

ANÁLISE DA IMPLEMENTAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS COM ALUNOS AUTISTAS: UMA REVISÃO DA LITERATURA

ANALYSIS OF THE IMPLEMENTATION OF PLAY ACTIVITIES WITH AUTISTIC STUDENTS: A LITERATURE REVIEW

Robson Carlos da Silva 1

Resumo: O transtorno do Espectro Autista é um dos transtornos que mais tem sido detectado na área da educação. Nas últimas décadas tem se abordado o uso da ludicidade no processo de aprendizagem dos alunos autistas. Diante disso, o presente estudo tem como objetivo discorrer a respeito da importância da ludicidade no desenvolvimento teórico e social de alunos autistas na Educação Infantil. Na metodologia, trata-se de uma revisão bibliográfica com base em livros, artigos científicos e legislação pertinente ao tema. A busca foi realizada por meio do site de busca Google Acadêmico, Scielo, dentre outros, tendo como critérios de inclusão trabalhos publicados entre os anos de 2017 a 2020, nos idiomas inglês e português. Nos resultados, ficou evidente constatar que as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras são extremamente importantes para o crescimento da aprendizagem de alunos autistas.

Palavras-chave: Ludicidade. Autismo. Inclusão.

Abstract: Autistic Spectrum Disorder is one of the disorders that has been most detected in the field of education. In recent decades, the use of playfulness in the learning process of autistic students has been addressed. Therefore, this study aims to discuss the importance of playfulness in the theoretical and social development of autistic students in Early Childhood Education. In terms of methodology, it is a literature review based on books, scientific articles and legislation relevant to the topic. The search was carried out through the search site Google Academic, Scielo, among others, having as inclusion criteria works published between 2017 and 2020, in English and Portuguese. In the results, it was evident to verify that recreational activities such as games and games are extremely important for the growth of learning in autistic students.

Keywords: Playfulness. Autism. Inclusion.

Introdução

É na escola que se encontra o principal local para o desenvolvimento intelectual e social de um indivíduo. É na escola que o indivíduo tem os primeiros contatos com outros indivíduos além depois do grupo familiar. Por conta disso, ter na escola um ambiente tranquilo e socializador é fundamental para o crescimento sadio do indivíduo.

A escola é vista por uma concepção tradicionalista, sendo entendida como um local de aprendizado, avaliando-se o desempenho dos alunos através de notas dos testes de conhecimentos e cumprimento de atividades acadêmicas. No entanto, a parte dessa visão, a escola também deve ser vista como um local onde se preserve os direitos ao respeito e à dignidade, sendo a educação entendida como um meio de prover o pleno desenvolvimento da pessoa e seu preparo para o exercício da cidadania (ALMEIDA, 2018).

Dessa forma, além da visão tradicional, a escola deve ter um ambiente seguro e saudável, onde crianças e adolescentes consigam se desenvolver ao máximo os seus potenciais intelectuais e sociais.

Aquele tempo em que a criança pequena era deixada na escola só para dormir e comer enquanto os pais trabalhavam já se foi. Hoje a Educação Infantil é reconhecida como uma das etapas mais importantes ao desenvolvimento do indivíduo. Mas, para ser realmente eficaz, creches e pré-escolas precisam oferecer oportunidades qualificadas.

Especialistas afirmam que a manipulação é a estrutura da Educação Infantil. Por isso, garantir variedade nas atividades e materiais pedagógicos é imprescindível. Tarefas repetitivas, como copiar letras e palavras, não favorecem o aprendizado.

Por conta disso, encontra-se na área pedagógica e educacional a ludicidade, que vem a ser o uso de materiais que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem. São utilizados brinquedos, brincadeiras e jogos como forma de ajudar à criança a melhor entender o conteúdo.

O brincar associado ao educar proporciona grande eficácia em relação à assimilação de conteúdo, sem dúvidas é um método que merece importância e pesquisas a seu respeito.

Com isso, este trabalho busca compreender o significado da palavra Lúdico e suas concepções e ainda a sua importância para a criança na Educação Infantil: formação social, cognitiva e afetiva.

