

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ALICIA SANTANA SANTOS TELES

A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: aquisição de conhecimentos e aprendizagens por meio do lúdico entre crianças com TEA

**Aracaju – SE
2021.2**

ALICIA SANTANA SANTOS TELES

A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: aquisição de conhecimentos e aprendizagens por meio do lúdico entre crianças com TEA

Monografia apresentado à Faculdade Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof^a Dr^a Maria Aparecida Souza Couto.

**Aracaju – SE
2021.2**

A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: aquisição de conhecimentos e aprendizagens por meio do lúdico entre crianças com TEA

Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus sob a orientação da Profª Drª Maria Aparecida Souza Couto.

Aprovada em 24/11/2021

Banca Examinadora

Profª Maria Aparecida Souza Couto (Orientadora)

Profª. Esp. Lucymar de Souza Leite Santos (Avaliadora)

Profª Me Ana Lúcia Lima (Avaliadora)

**Aracaju – SE
2021.2**

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, ao meu esposo Mykael pelo amor, dedicação e incentivo, a minha mãe Liliane que sempre me apoiou nessa minha caminhada. A meu Pai Eliezer, aos meus avós maternos Glória e Antônio. Obrigada a todos por ter me incentivado. E aos professores da Faculdade Amadeus que muitos contribuíram com minha formação.

AGRADECIMENTOS

A realização de trabalho somente foi possível graças:

À Faculdade Amadeus que em função de sua estrutura organizacional, vem proporcionando para os alunos das diversas áreas do conhecimento, em diversos níveis, o contato com a conjuntura educacional do nosso Sergipe, quiçá do nosso país; A Deus acima de tudo, sem ele não teria trilhado essa longa jornada.

A minha mãe Liliane que de forma especial e carinhosa me deu forças e coragem, me apoiando nos momentos de dificuldade. Obrigada por contribuir com tantos ensinamentos, tanto conhecimento, tantas palavras de força e dedicação.

Quero agradecer também, a meu pai Eliezer, a minha sogra Wézilla, a minha madrasta Fabiane, minha irmã Kathllen, meu filho João Pedro (*in memoriam*), meus avós maternos Glória e Antônio, às professoras Nina, Janaina, Crisoleide, Cláudia, e a família Glorita que iluminaram de maneira especial os meus pensamentos, a quem eu rogo todas as noites por fazerem parte da minha vida. Agradeço especialmente a Mykael por sempre me incentivar a nunca desistir, pela compreensão, paciência e cumplicidade. A Nayara pela paciência e o apoio de sempre. Agradeço a todos que me apoiaram e me incentivaram a concluir mais uma etapa na minha vida.

Às minhas amigas que a faculdade me deu durante essa jornada, em especial a Juliana, sempre me aconselhando a não desistir e sim vencer todas as dificuldades enfrentadas durante este curso.

Aos meus professores do curso de Pedagogia, pelos fundamentos difundidos e pela serenidade ao vasto quatro anos de curso. Principalmente o Professor e Coordenador Willams por me apoiar e me ajudar na maior dificuldade.

A minha orientadora Maria Aparecida, por ter acreditado em mim, além do acompanhamento, do suporte oferecido nos momentos que mais precisei, pela tranquilidade e as recomendações no decorrer da construção deste Trabalho de Conclusão de Curso. Quero expor a minha gratidão e admiração pela sua competência profissional e o meu reconhecimento pela sua amizade, por ser uma professora bastante qualificada.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada. Amo Vocês.

Assim como um diamante precisa ser lapidado para brilhar, uma pessoa com autismo merece e deve ser acolhida, cuidada e estimulada a se desenvolver.
Ana Beatriz Barbosa Silva (s/d).

RESUMO

Este trabalho teve por objetivo principal investigar o papel da ludicidade e seu potencial desencadeador de aprendizagens nos anos iniciais do ensino fundamental entre crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Partiu-se da seguinte pergunta: como as atividades lúdicas contribuem para a melhora do desenvolvimento do aluno com TEA? No percurso investigativo fez-se uso de pesquisa bibliográfica, observação em sala de aula, intervenção com os alunos e a pesquisa de campo utilizando como técnica a entrevista semiestruturada com uma professora de uma instituição de ensino. As teorias de Piaget (1976), Kishimoto (2008), Luckesi (2000) e alguns outros teóricos embasaram o trabalho de maneira a obter a compreensão de que o lúdico é um instrumento necessário para o desenvolvimento das capacidades das crianças sejam elas cognitivas, criativas, sociais ou motoras; trata-se de componente essencial para o desenvolvimento seguro da criança com TEA. Pode-se constatar que na instituição pesquisada as atividades lúdicas não são aplicadas aos alunos como meio dinamizador da aprendizagem e sim como meio de distração.

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Ensino Fundamental. TEA.

ABSTRACT

The main objective of this work was to investigate the role of playfulness and its potential to trigger learning in the early years of elementary school among children with Autism Spectrum Disorder (ASD). With the acquisition of the following question, how do recreational activities contribute to improving the development of the student with ASD? For this, bibliographical and field sources research was used through semi-structured interviews with a professor from an institution. The theories of Piaget, Kishimoto, Luckesi and some other theorists supported the work. It can be seen that in the researched institution, playful activities are not so open to students as a means of facilitating learning, but rather as a means of distraction. Play is a necessary instrument for the development of children's abilities: cognitive, creative, social and motor, as it is an essential component for the safe development of children with ASD.

Keywords: Elementary Education. Learning. Playful. TEA.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: DEFINIÇÃO E CARACTERIZAÇÃO.....	12
3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL	15
4 O DIVERTIMENTO COM OS BRINQUEDOS, JOGOS E AS BRINCADEIRAS	20
5 METODOLOGIA	26
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	29
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICES	40

1 INTRODUÇÃO

O foco deste projeto é investigar o papel da ludicidade e seu potencial desencadeador de aprendizagens nos anos iniciais do ensino fundamental entre crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Desta forma, a investigação está voltada para crianças de sete a oito anos de idade inseridas numa turma do 3º ano do ensino fundamental, ou seja, são crianças começando sua vida escolar.

Sendo assim, para mostrar o quão importante é investigar o papel da ludicidade para crianças com TEA, nada mais oportuno do que apresentarmos, inicialmente, o conceito de TEA Segundo a Coordenadora do Movimento Orgulho Autista Brasil Maria Lúcia Ferreira Gonçalves, algumas crianças portadoras da TEA apresentam diferentes graus de dificuldade desde o início de suas vidas para se relacionarem de forma recíproca com outras pessoas e interagirem diante de situações sociais. Essas crianças têm uma síndrome chamada autismo e suas características podem ser agrupadas na tríade principal: prejuízos qualitativos na comunicação, na interação social, e no uso da imaginação. Podendo ser classificado em três níveis de gravidade: leve, médio e profundo. As causas deste Transtorno são diversas, podendo ser desencadeadas por fatores genéticos, fatores biológicos, fatores psicossociais bem como intensificado a partir das relações familiares.

Por conseguinte, analisar a aplicação de práticas lúdicas no ensino fundamental para crianças com TEA é mais difícil do que parece. Isto porque, a partir da observação realizada durante período de estágio foi possível verificar que as professoras, na maioria das vezes, não utilizavam de maneira apropriada a ludicidade, valendo-se de tal recurso, em geral, como um momento de descontração no tempo livre da instituição, tornando-se assim uma prática destituída de aprendizagens previamente planejadas tendo o lúdico como elemento desencadeador. Por exemplo: as crianças assistiam filmes sem nenhuma finalidade no final, brincavam de boliche sem ao menos relacionar os números para que pudessem assim adquirir conhecimentos, etc.

