico favoreció su desarrollo y aprendizaje. Esto aseguró resultados positivos, permitiendo que él asimilara los contenidos a través de juegos y actividades, destacando los beneficios resultantes de la ludicidad para el niño autista.

Palabras - clave: Lúdico, Aprendizaje, Niño autista, Educación especial.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| INTRODUÇÃO..... | 5 |
| CAPÍTULO I – O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM PARA ALUNO COM TEA (TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA)..... | 10 |
| 1.1 HISTÓRIA DO TEA (TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA)..... | 11 |
| 1.2 TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA – TEA | 13 |
| 1.3 CONCEITO DE LÚDICO | 15 |
| 1.4 A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM..... | 16 |
| 1.5 O PAPEL DO PROFESSOR/MEDIADOR..... | 18 |
| 1.6 DIFICULDADES E DESAFIOS EXISTENTES PARA A CRIANÇA COM TEA | 20 |
| 1.7 BENEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM TEA..... | 24 |
| CAPÍTULO II – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 27 |
| 2.1 MÉTODO DE PESQUISA..... | 27 |
| 2.2 ABORDAGEM DA PESQUISA | 28 |
| 2.3 INSTRUMENTOS DE PESQUISA | 29 |
| 2.4 LOCAL DE PESQUISA..... | 30 |
| 2.5 ETAPAS METODOLÓGICAS DO TRABALHO..... | 31 |
| CAPÍTULO III – RESULTADOS E DISCUSSÃO | 34 |
| 3.1 OBSERVAÇÃO PARTICIPATIVA | 35 |
| 3.2 JOGOS LÚDICOS APLICADOS AO ALUNO COM TEA..... | 36 |
| CONSIDERAÇÕES | 41 |
| REFERÊNCIAS | 43 |

INTRODUÇÃO

As crianças que apresentam TEA (Transtorno do Espectro Autista) tem uma realidade no processo de ensino aprendizagem distintas, devido ao seu desenvolvimento cognitivo, haja vista que no nosso país, o processo de inclusão tem sido adotado e posto em prática para que haja direitos iguais promovendo todas as crianças estarem envolvidas no mesmo tipo de atividade.

A necessidade de haver práticas educativas e aceitação na sociedade sobre o autismo é algo que vem crescendo e evoluindo, no sentido de ajudar a promover uma educação benéfica que contribui para o desenvolvimento do aluno autista, os conceitos devem ser aprimorados, havendo que as pessoas tenham uma maneira de pensar a respeito dessas crianças, assim como os educadores que devem valorizar e contribuir com aprendizagem das crianças que pertencem a esse grupo.

As metodologias utilizadas nas escolas, muitas vezes não tem sido favorável na aprendizagem desses alunos com TEA, a falta de métodos adequados, não tem sido posto em prática, assim a necessidade de valorização desse grupo fez com que houvesse uma busca para entender esse efeito.

Uma das estratégias mais benéficas para esse grupo é a utilização do lúdico, uma ferramenta de suma importância que envolve o aprender brincando, não somente para os alunos com TEA, mas para todos independentes da necessidade.

No que tange a aprendizagem da criança com TEA, o texto tem como foco central os benefícios que o lúdico pode trazer para essas crianças, ocasionando efeito na aprendizagem e no desenvolvimento pessoal, comparado com a real situação educacional, as práticas vistas à campo na tentativa de entender e procurar intervir com práticas ajudaram no desenvolvimento de aplicações estratégicas, ações que buscavam contribuir na educação, através do lúdico e como lúdico, possibilita criar laços com os alunos TEA enquanto o mesmo aprende se divertindo, seja com jogos ou qualquer material confeccionado que facilite e promova o desenvolvimento dessas crianças.

A criança que apresenta autismo é capaz de aprender de modo igualitário, o que a distingue dos demais é a maneira como ela aprende, no sentido de que dependendo do grau do autismo, os métodos são variáveis para serem desenvolvidos de acordo com o que a criança autista apresenta. No que tange ao profissional da educação, se este sabe pouco sobre a criança autista acaba por não saber lidar com

a inclusão, devido à falta de conhecimento sobre os métodos adequados para desenvolver as capacidades dessa criança. Aqui se destaca a importância da adaptação do conteúdo para atender às necessidades da criança autista. A mediadora desempenha um papel significativo ao realizar atividades específicas, promovendo a inclusão necessária e igualitária. A colaboração entre o professor e o mediador é destacada como fundamental para garantir uma inclusão efetiva dos alunos autistas no ambiente educacional, enfatizando a importância de um trabalho conjunto para abranger todos os alunos.

Nesse contexto, a deficiência de conhecimento demonstrada pelos professores tem sido motivo de questionamento, pois os alunos com necessidades especiais, em particular aqueles com Transtorno do Espectro Autista (TEA), não têm sido devidamente incluídos nas atividades em sala de aula. A ausência de abordagens específicas para os alunos com TEA tem se limitado a adaptações superficiais, enquanto a utilização de ferramentas lúdicas para crianças com TEA emerge como uma abordagem eficaz que gera resultados positivos. É enfatizada a necessidade de implementar essa abordagem de forma abrangente, envolvendo todos os participantes do processo educacional.

Neste interim, surgem questionamentos referentes às ferramentas utilizadas para o benefício da aprendizagem dos alunos com TEA: quais os métodos de maneira lúdica que o professor tem utilizado para com o aluno autista? Quais os benefícios que os jogos lúdicos têm proporcionado? As atividades lúdicas têm envolvido todos ou somente a criança com TEA? Esses são questionamentos que variam para diferentes realidades, que nesta situação de pesquisa, houve a necessidade de questioná-las.

Certamente, se deve saber primeiro o grau de comprometimento, quais características do autismo são mais evidentes, e seria importante traçar um perfil observando suas particularidades, pois, quanto mais estímulos receber, melhor e mais rápido será o aprendizado da criança com TEA, em relação ao que se pretende ensinar. (Kanner, 1943, p.28).

Ressignificando e resgatando as brincadeiras para dentro de sala de aula, não significa que está sendo utilizado sem finalidade, mas com objetivos e metas traçados com o intuito na aprendizagem da criança autista, a escola é o ambiente onde isso é promovido, garantir os direitos iguais e construir o saber do aluno, assim como nas atitudes de respeito e tolerância. A ferramenta lúdica ligada ao conteúdo se torna

interessante, devido sair da aula monótona para aula prática de brincadeiras, ou seja, o lúdico tem finalidades a ser alcançadas, por isto é uma ferramenta visada na educação.

Acredita-se que a criança autista tende em dar significado as ações realizadas de forma concreta, visando serem conceituadas sobre esse assunto, as práticas realizadas para a sua aprendizagem focam a descontração e na ação, onde a criança fica desassociada do abstrato e realiza atividade concreta de maneira lúdica, almejando despertar ainda mais o interesse do mesmo. As escolas tendem em realizar práticas que envolvam a inclusão, maneiras de aprendizagem que desenvolvam o cognitivo dos alunos autistas, tanto a didática, metodologia e avaliações devam beneficiar o desenvolvimento do aluno, garantindo que haja resultados benéficos no seu aprendizado.

Mediante a explanação, almeja-se alcançar determinados objetivos no propósito de compreensão sobre o objeto de estudo, nisto, o objetivo geral é analisar os benefícios da utilização do lúdico como ferramenta no ensino das crianças autistas, proporcionando a eles o desenvolvimento através deste percurso metodológico, o aprender-brincando funciona com todos, mas com as crianças com TEA é um produto facilitador no seu desenvolvimento psicomotor.

Apresentando como objetivos específicos: discutir o processo educacional de formação da criança com autismo e seus benefícios; assim como mostrar o lúdico como importante instrumento facilitador mediante as atividades pedagógicas para a criança com TEA; e contribuir com o processo educacional da criança com autismo através do lúdico, aplicando a prática dentro da sala de aula, garantindo os direitos iguais.

A criança que apresenta TEA tem diversas maneiras de desenvolver-se, sua maneira de comportar-se varia de acordo com o grau do autismo que ele apresenta as dificuldades que os professores têm encontrado dentro de sala com alunos autistas é uma novidade para eles, devida que a maioria não sabe lidar diante dessa situação, aos poucos que tem conhecimento conseguem realizar práticas educacionais referentes a estes alunos e ajudam na aprendizagem dessas crianças.

Por este motivo envolvendo as dificuldades que os profissionais da educação enfrentam com os alunos autistas, além do intermédio de observação realizada numa escola de rede pública, encontramos lacunas que precisavam ser preenchidas,

didáticas que não estavam sendo trabalhadas com o aluno TEA, assim como acompanhamentos e interesse em envolvê-los com os demais.

A pesquisa também surge no quesito dos métodos observados, práticas pedagógicas e lúdicas que deveriam ser realizadas para o ensino-aprendizagem da criança com TEA, gerando o desenvolvimento da criança por meios dos jogos e brincadeiras, fazendo-o apropriar-se dos conteúdos de maneira lúdica, assim, a facilidade em aprender visa diversos aspectos em desenvolvimento seja, pessoal, social, comunicação, interação, garantindo superar todas as limitações.

A utilização do lúdico é uma necessidade da sociedade, pela prática realizada no lúdico possibilita desenvolver-se e obter novas habilidades, não somente pela criança TEA, mas do ser humano ao todo independente da idade, sendo que a ludicidade tem por finalidade instruir e orientar no desenvolvimento de aprendizagem de todos. De acordo com o autor Santin (2005), ludicidade surge com o significado na própria palavra, envolvendo aspectos relacionados à liberdade, imaginação, criatividade, interação, além da autonomia, gerando desenvolvimento pessoal e estabelecendo obter novas qualificações através da prática lúdica.

Este é um trabalho que envolve ensino-aprendizagem, métodos e ferramentas utilizadas no desenvolvimento de criança com TEA, nisto, a importância do objeto de estudo é favorecer que os profissionais da educação venham ter conhecimentos mais abrangentes sobre o autismo, os diferentes graus e os comportamentos que cada um apresenta, valorizando que a educação é para todos de maneira igualitária, assim garantindo que todos tenham o benefício de uma educação de qualidade e alto índice de aprendizagem.