Para além desse tema geral, para fins dessa pesquisa, limita-se a analisar o impacto da ludicidade em crianças com o Transtorno do Espectro Autismo (TEA). A partir de um diagnóstico ou da identificação de sinais do Transtorno do Espectro do Autismo, é possível iniciar a intervenção e a orientação à família gerando ganhos significativos e duradouros no desenvolvimento da criança, garantindo assim uma vida mais autônoma e uma melhor qualidade de vida (KOPKO, 2017).

Dessa forma, tenciona-se abordar a importância que o lúdico possui no processo de aprendizagem de alunos portadores do TEA. A problemática do respectivo trabalho reside na seguinte questão: Qual o impacto do uso do lúdico no desenvolvimento educativo de alunos com TEA?

Para responder essas questões, nesse estudo será abordado a contextualização a respeito do que seja o TEA e também o conceito de lúdico a partir de pesquisas bibliográficas, dicionários, artigos, de modo que amplie a compreensão sobre esse fenômeno, de forma ampla e abrangente, identificando suas concepções, diferenciando os termos jogos, brinquedos e brincadeiras, mostrando suas especificidades e reconhecendo a importância do lúdico para os alunos portadores do TEA.

Revisão da literatura

Contextualizando o transtorno do espectro autista (tea)

Historicamente o autismo teve um longo desenvolvimento no seu entendimento e na formação do seu conceito. *A priori*, a respeito da sua criação, cabe citar:

O termo “Autismo” foi nomeado pelo psiquiatra Leo Kanner tendo como base a terminologia originalmente concebida por seu colega suíço Eugene Bleuler em 1911. Bleuler utilizou o termo “autismo” para descrever o afastamento do mundo exterior observado em adultos com esquizofrenia, que tendem a mergulhar em suas próprias fantasias e pensamentos (GÓMEZ; TERÁN, 2014, p. 447).

Somente com os estudos iniciais de Kanner é que o autismo de fato começara a ser estudado de forma ampla pelas áreas da Ciência e Medicina, chamando a atenção de vários estudiosos sobre esse fenômeno. Foi também pelos estudos de Kanner que se primeiramente conceituou o autismo.

O autismo é uma palavra originária do grego “autos” que significa ‘próprio’ ou alguém retraído a si próprio. Por essa definição já se tem ideia de que o autista é aquele indivíduo que vive o seu próprio mundo, é aquele que cria para si uma forma particular de viver e aprender.

O autismo e a Educação começaram a se interligar a partir dos anos 60, 70 e 80, onde a educação fora vista como um importante meio de tratamento de autismo. Isso se deu devido a dois fatores: “a criação de procedimentos modificadores de comportamento e a elaboração de centros educacionais dedicados totalmente ao autismo, tendo como apoio principal de pais e familiares de indivíduos autistas” (GÓMEZ; TERÁN, 2014, p. 448).

Nos dias atuais o autismo é concebido como “uma síndrome de múltiplas causas, onde estariam inter-relacionados o biológico e o anímico, a genética orgânica e a genética vincular durante todo o processo de constituição do ser” (MORA, 2002 *apud* GÓMEZ; TERÁN, 2014, p. 468).

Em vista disso, não se devem considerar outros motivos para conceituar o autismo, visto que o mesmo é uma junção de todas as características supracitadas, considerando assim, cada fator como importante, fazendo com que seja mais bem compreendida.

Recentemente, o Manual de Saúde Mental – DSM-5 (2013) trouxe o termo que designa o autismo: Transtorno do Espectro Autista (TEA). Por esse manual, esse termo significa a presença de “déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos, atualmente ou por história prévia”.

Na legislação brasileira atual, é considerada pessoa com transtorno do espectro autista aquela portadora de síndrome clínica caracterizada na forma dos incisos I ou II da Lei nº 12.764/12:

Art. 1º.

I – deficiência persistente e clinicamente significativa da comunicação e da interação sociais, manifestada por deficiência marcada de comunicação verbal e não verbal usada para interação social; ausência de reciprocidade social; falência em desenvolver e manter relações apropriadas ao seu nível de desenvolvimento;

II – padrões restritivos e repetitivos de comportamentos, interesses e atividades, manifestados por comportamentos motores ou verbais estereotipados ou por comportamentos sensoriais incomuns; excessiva aderência a rotinas e padrões de comportamentos ritualizados; interesses restritos e fixos. (BRASIL, 2012)

Importante mencionar que a presente norma é resultado de uma luta protagonizada por Berenice Piana (que dá nome à lei), que é mãe de um portador do Transtorno do Espectro Autista e militante da causa. Após várias negativas, obteve sucesso enviando o Projeto de Lei ao Senador Paulo Paim em 2010. Como bem explica Carvalho (2018, p. 15) a Lei Berenice Piana “forneceu diretrizes para o tratamento e inclusão social do autista, reconhecendo o portador de TEA como pessoa portadora de deficiência, assegurando-lhe direito ao tratamento multiprofissional, bem como ao acesso a medicamentos”.

