

ESTIMULAR O LÚDICO EM CRIANÇAS AUTISTAS A PARTIR DO AUXÍLIO DOS GAMES EDUCATIVOS

Abigail Codeceira Costa

(Universidade Federal da Paraíba - UFPB, abigailcodeceira@gmail.com)

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo abordar sobre o Transtorno do Espectro Autista (TEA) através do seu significado, conceitos, causas e conseqüências no desenvolvimento cognitivo de crianças e sua relação com a aprendizagem em ambientes educacionais. Ao trazer o uso da tecnologia, é utilizado o conceito dos games educativos como ferramenta importante para o trabalho do lúdico. Esta pesquisa foi realizada no Centro Estadual de Ensino-Aprendizagem Sesquicentenário, em específico na sala funcional de apoio pedagógico, para pessoas com deficiência. A sala é utilizada para auxiliar pedagogicamente os alunos regularmente matriculados na instituição, visando seu melhor desempenho, rendimento e aproveitamento escolar. Diante destas perspectivas foram realizadas atividades com fins pedagógicos de forma lúdica, fomentando a interatividade da criança TEA, com os recursos encontrados na sala funcional. Tendo em vista o objetivo de estimular o lúdico em crianças autistas através de games educativos, o universo da pesquisa será reconhecido através do método biomédico (diagnostico) em crianças com faixa etária de 03 a 07 anos de idade. Os dados sobre o autismo, interação social e ludicidade, serão avaliados teóricamente e bibliograficamente de acordo com os estudiosos na área, sendo os principais: Kishmoto, Piaget, Vygotsky. A importância dos aspectos éticos nas pesquisas científicas está baseada no respeito, individual e inviolável, à pessoa humana. Diante disto, o presente projeto de pesquisa garante a manutenção do sigilo e da privacidade dos participantes da pesquisa durante todas as fases. A ausência da ludicidade na criança autista está relacionada às suas brincadeiras de faz de conta que, geralmente, são empobrecidas. É nesse tipo de brincadeira que ocorre as mais precoces manifestações de habilidades para entender informações suas e dos outros. Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças com desenvolvimento típico geralmente atribuem um objeto características de outro, como por exemplo, uma garrafa plástica pode virar um avião, um barco, o que a criança quiser, dependendo da sua imaginação; ou atribui a um objeto outras funções diferentes das que realmente possui, criando cenas imaginárias e representando-as.

Palavras Chaves: Lúdico, autismo, games educativos

INTRODUÇÃO

Crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) apresentam dificuldades na interpretação cognitiva em diversos aspectos do desenvolvimento humano, dentre eles o lúdico. A presença deste transtorno influencia no processo de ensino-aprendizagem das crianças fazendo com que elas tenham dificuldades de interagir com objetos de forma lúdica.

A dificuldade no desenvolvimento lúdico em crianças autistas está relacionada ao funcionamento do sistema nervoso central, no qual é responsável pelo desenvolvimento cognitivo, intelectual e sociointeracionista (BELISÁRIO FILHO, 2010). O lúdico torna-se importante no processo de desenvolvimento humano, pois, como afirma Alves (1987), tem a função de privilegiar

a criatividade e a imaginação associadas aos fundamentos do prazer por não comportar regras coercitivas no seu uso. Ainda de acordo com Ronca (1989), o lúdico também influencia nas explorações do corpo com o espaço, ou sujeito-objetoⁱ, além de criar possibilidades no desenvolvimento da personalidade e caráter, através do amadurecimento do organismo cognitivo.

Em consequência disso, torna-se importante a elaboração de *games* educativos com função de estimular o desenvolvimento lúdico em crianças com autismo. O uso de tecnologias no campo educacional é importante, sobretudo pelo fato de se constatar que ele “permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e estímulo à criatividade” (CROS, 1998). O desenvolvimento das capacidades e o estímulo à criatividade são elucidados por Kishmoto (1998), pelo meio das funções atribuídas aos *games* educativos, pois estes são coexistentes quanto à sua função educativa e a função lúdica. Diante desta compreensão, a inserção dos games na educação, e em especial no desenvolvimento do lúdico em crianças autistas, possibilitam a interação entre ensino-aprendizagem-brincadeiras.

A criança como ser em formação precisa aprender conteúdo, ultrapassar seus limites, e assim conseguir interagir e socializar. Esses requisitos são ausentes na maioria dos autistas. Brincando, a criança se sente estimulada a experimentar, descobrir, criar e aprender.

O lúdico no desenvolvimento das crianças auxilia no desenvolvimento do senso, auto-expressão, autoestima, autoconfiança e autonomia. Igualmente, às brincadeiras lúdicas, colaboram na formação comunitária, desenvolvimento pessoal, e conseqüentemente uma autoestima satisfatória.