O trabalho desenvolvido utiliza uma abordagem qualitativa, visando à busca de dados entre fontes primárias e secundárias, assim como a qualidade das informações que garantem sustentar os argumentos sobre o objeto de estudo. Na concepção de Zanella (2009) é ressaltado que este tipo de abordagem visa compreensão da realidade por intermédio das descrições, das opiniões e argumentos significativos, numa perspectiva dos envolvidos com o objeto e não com o pesquisador, levando a obter dados contundentes ao tema exposto.

O trabalho tem determinadas divisões para garantir a organização, possibilitando ressaltar os dados contundentes, a divisão é na ordem de capítulos deste os teóricos com os subtítulos, os procedimentos metodologia e aos resultados e discussão.

No capítulo I: O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM PARA ALUNO COM TEA (TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA), retrata desde conceito do lúdico, a interrelação entre o lúdico e aprendizagem, o papel do professor/mediador, as dificuldades existentes no processo de aprendizagem da criança com TEA, assim como a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento de crianças com TEA, esses são tópicos apresentados que estarão no decorrer do trabalho.

No capítulo II: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS, neste capítulo vem trazendo informações sobre o desenvolvimento do trabalho, desde o início até a formatação final, apresentando as abordagens utilizadas, as ferramentas, o tipo de pesquisa, a natureza do trabalho e as etapas que sucederam ao longo do desenvolvimento, possibilitando ao leitor conhecer o caminho percorrido. No capítulo III: RESULTADOS E DISCUSSÃO, apresentando os dados obtidos através da pesquisa de campo, da observação, da aplicação do lúdico e como foi o resultado da criança ao longo da jornada, se houve progresso durante a aplicação dos jogos e brincadeiras.

CAPÍTULO I – O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM PARA ALUNO COM TEA (TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA)

O lúdico tem sido uma ferramenta utilizada pela sociedade conforme ela vinha evoluindo na história, as práticas pela execução, pelo imaginário e desenvolvimento de algo, tornavam-se prazeroso pelo povo antigo que desenvolveram diversas habilidades somente pelo prazer de práticas novas. No ambiente escolar tem sido fundamental para aprimorar e gerar desempenho nos alunos, independente da série.

A criança com TEA tem suas limitações no ambiente escolar, devido que a metodologia tradicional não facilita em sua aprendizagem, mas com as inovações tecnológicas e com práticas lúdicas que visam finalidades, a criança tende em se autopromover dedicando-se ao desafio dos jogos, que envolve o prazer da diversão com aprendizagem, são esses momentos que garantem o direito, dever e inclusão da criança com TEA, uma igualdade de aprendizagem a todos.

Neste capítulo, serão feitas abordagens referentes ao aprendizado da criança com autismo envolvendo a prática lúdica e como tem sido o benefício dessa ferramenta metodológica no desenvolvimento da mesma.

No tópico 1.1: História do TEA (Transtorno do Espectro Autista) apresenta ao longo dos anos as descobertas realizadas sobre esse transtorno, que recebeu nomenclaturas distintas em épocas diferentes, assim como as pesquisas e estudos realizados pelos profissionais que estiveram envolvidos para compreendê-lo. O tópico 1.2: Transtorno do Espectro Autista – TEA mostra conceitos relacionados ao autismo, sua característica, as dificuldades e o que pode ser feito para ajudar no desenvolvimento de quem apresentam as características do autismo. 1.3: Conceito de lúdico, entender a concepção de cada autor e quais aspectos igualitários que todos concordam; 1.4: A ludicidade e aprendizagem, apresentando a inter-relação dos dois e o favorecimento no campo educacional; 1.5: O papel do professor/mediador, neste tópico visa mostrar como o professor deve agir e promover o desenvolvimento da criança autista; 1.6: Dificuldades e desafios existentes para a criança com TEA, apresenta as lutas encontradas pelo aluno com TEA em meio ao seu desenvolvimento escolar e aprendizagem; e por último tópico, 1.7: Contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento de crianças com TEA, ressaltando os benefícios e resultados que o lúdico gera nos alunos.

1.1 HISTÓRIA DO TEA (TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA).

Derivado do grego “*autos*”, que significa si mesmo + ismo= disposição/orientação, o autismo teve seu conceito criado e mais tarde desenvolvido. O psiquiatra austríaco Eugen Bleuler, em 1911 foi a primeira pessoa a utilizar o termo para fazer descrição das características de pessoas esquizofrênicas, referindo-se ao aspecto do isolamento social que os indivíduos apresentavam.

Inicialmente, o psiquiatra infantil Leo Kanner, no ano de 1943, sendo o primeiro a retratar sobre o autismo em sua publicação, estudou sobre o caso por completo desde o conceito até suas formas de trata-los, em seguida Hans Asperger, 1944, resolveu realizar pesquisas sobre o transtorno, ambas os pesquisadores realizavam seus estudos em locais separadas Leo Kanner em Baltimore enquanto Asperger em Viena. As pesquisadas e resultados obtidos serviram como relatos sistemáticos, cada um acompanhavam casos específicos e suas suposições teóricas foram essenciais para entender essa síndrome desconhecida.

Nos estudos e acompanhamento que Kanner realizava, observou as diversas características da síndrome, tanto a dificuldade de adaptação, interação social e as mudanças repentinas de rotina, além disso, identificou a sensibilidade que eles têm ao serem estimulados pelo som, a boa memória e o potencial no intelecto de repetição de palavras do orador. Na concepção de Kanner (1943), essas habilidades “testemunham uma boa inteligência no sentindo comumente aceito desse termo” (Kanner, 1943.p.142). Ele afirmava acreditar no potencial dessas crianças que demonstravam a fisionomia de inteligência.

O diagnóstico realizado pela primeira vez à comunidade médica em 1943, chamado Autismo Infantil visou à comunicação, o médico psiquiatra Leo Kanner foi o responsável por realizar esse feito, na qual observou durante sua pesquisa 11 (onze) crianças:

A maioria dessas crianças foram trazidas à clínica com diagnóstico de intensa debilidade mental ou de deficiência auditiva. Os testes psicométricos registraram cocientes de inteligência muito baixos, e a falta de reação aos sons, ou resposta insuficiente a estes, confirmaram a hipótese de surdez; mas um exame meticuloso demonstrou que o transtorno básico encobria a capacidade cognitiva das crianças. Em todos os casos se estabeleceu que não havia deficiência auditiva.

O denominador comum desses pacientes é sua impossibilidade de estabelecer desde o começo da vida conexões ordinárias com as pessoas e as situações. Os pais dizem que eles querem ser autônomos, que se

recolhem, que estão contentes quando são deixados sozinhos, que agem como se as pessoas que os rodeiam não estivessem, que dão a impressão de sabedoria silenciosa. As histórias clínicas indicam que há, invariavelmente, desde o começo, uma extrema inclinação à solidão autista, afastando tudo o que do entorno tenta se aproximar deles. (Kanner, 1966, p. 720, tradução nossa)

Por conseguinte o autor Kanner (1966), apresenta outras informações relacionadas às adaptações que as crianças com TEA demonstram, sendo, o início precoce, o desejo obsessivo, as particularidades tanto no falar como no uso, as mudanças de humor devido às mínimas mudanças na rotina ou ambiente, assim como na forma que irá afetar o convívio e a relação com pessoas e objetos. Enquanto os estudos estavam dentro da categoria da esquizofrenia, passando quase oito décadas, a descrição fenomenológica realizada por Kanner migrou para subcategoria que aborda sobre os transtornos do neurodesenvolvimento, com a denominação de transtorno do espectro autista, conforme o DSM-V, 2015:

Caracteriza-se por déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos, incluindo déficits na reciprocidade social, em comportamentos não verbais de comunicação usados para interação social e em habilidades para desenvolver, manter e compreender relacionamentos. Além dos déficits na comunicação social, o diagnóstico do transtorno do espectro autista requer a presença de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. (APA, 2015. p. 31).

Em conformidade daquilo que foi citado o déficit existente mostra como o transtorno do espectro autista necessita ter suas características peculiares e seu diagnóstico realizado de acordo com o que a criança irá apresentar a variada característica do transtorno do espectro autista tende em variar conforme o grau, desde o leve ao grave, modulando assim quaisquer características que demonstra o efeito do transtorno na criança.

Com essa nova forma de diagnosticar o autismo, levando em consideração taxonômica não tem sido nada sutil, devido os impactos que vem causando, tanto, social, ético e político. De acordo com o DSM-III, de 1980, sendo o primeiro retratar o autismo com classificação psiquiátrica explanava de forma estatística que existia uma variação entre dois a quatro casos de autismo a cada 10 mil crianças, nisto os resultados quantitativos sobressaiam dados qualitativos.

Assim como as características que o autismo tem para identifica-los, existem evidencias que mostram como essas crianças podem se aprimorar e desenvolver-se,

segundo Kanner em seu acompanhamento as crianças, constatou que elas eram inteligentes, ainda que não demonstrassem, a habilidade na motricidade fina foi algo que as crianças conseguiram trabalhar com bastante empenho divergindo com a dificuldade apresentada na atividade motora comum.

Outro destaque realizado pelo psiquiatra é a necessidade do autista em ter sua autonomia continua de rotina uma particularidade extremamente difícil de conseguir alcançar devido ser algo que conquista em longo prazo, sem isso, realizar as atividades lúdicas e de ensino acaba ficando restrita, na qual é um método inovador, com novos procedimentos e práticas a serem realizadas.

A individualidade que a criança autista cria, gera a dificuldade em socialização com outras crianças, a falta da autonomia, a liberdade e o contato com outros gera a sensação de medo, algo assustador a ser realizado por eles, devido que “há nelas uma necessidade poderosa de não serem perturbadas. Tudo o que é trazido para criança do exterior, tudo o que altera o seu meio externo ou interno representa uma intrusão assustadora” (Kanner, 1943, p. 244).

Na realização de sua pesquisa, Kanner ao concluir seu trabalho presumiu que o autismo tem origem numa inabilidade da criança estabelecer contato afetivo e natural, sendo que este é uma etapa que todos estabelecem com quem convivem, de modo que chamou a atenção para que haja estudos mais contundentes, fornecendo critérios concretos sobre o aspecto emocional que a constituem, ou seja, levando a reatividade emocional da criança autista.