Com base nessa norma, adentrou importantes documentos do Ministério da Saúde,

onde se criou duas correntes ligadas ao tratamento dos portadores de TEA pelo Sistema Único de Saúde. A primeira denomina-se de “Diretrizes de Atenção à Reabilitação da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista”, onde conceitua o autismo como uma deficiência e orienta o tratamento através da reabilitação.

Já a “Linha de Cuidado para a Atenção às Pessoas com Espectro Autista e suas Famílias na Rede de Atenção Psicossocial do Sistema Único de Saúde”, o determina como transtorno mental e visa o tratamento através do CAPSI.

Passados essas informações básicas sobre o autismo, aborda-se a respeito da ludicidade na educação, o que será analisado no tópico seguinte

A ludicidade na educação

Neste tópico serão analisadas as principais características que formam o fenômeno da ludicidade. Diz-se fenômeno, pois o uso do lúdico na educação é amplamente aceito pela pedagogia, inclusive em todas as fases do ensino.

A relação ensino-aprendizagem emerge como um dos maiores desafios da educação. Vários métodos ou metodologias são utilizados para que o processo ensino-aprendizagem ocorra de forma coerente e que resulte numa passagem de sucesso para aqueles que estão diretamente envolvidos.

Entre os vários métodos que são utilizados para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem está o uso do lúdico. De origem na língua do latim – *ludus* –, está diretamente ligada ao jogo, ao brinquedo ou o ato de brincar, ao divertimento e ao passatempo. Entretanto, o seu conceito é mais abrangente. Assim:

O lúdico tem sua origem na palavra latina ‘*ludus*’ que quer dizer ‘jogo’. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2019, p. 01).

O lúdico sempre esteve presente desde as primeiras civilizações. Foi responsável inclusive para melhorar as relações entre os indivíduos de forma que as brincadeiras e os jogos não serviam apenas como passatempo como também para socializar os membros de cada família (SOUZA, 2017).

É nos ritos religiosos e nas festas culturais que surgiram as primeiras atividades lúdicas. Nas festas culturais, aprendia-se a ter responsabilidades sociais enquanto que nos ritos religiosos tinham como objetivo a preparação para a morte ou relacionadas com as estações do ano, destacando os períodos de colheita (SILVA, 2017).

De todo modo, conceitualmente, a atividade lúdica pode ser entendida como toda e qualquer animação que tem como objetivo dar prazer e entretenimento a quem pratica. São atividades que proporcionam a experiência completa do momento, ligando o ato ao pensamento e ao sentimento (PIRES; PIRES, 2016).

O lúdico é inerente à vida da criança, momento em que o seu desenvolvimento ocorre a partir do lúdico. A criança necessita de brincar, para que possa crescer mentalmente e socialmente e precisa do jogo como forma de se equilibrar com o mundo.

Desta feita, é através do lúdico que a criança aprende a dar significado a tudo ao seu redor, descobrindo o mundo e expressando os seus sentimentos, ideias e fantasias. No exercício lúdico, o mais importante é o momento vivido, o aqui e o agora e não apenas o produto da atividade.

O uso do lúdico na educação se iniciou desde as primeiras escolas. Porém, passou por várias fases e relevâncias sempre ligado a atividades extracurriculares. A partir do século XVI, muito da participação dos jesuítas, os Jogos e brincadeiras passaram a ter maior importância nas escolas, tendo o ensino adquirido um caráter lúdico (FRIEDMANN, 1998).