A relevância social que uma pesquisa dessa natureza, pode trazer para a sociedade é inquestionável, pois, irá possibilitar a quebra de paradigmas e estereótipos constituídos históricos e socialmente envolvendo a questão do autismo, além de oportunizar aos pais e educadores outras oportunidades de trabalhar com crianças autistas que demonstram dificuldades no processo de interação e no uso pedagógico e adequado do lúdico.

Pedagogicamente, espera-se que as experiências e os achados desse estudo possibilitem uma reflexão profunda acerca da formação docente, vez que nitidamente os cursos de formação de educadores, nem seu corpo docente estão preparados para formatar essa discursão, tampouco para munir os alunos com material de didático-pedagógico e orientações adequadas, possibilitando assim, uma maior segurança para enfrentar os desafios da sala de aula, dentre eles, promover a interação e aprendizagem das crianças autistas.

Com isso, espera-se que projeto, possa contribuir não apenas na área de conhecimento do projeto, mas também para toda a sociedade no sentido mais amplo. Pois o ineditismo do tema ou a abordagem para a superação de problemas existentes. O autismo não tem o hábito de se comunicar com os outros, por esse motivo essa pesquisa torna-se importante na socialização do autismo, pois a princípio ele vai precisar de ajuda para manipular o jogo, vai ter indicações para que a fala seja desenvolvida e que o aprendizado seja de forma lúdica, afinal é brincando que se aprende.

Se o jogo conseguir chamar sua atenção, será um avanço importante, pois os mesmos perdem o interesse muito rápido em relação ao objeto, pois observando algumas crianças com autismo jogando pelo celular jogos educativos, percebi, que quando elas não conseguia alcançar o objetivo proposto pelo jogo elas passavam para outro jogo.

A abordagem utilizada para a concretização deste trabalho classificada como pesquisa qualitativa e participativa. Tal classificação é definida de acordo com Godoy (1995, pg. 62), como “estudos e análises do mundo empírico em seu ambiente natural”. Nessa abordagem, a pesquisa qualitativa busca valorizar o contato direto e prolongado do pesquisador com o meio ou objeto que se pretende pesquisar, tal o pesquisador-participante, como afirma Godoy (1995). Desta forma, a metodologia da pesquisa irá envolver estudos bibliográficos e exploratórios.

Na busca das informações, a realização da pesquisa será de campo que é definida como uma pesquisa em que a coleta de dados é realizada no local de ocorrência espontânea dos fenômenos estudados, como afirma Andrade (2003). Ainda de acordo com Marconi (1990, pg. 75), as pesquisas caracterizadas de campo são aquelas utilizadas “com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimento acerca de um problema [...] ou uma hipótese”. Desta forma, a pesquisa ora apresentada se realizará no domicílio das crianças estudadas e/ou nas suas respectivas escolas.

AFINAL, O QUE É O AUTISMO?

O autismo é um transtorno no desenvolvimento nas áreas de interação social e a linguagem, além de movimentos estereotipados e repetitivos (associação de pesquisas americanas, 2002). Para Vygotsky (1998), a interação-social é importante no desenvolvimento do ensino aprendizagem, e é através dessa interação que acontece os processos mentais. Ainda segundo o autor, as funções complexas do pensamento acontecem nessas trocas sociais. Um aspecto importante dessas trocas é a linguagem algo comum entre os homens.

Considera-se autista as pessoas que vivem mentalmente ausentes e que se sentem incapaz de controlar sua conduta por meio da comunicação (Ros de Melo/ 2005). O autismo foi descrito pela

primeira vez em 1943 pelo Dr. Leo Kenner, e mais tarde em 1944 por Hans Asperger, nome dado a forma mais leve do autismo. Kenner levantou uma questão polêmica ao defender que a causa do autismo se dava devido à família, pois durante suas pesquisas ele percebeu que os pais das crianças pesquisadas tinham auto nível de inteligência e sociocultural, no entanto havia certa frieza entre os casais, mais também entre pais e filhos.

Em suma, o autismo caracteriza-se por desvios qualitativos na comunicação, na interação social, e no uso da imaginação. Esses três desvios unidos chamados de “Triade”, caracterizam o autismo, sendo os responsáveis por um padrão de comportamento restrito e repetitivo, mais com um grau de inteligência que pode variar do retardo mental a níveis acima da média. Esses estudos foram realizados em 1979 pela pesquisadora Corna Wing Judith Gould.