1.2 TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA – TEA

Houve alguns conceitos associados ao Transtorno do Espectro Autista (TEA) durante os estágios iniciais da psiquiatria, especialmente no período de transição entre os séculos XVIII e XIX. Nesse contexto, o termo "idiotia" era utilizado como diagnóstico na área de psicopatologia em relação a crianças e adolescentes. Esse conceito perdurou ao longo de muitos anos, abrangendo não apenas o retardo mental, mas também incluindo a esquizofrenia infantil, as psicoses infantis e o Transtorno do Espectro Autista (Bercherie, 1998).

Devido ao conceito associado à ideia de "débil mental", que rotulava a criança como idiota, surgiu um debate sobre a ineficácia do tratamento por meio do método moral, conforme preconizado por Pinel. Esse método foi substituído pela abordagem

clínico-pedagógica, que visava aprimorar os resultados. O método clínico-pedagógico, desenvolvido pelo francês Jean Itard, deu origem a uma tradição significativa dentro do âmbito médico-psiquiátrico. Essa tradição inclui a educação especial, com contribuições destacadas de dois médicos franceses renomados, Séguin e Bourneville, além de outros profissionais que desempenharam papéis importantes e ofereceram contribuições significativas.

No ano de 1943, houve vários conflitos entre os preceitos que acabaram sendo utilizados de maneira errônea confundindo os problemas de cada paciente, seja de psicose, esquizofrenia e Transtorno do espectro autista, que atualmente foi sendo superada por novos conceitos específicos para cada uma delas.

O autismo é um transtorno que afeta o desenvolvimento infantil, manifestando em grande parte antes dos três anos de idade na qual os neurônios que coordenam a comunicação e os relacionamentos sociais deixam de conectar-se, assim retardando o desenvolvimento entre esses aspectos e levando por toda a vida. Segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde) os dados referentes ressaltam que no mundo, aproximadamente uma em cada 100 crianças apresentam Transtorno do Espectro Autista (TEA). Devido aos estudos mais controlados e elaborados, revelam as incidências bem mais altas de casos de TEA, mostrando que um caso para 36 crianças podem ter autismo.

O transtorno do espectro autista (TEA) é um distúrbio do neurodesenvolvimento caracterizado por desenvolvimento atípico, manifestações comportamentais, déficits na comunicação e na interação social, padrões de comportamentos repetitivos e estereotipados, podendo apresentar um repertório restrito de interesses e atividades.

Sinais de alerta no neurodesenvolvimento da criança podem ser percebidos nos primeiros meses de vida, sendo o diagnóstico estabelecido por volta dos 2 a 3 anos de idade. A prevalência é maior no sexo masculino. (BRASIL, 2021, p.49).

Quando é feito o diagnóstico e constatado através do laudo sobre o TEA na criança, assim como a identificação no desenvolvimento de maneira retardada, levando para que haja intervenções comportamentais juntamente com o apoio educacional, quando mais cedo isto é realizado, maiores e melhores são os resultados em longo prazo, levando em consideração que a parte cerebral está com neuroplasticidade, momento oportuno para moldar-se com novas situações.

É importante ressaltar que a estimulação deve acontecer independente de qualquer suspeita de TEA ou desenvolvimento atípico da criança, manter o

desenvolvimento por qualquer prática que o estimule a desenvolver-se cognitivamente.

Retratando no sentido didático, o comportamento que demonstram das manifestações intensas de agitações pode provocar danos auto lesivo que envolve agressão com risco de machucar ao outro e a si próprio, conceituada como crise aguda o quadro de tratamento ambulatorial referindo a ser estável.

Seguindo as mesmas concepções retratadas sobre o autismo o autor Mendes (2015) ressalta que o TEA (Transtorno do Espectro Autista) mais conhecido como autismo, tem o diagnóstico clínico que considera algumas características peculiares como a comunicação, a interação social, a expressão facial, postura, assim como atraso ou ausência na fala, isso mostra como elas são e como se portam diferentes dos demais, além disso, cada criança tem comportamentos distintos em conformidade o grau do transtorno.

As crianças têm ações distintas umas das outras como já foi retratado, mesmo com as características comuns como: imaginação, comunicação e interação, padrões restritivos, elas conseguem se manter num ambiente escolar, mas que precisa de atenção e observação, um cuidado especial. O educador e mediador responsável nunca pode dar o diagnóstico, somente o médico, quanto mais cedo se detecta melhores os resultados obtidos assim como o prognóstico no processo de desenvolvimento de aprendizagem da criança. (Mendes, 2015).

1.3 CONCEITO DE LÚDICO

O lúdico tem recebido diversos conceitos, mas apresentando a mesma finalidade na busca desenvolver práticas divertidas com a aprendizagem, ou seja, com objetivos, finalidades e metas a serem atingidas.

No dicionário Aurélio, lúdico é referido a jogo ou divertimento, também serve para dar prazer e divertir as pessoas, ou seja, o lúdico é encontrado nas práticas desenvolvidas que despertam o prazer, na qual a pessoa se sinta bem. Neste contexto, a abordagem lúdica ficou restrita somente ao prazer do brincar outro autor vai além deste conceito, Luckesi (2005):

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência.

Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. (Luckesi, 2005, p. 2)

Observa-se, conforme a citação, que a característica mais proeminente é a abrangência das experiências vivenciadas pela criança por meio do lúdico, independentemente de serem divertidas ou não. Isso ocorre porque ela pode adquirir conhecimentos e habilidades significativos através de atividades recreativas, dança, jogos e brincadeiras. Essas práticas contribuem para o desenvolvimento físico, cognitivo e psicológico, moldando assim as características pessoais da criança para sua integração na sociedade.

De acordo com Feijó (1992, p.02), “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”. Assim como Feijó tem concepção mais elaborada sobre o lúdico, outros autores concordam, como Rizzi e Haydt (1998); Castellar e Vilhena (2010) afirmando que a ludicidade é essencial no desenvolvimento cognitivo e motor.

A prática lúdica transcende a mera atividade motora, abrangendo também o aspecto cognitivo. Ambos estão inter-relacionados, pois tudo o que é executado implica uma dimensão de pensamento, mesmo que algumas ações ocorram de forma inconsciente como função intrínseca do corpo. Por outro lado, para realizar determinadas práticas e ações, é necessário um processo consciente de reflexão. Dessa forma, todos os participantes envolvidos nas atividades lúdicas têm a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e experiências. Tanto o professor quanto o aluno podem alcançar feitos significativos, aprimorando suas habilidades e competências, além de aperfeiçoar o que já sabem e aprender com novas conquistas.

1.4 A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM

Diversas metodologias têm sido aplicadas dentro de sala em conformidade com a turma, a maioria das aulas tem sido desenvolvida utilizando somente o livro didático. O professor transmissor do conhecimento e o aluno ouvinte, tornando a aula monótona e chata, uma rotina cansativa, para o aluno autista isto se propaga de maneira negativo devido não ser atrativo que o estimule a desenvolver suas capacidades mentais.

Crianças com TEA têm suas características como já foi abordado, seja a resistência ao toque, interação, comunicação e movimentos prejudicados pela coordenação motora, ao saber disto o professor deve desenvolver o trabalho com uma dimensão mais acentuada, envolvendo aulas mais atrativas por meio do lúdico para despertar interesse.

Envolver a interação entre o lúdico e aprendizagem é a mescla do aprender brincando, que estimula todas as capacidades da criança. Ao trabalhar com crianças autistas, a prior é a concentração, visando desenvolver os movimentos sensório motor fino e grosso, modelando a consciência por meio de práticas e desafios do lúdico, além disso, diversos materiais utilizados sejam pinça garrafas pets, colher, papelão, almofadas e outros, estimula o reconhecimento no toque.

Atividades afetivas complementam na aprendizagem de outras habilidades, favorecendo a interação, o brincar se olhando no espelho, a expressão facial e o envolvimento com outras crianças, sendo práticas lúdicas simples criam e geram resultados no desenvolvimento pessoal. A música é uma forma de estimular a expressão corporal, tanto às danças e aeróbicas complementam o aspecto motor do autista. Com o uso da massinha de modelar, cola, tintas favorece a criança aprender sobre as sensações e espessuras das coisas.

A conjuntura entre o lúdico e aprendizagem para ajudar no desenvolvimento da criança autista tem levado resultados bons, mostrando que elas podem aprender e se aperfeiçoar ao longo prazo, o processo ajuda no desenvolvimento social, cognitivo, psicomotora e afetiva, cada aspecto que a criança desenvolver através do lúdico, aprendendo coisas novas e respeitando suas limitações gera resultados, assim, “tenho a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência” (Luckesi, 2005, p. 27).

Luckesi (2005) defende que a ludicidade garante a experiência pela plenitude, a vivência que a pessoa tem ela absorve e aprende com suas ações, cada pessoa aprende de maneira diferente, tem vivencia distinta e através do lúdico conseguem ter experiências plenas e muita aprendizagem. É fácil entender que nossa aprendizagem é concedida quando realizamos práticas, tendo experiências pelo lúdico sobre o conteúdo, isso é favorável, e para as crianças com TEA quando se entregam totalmente possibilita desenvolver suas habilidades.

Para que se atinjam determinados resultados, é preciso que a criança autista tenha um mediador, orientando e ajudando-o no desenvolver das práticas, é preciso

que haja acompanhamento para que o lúdico venha a ser inserido na rotina e se torne diário a realização da mesma, sempre na busca de realizar com eficiência e atingir os objetivos, respeitando as limitações da criança e suas particularidades no nível de aprendizado que ela se encontra.

Conforme a visão de Garcia e Llull (2009), destacam-se as vantagens inerentes ao emprego de jogos como recurso didático. Dentre as principais, eles enfatizam a capacidade de promover a descentralização cognitiva, permitindo que os aprendizes ampliem suas perspectivas e abordagens na resolução de desafios. Além disso, ressaltam a utilidade dos jogos como meio de avaliação das aprendizagens, viabilizando a observação direta por parte do professor para avaliar o progresso e o entendimento dos estudantes.

A primeira ressalta que a criança autista deva estabelecer sua posição no jogo assim como assimilar a posição de quem joga ao seu lado, visando ampliar seu pensamento de respeito ao adversário. O segundo é deixar que as crianças realizassem o jogo, caso o professor detecte erros pode intervir e ajudar os alunos no cumprimento dos objetivos propostos. Outro ponto importante é que através da observação o professor pode identificar outras características que falta na criança, podendo focar em desenvolver ou despertar a habilidade que necessária para que realize a prática lúdica e atinja o objetivo.