Com o passar dos anos, as atividades lúdicas foram ganhando cada vez mais espaço passando a ser recomendadas para as crianças não somente para fins educacionais, mas também para fins de saúde, principalmente na área da neurociência. Os jogos educativos, que ganharam visibilidade através do Jogo de Cartas, ajudaram a dar mais dinâmica nas aulas e foram se expandindo pelo mundo em várias formas, como imagens, cartas, baralhos, alfabetos, jogos de ganso, dentre outros (SILVA, 2017).

Com sua consagração, as atividades lúdicas entraram de vez nas escolas como forma de ajudar o ensino-aprendizagem e auxiliarem as crianças no seu próprio desenvolvimento. No Brasil, a partir da década de 1980 os jogos e brinquedos foram valorizados, com o surgimento das Brinquedotecas, multiplicação de congressos, aumento da produção científica sobre o tema e investimento na produção de novos brinquedos, no mercado de consumo (SILVA, 2017).

Apesar disso, os jogos e as brincadeiras já se encontram presentes na realidade escolar, em especial nas brasileiras. Tão presente que até crianças com deficiência ganharam benefícios com a inclusão das atividades lúdicas nas escolas. Esses alunos especiais receberam muitas vantagens com a utilização de brinquedos, tais como os materiais criados para surdos-mudos e livros de leitura, em alto relevo para os cegos (ALMEIDA, 2018).

É nítido observar que o lúdico quando bem utilizado pelo professor é uma importante ferramenta de aprendizagem, visto que a criança ao iniciar o período escolar já teve contato com brinquedos e jogos, já possuindo certa familiaridade com o ato de brincar.

Vygotsk (1998) criou o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que significa a distância entre o que a criança faz sozinha (desenvolvimento real), e o que ela só é capaz de fazer com a intervenção de um adulto (desenvolvimento potencial).

Com base nessa teoria, “a escola é o lugar onde a intervenção pedagógica intencional desencadeia o processo de ensino-aprendizagem, através da interferência do professor na zona de desenvolvimento proximal do aluno” (MAFRA; KEMPA, 2018, p. 06).

Assim, Vygotsk (1998), propõe um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar: ambos criam uma zona de desenvolvimento proximal, e em ambos os contextos a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar. Com isso:

Os jogos e as brincadeiras são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico de grande valia, pois além de desenvolver regras de comportamento, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a criança consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não é capaz de realizar numa situação de aprendizagem formal (MAFRA; KEMPA, 2018, p. 07).

O uso do lúdico nas escolas já é uma realidade presente, mostrando que a sua metodologia se tornou efetiva e tem dado bons resultados. Juntar jogos e brincadeiras educativas juntamente com o ensino didático tradicional tem se mostrado uma alternativa na educação, principalmente na inclusão do aluno na escola.

Na educação infantil, o lúdico também se faz necessário. Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que tem favorecido o percurso da criança da escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico.

Em relação a isso, acrescenta-se:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (SANTOS, 2015, p. 01).

No entendimento de Velasco (1996 *apud* MIRANDA, 2018, p. 01), “o brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade”.

A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento. É no brincar que as crianças podem utilizar a imaginação e vivenciar situações de formas diversas.

Dessa forma, “o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar” (MIRANDA, 2018, p. 01).

Diante disso, fica claro afirmar que o lúdico é um importante auxiliador no processo de aprendizagem de crianças, independentemente de sua condição física ou intelectual.

Metodologia

Este estudo classifica-se como um artigo de revisão de literatura onde, “[...] esse tipo de artigo caracteriza-se por avaliações críticas de materiais que já foram publicados, considerando o progresso das pesquisas na temática abordada” (KOLLER et al, 2014, p. 40), pois realizará um estudo bibliográfico a respeito do papel do lúdico no processo de aprendizagem de alunos com transtorno do espectro do autismo.

O presente trabalho receberá enfoque qualitativo, porque 1) interpreta, 2) gera significações inovadoras e 3) valoriza o singular no conhecimento científico.

Neste estudo foi utilizado amostras teóricas ou conceituais, que são aquelas voltadas essencialmente para a pesquisa qualitativa. A busca foi realizada por meio do site de busca GOOGLE, Scielo, dentre outros, de livros e de artigos científicos já publicados, no período do mês de junho de 2021. Teve como critérios de inclusão trabalhos publicados entre os anos de 2015 a 2021, nos idiomas inglês e português. Os descritores utilizados foram: Autismo. Lúdico. Educação Infantil.