A partir das leituras realizadas por meio da pesquisa bibliográfica e da observação realizada no campo de estágio pela autora desta pesquisa, compreende-se que o lúdico é uma estratégia pedagógica viável e oportuna por ser capaz de minimizar as dificuldades dos portadores do transtorno do espectro autista a exemplo da comunicação, imaginação, aprendizagens e a socialização aceitáveis.

De tal modo que, o entusiasmo para realizar esta pesquisa surgiu no decorrer do estágio em uma instituição período em que verificou a utilização de práticas lúdicas nas classes de ensino fundamental. Contudo, convém registrar que as crianças se animavam muito para aprender os jogos e participar das brincadeiras, pois o universo lúdico encanta todas elas, porém, ao participar desse processo, notou-se a falta de intencionalidade pedagógica nas atividades lúdicas, o que fez despertar a curiosidade em ampliar conhecimentos sobre o papel da ludicidade no desenvolvimento de alunos portadores de TEA por meio da pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo sobre a temática em tela, elegendo-se como problema da pesquisa: Como as atividades lúdicas contribuem para a melhora do desenvolvimento do aluno com TEA? O objetivo geral proposto é investigar como as atividades lúdicas colaboram para a aquisição de conhecimentos e aprendizagens bem como a melhoria do desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo do aluno com TEA. E os objetivos específicos são: Investigar a função dos jogos lúdicos na efetivação do desenvolvimento geral do aluno com TEA; analisar a importância do lúdico na função cognitiva e psicomotora das crianças com TEA; compreender o conceito de TEA.

Por conseguinte, deve-se ressaltar que, por tratar-se de um tema atual e de suma importância para as crianças, percebe-se que quando se fala sobre alunos portadores de TEA é possível observar o despreparo dos professores em sala de aula. Por isso é essencial instigar a busca por conhecimento tanto entre os professores com muito tempo de formação como entre aqueles recém-formados, ou seja, obter conhecimentos sobre as crianças com TEA é fundamental, pois desta maneira serão capazes de compreender este transtorno de modo a contribuir positivamente com o aluno em seu processo de aprendizagem.

Considera-se basilar que as professoras percebam a importância do lúdico no processo de aprendizagem do aluno, não devendo ser considerado apenas como um momento de descontração e diversão, pois o aluno precisa captar que é um momento de construção e de aquisição de novos conhecimentos. Destaca-se ainda, que o comprometimento de inserir o lúdico no ensino fundamental não é só do professor (a), a escola, por meio da gestão e coordenação pedagógica precisa inserir no planejamento de ensino das classes, desde a educação infantil, estratégias lúdicas pedagogicamente elaboradas e com finalidade a ser alcançada, além de oferecer materiais e espaços que façam com que o professor (a) consiga

efetivar seu planejamento ao desenvolver atividades com foco na aprendizagem em suas aulas.

2 TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: DEFINIÇÃO E CARACTERIZAÇÃO

Segundo Cristiane Kubaski (2014), o termo autismo origina-se do grego *autós*, que significa “de si mesmo”. Foi empregado pela primeira vez pelo psiquiatra suíço Bleuler, em 1911, que buscava descrever a fuga da realidade dos pacientes acometidos de esquizofrenia.

O autismo é considerado um transtorno do espectro autista que apresenta como particularidades prejuízos na interação social, atraso na aquisição da linguagem e comportamentos estereotipados e repetitivos (Teixeira, 2019). É também apresentado como uma síndrome comportamental, ou melhor, o seu desenvolvimento seja cognitivo, motor, social é comprometido por toda a vida, mas podendo ser praticado na escola, em terapias para poder viver no mundo de uma melhor forma sem precisar de ajudas, mas para isso temos que observar o nível de gravidade são eles: leve, médio e profundo. Frequentemente aparece nos três primeiros anos de vida da criança, sendo acometido mais em meninos do que meninas. Em alguns casos podem expor uma agitação muito extrema, receio e pânico a barulhos, seja ruído ou som alto, como também ao tato quando pegam em panos, ou material áspero, podem ser agressivos na hora de cortar os cabelos coisas pequenas na hora podem ocorrer diversas reações. Ao observar durante o período de estágio uma criança com TEA de sete anos cortando a unha foi possível perceber a resistência fora de controle, como em um dia de recreação em uma instituição por conta do som alto algumas crianças começaram a gritar de forma chocante. Até o momento não possui pesquisas informando sobre as causas do seu aparecimento.

Geralmente, os alunos que possuem TEA apresentam algumas características, a exemplo de: dificuldade no comportamento, dificuldade em interagir com as pessoas, encanto com o movimento de peças, resistem a mudanças, distração, surtos, possuindo uma afinidade com alguns objetos e assim acaba prejudicando a fala, escrita, e diversas outras áreas, porque a criança acaba ficando distraída perdendo a atenção, não conversam olhando nos seus olhos, a coordenação motora dependendo do nível de gravidade é muito afetada, dificuldade em se comunicar, para crianças com um grau mais elevado ausência no uso de gestos, argumentam de repente assuntos só do seu interesse, dificuldade em

dialogar, dificuldade em se interagir socialmente, a interação é espontânea, dificuldade na linguagem.

De acordo com a *Autism Society of America* (ASA), indivíduos com TEA usualmente exibem pelo menos metade destas características: usa as pessoas como ferramenta, resiste a mudanças de rotina, não se mistura com outras crianças, não mantém contato visual, age como se fosse surda, resiste ao aprendizado, apresenta apego não apropriado aos objetos, não demonstra medo de perigos, gira objetos de maneira peculiar, apresenta risos e movimentos não apropriados, resiste ao contato físico, acentuada hiperatividade física, às vezes é agressivo e destrutivo, apresenta medo e comportamento indiferente.

Outro fator importante que foi observado pela proponente desta pesquisa a partir de leituras e observações no campo de estágio curricular é que existem métodos para se trabalhar com as crianças com TEA e assim elas conseguem se desenvolver melhor com o social pois, algumas crianças “se fecham” na escola para os colegas e professores e acabam se prejudicando ou seja, sua comunicação acaba sendo afetada, e todo o contexto ao redor, portanto, muitos pais e professores optam por estabelecer uma rotina porque é assim que a criança acaba enfrentando dificuldades; o trabalho visual também pode ajudar bastante na vida de uma criança com TEA, além de possibilitar o entendimento do que está ocorrendo e do que irá acontecer.

Estudos comprovam que crianças com diagnóstico de Transtorno de Espectro Autista devem estar em escola regular e com isso é função do professor e da escola trazer para eles a melhor aprendizagem possível, eles são muito visuais e o que precisam são de atividades lúdicas para se entender o mundo em que se vive, não atividades como uma criança dita normal que tem que seguir todo o livro didático sem ao menos pensar a respeito sobre a temática. As professoras precisam entender seu comportamento, administrar uma rotina e lembrar que nas suas aulas precisam atrair a criança pelo olhar, em vez de ficar falando, mostrar como se faz a atividade, a atenção tem que ser reforçada, dar ordens claras e curtas para que possam entender, começar a aula por atividades simples, a sala não pode ficar muito decorada o mais simples possível e com poucas mudanças. Por estes motivos, criar e educar uma criança com TEA representa um grande desafio para os pais, familiares, educadores e pessoas a sua volta, principalmente porque há uma

grande necessidade de uma abordagem adequada e eficiente para que estes possam se desenvolver mesmo de que forma lenta (Mantoan, 1997).