Os jogos e brincadeiras de maneira lúdica são fundamentais na educação infantil devido à contribuição integral que ocasiona nas crianças, tanto nos aspectos psicomotor, cognitivo, afetivo e social. Cada metodologia na educação infantil é visada, pois devem aderir as propostas de atividades motivadores que provoquem na criança o interesse em desenvolver as práticas, o lúdico como ferramenta é um recurso essencial nesta etapa da aprendizagem

1.5 O PAPEL DO PROFESSOR/MEDIADOR

O professor titular de sala, assim como o mediador/cuidador tem influência no desenvolvimento da criança autista, o trabalho em conjunto deve ser algo a ser elaborado visando alcançar os objetivos propostos diante da criança, tudo o que equivale é como os professores vão desenvolver suas práticas e se elas são benéficas para as crianças com TEA.

Segundo os autores Rizzi e Haydt (1998), é evidenciado que o professor deve adotar uma visão abrangente que englobe tanto os alunos considerados normais quanto as crianças com necessidades especiais, promovendo assim a inclusão. Nesse contexto, as práticas lúdicas devem ser orientadas por finalidades e metas específicas a serem alcançadas. Além disso, é crucial que o professor compartilhe a teoria como uma ferramenta auxiliar para que as crianças possam compreender e desenvolver o jogo de maneira mais eficaz. Essas práticas não devem se limitar apenas à capacidade motora, mas também devem englobar o aspecto cognitivo, contribuindo para o processo de aprendizagem das crianças.

É durante o lúdico que o professor e o mediador podem identificar quais habilidades o autista tem e quais precisa desenvolver momento oportuno que colabora no processo de ensino-aprendizagem, fazendo o professor planejar e encontrar medidas cabíveis para estimular as outras habilidades da criança autista.

O educador é o mediador entre a criança e o jogo e tem de planejar, cuidadosamente, a seleção, a utilização e a disposição do mesmo. Ele deve dispor de muitos e variados brinquedos e objetos lúdicos para facilitar a motivação, a exploração e a experimentação. O brinquedo é o material mais importante; ele deve ser desejado pela criança, ser seguro e ser adequado à idade e nível de desenvolvimento dos alunos. Os brinquedos que incitam, diretamente, a violência, a aquisição de hábitos pouco saudáveis, a prática de atitudes discriminatórias, etc., devem ser evitados. (Mendes, 2015, p. 20).

O professor da educação infantil deve ser um profissional apto e capacitado, assim como o mediador do autista deva ser, pois a capacidade de lidar com a criança deve vir do conhecimento que tem a respeito do Transtorno do Espectro Autista, além disso, o profissional deve ser aquele que desfrute do seu trabalho de maneira prazerosa, não somente focar na criança, mas no contexto geral que engloba a aprendizagem do aluno.

Conforme Ferreiro (2001), destaca-se a importância para o professor de não se aprisionar em suas próprias convicções, as quais podem refletir a visão de um adulto alfabetizado. Em vez disso, ele sugere que o foco deve ser na perspectiva da criança, buscando equalizar os pontos de vista para alcançar resultados mais eficazes. Barbato (2008) reforça essa ideia, ressaltando a relevância das atividades lúdicas, especialmente no processo de alfabetização. Segundo ele, no ensino fundamental, os alunos constroem seu conhecimento de maneira eficaz por meio do lúdico, considerando-o um recurso indispensável em todas as séries.

Além disso, no contexto do autismo, destaca-se que o lúdico desperta a curiosidade e incentiva o uso da imaginação, contribuindo assim para a construção do conhecimento e aprendizagem de forma diferenciada e significativa para os alunos autistas.

O fazer pedagógico, deve entrelaçar como proposta as estratégias de ensino junto às relações sociais para dentro da sala de aula. O professor nesse ambiente, deve aderir articulações viáveis para todos na sala, sem fazer distinções entre grupos de pessoas, mas considerar as particularidades de cada um inclusive dos alunos com TEA, uma vez que tendo conhecimento sobre as particularidades desse aluno, o professor juntamente com o mediador devem elaborar matéria didático voltado para essa criança autista, sempre respeitando as limitações para que não se torne complexo demais ao ponto da criança não conseguir realizar e sair satisfeita, deste modo, com o lúdico voltado a ela, a aprendizagem se torna ainda mais favorável.

Ao implementar práticas pedagógicas com alunos autistas, é fundamental que o profissional tenha realizado uma organização cuidadosa do seu trabalho. Isso inclui o desenvolvimento de um planejamento estratégico e a preparação de materiais concretos que auxiliem durante as atividades. De acordo com Silva e Almeida (2012), o professor precisa estar estrategicamente preparado, com planos adequados que possam ser alcançados pelos alunos autistas. O objetivo é desenvolver suas habilidades e competências, assegurando o direito e o dever dessas crianças como alunos no processo educativo. Esse enfoque contribui para uma abordagem mais eficaz e inclusiva, considerando as necessidades específicas dos alunos autistas.

O contexto apresentado é uma reflexão que deve ser tomado pelo profissional da educação, o professor, seu papel como docente é proporcionar um ensino eficiente ao aluno, nisto é preciso que realize seu planejamento, faça intervenção e depois retrate sua auto avaliação, não se esquecendo de levar em consideração as peculiaridades de cada aluno, especialmente dos autistas que tem aprendizagem distinta. Os planejamentos do professor para as crianças autistas devem ser consideradas em suas metas, se o aluno está alcançado o objetivo e como está o processo mental durante o lúdico, a partir disto, o professor pode pôr práticas favorecendo a diversidade dentro da sala onde todos se envolvam.

1.6 DIFICULDADES E DESAFIOS EXISTENTES PARA A CRIANÇA COM TEA

Os alunos com TEA ao longo da sua jornada escolar encontram diversos desafios que os colocam numa situação do novo, a cada desafio é um alto risco para eles por não ter a habilidade essencial para desenvolvê-la durante as primeiras etapas do lúdico, é por isso que deve ser repetitivo para favorecer o desenvolvimento da habilidade, se a dificuldade persiste impacta o desenvolvimento da criança autista por toda vida, afetando não somente seu cognitivo, mais o bem estar psicológico, o funcionamento e interação social e sua participação cultural.

As características mais marcantes em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) que apresentam desafios significativos estão relacionadas à ausência de habilidades e competências necessárias para interação social e comunicação com pessoas além de seus familiares. A carência dessas habilidades as mantém em um estado de solidão, isoladas da sociedade e frequentemente excluídas de diversos ambientes sociais. Conforme observado por Rodríguez (2012), o desenvolvimento dessas habilidades ocorre de forma gradual e a longo prazo. Embora seja um processo desafiador, a aprendizagem demanda a construção de mecanismos funcionais, permitindo que a criança desenvolva experiências por meio de práticas e progrida ao longo do tempo, adaptando-se gradualmente ao mundo. Este processo é fundamental para que, eventualmente, ela possa socializar de maneira mais efetiva durante a fase adulta.

Como já mencionado, crianças no Espectro Autista enfrentam desafios nas interações sociais, na comunicação e na manipulação de objetos. Cada criança com autismo exibe um grau variando entre leve, moderado e grave. No ambiente escolar, a inclusão geralmente é estabelecida apenas para crianças diagnosticadas com autismo de grau leve. Isso se deve ao fato de que os desafios e dificuldades associados a esse grau podem ser superados com o auxílio do professor e do mediador. No entanto, para os graus moderado e grave, são necessários profissionais específicos. Embora o professor possa oferecer suporte, as diretrizes são estabelecidas para garantir que cada criança receba assistência de maneira personalizada, considerando suas necessidades distintas.

O autor Martins (2009) estabelece uma comparação entre o processo de aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e aquelas sem o transtorno, destacando as facilidades para uns e os desafios a serem superados para outros. Enquanto crianças sem transtorno demonstram facilidade na interação social durante a brincadeira, participando ativamente do mundo da imaginação e

utilizando sua criatividade para criar brincadeiras e contar histórias, habilidades essenciais para o desenvolvimento infantil, as crianças com TEA demandam mais tempo para interagir em grupo, se adaptar ao ambiente e à brincadeira, além de lidar com os outros presentes. Este processo torna-se um desafio para o professor, porém, é uma garantia de contribuir para o desenvolvimento dessas crianças por meio da ludicidade.

O referido autor, acrescenta que, durante suas observações da criança autista, a dinâmica social de interação é uma das mais desafiadoras. Isso requer do professor paciência, comprometimento e flexibilidade, bem como a participação e comprometimento da própria criança. A eficácia desse processo depende da abordagem lúdica adotada pelo professor, que precisa ser atrativa o suficiente para despertar o prazer no aluno com TEA.

Na escola, a prática de chamar o nome da criança várias vezes pode ser benéfica para o desenvolvimento dela. Mesmo que inicialmente ela não escute devido ao foco em seu próprio mundo e à distração causada pelos objetos, essa prática pode gradualmente estimular a criança, contribuindo para sua interação e aproximação com outros colegas. No entanto, esse processo é desafiador, exigindo estratégias específicas para superar o distanciamento inicial e promover uma participação mais efetiva.

Na visão de Wolfberg (2013), ela amplia a perspectiva apresentada por Martins, evidenciando os desafios que as crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) enfrentam no que diz respeito à integração, destacando:

Insuficientes meios para jogar: O educador deve possuir conhecimento sobre o jogo e habilidades para ensinar a criança com autismo, apoiando-a para que o jogo proporcione experiências e desenvolva habilidades específicas.

Poucas oportunidades de jogar: O tempo é limitado, tornando difícil jogar com outras crianças ou mesmo sem a presença delas por um período que poderia contribuir para o progresso do desempenho do autista. Além disso, o jogo ainda não é considerado legítimo, carecendo de finalidades estruturadas para alcançar resultados sólidos, seja na educação ou nas terapias.

Acesso desigual a ambientes de jogos apropriados: Muitos ambientes de jogos estruturados são adaptados para outras necessidades, não atendendo plenamente as crianças com necessidades especiais. Além disso, alguns jogos falham

em abordar as necessidades específicas dos autistas, seja no âmbito social, simbólico ou sensorial.

Exclusão das crianças com autismo da cultura do jogo: Muitas crianças tendem a ignorar e excluir aquelas que não se encaixam nas regras consideradas "normais". Elas podem rejeitar a criança com necessidades especiais sem compreender a situação em que ela se encontra. Nessas situações, a criança com autismo pode expressar interesse pelo jogo quando deseja participar e socializar com os demais, mas enfrenta desafios relacionados à compreensão por parte de seus colegas.