Resultados e discussões

Foi elaborado um quadro para organização da análise dos artigos contendo os itens: autores, título, ano e objetivo proposto; a saber:

Quadro 1. Resultados dos trabalhos encontrados relacionados ao tema proposto

AUTORES	TÍTULO	ANO	OBJETIVO PROPOSTO
Silva; Menezes.	Inclusão de pessoas com transtorno do espectro autista através do lúdico com foco na educação infantil.	2020	Realizar um estudo bibliográfico, fundamentado na pesquisa quantitativa para verificação de trabalhos científicos sobre a utilização do lúdico no processo de inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista.
Sandra M.C. Rocha	Por dentro da linguagem lúdica do autismo: políticas e práticas no ensino fundamental.	2018	Destacar as práticas pedagógicas lúdicas e interdisciplinares como mediação para o desenvolvimento e aprendizagem de uma criança autista na Escola Básica da Universidade Federal da Paraíba.

Juliete H. Pereira	O lúdico na aprendizagem de um educando autista.	2017	Demonstrar a abordagem do Psicopedagogo na vida escolar do autista.
Silva et al.	O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA).	2019	Investigar o papel dos jogos e das brincadeiras (atividades lúdicas) no processo de aprendizagem de crianças portadoras do Transtorno do Espectro Autista (TEA).
Elaine G. Pereira	O lúdico na educação do autista: um olhar sob o fazer docente.	2019	Propõe refletir acerca das dificuldades enfrentadas pelo profissional da educação no que diz respeito ao processo de inclusão, bem como, a contribuição do lúdico como ferramenta pedagógica no desenvolvimento das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA).
Abigail C. Costa	Estimular o lúdico em crianças autistas a partir do auxílio dos games educativos.	2019	Abordar sobre o Transtorno do Espectro Autista (TEA) através do seu significado, conceitos, causas e consequências. Ao trazer o uso da tecnologia, é utilizado o conceito dos games educativos como ferramenta importante para o trabalho do lúdico.
Abigail C. Costa	Tecnologias digitais para o desenvolvimento lúdico de crianças com transtorno do espectro autista	2019	Investigar a possibilidade de uso de tecnologias digitais para estimular o desenvolvimento lúdico em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA).
Nass et al.	A caixa de Max: atividades lúdicas para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)	2019	Apresentar uma forma lúdica de promover a reabilitação de crianças diagnosticadas com TEA, propondo a confecção de uma caixa.
Jurema C. Fontana	Atendimento educacional especializado: abordagem lúdico pedagógica na construção de aprendizagens de crianças com Transtorno do Espectro Autista	2019	Descrever algumas abordagens lúdico pedagógicas realizadas com alunos com TEA, assistidos através do Atendimento Educacional Especializado (AEE) em escolas públicas da região Noroeste do Rio Grande do Sul.
MATOS; MATOS; SANT'ANNA	O lúdico como facilitador na inclusão social de criança com autismo na primeira infância	2020	Refletir sobre o lúdico, como facilitador na inclusão social de crianças com autismo na Educação Infantil (Pré-escolar), durante a primeira infância.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Nos estudos coletados, os resultados apontaram para uma unanimidade em relação ao uso do lúdico no processo de aprendizagem de alunos com TEA. De várias maneiras pode-se perceber, pelos estudos analisados, que atividades lúdicas ajudam significativamente ao aluno portador do TEA em melhor desenvolver a aprendizagem de conteúdo didáticos.

A *priori*, no trabalho de Silva; Menezes (2020) ficou apontado que a intervenção lúdica pode contribuir para o processo de inclusão de crianças com TEA.

Nos estudos de Rocha (2018) os resultados apontam que as metodologias lúdicas promovem aprendizagem de modo significativo e estimulam a criatividade, o raciocínio, a imaginação e autonomia da criança autista. Práticas pedagógicas devem priorizar as atividades lúdicas, oferecendo um ambiente inclusivo e propício ao acolhimento e socialização da criança autista.

Para Pereira (2017), o lúdico é uma peça primordial para gerar uma aprendizagem segura, mais dinâmica e prazerosa para uma criança, principalmente quando se trata de um aluno autista. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas presentes e usadas de forma ativa pelos profissionais da educação para estimular, repassar conceitos e conhecimentos e proporcionar a aprendizagem sobre regras e convívio em grupo. Dessa forma, contribuirão para melhor desempenho do autista e para a integração das várias dimensões do seu conhecimento afetivo, motor, cognitivo e social.