O diagnóstico do TEA é realizado por meio de avaliações do quadro clínico, por profissionais adequados, no momento não existe nenhum teste de laboratório para a devida detecção, o seu cognitivo ele processa de maneira diferente, mas isso não quer dizer que eles não ouvem, sentem e não vê o que acontece é que apenas as informações chegam ao seu cérebro de uma forma específica. Desta maneira, é fundamental que o pedagogo primeiro faça uma análise sobre o aluno que possui dificuldades, e assim registre sua interação com as atividades, brincadeiras, com as outras crianças, todo o seu desenvolvimento; é fundamental para o professor saber como planejar suas atividades para atender às necessidades de todos os alunos, estudando o desenvolvimento das crianças.

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo Almeida (2009, p.01) “O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Se a palavra for analisada levando em consideração apenas a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas a jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

Moyles (2002, p.159), afirma que crianças com necessidades individuais apresentam talentos específicos que devem ser estimulados para possibilitar a aprendizagem. As atividades lúdicas são um ótimo recurso para que isso ocorra.

Compreende-se que as práticas lúdicas exercem um papel importante na vida das crianças, pois são capazes de afetar positivamente o aprendizado no seu desenvolvimento seja cognitivo, humano, motor e no processo de ensino e de aprendizagem dos conteúdos formais que ocorrem na escola.

Deste modo, os jogos e as brincadeiras estão presentes na vida das crianças, e o que mais encanta é que quanto mais a criança pratica o brincar mais ela vai construindo uma aprendizagem significativa, vai desde a pegada do lápis, a sua escrita, até compreender todo o mundo. De modo geral, o lúdico faz parte da vida da criança desde seu nascimento, e na escola trata-se de um papel amoroso na vida dos educadores e dos pesquisadores, assim pode-se dizer que as práticas lúdicas são essenciais para a construção integral do aluno e para a melhor progressão dele.

O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes”. (RCNEI 1998, V.3, p. 211).

Portanto, usar jogos em sala de aula pressupõe que sejam bem organizados pelo docente, os alunos precisam saber quais propósitos devem alcançar bem como deve deixar bem compreensível para os educandos o objetivo de cada jogo ajudando-as no decorrer de cada procedimento de conhecimento. Assim o papel do professor é de estimular e incentivar o máximo suas habilidades, competências, capacidades, talentos, e para isso é necessário criar estratégias

lúdicas em sala de aula. Assim, para que se tenha uma dedicação aos educadores do ensino fundamental, é essencial que se descubram e que possam reconstruir o amor pelo fazer lúdico, procurando se reinventar e formar suas próprias ideias, ou se não fazer as buscas pelo novo, jogos e brincadeiras que ajudem a evolução das crianças. Assim, para Luckesi (2000),

A prática educativa lúdica, por ter foco de atenção centrado na plenitude da experiência propicia tanto ao educando quanto ao educador oportunidade ímpar de entrar em contato consigo mesmo e com o outro. Para uma prática educativa lúdica é necessária uma teoria que leve em consideração o ser humano na sua totalidade biopsio espiritual, na medida em que assenta-se no corpo, organizando a personalidade e estabelecendo crenças orientadoras da vida. (LUCKESI, 2000, p. 51).

Identificar a relevância de divertir-se brincando como uma das estratégias pedagógicas mais ricas foi algo que o estudo bibliográfico proporcionou à autora desta pesquisa ao descobrir que a brincadeira instiga na criança a imaginação, o desenvolvimento da linguagem, o entendimento de regras do nosso mundo social, e o autoconhecimento, além de ajudar no enriquecimento emocional de cada criança.

Considera-se, portanto, que jogo, brinquedo e brincadeira são de relevante importância para o desenvolvimento da criança, ou seja, lhe promoverá aprendizagens diversas, coordenação motora, assim como contribui para o desenvolvimento da linguagem, e se destaca em progredir a atenção, compreensão e a curiosidade de descoberta fazendo com que a criança construa sua autoconfiança e o prazer de praticá-los para o aprimoramento do conhecimento e se tornar um cidadão autônomo de modo a manter um equilíbrio em sua posterior vida adulta.

A ludicidade com toda sua maneira ampla de ser aplicada envolve nesse vínculo pais e filhos, pois, proporciona práticas que são de grande valor de carinho e afeto, como são amorosas, e prazerosas para os dois lados. Por exemplo, assistir filmes, jogar bola, brincar de boneca, leitura de historinhas, entre outros.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (Brasil, RCNEI, vol. 1, 1998, p. 23)

Neste sentido, de acordo com Kishimoto (1998) *apud* Bueno (2010), o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam e por alguns momentos se confundem. Portanto, “o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar”. (BUENO, 2010, p. 25).

Desde muito cedo as crianças têm um grande envolvimento com os jogos, brinquedos e brincadeiras, pois logo quando a criança nasce os adultos estão apresentando a elas objetos e atividades reveladoras dessa temática para a vida delas, garantindo que possam obter um grande convívio e assim possibilita que as crianças tenham um ótimo desenvolvimento. Os brinquedos, não importa se real ou imaginário, pertencem às crianças como estruturas perfeitas contribuindo para amadurecerem de maneira saudável, seja o aspecto intelectual, social, físico ou emocional.

Portanto, a aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

Neste sentido, Moyles (2002) explica em seu livro “Só brincar? ”, que o brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também, que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. Portanto, o jogo como estratégia de ensino e aprendizagem em sala de aula deve favorecer na criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais, propondo à criança desafios de modo a que, interagindo, venha a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

De acordo com Aranha, Froebel (1996), privilegiava a atividade lúdica por perceber o significado funcional do jogo e do brinquedo para o desenvolvimento sensório-motor e inventa métodos para aperfeiçoar as habilidades. Materiais destinados a despertar a representação da forma, da cor do movimento e da matéria.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação, seu papel transcende o mero controle de habilidades. Por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. Observa-se que o brincar é um dos melhores modos para se comunicar, uma maneira para interrogar e esclarecer diversas situações e objetos que a criança possui para se conectar com outras crianças. Desfrutando com o brincar as crianças compreendem bastante sobre o mundo que as cerca e possuem chances de procurar a excelente maneira de se compor a esse mundo que já se deparam quando nascem.

Com isso, o educador tem obrigação de adotar uma postura de estimulador da presença do coletivo, não apenas do individual, pois os alunos maiores estão na fase do egocentrismo, onde o mundo gira em torno dele, tudo está ali centrado nele. Desse jeito, o guiará para a maior provocação, que será a busca para resolver os problemas, estimulando e motivando o aluno para o pensamento de companheirismo e de ajuda, apoio ao próximo e cooperação.

A criança que brinca livremente, no seu nível, à sua maneira, não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, ideias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário, propondo ao sujeito uma maneira de aprender através da interação com o meio, a sua criatividade, e o seu desenvolvimento da linguagem.

Por conseguinte, pode-se se afirmar que o jogo e a brincadeira exercem papéis fundamentais para a vida escolar da criança e o lúdico estabelece uma prática muito eficiente de ensino.