No âmbito educacional, a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) juntamente com a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, sob o decreto nº 8.368, de 2 de dezembro de 2014, está sendo garantido a educação e inclusão escolar, proveniente de apoios necessários, sobre acompanhamento de profissionais, para garantir direitos e oportunidades iguais, um avanço consideração no meio educacional.

Art. 4º É dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar o direito da pessoa com transtorno do espectro autista à educação, em sistema educacional inclusivo, garantida a transversalidade da educação especial desde a educação infantil até a educação superior.

[...] § 2º Caso seja comprovada a necessidade de apoio às atividades de comunicação, interação social, locomoção, alimentação e cuidados pessoais, a instituição de ensino em que a pessoa com transtorno do espectro autista ou com outra deficiência estiver matriculada disponibilizará acompanhante especializado no contexto escolar. (BRASIL, 2014).

Em consonância com os direitos da criança autista, os desafios que ela enfrenta são diversos, abrangendo desde sua capacidade de desenvolvimento até seus direitos enquanto pessoa, incluindo o acesso à educação e outros sistemas. A inclusão dessas crianças é crucial, pois é necessário proporcionar-lhes orientação e ensino que as capacitem a desempenhar papéis significativos dentro da sociedade. Garantir seus direitos não apenas contribui para seu desenvolvimento individual, mas também promove uma sociedade mais justa e inclusiva.

1.7 BENEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM TEA

Para que as dificuldades da criança venham ser resolvidas, o professor deve aplicar métodos que influenciam no desenvolvimento das capacidades dos alunos autistas, metodologias que despertam interesse, ferramentas que colaborem no prazer em aprender.

O lúdico sendo uma ferramenta que colabora na aprendizagem dos alunos funciona como gatilho para aprimorar e desenvolver habilidades e competências nos alunos, principalmente naqueles que tem dificuldades, no caso dos alunos autistas o lúdico é a melhor ferramenta de aprendizagem, focando em despertar as habilidades e seu desenvolvimento pessoal.

Existem diversas discussões a respeito do lúdico e seus benefícios, embora ainda não tenha sido colocado como método, pode ser utilizado como complemento de ensino-aprendizagem. Para as crianças autistas a importância do lúdico tem aparecido em debate devido os resultados, tendo isto em vista, ressaltam ao pensamento do teórico Santos (2008):

Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (Santos, 2008, p. 56).

Mesmo que ainda existem indagações sobre os resultados, não se pode negar que o lúdico tem contribuído com o desenvolvimento de alunos autistas e alunos sem necessidades, alcançando a todos e garantindo desempenho melhores destas crianças na sua aprendizagem.

Diante das numerosas dificuldades que o indivíduo autista enfrenta ao longo de sua vida, é crucial direcionar esforços para seu desenvolvimento pessoal e cognitivo. Nesse sentido, o uso de atividades lúdicas se apresenta como uma oportunidade valiosa. Os jogos e brincadeiras lúdicas vão além da simples diversão, pois possuem finalidades e objetivos específicos para desenvolver a criança autista em diversos aspectos, incluindo os sociais, motores, cognitivos e imaginativos. Esses benefícios não apenas contribuem para o progresso individual da criança, mas

também a preparam para interagir de maneira mais eficaz com o ambiente diversificado da sociedade.

As estratégias pedagógicas direcionadas a alunos com autismo promover alguns requisitos, conforme apresenta Silva e Almeida (2012):

Ampliar a possibilidade de acesso do aluno à linguagem receptiva e expressiva, ampliando assim, o repertório comunicativo do aluno por meio das atividades de vida diária e da comunicação alternativa, visando à autonomia, partindo de seus interesses, respeitando suas possibilidades motoras, cognitivas e afetivas, para promover o avanço conceitual. (Silva e Almeida, 2012, p. 72).

Conforme o professor vise as estratégias, o foco à longo prazo é atingir o desenvolvimento do aluno autista, conseguir gerar resultados no estímulo de suas habilidades, desenvolvimento do seu cognitivo, motor e afetivas, que ajudam a se adaptar a rotina, além disso, focar na linguagem, modelando para que não perca o foco da sua aprendizagem, benefícios que podem ser conquistados com esforço, dedicação e eficiência.

Mediante ao benefício que o lúdico pode proporcionar, seja a curto ou longo prazo, os resultados são sempre positivos, conforme Czuka (2018), a criança com espectro autista é importante que ela pratique o brincar, sempre que houver oportunidades no ambiente escolar deve-se aproveitar para trabalhar com o lúdico, modelando a criança a brincar consigo mesmo que é fundamental para ela criar relações com outros no mais tardar.

A relação do brincar consigo mesmo é benéfico no desenvolvimento socioafetivo para estabelecer contato com outras crianças, a criança com TEA quando brinca consigo se sente na segurança e na confiança com a situação, sabendo aproveitar o momento e despertando suas habilidades e competências.

A ludicidade se apresenta como principal fator tanto ao desenvolvimento motor e cognitivo do aluno, quanto à aprendizagem, socialização e desenvolvimento. A alfabetização fica mais atraente, divertida e informal. Quando o aluno brinca e, dessa forma, constrói seu aprendizado, fazer as atividades se tornam prazerosas e gratificantes. (Ferreira; Albrecht, 2021, p. 14).

A citação destaca a importância da ludicidade como um fator central para diversos aspectos do desenvolvimento do aluno. Ela ressalta que a ludicidade não apenas contribui para o desenvolvimento motor e cognitivo, mas também

desempenha um papel fundamental na aprendizagem, socialização e desenvolvimento global do aluno.

O texto sugere que a ludicidade torna o processo de alfabetização mais atrativo, divertido e informal. Ao envolver o aluno em atividades lúdicas, o aprendizado torna-se uma experiência prazerosa e gratificante. A ideia é que, por meio do brincar e da construção ativa do conhecimento durante as atividades lúdicas, o aluno não apenas absorve informações, mas também desenvolve habilidades importantes de forma mais envolvente e eficaz.

Essa abordagem destaca a ludicidade não apenas como um complemento ao ensino formal, mas como um elemento fundamental para tornar a educação mais acessível e significativa para os alunos.

Diversos são os benefícios que os jogos lúdicos proporcionam, isto tem se tornado uma ferramenta essencial para ajudar os autistas na sua aprendizagem, facilitando entender o conteúdo e construir sua personalidade como cidadão. Os autores Ferreira e Albrecht (2021), complementam:

Junto com o imaginário, a ludicidade oferece caminhos alternativos para o desenvolvimento dos alunos tornando-os mais criativos, autônomos, críticos e, com isso, promove um aprendizado com significado. Assim sendo, possibilita uma observação mais exploratória do mundo e do outro, possibilitando o aprendizado em todas as dimensões humanas e levando ao progresso na alfabetização e letramento. (Ferreira; Albrecht, 2021, p. 14).

Com isso, torna-se evidente que o ato de brincar proporciona um meio valioso para a expressão da criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA). É por meio da prática lúdica que ela encontra espaço para manifestar seus desejos, fantasias e experiências de maneira significativa. O momento dedicado ao lúdico assume a importância de facilitar essa expressão, promovendo a interação. O professor desempenha um papel fundamental ao estabelecer confiança com o aluno autista e criar rotinas definidas, proporcionando um ambiente que o faz sentir-se feliz e capaz de expressar-se livremente. Essa abordagem favorece o desenvolvimento abrangente de todos os aspectos que são essenciais para a criança autista progredir de maneira positiva.

CAPÍTULO II – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo vai ser apresentado como foi o desenvolvimento do trabalho desde a escolha do objeto de estudo ao seu processo de conclusão, mostrando de maneira sucinta cada etapa do processo, os métodos adotados, o procedimento, os recursos e ferramentas que serviram e ajudaram durante o processo de pesquisa.

Este capítulo está dividido em cinco tópicos, mostrando em específicos o que foi realizado e adotado. 2.1: MÉTODO DE PESQUISA, apresentando os métodos adotados, desde a pesquisa descritiva, campal e bibliográfica; 2.2: ABORDAGEM DA PESQUISA, o tipo de abordagem presente é a qualitativa; 2.3: INSTRUMENTOS DE PESQUISA, mostrando quais instrumentos utilizados e técnicas, como os jogos lúdicos, materiais concretos, observação e intervenção; 3.4: LOCAL DE PESQUISA, onde foi desenvolvida a pesquisa em específico; 2.5: ETAPAS METODOLÓGICAS DO TRABALHO, apresentando as etapas do trabalho passo a passo.

2.1 MÉTODO DE PESQUISA

O método de pesquisa em termos gerais, refere-se a um enfoque abrangente que busca coletar uma quantidade substancial de informações e dados concretos relacionados ao objeto de estudo. O objetivo principal é garantir a sistematização dos procedimentos a serem adotados, permitindo assim a descrição e explicitação detalhadas do tema em questão. Toda pesquisa deve seguir um método, ou mesmo vários, de acordo com as demandas específicas exigidas pelo escopo da pesquisa.

Para este trabalho, foram adotados os métodos de pesquisa descritiva, pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica, cada um complementando o desenvolvimento do trabalho proporcionando resultados definidos diante do objeto de estudo.

Segundo a concepção de Gil (2008, p. 44) a pesquisa descritiva tem “objetivo primordial a descrição das características de determinada população por apresentar observação, registro, análise, descrição e correlacionar fatos da realidade em que a pesquisa está sendo desenvolvida”. Os dados através deste tipo de pesquisa foca aquilo que foi coletado através das ferramentas e de outros tipos de pesquisas adotadas como a campal, podendo ser descrita aquilo que foi observado, vivenciado durante o processo de pesquisa.

Sobre a pesquisa de campo adotada, foi embasado segundo os pesquisadores Marconi e Lakatos (2011, p 69), na qual retratam a pesquisa de campo como “aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese que se queira comprovar”. A pesquisa de campo não pode faltar para realização de um trabalho, devido que é no campo que existem diversos dados e fontes, possibilita entender a realidade, visando a relação com a teoria, além de poder intervir em possibilidades para melhorar ou resolver a situação, e no âmbito educacional essa intervenção é ampla e possível.