Ao investigar o papel dos jogos e das brincadeiras (atividades lúdicas) no processo de aprendizagem de crianças portadoras do “Transtorno do Espectro Autista (TEA)”, Silva et al. (2019) concluiu que as atividades lúdicas devem ser vistas como um instrumento de intervenção no mundo, de tal modo que, essa ferramenta deveria complementar o fazer pedagógico dos educadores, sobretudo, daqueles que buscam ir além da criatividade e do dinamismo para promover a inclusão no lócus escolar. O uso dos jogos e brincadeiras no viés lúdico é um fator fundamental para que se frutifique a inclusão de um aluno com TEA de forma mais efetiva.

Corroborando com essa afirmativa, Fontana (2019) em seu trabalho, endossa a importância da presença do professor como mediador de aprendizagens, onde num primeiro momento se faz de forma mais diretiva, colaborando nas experimentações, nas descobertas e contatos. Conforme o tempo vai passando, alguns alunos podem demonstrar crescimento no sentido de não necessitar tanto da intervenção constante do professor, alguns sinais de autonomia começam a tomar forma. Nesse sentido, o docente deve sempre acreditar que todos os alunos com TEA são capazes de aprender, que as etapas vão sendo construídas com perseverança, sensibilidade e comprometimento.

Matos; Matos; Sant’anna (2020) aduzem que o lúdico traz a proposta de facilitador no papel da inclusão social da criança, onde o brincar faz parte da realidade da maioria e também oferece condição favorável por meio do manuseio do brinquedo e a interação social da criança neste meio infantil. Observa-se que a utilização do lúdico durante a educação infantil é essencial no desenvolvimento, interação e inclusão das crianças com TEA.

Visto esses resultados, parte-se para a discussão da temática. Um dos principais pontos a serem discutidos sobre esse tema diz respeito aos meios utilizados em sala de aula (ou fora dela) para que a atividade lúdica faça efeito. Em outras palavras, que atividades são melhores vistas para se trabalhar com alunos com TEA.

Nesse sentido, Costa (2019) aponta que os jogos simbólicos e as brincadeiras de faz de conta costumam fazer bastante sucesso entre as crianças com TEA. A presente autora cita como exemplo, a leitura de um livro. Nessa atividade, o professor pode solicitar que os alunos representem a história narrada através de uma pintura coletiva, ou levá-las para explorar o pátio da escola, sentir a textura da areia e outros objetos.

Em outro exemplo, nas brincadeiras de faz de conta, as crianças com desenvolvimento típico geralmente atribuem a um objeto características de outro, como por exemplo, uma garrafa plástica pode virar um avião, um barco, ou o que a criança quiser, dependendo da imaginação; ou atribui a um objeto outras funções diferentes das que realmente possui, criando cenas imaginárias e representando-as (COSTA, 2019).

Nesse contexto, Gomes (2017) menciona os estudos da pesquisadora Maria Montessori (1965). Para essa teórica, as crianças respondem a um ambiente tranquilo e ordenado, em que

tudo tem seu lugar definido, pois as crianças aprendem a controlar seus movimentos. Em seu método foca-se sobretudo, na autonomia e na liberdade, com limites e respeito pelo desenvolvimento natural das habilidades físicas, sociais e psicológicas da criança.

Ainda com base nos estudos de Montessori (1965), entende-se que o caminho do intelecto passa pelas mãos, por isso a importância de se trabalhar com materiais sensoriais, para que, por meio do movimento e do toque a criança possa explorar e decodificar o mundo ao seu redor. Muitos dos exercícios desenvolvidos pela educadora são utilizados na Educação Infantil. O objetivo desses materiais é chamar a atenção dos alunos para as propriedades dos objetos (tamanho, forma, cor, textura, peso, cheiro, barulho).

Os materiais compreendem quebra-cabeças, letras em madeira ou lixa, diferentes alfabetos para compor palavras, formas variadas de barras de contagem, algarismos em lixa e madeira, conjuntos de contas coloridas, entre outros. Tal realidade desperta o interesse da criança com TEA, já que elas gostam de tocar e sentir os objetos, de maneira concreta, revelando a importância de Maria Montessori na compreensão do aprendizado dessas crianças (GOMES, 2017).