O movimento lúdico simultaneamente torna-se fonte prazerosa de conhecimento pois nela a criança constrói classificações elabora sequencias [sic] lógicas desenvolve o psicomotor e a efetividade e amplia conceitos das várias áreas das ciências. (RONCA,1989, p.27).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no ensino fundamental, vem tratar da Experimentação, ou seja, ao invés do professor dar as respostas prontas ele propõe questionamentos, experiências. Deste modo o aluno exercita a visão sistêmica, observando o cenário, depois, levanta hipóteses, testa e comprova ou não suas ideias. Assim o aprendizado se torna interessante, atrativo e lúdico, ou seja, no

ensino fundamental as crianças precisam questionar, e pesquisar a respeito das temáticas dadas em sala de aula para poder adquirir conhecimentos.

O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias e informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza. (BNCC, 2016. pág. 58).

Portanto, a mediação do professor é de suma importância para estimular e conduzir o progresso do educando, com isso é de sensatez do professor planejar e criar atividades apropriadas prezando o nível de cada um, o seu limite, sua faixa-etária, sua cultura e especialmente o cognitivo de cada criança. Sem ficar preso apenas no método tradicional, ou seja, apenas reproduzindo o que está nos livros didáticos, sem procurar práticas mais prazerosas de ensinar os seus alunos. No que se refere à criança portadora do TEA, ressalta-se que

No executar a prática lúdica quanto melhor for estruturado a proposta, qualifica o apoio oferecido na busca da motivação e desempenho da criança autista, também é importante a organização dos espaços e os materiais lúdicos para combater a distração dos envolvidos na proposta, outro ponto relevante são as rotinas que proporcionam segurança ao ensino e aprendizagem (WHITMA, p.192, 2015).

A prática lúdica auxilia no desenvolvimento também das crianças autistas, desde que alinhada ao planejamento escolar, tendendo a proporcionar inúmeras aprendizagens. Essa prática possibilita ao educando um desafio de conhecimentos, despertando o estímulo a motivação, e assim o processo se torna mais prazeroso, proporcionando que a criança crie, imagine, desenvolva e que assim consiga construir o seu próprio conhecimento, com autonomia e alegria.

4 O DIVERTIMENTO COM OS BRINQUEDOS, JOGOS E AS BRINCADEIRAS

A história do jogo é bastante antiga não encontramos uma data exata para o seu início, segundo Nallin (2005) “o jogo surgiu no século XVI, e os primeiros estudos foram em Roma e na Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Com o início do cristianismo, o interesse decresceu, onde visava uma educação disciplinadora, com memorização e obediência”. A partir deste período histórico, os jogos foram vistos como sendo delituosos, ou seja, que levam à prostituição e à embriaguez. (NALLIN, 2005, p. 03).

No entanto, a partir do Renascimento o jogo ganha uma nova versão, deixa de ter essa visão de censura para ser visto como algo que envolve diversão, entrando no cotidiano de todas as crianças, jovens e adultos. Foi após o surgimento da Companhia de Jesus, organização religiosa que utilizava o processo educacional como sua principal arma, que os jogos educativos passaram a serem vistos como um recurso para o ensino, possibilitando sua expansão no mundo como um todo. (NALLIN, 2005).

Neste sentido, Kishimoto (1993, p.16), afirma que “para entender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis, primeiro é preciso investigar as raízes folclóricas que são responsáveis pelo seu nascimento”.

Portanto, a partir da pesquisa bibliográfica, pode-se entender que os jogos são importantes para a vida das crianças, pois promovem ensino e aprendizagem e com isso atualmente é algo primordial para o planejamento dos professores. Pois compreende-se que com o jogo as crianças conseguem aprender o conteúdo escolar com maior facilidade, tornando uma visão ampla para a gestão escolar nos seus procedimentos. Assim pode-se se dizer que o brincar é uma respeitável forma de comunicabilidade e é por meio desta conduta que a criança pode representar o seu dia-a-dia. O posicionamento de brincar proporciona o procedimento metodológico de aprendizagem dos alunos, porque simplifica a estruturação da sua autonomia, criatividade, demonstrando que existe uma ligação entre jogo e conhecimento.

O Jogo é uma técnica eficaz para o desenvolvimento, assimilação, e equilíbrio da criança é uma estratégia que leva as crianças a conhecer, desenvolver e aplicar regras e até mesmo a imaginação de símbolos. Piaget (1976), defende em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento

para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Segundo o dicionário Aurélio jogo significa 1. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, ex: jogo de damas; jogo de futebol. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: jogo de armar; jogos de salão. 3. Passatempo ou loteria, sujeito a regras e no qual, às vezes se arrisca dinheiro: jogo de cartas: jogo de bicho [...].

De acordo com Kishimoto (1993, p.15)

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidos pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque enquanto manifestação espontâneas da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Por fim, Nallin (2005, p. 13), afirma que “nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimento de frustração, insegurança, rebeldia e angústia”. Sendo assim, devem ser bastante trabalhados pelas escolas e entendidos pelas crianças.

Contudo, o brinquedo tem uma história muito antiga, de maneira que não temos potencial de identificar quando delimitar o início da sua data e ano para o seu desenvolvimento, pois com base em várias pesquisas é impossível destacar quando é a sua origem, apenas entende-se que desde a antiguidade ele permanece uma vez que, muitos brinquedos que existem hoje nasceram nas grandes civilizações antigas, e vários deles permaneceram inalterados ao longo do tempo. Por exemplo, do Egito, herdamos o jogo-da-velha, boneca e as bolinhas de gude; da China, o dominó, os cata-ventos e as pipas a Grécia e da Roma, vieram as pernas de pau e as marionetes; do Brasil, a peteca. Assim, a história dos brinquedos nos permite percorrer culturas, estilos, modos de vida, regras sociais, uso de materiais e ferramentas, relações pessoais. É uma história recheada de curiosidades, inventores criativos, brinquedos que fazem sucesso e fábricas que lutam para se aperfeiçoar.

Uma das potencialidades dos brinquedos é que eles oferecem possibilidades de experiências variadas, dependendo do material de que forem fabricados, madeira, espuma, ferro, pano ou vinil; da forma ou do desenho; bonecas

bebês ou adultas; do aspecto tátil relativo ao toque, ao tato; bichos de pelúcia ou de borracha; representa a cor; panelinhas cor de rosa ou pretas; do cheiro e dos sons que porventura emitem.

Os brinquedos têm um valor enorme em termos de oferecimento de estímulos capazes de contribuir para o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, emocional e motor, proporcionando diversos ensinamentos, pois é brincando que as crianças também obtêm aprendizagens. Atualmente, existem diversos tipos de brinquedos aqueles artesanais, os brinquedos industrializados que são encontrados em lojas, e os brinquedos pedagógicos que são aqueles para contribuir no desenvolvimento da criança de forma lúdica.

Os brinquedos são objetos reflexíveis, que têm o objetivo primário de ser brincado pela criança, mas que também contribui significativamente para desenvolver a linguagem, a imaginação, a coordenação motora fina e grossa e o cognitivo da criança, e com isso são representações de aprendizagens para elas. Pois desde o nascimento os adultos escolhem brinquedos que são coloridos, e com uma finalidade de ensinar algo para o seu filho. Ou seja, os móveis, chocalho, mordedores, brinquedos com músicas e luzes, brinquedos de encaixe, brinquedos que estimulam a engatilhar, brinquedos de apertar o botão, brinquedos que estimulam o desenvolvimento da linguagem, bonecos, bonecas e veículos estão sempre presente na vida da criança, não importa como venha ser feito à mão, ou industrializado eles têm a finalidade de estimular o desenvolvimento infantil e cada um possui uma faixa etária diferente, pois a cada faixa etária a criança possui um diferencial de estímulo para que a sua aprendizagem venha a acontecer.

