

A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS AUTISTAS

Adriane dos Santos da Silva 1, Rodrigo Otávio dos Santos 2

1. Mestranda em Educação e as Novas Tecnologias

Centro Universitário Internacional – UNINTER

borbaadriane@hotmail.com

2. Professor da UNINTER – Orientador Doutor Rodrigo Otávio dos Santos

rodrigo.s@uninter.com

Grupo de trabalho: Educação e Novas Tecnologias

RESUMO

O transtorno do espectro autista está cada vez mais presente em nossas escolas Brasil afora. Saber como lidar e como melhor ensinar crianças com estas características parece ser cada dia mais importante. Este artigo propõe uma reflexão acerca da ludicidade na aprendizagem de crianças com transtorno do espectro autista. O artigo, do tipo bibliográfico e exploratório, pertence ao grupo de pesquisa em Educomunicação, dentro do grande eixo de Educação e Novas Tecnologias, e seu principal resultado é a discussão do tema, trazendo para o congresso aspectos relevantes para a questão da ludicidade em crianças autistas.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa. Autismo. Inclusão.

INTRODUÇÃO

As pesquisas sobre a ludicidade na aprendizagem de crianças autistas, têm constituído grande interesse para sua utilização em sala de aula, visto que pode possibilitar avanços no processo de aprendizagem, tendo como desígnio despertar a interação social, estimulando não só a aprendizagem, mas também a melhoria da comunicação e formação de caráter. A atividade lúdica pode desencadear todo o processo de aprendizagem, pois as brincadeiras tornam-se recursos didáticos de grande valor.

Os jogos e brinquedos são importantes, e devem ser também considerados como “a expressão da atual organização de sua personalidade, e como um modo de estruturante das organizações tardias”. (Lebovici, Diatkine, 1985, p.19).

O brincar é essencial e necessário ao processo de desenvolvimento humano, a evolução lúdica, notadamente, mostra que, ao brincar, a criança com autismo pode desenvolver suas habilidades cognitivas, sociais, acadêmicas.

Assim, em face desta realidade, pretende-se com essa abordagem de trabalho discutir a propositura da ludicidade em sala de aula no processo de aprendizagem das crianças com autismo, que pode auxiliar no desenvolvimento cognitivo nas áreas da

[Digite aqui]

atenção, memória, linguagem, pensamento, resolução de problemas, raciocínio e interação social. Assim, o presente artigo tem como objetivo principal abordar a importância do lúdico para a aprendizagem e desenvolvimento de habilidades para crianças autistas.

METODOLOGIA

O artigo adota uma abordagem bibliográfica, qualitativa e exploratória, adequada para a investigação de fenômenos complexos que envolvem subjetividade, comportamento e percepção para discutir a questão da ludicidade em alunos e alunas que apresentem características de autismo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A palavra autismo é de origem grega (*autós*), que significa *de si mesmo*, e passou por muitas alterações tanto na percepção especializada quanto na sociedade. É um Transtorno Global do Desenvolvimento, atualmente conhecido como Transtorno do Espectro Autista, no qual o indivíduo apresenta características por suas alterações. Em alguns casos apresenta desregulação no sono e agitação com frequência, algumas comorbidades como Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade, podendo ser desatento, hiperativo-impulsivo ou combinado, o Transtorno Opositor Desafiador, Deficiência Intelectual entre outros. Em alguns casos apresentam dificuldades na reciprocidade socioemocional não verbais e na interação social.

É importante ressaltar que o autismo não é uma doença e sim uma condição neurológica, um modo diferente de ver o mundo, por isso a importância de buscar um diagnóstico precoce para dar início a intervenção especializada com plano terapêutico singular.

Segundo a teoria do desenvolvimento da inteligência de Piaget (Flavell, 1975, p.14) “Todo esquema de assimilação tende a alimentar-se”, isto é incorporar elementos que lhe são exteriores e compatíveis com a natureza. E todo esquema de assimilação é obrigado a se acomodar aos elementos que assimila, isto é, a se modificar em função de suas particularidades, mas sem, com isso, perder sua continuidade, nem seus poderes anteriores de assimilação. Piaget descreve que todo esquema buscar manter sua estrutura, porém também precisa se modificar ao incorporar novas informações o que ele chama de equilíbrio entre manter o que já sabe e a adaptar-se ao novo.