Especificamente aos alunos com TEA, os materiais que são projetados para trabalhar diferentes sensações são: audição (brinquedos musicais como assobios, carrilhões, flautas, bateria etc.); o olfato (materiais de cozinha, alimentos, perfumes, plantas, etc.); a visão (brinquedos de diferentes tamanhos, formas, cores etc.) e o tato – brinquedos com diferentes texturas e formas diferentes, bem como diferentes temperaturas (DAGUANO; FANTACINI, 2018).

Insta salientar que ao realizar as atividades lúdicas é necessário observar determinados procedimentos. Nesse ponto, Cunha (2017) afirma que o professor deve convidar a criança com TEA, chamando-a pelo nome, e dizer a ela o que será realizado naquele momento. Em seguida, tudo deverá ser nomeado e realizado primeiramente pelo professor, depois pela criança. Caso ela tenha dificuldade em realizar, o professor deverá auxiliá-la, procurando sempre atrair a atenção dela.

Ainda de acordo com Cunha (2017) é preciso que se desenvolva um currículo adaptado para um aluno com TEA com base na observação e avaliação, para que sejam detectadas quais habilidades e saberes ele necessita conquistar. Ele deve desenvolver aptidões básicas, motoras e acadêmicas. Em uma criança com desenvolvimento típico, geralmente não se avalia alguns detalhes como, por exemplo, o contato ocular, a interação espontânea, as respostas e os estímulos afetivos. Em crianças com TEA, as habilidades naturais devem ser priorizadas.

Além dos jogos, muito tem se discutido sobre como implantar as ferramentas atuais da tecnologia no contexto educativo com alunos com TEA. Essa discussão é importante, porque ajuda a compreender a importância em trazer atividades lúdicas tendo como base a tecnologia para o espaço educacional, principalmente ao lidar com alunos autistas.

No trabalho de Costa (2019b) foi enfatizado que em meio às novas tecnologias existentes, pode-se fazer uso dos games educativos como uma ferramenta facilitadora de aprendizagem. Os games educativos são aparelhos eletrônicos que contêm jogos cuja finalidade é ajudar o jogador a aprender determinadas matérias ou temas educativos.

Aparelho, cujo manuseio venha com as telas sensíveis ao toque, com um mundo de cores, luzes, imagens e sons, tornando o celular, o tablet e computadores acabam por se tornarem muito atrativos para as crianças autistas. Com isso, atualmente existem vários aplicativos que servem para intervenção com crianças autistas e com transtorno de desenvolvimento, estimulando o aprendizado e ajudando na organização da rotina e de motivações. Os aplicativos lúdicos podem ser utilizados nas horas livres para evitar comportamentos inadequados, já que os aplicativos estimulam o lúdico, podendo provocar reações inesperadas (COSTA, 2019b).

De todo o exposto, fica evidente constatar que as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento do aluno autista. Jogos, brincadeiras, aparelhos eletrônicos, dentre outras atividades, fazem com que o aluno autista sinta-se seguro em poder desenvolver o raciocínio lógico do conteúdo repassado, bem como auxiliá-lo a ter segurança e tranquilidade para aprender e a se socializar com os demais.

Considerações Finais

O transtorno do Espectro Autista é um dos transtornos que mais tem sido detectado na área da educação. Por essa razão, discutir sobre esse fato se torna fundamental. A partir de um diagnóstico ou da identificação de sinais do Transtorno do Espectro do Autismo, é fundamental que todos os atores envolvidos no ambiente do aluno (pais, professores, amigos, escola, etc.) estejam preparados para atender às suas especificidades.

Com isso, esse estudo teve como objetivo central estabelecer uma compreensão sobre o uso do lúdico no ensino e na aprendizagem de alunos autistas. O que se verificou nos resultados dos estudos coletados é de que as atividades lúdicas são fundamentais para o aprimoramento da aprendizagem desses alunos.

Alunos autistas são plenamente capazes de aprender. No entanto, devido às suas limitações, o processo de aprendizagem é especificado a cada um. Desse modo, ficou evidente constatar que as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras fazem com que esses alunos tenham uma aprendizagem mais rápida e eficaz.