Para que a pesquisa de campo fosse realizada, a pesquisa bibliográfica antecedeu o desenvolvimento do trabalho, garantindo que a pesquisa tivesse base teórica para que houvesse aspectos a serem observados, analisados e possivelmente comprovados segundo os autores teóricos.

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

O método de pesquisa é umas das partes complementares que influenciam no desenvolvimento do trabalho, sem elas o trabalho ficaria com lacunas que precisariam ser preenchidas, e os métodos de pesquisa aqui adotados foram essenciais para que o trabalho atingisse resultados esperados.

2.2 ABORDAGEM DA PESQUISA

A abordagem adotada para a procedência do trabalho é o estudo de caráter qualitativo. Os autores André e Ludke (1986) fazem uma retratação sobre a abordagem de pesquisa dentro do âmbito educação, na vertente qualitativo, no qual esse tipo de abordagem ressalta “O estudo qualitativo é o que se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada”, conhecendo a realidade do autista, os dados qualitativos vão mostrar informações que levarão a entender as

características da criança TEA e quais os tipos de ludicidade proporcional para o desenvolvimento melhor dessa criança.

Segundo Minayo (2010) o conceito que apresenta sobre a abordagem qualitativa, refere-se ao seguinte:

[...] é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. Embora já tenham sido usadas para estudos de aglomerados de grandes dimensões, as abordagens qualitativas se conformam melhor a investigações de grupos e segmentos delimitados e focalizados, de histórias sociais sob a ótica dos atores, de relações e para análises de discursos e de documentos (Minayo, 2010, p. 57).

A abordagem qualitativa garante estar em contato com o objeto de estudo, os faz vivenciar a realidade, conviver, sentir e pensar como é desafiador o trabalho com criança autista, e mesmo assim conseguir apresentar resultados contundentes no seu desenvolvimento por meio do lúdico, resultado que pode garantir em longo prazo.

Na mesma abordagem qualitativa, outra vertente é a pesquisa-ação, que segundo Thiollent, 1998, p. 14) “um tipo de pesquisa social com base empírica [...] concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.

Neste tipo de abordagem a participação do pesquisador juntamente com o envolvido no ambiente da pesquisa é direcionada a focalizar nas finalidades que se deseja alcançar, ou seja, a intervenção é realizada para minimizar os problemas e contribuir para atingir resultados positivos.

2.3 INSTRUMENTOS DE PESQUISA

Instrumentos de pesquisa são ferramentas utilizadas durante o processo do trabalho campal para coletar dados e informações, são recursos importantes que garantem resultados, e os instrumentos são variados conforme a necessidade do pesquisador, que são gerados conforme o tipo de abordagem da pesquisa seja quantitativo ou qualitativo.

Neste trabalho foi à abordagem qualitativa, envolvendo a pesquisa de campo, podendo estar em contato com o objeto de estudo, o acompanhamento do aluno

autista foi primordial para entendê-lo, conhecer a rotina e seu convívio dentro do ambiente escolar e quais são as atividades repassadas a ele para ajudar em sua aprendizagem.

No desenvolvimento do trabalho foram utilizados instrumentos como a observação, especificamente observação direta e participativa, que possibilitou estar em contato direto com objeto de pesquisa, garantindo a aproximação com aqueles que viriam a fazer parte do processo de trabalho, assim como participar da rotina diária dos alunos, e mais tarde criar ações que complementem a aprendizagem dos alunos, especialmente autista.

Conforme o pesquisador convivia diariamente conhecendo a realidade e “à medida que o observador acompanha in loco as experiências diárias dos sujeitos, pode tentar apreender a sua visão de mundo.” (André; Ludcke, 1986, p. 25). Quanto mais envolvido os resultados podem variar, modificando uma realidade sem a presença do pesquisador e criando uma realidade na qual o pesquisador estar envolvido para colaborar com a situação apresentada.

De acordo com autores Gil (1999) e Marconi e Lakatos (2003), a observação, mesmo que forneça dados vantajosos também apresenta limitações.

As vantagens que são retratadas envolvem os meios diretos para estudar ampla variedade de fenômenos, assim como proporciona observar as atitudes comportamentais e como elas influem do desenvolvimento, além disto, permite obter dados e informações não completas dos questionários e/ou entrevistas.

No caso das limitações o pesquisador pode alterar os comportamentos dos participantes observados, o objeto de estudo pode estar se modelando por causa da presença de quem o observa, além disto, os acontecimentos podem ser simultâneos, enquanto estiver atendo pode perder o ocorrido, ocasionando limitação na informação, outro aspecto são os imprevistos, fatores que dificultam a tarefa do pesquisador assim como a falta de acesso a determinadas informações porque não lhe é permitido.

2.4 LOCAL DE PESQUISA

O local para que o trabalho fosse realizado aconteceu na Escola Municipal Senador Fábio Lucena, localizado na cidade de Tabatinga, Amazonas, no endereço Rua Almirante Tamandaré, s/n casa, bairro Dom Pedro I. A escola está na zona

urbana, sob a administração municipal, oferecendo os níveis de ensino infantil e ensino fundamental, com a modalidade de ensino regular.

Dentro da escola foram trabalhados com a turma do 1º ano B, do ensino fundamental anos iniciais, no turno vespertino, com alunos que tem a faixa etária entre 7 a 9 anos, em específico o alvo foi o aluno com TEA, na qual foram realizadas diversas atividades lúdicas e complementares para ajuda-lo no desenvolvimento de suas capacidades.

A escola municipal oferece a estrutura necessária para atender a demanda de alunos, promovendo o conforto e desenvolvimento educacional dos educandos, a escola tem atendido e abrido as portas para alunos com necessidades especiais, alunos com TEA, tem estado cada vez mais presentes no ambiente escolar, assim necessitando de mediadores para trabalhos com o professor titular de sala.

A estruturação da escola envolve: alimentação, auditório, laboratório de informática, pátio coberto, quadra esportiva coberta, biblioteca, berçário, quadra esportiva descoberta, parquinho, sala de leitura, refeitório, laboratório de ciências, sala de professores, pátio descoberto, internet, lixo reciclável. Toda a estruturação que visa atender da melhor maneira possível os alunos e as crianças com TEA.

2.5 ETAPAS METODOLÓGICAS DO TRABALHO

O trabalho foi planejado e estruturado conforme a necessidade de desenvolvimento necessário planejar e criar cronograma que retratasse os aspectos a serem desenvolvidos, ou seja, as etapas da pesquisa, garantindo que não saísse do foco central sobre o objeto de estudo, na ótica do lúdico, como benéfico para o desenvolvimento da aprendizagem da criança com TEA.

Para a realização do trabalho foram criados alguns passos que foram seguidos, desde a escolha da temática, do objeto de estudo, pesquisa campal e acompanhamento, análise dos dados e discussão, e aos resultados do que foi coletado durante o processo de desenvolvimento da pesquisa.

O trabalho foi desenvolvido desde o começo de março até outubro do ano de 2023, sendo que durante os meses cada etapa foi desenvolvida. O trabalho de campo e análises dos dados exigiram maior tempo devido que o resultado para se alcançar com criança autista requer longo prazo, assim podendo apresentar resultados contundentes e referentes à temática escolhida.

A primeira etapa aconteceu no mês de março envolvendo a escolha da temática, o objeto de estudo, a elaboração do cronograma, o local onde seria aplicado, o alvo em específico no caso é criança com Transtorno do Espectro Autista e seu progresso na aprendizagem escolar. Nesta mesma etapa, foi realizada a coleta do referencial teórico, bases bibliográficas importantes que estão relacionados à pesquisa sobre os benefícios do lúdico para crianças com TEA, diversas foram às fontes bibliográficas, desde artigos científicos, artigos em revistas, periódicos, monografias, teses, tanto físico quanto virtuais, possibilitando ter um grande acervo de informações com pesquisadores de renome e que tiveram resultados contundentes sobre o mesmo objeto de pesquisa.

A segunda etapa do trabalho foi o desenvolvimento da pesquisa de campo que aconteceu desde abril até outubro, momento de coletar dados e informações, conhecer a realidade da criança autista, estar diante do cenário desafiador do dia a dia escolar. A pesquisa de campo, com caráter descritivo, utilizando a observação e intervenção, além de ser de abordagem qualitativa, foram formas de garantir e fundamentar a pesquisa, modelando a realidade com a teoria, como forma de entender o que se procede das pesquisas antigas com a atualidade do modo em que a criança com TEA se encontra atualmente dentro do ambiente escolar.

A observação foi entender como o professor procede com o aluno autista e quais os métodos e metodologias que são aplicados para ajudar na aprendizagem da criança, além disto, foi observar se há inclusão deste aluno com os outros da turma, mesmo que não tenha sido o foco, foi observado para poder criar maneiras eficazes de ajuda-lo nesse desafio.

Após a observação, foi feita a intervenção através da observação participativa, que envolve o pesquisador com os envolvidos podendo contribuir e modificar essa realidade, alterando o que poderia ser apenas observado para uma intervenção de melhoria e contribuição educacional para a criança autista, as práticas utilizadas para isto, foram às ferramentas do jogo lúdico que libera o prazer da criança em aprender brincando.

Fora as informações bibliográficas realizadas outras fontes foram consultadas durante o campo, com a investigação qualitativa e bibliográfica, a documental foi adota mediante a necessidade por que:

Se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses, etc. E utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. (Severino, 2007, p.122)

Estes documentos respeitáveis são fontes secundárias essenciais para embasar a pesquisa, uma vez que possuem reconhecimento legal (Severino, 2007). Entre eles, destacam-se os documentos vinculados ao Ministério da Educação e ao Ministério da Saúde, bem como decretos por eles publicados e oficialmente reconhecidos pela legislação.

A terceira fase do estudo consistiu na análise dos dados coletados em campo, os quais englobam informações provenientes de observações, resultados obtidos em jogos lúdicos e o desempenho dos alunos autistas. Adicionalmente, foram incluídas fotografias que corroboram a aplicação das práticas lúdicas. Todo esse material foi cuidadosamente documentado para posterior discussão e análise, considerando sua representação fiel da realidade.

A quarta etapa da pesquisa se concentrou nos resultados derivados das análises, corroborando a contribuição do lúdico para a aprendizagem a longo prazo dos alunos autistas. Além disso, destacou a variabilidade de resultados entre as crianças autistas, ressaltando a importância de os jogos lúdicos focarem no desenvolvimento psicomotor e na comunicação, promovendo uma prática constante desta última.