Jean Piaget é um dos primeiros estudiosos da infância a relacionar o uso dos brinquedos ao desenvolvimento infantil. Para este autor brinquedo é sinônimo de infância e a criança encara-o como sua ferramenta elementar de trabalho, como algo demasiado importante para sua vida. O brinquedo é parte das práticas que envolvem o lúdico, compondo a cultura infantil em qualquer parte do mundo, podendo se configurar das mais variadas formas. A criança passa por diversas etapas de vida e aprendizagens e os brinquedos são específicos para cada faixa etária, trazendo consigo algo que a criança possa criar, construir, desmanchar e transformar. Assim, não depende só do brinquedo para que se torne algo aguçador mais sim do querer, e da imaginação da criança com aquele brinquedo, ou seja, tem que ter um processo espontâneo de cada criança.

Portanto, torna-se importante ressaltar que um brinquedo adequado para a criança precisa propiciar a ela o envolvimento da sua imaginação, que a criança possa voar alto no seu mundo, que possa colocar o corpo e a alma em movimento, que possa ampliar os movimentos sensoriais, os sentidos e a sua criatividade. Para Kishimoto (1994, p. 07), o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras”. Esta autora defende que o lúdico é a âncora na educação infantil, por contribuir com o desenvolvimento de vários aspectos da criança, em especial o cognitivo, tornando-se um potencial recurso para apoiar a prática docente e, sobretudo, gerar aprendizagem significativa.

Os brinquedos têm um papel fundamental na vida das crianças, principalmente na sua educação por isso é importante que elas obtenham esse contato desde o seu nascimento, mas sabemos que cada brinquedo possui sua idade certa para ser manejado, com isso é importante destacar que devemos respeitar o nível de desenvolvimento da criança. Com isso, a expectativa é que a criança tenha contato com uma diversidade de instrumentos, formas, tamanhos, cores e texturas para que possa ser desenvolvido suas capacidades, e inteligências, realçando que existe brinquedos que podem ser industrializados ou não. É evidente que brincando a criança possui uma formação mais apropriada, em quaisquer etapas de sua vida. Empregar o brinquedo no ensino fundamental como uma estratégia para ajudar as crianças a amadurecem de um modo sadio, vindo a ser no aspecto social, emocional, intelectual ou físico.

O brinquedo em si possui um poder muito forte no aspecto pedagógico, mas pode não ser também, o que vai mais enfatizar se é ou não é, é a maneira como é apresentado à criança. Se o professor usar como uma estratégia para ensinar um conteúdo específico em sala de aula, por exemplo os números na matemática, as consoantes no português e entre outros, então o intuito é que seja pedagógico, mas se o professor liberar o brinquedo para que os alunos abusem dele do seu jeito, fiquem livres em sala de aula para fazer o que quiser, passa a não ser mais pedagógico, destituído de propósito educativo. Deve-se afirmar que todo o brinquedo é educativo, pois eles possuem um escopo capaz de proporcionar descobertas nas crianças, seja na cor, nos formatos, no tamanho, etc.

Por conseguinte,

O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Ele estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. (KISHIMOTO, 2000, p.21).

A autora Kishimoto (2000), nos leva a compreender a importância das brincadeiras e dos brinquedos no progresso do conhecimento infantil ao afirmar que:

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. (KISHIMOTO 2000, p. 21).

A ludicidade presente nas brincadeiras proporcionadas pelos brinquedos melhora a coordenação motora, trabalhando para exercitar os músculos do corpo, coordenação motora fina braços, mãos e dedos, sendo trabalhados para proporcionar a pegada do lápis e desenvolver a escrita. Já a coordenação motora grossa exercita todo o corpo para uma movimentação segura e o crescimento benéfico. Portanto, a brincadeira e o jogo existem para que as crianças possam realizar, construir e se adequar às aprendizagens de diversos níveis e temas para ampliar as áreas do conhecimento.

A brincadeira é uma atividade recreativa capaz de contribuir para que a criança desenvolva suas funções mentais, sociais, emocionais e física promovendo aprendizagens e uma formação dialética com as demais crianças, com adultos da família e com os professores. De acordo com (Kishimoto 2002, p.23),

[..] a brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto todo da vida natural / interna do homem e de toda as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo [...] a criança brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para o seu bem e dos outros [...]. O brincar em qualquer tempo não é terrível é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL apud KISHIMOTO, 2002, p. 23).

Portanto, a brincadeira pode ser coletiva ou individual diferenciando-se do jogo pelo fato que as crianças podem modificar regras, inventar novas regras ou modificar todo o jogo, colocando mais participantes, etc...., contribuindo para desenvolver a autoconfiança durante a brincadeira.

Destarte, os melhores jogos para se jogar com crianças que possuem o TEA são: jogos da memória, caixa sensorial, “eu me pareço com quem”, buscar objetos, e o aplicativo Jade Autism, etc. Em seguida, os brinquedos, mas utilizados por crianças com o Transtorno do Espectro Autismo é o quebra-cabeça, desenhos de pintura, livros de colorir, brincar de imitar, blocos de encaixe, bolinhas de sabão, etc. E as brincadeiras, mas designadas a essas crianças são pique-pega, cirandas, fantoches, etc.

Por fim, é de extrema importância que os professores do ensino fundamental aprimorem suas atividades de uma forma lúdica para que as crianças aprendam de uma forma agradável e prazerosa o segredo de aprender jogando e brincando, assim como, desenvolver seus potenciais.

5 METODOLOGIA

Esta proposta de investigação é classificada como de fundamentação bibliográfica posteriormente desenvolvida em um campo empírico. A pesquisa bibliográfica, de acordo com Gerhardt e Silveira (2009), fornece o embasamento teórico necessário ao desvendamento do problema elencado. Consiste no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas ao foco da pesquisa tendo como fonte livros, revistas, jornais, teses, dissertações, etc., bem como por qualquer meio impresso, internet, filme. Esse tipo de pesquisa é uma etapa fundamental em todo trabalho de investigação científica. Por meio da pesquisa de campo será feito o levantamento de informações com análise quantitativa ou qualitativa, e a interrogação direta dos sujeitos que se deseja pesquisar e cujo comportamento se deseja conhecer.

O motivo pela escolha desses dois tipos de pesquisa deve-se ao fato de que a pesquisa bibliográfica possibilita acessar o conhecimento de diversos autores sobre a temática em tela de modo a que possamos adquirir noção mais ampla bem como nos levar a refletir sobre as práticas em sala de aula; já a pesquisa de campo foi necessária para a pesquisadora observar no campo empírico a realidade lúdica dos alunos, vivenciando e analisando como também registrando em suas anotações tudo que percebeu relevante à solução do problema apresentado bem como para o alcance dos objetivos elencados. Indagação esta que visa obter percepção mais coesa em relação ao uso do lúdico pelo professor do ensino fundamental em sala de aula, como estratégia pedagógica entre alunos portadores do TEA.