O lúdico auxilia neste processo de aprendizagem, já que desenvolve a área da habilidade cognitiva, permite a elaboração de estruturas como: a classificação, ordenação de tempo e espaço, os primeiros elementos da lógica, a resolução de problemas, busca de estratégias. Na área das habilidades motoras ampla e fina, o lúdico proporciona à criança motivação, imaginação e criatividade, sendo possível agregar o brincar e o aprender, visto que a criança com autismo necessita de estímulos muita das vezes para o ato de brincar, aprendendo a dar função aos brinquedos, explorando o ambiente de forma dirigida.

É fundamental que o professor vise o recurso lúdico dentro da grade curricular estabelecendo objetivos a serem alcançados. O lúdico é marcante na Educação Especial pois favorece a intencionalidade do trabalho pedagógico tendo como objetivo o enriquecimento das habilidades a serem desenvolvidas na criança autista.

[Digite aqui]

De acordo com Negrine (1994), o profissional envolvido com os jogos as brincadeiras no ambiente escolar, deve estar preparado para observar e investigar as relações e acontecimentos que ocorrem na escola.

As atividades lúdicas podem ser de grande valia para aqueles que trabalham com a inclusão, pois oportuniza condições de obter uma aprendizagem significativa, não só para a Educação Especial mais como todos os envolvidos neste processo, ou seja, sendo um momento de aprendizado para todos.

Então vemos o quanto o lúdico pode contribuir no desenvolvimento das habilidades de atenção, habilidades funcionais, habilidades de comunicação e habilidades acadêmicas e motricidade com a intenção de proporcionar benefícios na aprendizagem e independência da criança com autismo.

Ao promover atividades de ludicidade o mediador tem um papel fundamental para que ocorra uma interação entre todos os envolvidos no ambiente escolar, visando uma aprendizagem significativa ampliando as probabilidades do aprender estimulando também na formação de caráter.

Segundo Ausubel, Novak e Hanesian (1980) se tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um único princípio, o fator mais isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o que o aprendiz já conhece.

Neste sentido que a ludicidade pode contribuir para um elo na educação para todos, proporcionando ao aprendente o seu desenvolvimento pessoal, cultural, favorecendo sua saúde intelectual, social e afetivo -emocional e sua comunicação como outro.

Segundo Rau (2020, p. 46),

Quando brincam, os estudantes com deficiência e transtornos globais do desenvolvimento, altas habilidades ou superdotação aprendem a controlar os movimentos do seu corpo, pensamentos e desejos, ações em que a imaginação está presente, uma vez que estimula a criatividade, a coragem e a autoestima. Entende-se que a imitação de papéis possibilita a expressão espontânea ou intencional do que os educandos vivenciam no seu cotidiano, que, por vezes, difere do universo deles. Nessas expressões encontram-se violência, o subjugado, o bullying, o abuso e tantas outras opressões que conhecemos e desprezamos.

A ludicidade passa a ser um recurso pedagógico de grande valia no ambiente escolar, sendo fundamental para envolver todos os aprendentes no engajamento e estimulação das habilidades sociais, cognitivas na atenção, concentração e raciocínio lógico.”

CONCLUSÕES

A prática do uso da ludicidade na aprendizagem das crianças com Transtorno do Espectro Autista pode ser marcante pois pode favorecer a intencionalidade do trabalho pedagógico visando uma aprendizagem dos conteúdos de maneira prazerosa e significativa.

Esta pesquisa tem como intenção divulgar a importância do lúdico, defender o quanto ele contribui na formação da criança, permitindo o favorecimento da concentração, conhecimento, habilidades cognitivas tão importantes a ser adquiridas na criança com

[Digite aqui]

autismo, colaborando para uma boa saúde física e mental, despertando a criatividade, curiosidade e o desejo de aprender, visto que todos os envolvidos na inclusão obtém ganho no desenvolvimento pleno do processo do ensino aprendizagem ambiente lúdico passa não ser só de relevância na educação especial, mais sim para os demais envolvidos independente da maturacional da criança tornando todos participativos.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P; NOVAK, Joseph.: HANESIAN Helen. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro :Interamericana,1980.

FLAVELL, John. **A psicologia do desenvolvimento de Jean Piaget**. São Paulo: Pioneira 1975.

LEBOVICI,S., DIATKINE,R. **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre, Artes Médicas,1985.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Editora Prodil,1994.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **Educação especial eu também quero brincar**. Curitiba, Ed. Intersaberes, 2020.

[Digite aqui]