Tanto a quarta quanto a quinta etapa foram realizadas simultaneamente durante o mês de novembro, culminando na inserção de todos os dados no trabalho dissertativo. Este documento servirá como referência para pesquisadores interessados na mesma temática, proporcionando insights e avaliações sobre a influência do lúdico no aprendizado das crianças ao longo dos anos.

Nesta fase, as ideias do professor orientador e pesquisador foram minuciosamente examinadas e ajustadas, visando aprimorar aspectos que demandavam melhoria, bem como remover ou adicionar elementos para garantir que o trabalho seja compreensível e cativante para os leitores diante do desafiador cenário educacional atual.

CAPÍTULO III – RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo dos dados coletados tiveram resultados que ajudaram a entender o processo de aprendizagem das crianças autistas, ao acompanhar a rotina diária de um aluno com TEA, foi possível avaliar quais situações em que ele se encontra, quais os tipos de métodos, metodologia e ferramentas utilizados para estimulá-lo no ambiente escolar, assim como se existe a inclusão e os direitos dessa criança são proporcionais como dos demais.

Neste trabalho foi possível entender sobre o autismo, quais as práticas de intervenção pedagógicas que ajudam na sua aprendizagem e como o lúdico é uma ferramenta benéfica para eles, no viés da educação a gama de objeto de estudo são muitas.

O pesquisador ou estudioso do Autismo tem como compromisso primeiro desvendar um imenso espaço do conhecimento sobre o Autismo e dar a conhecer, caminhando em vagarosos e atenciosos passos, ultrapassando quadros estreitos por um diagnóstico, descrevendo estudos e divulgando achados compreendidos nas interações das especificidades de cada sujeito autista que se estuda. (Rodrigues e Spencer, 2015. p. 13).

Diante do desenvolvimento da observação realizada na Escola Municipal Senador Fábio Lucena, no turno vespertino, na turma do 1º ano do Ensino Fundamental anos iniciais, acompanhando a criança com TEA, foi possível entender como o autista se comporta no ambiente escolar, como desenvolve as atividades e qual a rotina diária daquilo que faz e não faz para o desempenho de sua aprendizagem.

Os jogos lúdicos e outras ferramentas utilizadas durante o processo foram favoráveis no desenvolvimento da criança com TEA, a ludicidade possibilitava estar em constante dinâmica para ajudá-lo e instigá-lo no cognitivo.

Conforme as perspectivas de Rizzi e Haydt (1998), os jogos lúdicos exercem um impacto positivo nas crianças, independentemente de possuírem necessidades especiais. Essas atividades propiciam a aprendizagem do trabalho em grupo, estimulam a compreensão sobre competição e colaboração, promovem a espontaneidade, a criatividade e a autonomia. Adicionalmente, outras habilidades e competências são adquiridas ao longo do processo de desenvolvimento proporcionado por diferentes jogos lúdicos.

O que focou mediante a aplicação dos jogos foi o desenvolvimento interpessoal que o jogo pode oferecer conforme apresentado por Rizzi e Haydt, motivando a realização das práticas e aprender através dos jogos, benefícios que não serão somente para a sua vivência, mas para toda a fase da vida.

3.1 OBSERVAÇÃO PARTICIPATIVA

A observação realizada foi essencial para entendermos e criarmos relação com o aluno com TEA, ganharmos a confiança e podermos nos aproximar dele para que pudesse se sentir bem com a presença de pessoas estranhas, assim gerando vínculo para focarmos em utilizar o lúdico em sua aprendizagem. O trabalho com o aluno com TEA, em sala de aula, foi realizar atividades de aprimoramento, acompanhando a grade escolar.

Durante o trabalho de campo, procuramos trabalhar o lado social, cognitivo e habilidades motoras, modificando as aulas fora da rotina. A criança com TEA, ama jogos, brincadeiras, então durante as semanas procuramos tirar um dia para realizar aulas diferenciadas, nas quais são revisados os conteúdos de forma lúdica, ou seja, aprendendo o conteúdo através da ludicidade.

Os jogos e brincadeiras utilizados tiveram fundamental importância na colaboração da aprendizagem do aluno, com a interação sendo realizada e a sua inclusão com os demais colegas.

Os resultados mostram que ele ainda tem dificuldades de se enturmar e criar vínculos com os colegas, especificamente em dividir algo ou esperar, resultados que precisavam ser trabalhados no ambiente escolar, facilitando a inclusão social através dos jogos e brincadeiras lúdicas, isso viria a ser possível.

Através do processo de inclusão social do aluno autista, eles podem superar o medo de se relacionar com os outros colegas, suas participações e envolvimento facilitam o estímulo e mantêm que ele esteja de bom humor, assim como também aprendem sobre o esperar a sua vez, devido à ansiedade. Com a inclusão pelos jogos, isso foi sendo trabalhado para alcançar esses resultados.

Sempre procuramos respeitar o tempo dele, não costumamos forçá-lo a nada, sempre conversando para que se sinta bem e assim ele vá aceitando e progredindo

conforme o tempo dele. Na figura 01, é possível observar a participação dele com os demais.

Figura 01: Ludicidade e inclusão



Fonte: Hanah Jéssica Mocambite Borges, 2023.

A participação da criança com Transtorno do Espectro Autista com os demais alunos é uma forma de garantir os mesmos direitos, acesso igualitário a educação e ao processo de ensino, não somente focando no seu cognitivo, mas nos diversos aspectos para o desenvolvimento pessoal.

3.2 JOGOS LÚDICOS APLICADOS AO ALUNO COM TEA

As práticas desenvolvidas com o aluno TEA, envolveu uma gama de jogos e brincadeiras que ajudassem no desenvolvimento pessoal e na sua aprendizagem educacional. Cada ludicidade aplicada foi motivada pelo objetivo de estimular e capacitar a criança com TEA, além disso, fazê-lo se sentir bem no ambiente escolar e querer sempre estar frequentando o local foram estratégias utilizadas por meio dos lúdicos, atividades impressas e aulas dinâmicas, tais metodologias adotadas para facilitar e contribuir no ensino-aprendizagem da criança.

Para o desenvolvimento do lúdico, os jogos foram sempre repetitivos para ajudar a entender como funciona e como deve ser feito, ou seja, estimulando a capacidade de memorização e aprendendo sobre respeitar as regras dos jogos, neste mesmo contexto, os jogos serviram para aprimorar a comunicação da criança, seja no falar ou na escrita.

Os jogos mais trabalhados com a criança TEA, foram: Alfabeto móvel; Jogo da memória (números, imagens, alfabeto, vogais); Estourando balões, e jogos das quantidades, além de atividades complementares de cunho igualitário com os demais como o caça palavras, atividade de colagens e pinturas que necessitem do domínio da mão para respeitar as margens do desenho, só que de forma adaptada para ajudar o aluno a interagir-se com os outros.

A figura 02 mostra o lúdico aplicado, estoura balão e jogo das quantidades, são jogos ligados à disciplina de matemática, jogos que complementam as aulas do professor titular e estimula a capacidade de realizar operações básicas, no caso habilidade de somar (adição).

Figura 02: Jogos lúdicos de matemática:

a) estoura balão;



b) Jogo das quantidades.



Fonte: Hanah Jéssica Mocambite Borges, 2023.

O jogo do estoura balão representa uma etapa mais avançada, fruto de um desenvolvimento a longo prazo, pois focaliza o aprimoramento das habilidades matemáticas, exigindo esforço e atenção consideráveis. O propósito desse jogo lúdico foi promover a participação inclusiva de todos os alunos, tanto do aluno autista quanto dos demais.

Todos puderam participar e enfrentar as mesmas dificuldades ao encontrar os números atrás dos balões. Essa abordagem reforça a igualdade, destacando que todos enfrentam desafios e ninguém é superior a ninguém na busca pelo aprendizado e desenvolvimento na escola.

No jogo das quantidades, conforme ilustrado na imagem b da figura 01, o professor insere qualquer número na base, explorando unidades, dezenas, centenas,

além das unidades de milhar e dezenas de milhar. Essa atividade estimula o aluno a contar quantas peças deve colocar em cada parte, desenvolvendo habilidades cognitivas, atenção, paciência e motoras. O objetivo é assegurar que a criança autista adquira novas competências, demonstrando sua capacidade de desenvolvimento e execução das práticas. A criança com TEA, de fato, mostrou-se capaz de realizar essa tarefa com êxito.

Figura 03: Quantidades numéricas

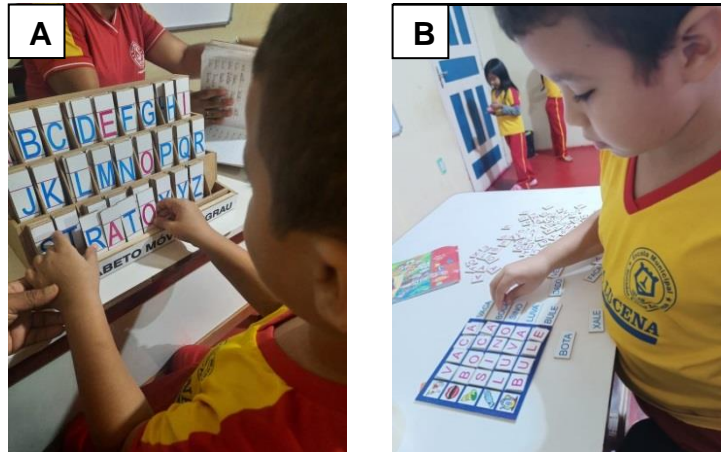


Fonte: Hanah Jéssica M. B., 2023.

O jogo das quantidades numéricas apresentada na figura 03, também está ligado à matemática, trabalhando as quantidades, dessa vez utilizando pequenas peças de madeira, numa cartela de ovos, enumeradas para o aluno autista colocar quantidade referente ao número. No começo a criança apresentou dificuldade, ficando chateado por não conseguir cumprir a tarefa do jogo, muitas foram as tentativas, e conforme os meses passaram, o tempo ajudou ele a progredir e atualmente consegue realizar uma certa parcela do jogo, e mostra-se muito alegre quando consegue realizar.