O estudo está classificado como pesquisa descritiva e aplicada de caráter qualitativo onde os instrumentos de pesquisa a serem utilizados foram o questionário com perguntas fechadas para as professoras e a observação participante dentro e fora da sala de aula com os alunos. Estes instrumentos de pesquisa foram elencados porque a observação participante é fundamental para o trabalho de campo, na perspectiva da pesquisa qualitativa, desde quando não se resume apenas como instrumento para a coleta de dados, seu valor é ainda maior, constituindo-se “como um método em si mesmo, para a compreensão da realidade” (Minayo, 2003, p.135).

Gerhardt e Silveira (2009), enfatizam que a pesquisa descritiva é a descrição das características de uma população, fenômeno ou experiência;

proporciona novas visões sobre uma realidade já conhecida. Já a abordagem da pesquisa qualitativa, a coleta e análise dos dados, não é baseada na quantificação; ela analisa e descreve o fenômeno em sua forma complexa teia de significados.

Segundo Gil (2009), a pesquisa aplicada abrange estudos elaborados com a finalidade de resolver problemas identificados no âmbito das sociedades em que os pesquisadores vivem. Embora as duas categorias correspondam a pesquisas que têm propósitos muito diferentes, nada impede que pesquisas básicas sejam utilizadas com a finalidade de contribuir para a solução de problemas e de ordem prática. Da mesma forma, as pesquisas aplicadas podem contribuir para a ampliação do conhecimento científico e sugerir novas questões a serem investigadas.

O campo de pesquisa foi uma instituição de ensino público, situado em Aracaju, possui 1.800 usuários por mês, ou seja, a cada mês novos alunos vão chegando a instituição e são em média 250 funcionários, todos bastante prestativos e possui uma excelente interação com as crianças, a instituição além de ser acolhedora, possui um espaço muito amplo como salas de aula, espaço de recreação, sala da coordenação, sala do administrativo, brinquedoteca, sala de psicologia, sala de atendimento educacional especializado, cantina, banheiro feminino e masculino, piscina, sala de fonoaudióloga, sala de terapia organizacional, e quadra.

Os sujeitos da pesquisa foram 08 crianças com TEA na faixa etária de sete a oito anos de idade que frequentam o 3º ano do ensino fundamental. Foram realizadas intervenções pedagógicas que priorizaram as estratégias lúdicas como base no processo de ensino e aprendizagem das crianças com TEA. A análise dos dados partiu de uma concepção dialógica entre os aspectos da realidade observada, o referencial teórico utilizado e as concepções da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino fundamental.

O método de comunicação é um dos mais difundidos e usado com alunos com TEA é o PECS. O PECS Sistema de Comunicação por Troca de Figuras (Picture Exchange Communication System) é um sistema para ajudar pessoas de várias idades que não conseguem se fazer entender através da fala, ou que têm uma fala muito limitada. Assim, é importante ressaltar que existia nas paredes da instituição o método PECS mas, bem pouco ensinado aos seus alunos.

Esta pesquisa teve também como objetivo investigar como as atividades lúdicas colaboram para a aquisição de conhecimentos e aprendizagens bem como a melhoria do desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo do aluno com TEA, trabalhar com práticas na sala de aula com o intuito de abranger atividades prazerosas, harmônicas, divertidas e atraentes para as crianças, buscando proporcionar aprendizagens, instigar a curiosidade e o interesse dos alunos em relação ao tema do conteúdo proposto, ou seja, se o aluno tem dificuldade em matemática será trabalhado também com ele atividades lúdicas da matemática sendo aplicado por meio de jogos, do lúdico e sucessivas estratégias, trazendo para eles o lindo e imaginário universo lúdico para que assim eles possam aprimorar os seus conhecimentos.

No desenvolvimento da pesquisa no campo empírico foram aplicadas entre os alunos práticas lúdicas para que o problema da pesquisa venha a ser desvendado, bem como visando o alcance dos objetivos elencados e com isso mostrar o quão importante é a ludicidade para essas crianças. Serão utilizados diversos materiais para o aprimoramento do conhecimento, podendo ser constituído por jogos, brincadeiras, etc. Assim como, pode ser utilizado estratégias para que os alunos possam ter uma melhor compreensão no conteúdo específico através da música, som e da imaginação.

Todos os procedimentos foram estabelecidos de forma significativa ao processo de ensino aprendizagem dos alunos que possuem algum tipo de transtorno, fazendo com que eles possam aprender da forma como percebem a atividade proposta. De tal forma a sala de aula foi utilizada para que eles pudessem executar todas as atividades propostas.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos e, principalmente, para a obtenção de respostas ao problema de pesquisa elencado, além do embasamento teórico, foi realizada uma entrevista semiestruturada com uma professora graduada em Pedagogia e com pós-graduações, na instituição de nome fictício Moranguinho. Foi analisada a sala de aula composta por alunos com TEA, em um dia de observação com o propósito de buscar informações e a perspectiva da prática baseada pela professora da sala observada, no que diz respeito da importância do lúdico para essas crianças.

Deve-se informar que a observação e a entrevista não foram realizadas com a frequência desejada, em virtude de a autora da pesquisa ter assumido vínculo empregatício que a impediu de visitar a instituição pesquisada mais vezes. Contudo, pode-se afirmar ter sido proveitosa a breve imersão realizada. Logo, foi observada a sala 02, no dia 29/09/2021, no horário de 14:00 às 17:00, com duas professoras, mas apenas a professora 01 respondeu a entrevista.

As observações e análise de campo foram de suma importância para refletir sobre os problemas ainda presentes e a falta de capacitação dos professores, que diversas vezes não compreendem qual melhor método usar com as crianças com TEA, para que possam promover uma aprendizagem significativa.

Existem vários métodos disponíveis para o trabalho pedagógico com alunos com TEA, cabe o professor conhecer seus alunos e diagnosticar qual dos métodos é o mais apropriado ao perfil do aluno são eles: Sistema de Comunicação por troca de Figuras (PECS); a terapia ABA que trabalha no reforço dos comportamentos positivos, e o TEACCH, um programa educacional e clínico.

Durante a observação foi possível verificar que retiraram das salas, do lavatório e do banheiro os cartazes do método PECS algo que ajudava bastante os alunos a saberem de como escovar os dentes, tomar banho, ou seja, as crianças estavam aprendendo com o concreto e por algo que não teve explicação tiraram. E uma das coisas que também foi verificada é que a professora não falou em nenhum método, ela apenas cita o lúdico, mas nenhum outro método de ensino ou estratégia pedagógica.

Em um dos momentos da observação, chegou uma criança com paralisia na sala de aula e o que foi dito pela professora é que “infelizmente ela não faz

nada”. Entretanto, a pesquisadora notou que a criança se comunicava pelos olhos, algo que aprendeu no curso de graduação, e que a criança com deficiência responde pelos olhos também, assim como pode aprender por meio da música, fantoche, etc. Mas percebeu-se que o olhar da profissional é indiferente, de desgosto, prejudicando ainda mais o desenvolvimento da criança.

Defende-se que não importa a estratégia, nunca será perda de tempo trabalhar com essas crianças. É com todas essas diversidades em sala de aula que o professor se tornará um profissional lembrado, mas para que isso ocorra ele precisa abraçar todas as causas, e desafios para que a cada dia possa encontrar estratégias para cada criança. Analisando também seus comportamentos para que sejam listados seus pontos fracos e fortes. Nesse sentido, uns dos pensamentos de Carlos Drumond de Andrade (1997) me chamou atenção. “Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Ao perguntar como a professora compreende o lúdico, foi relatado que

- Compreendo como uma forma de aprender brincando, através deste a criança compreende e aprende de forma significativa. (P).