No que tange ao comportamento que consubstancia a “Triade” de dificuldades, pode-se defini-los em:

- 1- Dificuldade de comunicação – A criança autista geralmente tem dificuldade em utilizar todos os aspectos da comunicação tanto o verbal como o gestos, expressões faciais linguagem corporal, ritmo e variações na linguagem verbal, não entendendo o sarcasmo;
- 2- Dificuldade na socialização- significa a dificuldade de se relacionar com outras pessoas, de compartilhar sentimentos e emoções. A dificuldade de socialização faz com que a criança com autismo não tenha consciência do outro, além de ter certa dificuldade de imitar, que é um requisito necessário para o aprendizado, e de se colocar no lugar do outro;
- 3- Dificuldade no uso da imaginação- A criança autista é pragmática, devido a inflexibilidade a rigidez que se estende às várias áreas do pensamento, entre elas a linguagem e o comportamento, que são áreas importante para desenvolver a imaginação. É comum nos autistas comportamentos obsessivos e ritualístico, compreensão literal da linguagem, resistência a mudanças e dificuldade em processos criativos. (Ros de Melo / 2005)

A PESQUISA

A pesquisa teve início com a observação da interação de João com o pesquisador; no qual se obteve como resultado uma alta interação. Esta alta interação foi considerada através dos contatos físicos (abraço, atenção na fala, carinhos diversos, etc).

Percebeu-se que apesar de suas estereotípias, tais quais: rigidez, não decodificação de expressões faciais, morder objetos inanimados, e ausência de interação verbal; sua interação com o pesquisador ocorreu de forma contrária as características estudadas sobre TEA. Este resultado remete a reflexão de uma especificidade do TEA de acordo com a criança, bem como sua relação com os demais, neste caso o pesquisador.

Em seguida foram observados a interação da criança com os jogos e brincadeiras propostos. Estes jogos e brincadeiras propostos remetiam as sequencias lógicas com imagens do seu dia-a-dia, nas quais foram: vestir pijama, dormir, acordar, tomar banho, trocar de roupa, tomar café da manhã, despedir-se da mãe, indo para escola, e tinham como finalidade a organização sequencial lógica das atividades exercidas no dia-a-dia.

Como resultado obtido, João não cumpriu a proposta e finalidade do jogo, pois o mesmo desarrumou as peças, arremessou algumas e mordeu outras. Esta atitude mostrou que sua interação com os brinquedos foi insatisfatória, onde de acordo com Kishimoto (1998) os jogos e brincadeiras, em determinados casos de TEA, são irrelevantes no aprendizado de regras, interação social e auxílio no ensino-aprendizagem.

Outro jogo utilizado com João foi Derrubando os Bichos, em que a regra da brincadeira, com o auxílio de uma bola pequena, derrubar as imagens dos animais colados em garrafas pet's coloridas. João, ao lançar a bola, mostrava pouco interesse em executar a atividade, intensificando a percepção de que a interação com os jogos e brincadeiras foi insatisfatória.

Ainda com atividades relacionadas a psicomotricidade grossa, foi disponibilizado uma bola de tamanho médio, em que João deveria jogar para a pesquisadora e a pesquisadora jogar de volta. No resultado desta atividade foi percebido que João só interagiu três vezes, e perdeu o interesse logo em seguida.

Utilizando uma bola maior de pilates, a atividade proposta foi brincar de Cowboy e Comandante de Navio, estimulando sua imaginação. A brincadeira de Cowboy consistia em pular na bola enquanto a pesquisadora segura em seus braços para manter a segurança; já a brincadeira de Comandante de Navio é baseada em ficar de bruços em movimentos instáveis simulando um barco à deriva. Percebeu-se que esta atividade fez com que João mais interagisse. Questiona-se o porquê a interação com a bola de pilates foi maior que nas outras atividades propostas.

Após a realização das atividades descritas anteriormente, percebeu-se que João se comportava de forma eufórica. Diante disto utilizou-se recursos tecnológicos como games

educacionais e músicas infantis (Ver imagem 07). O resultado desta ação implicou no retorno da concentração nas atividades tecnológicas.

CONCLUSÃO

De acordo com Juliana Fialho, é cediço que a tecnologia vem evoluindo rapidamente e, com essa evolução, as crianças também evoluem junto, pois elas, cada vez mais cedo, conseguem manipular aparelhos avançados com uma desenvoltura alarmante. Esta facilidade de manuseio veio com as telas sensíveis ao toque, com um mundo de cores, luzes, imagens e sons, tornando o celular, o *tablet* e computadores muito atrativos para as crianças.

É muito comum nos dias atuais ver crianças sendo acalmadas com aparelhos eletrônicos. O mesmo acontece com crianças com transtorno do espectro do autismo, que também tem facilidade de manusear essas tecnologias, que podem servir como verdadeiras aliadas no aprendizado dessas crianças, já que os servem de instrumento para que esse aprendizado aconteça. Vários estudos (Krantz e Meclannhan, 1998, Finkel e Williams, 2001, Shabani, Katz, Wilder e Beauchanp, 2002) indicam que crianças autistas aprendem melhor com estímulos visuais.

É importante salientar que 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.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução a metodologia do trabalho científico**: Elaboração de trabalhos na graduação. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GODOY, Arlinda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63. 1995.

MARCONI, M. de A. **Metodologia do trabalho científico**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1992.