As outras atividades lúdicas envolvem a comunicação e linguagem, referente à língua portuguesa como o jogo do alfabeto móvel que pode ser de variadas maneiras em ser desenvolvida, como mostrado na figura 04, conforme cativa a atenção da criança autista o jogo pode prosseguir sendo desenvolvido.

Figura 04: Jogos lúdicos de linguagem: alfabeto móvel;



Fonte: Hanah Jéssica M. B., 2023.

No jogo lúdico do alfabeto móvel o aluno com TEA, pôde estar em contato com as letras e com as figuras de animais, frutas e objetos, o professor auxiliando durante a execução do jogo facilitou o desenvolvimento desta criança, o estímulo que o jogo proporcionou a ele favoreceu a comunicação, pois ele aprendeu as palavras e conseguiu formar a palavra utilizando as letras do alfabeto, assim como formar a palavra só olhando as figuras, como mostrado na imagem b, da figura 04.

Nos jogos que envolvem memorização e decoração assim como movimento motor, o aluno mostrou-se mais habilidoso, devido que esses jogos envolvem estar em constante dinamismo para que as habilidades de manusear os objetos sejam bem eficazes. Um dos jogos que remete a isto é o jogo da memória e quebra-cabeça, jogos que envolvem estar em dinâmica e poder utilizar o cognitivo.

Figura 05: Quebra-cabeça



Fonte: Hanah Jéssica M. B., 2023.

Na Figura 05, o aluno com TEA estava envolvido no jogo lúdico do quebra-cabeça, montando as partes das figuras e encaixando-as nos locais apropriados. Ele demonstrou grande satisfação com o fato de o pesquisador estar constantemente introduzindo atividades diferentes das que ele estava acostumado. Essa abordagem contribuiu significativamente para estimular o aluno, refletindo positivamente em seu desempenho escolar.

Cada enfoque lúdico foi implementado com o suporte do professor da sala, seguindo o cronograma estabelecido em harmonia com o conteúdo. A criança autista, devidamente acompanhada, demonstrou progresso em diversos aspectos do seu desenvolvimento, abrangendo tanto os aspectos cognitivos quanto os sociais, interativos e comunicativos, evidenciando a eficácia do uso do lúdico como ferramenta facilitadora desse processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico emerge como uma ferramenta que impulsiona o desenvolvimento e melhora o desempenho de qualquer aluno, independentemente do nível escolar, seja no ensino infantil ou no fundamental. Os resultados positivos decorrem da participação ativa dos alunos na prática de jogos, os quais desafiam e motivam a superação dos obstáculos impostos pelos desafios propostos.

No contexto da criança autista, a ludicidade se destaca como uma das melhores ferramentas a serem utilizadas, proporcionando garantia de resultados eficazes. A ampla variedade de jogos lúdicos apresenta rendimentos diferenciados, sendo crucial selecionar jogos dedicados a áreas específicas para atingir determinados objetivos, sempre buscando o desenvolvimento integral do aluno autista.

O objetivo declarado foi plenamente alcançado, conforme evidenciado pelas respostas obtidas por meio das coletas de dados, observações e aplicação de jogos lúdicos durante o trabalho de campo. Cada atividade lúdica, quando aplicada com propósito, demonstrou resultados positivos, contribuindo para a melhoria e desenvolvimento das habilidades e competências do aluno autista.

O aspecto positivo do trabalho reside na compreensão aprofundada de como o lúdico impacta positivamente o desempenho do aluno autista, estimulando a prática contínua dessas atividades. Por outro lado, um ponto negativo identificado na pesquisa é a ausência de questionários ou entrevistas que poderiam incluir a perspectiva do professor. A pesquisa se baseou principalmente na aplicação direta do pesquisador, que conviveu e acompanhou o aluno em sua rotina ao longo de vários meses.

Assim, torna-se imperativo que as práticas com o lúdico sejam constantes, com professores e mediadores aplicando-as regularmente. Isso garante o estímulo necessário para que a criança autista progrida diariamente, desenvolvendo suas habilidades e adquirindo competências. A união e a preocupação com a aprendizagem das crianças com TEA são cruciais para o sucesso desse processo.

Além disso, é importante ressaltar que a ludicidade não apenas melhora as habilidades acadêmicas da criança autista, mas também promove o desenvolvimento emocional, social e comportamental. Através dos jogos lúdicos, a criança aprende a

lidar com situações desafiadoras, aprimora suas habilidades de comunicação e fortalece os laços interpessoais, essenciais para sua integração na sociedade.

Os resultados obtidos reforçam a necessidade de incluir práticas lúdicas no currículo escolar, adaptando-as de acordo com as necessidades individuais de cada aluno autista. A flexibilidade e personalização dessas atividades são cruciais para garantir um ambiente de aprendizado inclusivo e eficaz.

Embora a falta de questionários ou entrevistas com professores seja um ponto a ser considerado, a vivência direta do pesquisador proporcionou uma compreensão única do impacto do lúdico na rotina escolar do aluno autista. Futuras pesquisas podem explorar ainda mais as perspectivas dos educadores para enriquecer a compreensão desse fenômeno.

Em síntese, a continuidade das práticas lúdicas, aliada à colaboração entre professores, mediadores e demais profissionais, é essencial para o progresso e a inclusão das crianças com TEA. O compromisso constante com a aprendizagem e o desenvolvimento integral dessas crianças é uma responsabilidade compartilhada que visa construir um ambiente escolar mais inclusivo, onde cada criança, independentemente de suas características individuais, tenha a oportunidade de alcançar seu pleno potencial.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM- V)** Arlington, VA: American Psychiatric Association, 2015.

_____. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM- III)**. Arlington, VA: American Psychiatric Association, 1980.

ANDRÉ, Marli; LÜDKE, Menga. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo, SP: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao Ensino Fundamental**. São Paulo: Parábola, 2008.

BERCHERIE, P. A clínica psiquiátrica da infância: estudo histórico. In: CIRINO, O. **Psicanálise e psiquiatria com crianças: desenvolvimento ou estrutura**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

BRASIL. **DECRETO Nº 8.368, DE 2 DE DEZEMBRO DE 2014**. Regulamenta a Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012, que institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Brasília: Ministério da Educação, 2 de dezembro de 2014; 193º da Independência e 126º da República.

_____. Ministério da Saúde. **Definição – Transtorno do Espectro Autista (TEA) na criança**. Esplanada dos Ministérios, 25 de março de 2021. Disponível: <https://linhasdecuidado.saude.gov.br/portal/transtorno-do-espectro-autista/definicao-tea/> Acesso: 30 de out. 2023.

_____. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducoespecial.pdf> Acesso: 04 de nov. 2023.

CZUKA, M.; **A O brincar com a Criança Espectro Autista**. 2018.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FERREIRA, Ana Paula da S. M.; ALBRECHT, Ana Rosa Massolin. Transtorno do Espectro Autista: O lúdico como ferramenta na alfabetização. **Artigo – Trabalho de Conclusão de Curso**. Centro Universitário Internacional UNINTER. 2021.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em Processo**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2001. 136 p.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GARCIA, Alfonso; LLULL, Josué. **El juego infantil y su metodología**. Madrid-Esp; Editex, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KANNER, L. “*Autistic disturbances of affective contact*”. In: ***Nervous Child***, 2, 217-250, 1943.

_____. **Psiquiatria infantil**. Buenos Aires: Editorial Psique & Editorial Paidós, 1966, p.720.

LUCKESI, C.C. **Ludicidades e atividades Lúdicas**: uma abordagem a partir das experiências Internas. Nativa - revista ciências sociais: 2 .ed. 2005.

MARCONI, M. A.; LAKATOS E. M. **Metodologia do Trabalho Científico**. 7. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2011.

_____. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTINS, A. D. F. Crianças Espectro Autistas em situação de brincadeira: apontamentos para as práticas educativas. **Dissertação (Mestrado em Educação)** – Universidade Metodista de Piracicaba, Programa de Pós-Graduação em Educação, Piracicaba-SP, 2009.

MENDES, Maria Aline Silva. A importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças Autistas. **MONOGRAFIA** – Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar – Universidade de Brasília UnB/UAB. 2015.

MINAYO, M.C. de S. **O desafio do conhecimento**: Pesquisa Qualitativa em Saúde. 12ª ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 2010.

PIANEGONDA, Natália. ASCOM (Assessoria de Comunicação). **Tribunal Superior do Trabalho**. Conscientização sobre autismo deve se estender à inclusão profissional de autistas e familiares. Justiça do Trabalho, TRT da 8ª região (PA/AP), março de 2023. Disponível: <https://www.trt8.jus.br/noticias/2023/conscientizacao-sobre-autismo-deve-se-estender-inclusao-profissional-de-autistas-e#:~:text=Estima%2Dse%20que%2C%20no%20mundo,caso%20para%20cada%2036%20crian%C3%A7as>. Acesso: 04 de nov. 2023.

RIZZI, L.; HAYDT, C. R. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: ed. Ática; 7ª edição, 1998.

RODRIGUES, Janine Marta Coelho; SPENCER, Eric. **A Criança Autista: um estudo psicopedagógico**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

RODRÍGUEZ, C. H. **Influencia e importancia del juego em el desarrollo de niños con autismo de 0 a 6 años**, 2012. Instituto Superior de Estudios Psicologicos.

Disponível em: <https://www.isep.es/wp-content/uploads/2014/07/influencia-e-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-ninos-con-autismo-de-0-a-6-anos.pdf>
Acesso: 30 de out. 2023.

SANTIN, Vilvino. **Educação Física: outros caminhos**. Porto Alegre: EST, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (ORG.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 12. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Sandra Francisca da; ALMEIDA, Amélia Leite de. **Atendimento educacional especializado para aluno com autismo: Desafios e possibilidades**. Intl. J. of Knowl. Eng., Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 62 – 88, 2012.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa ação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

WOLFBERG, Pamela. **Juego u el Espectro Autista: Fomentando Experiencias Sociales Significativas con Familia y Amigos**, 2013. Disponível em: <http://fundacionsoycapaz.org.pa/images/blogs/simposios/simposio7/Juego%20y%20el%20espectro%20autista%20-%20Dra%20Pamela%20Wolfberg.pdf> Acesso: 30 de out. de 2023.

ZANELLA, A. V.; ANDRADA, E. G. C. **Processos de significação no brincar: problematização a constituição do sujeito**. Rev. Psicologia em estudo, Maringá. v. 7, n. 2, p.127-133. jun/dez. 2002.