Nos anos escolares iniciais, as brincadeiras e atividades recreativas são fundamentais para que a criança possa compreender o conteúdo repassado em sala de aula. Com alunos autistas, isso se dá da mesma forma.

Desta feita, enfatiza-se novamente a relevância em se utilizar da ludicidade no processo de ensino com alunos autistas. Nesse cenário, insta mencionar que os professores podem incluir aparelhos eletrônicos como tablets e Smartphones como ferramentas de inclusão das atividades lúdicas. Os autistas, que são mais empáticos com o visual, certamente terão um desempenho mais significativo com o uso dessas ferramentas no momento de aprender.

Referências

CARVALHO, Ana Paula. **Portadores de transtorno do espectro do autismo têm direito a tratamento multidisciplinar custeado pelos planos de saúde**. 2018. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI277295,81042-Portadores+de+transtorno+do+espectro+do+autismo+tem+direito+a>>. Acesso em: 06 jun. 2021.

COSTA, Abigail Codeceira. **Estimular o lúdico em crianças autistas a partir do auxílio dos games educativos**. IV Congresso Nacional de Educação – CONEDU. Universidade Federal da Paraíba – UFPB, 2019.

_____. **Tecnologias digitais para o desenvolvimento lúdico de crianças com transtorno do espectro autista**. Monografia (Graduação) - UFPB/CE. João Pessoa, 2019.

CUNHA, Eugênio. **Autismo e inclusão: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família**. 7ª Ed. Rio de Janeiro: Wak, 2017.

DAGUANO, L. Q.; FANTACINI, R. A. F. O lúdico no universo autista. **Linguagem Acadêmica**, Bataias, v. 1, n. 2, p. 109-122, jul./dez. 2018.

FERREIRA, Elaine Graziella dos Santos. **O lúdico na educação do autista: um olhar sob o fazer docente**. 2019. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Dificuldades e Transtornos de Aprendizagem) - Curso de Especialização em Dificuldades e Transtornos de Aprendizagem, Centro Universitário CESMAC, Maceió - AL, 2019.

FONTANA, Jurema Catarina Bastos. **Atendimento educacional especializado: abordagem lúdico pedagógica na construção de aprendizagens de crianças com Transtorno do Espectro Autista**. XVIII Seminário Internacional de Educação no Mercosul. 2019.

GÓMEZ, A. M. S., TERÁN, N. E. **Transtornos de aprendizagem e autismo**. Cultural, S.A, 2014.

MATOS, Maria de Lourdes; MATOS, Alcemar Antônio; SANT'ANNA, Nadir Francisca. **O lúdico como facilitador na inclusão social de criança com autismo na primeira infância.** Ações e implicações para a (ex)inclusão 3. Organizadora Solange Aparecida de Souza Monteiro. Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

MONTESSORI, Maria. **Ideias gerais sobre meus métodos.** 3ª Ed. Buenos Aires: Losada, 1965.

NASS, I. R.; ROSA, I. de L. da; ROCHA, K. D. da; WECKER, L.; GASTALDO, L. P.; CARLESSO, J. P. P. A caixa de Max: atividades lúdicas para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. e1381540, 2019.

PEREIRA, Juliete Helena Mendes da Silva. **O lúdico na aprendizagem de um educando autista.** Apresentação de monografia à AVM como requisito parcial para a obtenção do grau de especialista em Psicopedagogia. Rio de Janeiro, 2017.

ROCHA, Sandra Marthina Chacon da. **Por dentro da linguagem lúdica do autismo: políticas e práticas no ensino fundamental.** Monografia (Graduação) - UFPB/CE. João Pessoa, 2018.

SILVA, Kéttima Rodrigues; MENEZES, Ronny Diogenes de. Inclusão de pessoas com transtorno do espectro autista através do lúdico com foco na educação infantil. **Iniciação & Formação Docente**, [S.l.], v. 7, n. 3, p. 544 a 553, out. 2020.

SILVA, Maria Daiane et al. O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA). **Research, Society and Development**, ISSN-e 2525-3409, Vol. 8, Nº. 4, 2019.

Recebido em 11 de junho de 2021.

Aceito em: 27 de outubro de 2021.