Perante o exposto os autores (MORAES; PULUCENA; SANTOS, s.d.; p.05) ressaltam que:

O jogo e a brincadeira são formas de a criança criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o próximo, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza.

Compreende-se que quanto maior for a intensidade com que as crianças brincam, jogam, mas elas resolvem questões e descobrem o mundo, solucionando situações e assim acaba contribuindo para a ampliação do seu conhecimento sobre si e sobre os outros.

Outra interrogação muito perturbadora são as dificuldades das crianças com TEA em assimilar os conteúdos das disciplinas curriculares. Refletindo assim, foi questionado se a professora acredita que o lúdico contribui para o

desenvolvimento da aprendizagem das crianças com TEA e se poderia apresentar algum exemplo. E em resposta obtive-se:

- Sem dúvidas. Descubra o que chama sua atenção, planeje e o envolva, use uma música, um jogo, uma pintura, tente tornar a aula mais ativa e menos cansativa. (P).

Para entender a metodologia de ensino seguida pela professora em sua prática, foi abordado se a professora julga ser importantes atividades lúdicas como jogos e brincadeiras para aperfeiçoar o desenvolvimento do aluno com TEA e se poderia citar atividades que aplica em sala de aula.

- Importantíssimo. No momento em que brinco promovo a interação social, a aprendizagem é uma experiência social. Uso teatro de fantoche, música, arte. Quando faço essa interação levo meu aluno a conquistar sua independência. (P).

Uma das questões tratou sobre se a professora interage dinamicamente com os jogos e brincadeiras ao lado das crianças e a outra foi de que maneira ela planeja as aulas com inserção de práticas lúdicas. E foi respondido o seguinte:

- Essa participação é de extrema necessidade, ao passo que o instigamos a praticar preciso ser o exemplo. Neste caso há uma troca, envolvo e me envolvo para obter um resultado positivo para meu aluno. (P).

As repostas fornecidas às questões colocadas para a entrevistada denotam que jogos e brincadeiras são importantes para a professora, de modo que ela diz perceber o progresso das crianças, mas na prática foi possível notar que é diferente esse seu olhar, a participação em brincadeiras é pouca e ela não se envolve totalmente nos jogos. Assim, recorre-se a Pereira (2005 p. 19-20), que complementa

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

Entendendo que o lúdico é algo um tanto prazeroso para as crianças, procurou-se saber da professora: a senhora aplica o lúdico na sala de aula, se sim, em que momento da aula?

- Hoje o lúdico está em prioridade, em todas as disciplinas, por exemplo na contação de história, na musicalização, na arte há um amplo espaço para o lúdico e o mesmo é indispensável. (P).

Ao conseguir a resposta da professora foi possível captar que suas palavras são coesas, e que ela sempre deixa claro que o lúdico faz parte de suas estratégias. Observou-se também que sua resposta leva a importante afirmação de Antunes (2001) *apud* FERNANDES (2012, p. 19) quando declara que “(...) as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico supervalorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo”.

Ao ser indagada se possuiu algum entendimento teórico ou prático acerca de como lidar com alunos com TEA na sala de aula e se já participou de alguma formação na escola ou fez algum curso, recebeu-se a seguinte resposta:

- Fiz a pós em AEE e Psicopedagogia. Costumo conhecer a vivência dessa criança através da mãe, essas crianças costumam ter uma rotina, através desta posso traçar estratégias para melhor atendê-los. (P).

Percebe-se que a professora tem as formações adequadas para se trabalhar com crianças com TEA, mas ela não cita algum entendimento teórico por exemplo se ler algum livro para mais saber trabalhar com as crianças, a prática é só o dia-a-dia, ela está há dois anos na instituição e antes nunca havia trabalhado com crianças com transtornos ou deficiência.

Quando perguntei como a professora está planejando e desenvolvendo atividades lúdicas para as crianças com TEA nesse momento de pandemia da Covid-19, recebeu-se como resposta:

- Isso é bem desafiador muitas crianças continuam “presas” em seu mundinho, uso jogos e brincadeiras, a tecnologia é uma ferramenta atrativa para o desenvolvimento cognitivo. (P).

Percebe-se que ela não entendeu muito a pergunta, insistiu-se mais um pouco sobre como estava sendo as aulas e foi informado que logo no começo da pandemia as aulas aconteciam em horário previamente marcado, mas como muitas crianças estavam faltando então agora é livre; se por exemplo, em um dia está inscrito dez crianças se comparecerem oito, serão atendidas. A professora relatou que no atendimento presencial era realizado com um aluno de cada vez e por 50 minutos. Contudo, na sala observada estavam oito alunos juntos com duas professoras, sendo que dois dos alunos estavam sem máscaras e as professoras sem vestimentas adequadas - foi relatado que elas só vestem quando a inspeção vai até a instituição e elas sabem o dia e o horário previamente.

Ao final da entrevista semiestruturada com a professora foi perguntado se ela gostaria de acrescentar algo, e ela assim manifestou-se:

- Ainda respondendo à questão número 05 procuro achar estratégias que o inclua e envolva nas atividades de acordo com suas necessidades em termos cognitivos. Digo que essas crianças precisam fazer parte de toda a sociedade e não apenas de um cantinho na escola, preciso entender que ele é o centro desse processo aprendizagem, preciso incluir e envolver. Se faz urgente criar uma igualdade, focar nas competências e não nas limitações dessas crianças. (P).

Diante das respostas coletadas, pode-se observar que, são aplicadas atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras em sala de aula. Mas não relata se confecciona algum jogo, como são essas brincadeiras, não cita em nenhum momento um diferencial em sua fala. Ela sabia que tinha que informar que existia, mas não mostrou como faz esses jogos e brincadeiras, como planeja eles, se é de maneira concreta, com matérias recicláveis, se as brincadeiras são livres, se envolve matemática, no pátio ou é só em sala de aula.

Sendo assim, o que foi identificado é que a criança que se relaciona com atividades lúdicas perpassa de maneira espontânea um modo de buscar sua autoconfiança para o social, possibilitando o despertar do estímulo para aprender. Portanto, é indispensável que o planejamento e o currículo da instituição respondam de forma clara e objetiva às especificidades educacionais dos alunos com TEA.

O TEA é conceituado como uma deficiência e não uma doença, logo é bastante importante que os educadores sejam preparados porque, a partir da Lei nº. 12.764, de 27 de dezembro de 2012, as crianças com TEA passam a ser vistas de

maneira mais evidente, as escolas, centros de reabilitação e toda a comunidade não podem separar as crianças ou ignorar a definição do TEA, desconhecer os seus métodos, mas aprender, para conhecer as melhores formas de trabalhar e proporcionar aprendizagens e inclusão verdadeira a todas as crianças em idade escolar.

Trazer o lúdico para a criança com TEA na faixa etária de 07 a 08 anos fez entender a importância do papel do professor como mediador da aprendizagem. No entanto, é necessário observar que a criança com TEA é curiosa em cada jogo lúdico apresentado, procurando obter novos conhecimentos, capacidades para progredir na capacidade de pensar, independentemente dos erros e acertos. Portanto, a professora deve estar apta para usar diversos tipos de materiais e formas, empregando por muitas vezes as atividades lúdicas, onde conseguirão estimular as crianças com TEA para uma aprendizagem mais acessível, agregando os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Uma vez que, “o professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que na fase de mudança está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito”. (VASCONCELLOS, 1998, p. 74)

Por fim, acredita-se que o emprego do lúdico na instituição é um grande avanço para a educação, uma vez que é um motivo de desenvolvimento e aprendizagem para a criança. É necessário que o professor tenha coragem e determinação para integrar essa prática no seu planejamento. A professora não deve desistir perante as dificuldades expostas pela criança com TEA no processo de ensino e de aprendizagem, e sim buscar alcançar dia após dia o desenvolvimento das crianças em todos os sentidos, tanto no processo de conhecimentos como na formação social e emocional.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho, foi possível entender teórica e praticamente sobre a importância das atividades lúdicas em sala de aula para o desenvolvimento motor e intelectual das crianças com TEA e como também a aprendizagem ocorre de modo mais saudável e prazeroso quando essa estratégia pedagógica é utilizada. Desta maneira, com maior intensidade promovendo momentos lúdicos para as crianças, tenderão a ser mais criativas, alegres, espontâneas. Portanto, torna-se indispensável o papel do professor em privilegiar a brincadeira em sala para que assim ocorra de maneira facilitadora o aprendizado.

O ato de brincar ampara o conhecimento dos conteúdos instruídos em sala de aula, mas como foi possível perceber, não é somente na escola que se compreende o mundo brincando, pois é através da brincadeira que as crianças configuram cada vez mais o mundo da maneira que elas vislumbram. Nota-se igualmente que é por meio do brincar que as crianças conhecem suas crenças, como agir, se comportar, tratar o próximo e assimilar princípios de convivência social.

Ao demonstrar o ato lúdico, “a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos” (KISHIMOTO, 2008, p. 32). Assim sendo, ao raciocinar sobre uma criança e sobre o modo como ela observa e constrói seu mundo, esta pesquisa de campo, juntamente com a pesquisa bibliográfica propôs estabelecer argumentações sobre a utilização da ludicidade entre crianças com TEA. Entende-se que os métodos executados no processo de aprendizagem da criança com TEA têm que ocorrer com adequações, pois é um trabalho obrigatório e organizado pela gestão escolar, onde o lúdico deve ser apresentado de maneira a auxiliar os alunos com TEA a reconhecerem o mundo ao seu redor, transformando-os em pessoas participativas por meio de suas habilidades específicas.

Sendo assim, foi de suma importância a utilização da entrevista semiestruturada, como também foi a partir das respostas da professora respondente que percebeu-se o tipo de profissional que não quero me tornar, temos que nos esforçar ao máximo para conhecer nossos alunos e fazer o melhor para o desenvolvimento de todos eles, pois crianças com deficiência ou transtorno devem ter garantido o direito de aprender brincando, e para isso o profissional precisa se

dedicar e entender que a atividade lúdica oferece e favorece oportunidades de conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <https://cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 10/05/2021.

ANDRADE, Carlos Drummond de Marinho. IN: **A senha do mundo**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da educação**. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 1996.

ASA (Autism Society of American). **O papel do Terapeuta Ocupacional no tratamento do Autismo**. 9ª. ed. Arapiraca: Crefito, 2016. Disponível em: <https://www.crefito9.org.br/imprime.php?cid=1064&sid=320> Acesso em 31/03/2021

BRASIL. **Base nacional comum curricular**. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Brasília, DF, 2018

BRASIL, **Lei nº 12.764 de 27 de dezembro de 2012**. Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Presidência da República, Casa Civil. Disponível em: Acesso em: 20 out. 2014 BRASIL2, Mensagem da Presidência da República N. 606 de 27 de dezembro de 2012. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/Msg/VEP=606.htm>. Acesso em: 20 out. 2014.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Ministério de Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SET, 1998.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

FERNANDES, Inês Cirlei Budske. **Atividades lúdicas no desenvolvimento do processo de Ensino-aprendizado de Discentes no Âmbito Escolar**. São Paulo: Ariquemmes/RO, 2012.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário da língua portuguesa**. 5ª. ed. Curitiba: Positivo, 2010. 2222 p. ISBN 978-85-385-4198-1.

GERHARDT, Tatiana Engel e SILVEIRA, Denise Tolfo Silveira (Orgs.). **Métodos de pesquisa**. Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GONÇALVES, Maria Lúcia Ferreira. **ELE é AUTISTA... O QUE FAÇO?** Cartilha para pais e profissionais da pessoa autista orientações de condutas e procedimentos com a pessoa autista. Brasília 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortês, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brincadeira e a educação,** 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2002

KISHIMOTO, Tizuko (org). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KUBASKI, Cristiane. **Autismo e Aprendizagem.** Mundo Novo, 2014.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. IN: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) **Ludopedagogia** – Ensaio1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MANTOAN, M. T. E. **A integração de pessoas com deficiência.** São Paulo: Memnon, 1997.

MINAYO, Marília Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MORAES, Ingrid Merkle. **A Pedagogia do Brincar Intercessões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil.** Dissertação (Mestrado em Educação). Americana: Centro Universitário Salesiano. UNISAL – SP. 2012.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação:** o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão:** a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores, 2005, p. 388 Tese (doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento.** São Paulo: Edisplan, 1989.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o professor?** Resgate do professor como sujeito de transformações, São Paul: Libertad, 1998.

WHITMAN, Thomas L. **O desenvolvimento do Autismo:** social, cognitivo, linguístico sensório-motor e perspectivas biológicas. São Paulo: M.Books do Brasil, 2015.

APÊNDICE

Roteiro de entrevista semiestruturada

Nome da professora:

Formação Acadêmica:

Tempo de Docência que trabalha na instituição com crianças portadoras do TEA:

- 1- O que você compreende sobre o lúdico? Explique
- 2- A senhora enquanto professora aplica o lúdico na sala de aula, em que momento da aula?
- 3- A senhora enquanto professora acredita que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças com TEA? Poderia apresentar algum exemplo?
- 4- A senhora possuiu algum entendimento teórico ou prático acerca de como lidar com alunos com TEA na sala de aula? Participou de alguma formação na escola ou fez algum curso?
- 5- Você professora interage dinamicamente os jogos e brincadeiras ao lado das crianças? De que maneira planeja as aulas com inserção de práticas lúdicas?
- 6- Você professora julga ser importante atividades lúdicas como jogos e brincadeiras para aperfeiçoar o desenvolvimento do aluno com TEA? Cite atividades que você aplica em sala de aula.
- 7- Como a senhora está planejando e desenvolvendo atividades lúdicas para as crianças com TEA nesse momento de pandemia da covid-19?
- 8- Gostaria de acrescentar algo?

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Alícia Santana Santos Teles, acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientada pela Prof.^a Dr.^a Maria Aparecida Souza Couto, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema versa sobre: A Ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental por meio do lúdico entre crianças com TEA, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

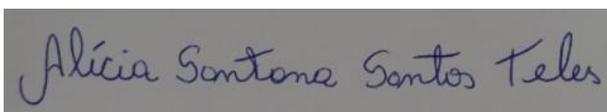
O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, 24/11/2021.



Assinatura da aluna concluinte