



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

## A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO ALUNO COM SÍNDROME DE ASPERGER EM UMA ESCOLA ESTADUAL DE PARINTINS-AM

Fernanda de Melo Coelho; Daniel Silva Brandão; George Hofferfmann Rizzat Gomes de Souza;  
Denilson Diniz Pereira

*Universidade Federal do Amazonas-UFAM, [nanda\\_rizzat@hotmail.com](mailto:nanda_rizzat@hotmail.com);  
[kasaimori.daniel@gmail.com](mailto:kasaimori.daniel@gmail.com); [george\\_hofferfmann@hotmail.com](mailto:george_hofferfmann@hotmail.com); [denilsondiniz@ufam.edu.br](mailto:denilsondiniz@ufam.edu.br).*

**Resumo:** A presente pesquisa é o resultado do Trabalho de Conclusão de Curso-TCC apresentado para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas- ICSEZ/Parintins. Tendo por objetivo geral: Reconhecer a utilização do lúdico na prática pedagógica de um aluno com Síndrome de Asperger. Por objetivos específicos: observar como a escola trabalha com o aluno; descrever a importância da utilização do lúdico na prática pedagógica e selecionar atividades lúdicas que contribui na interação social, comunicação e comportamento do aluno. Entende-se que o uso do lúdico na prática pedagógica, possibilita uma aprendizagem significativa, pois a partir do brincar desenvolve-se habilidade, o qual auxilia no amadurecimento cognitivo, afetivo, social e linguístico. Neste pensar, a capacitação dos profissionais da educação para estas atividades torna-se importante na construção do conhecimento da criança. Assim, faz-se necessário uma equipe multidisciplinar, para tornar o aprendizado dessa clientela mais eficaz e prazerosa, levando o aluno a ser participante da construção do próprio saber, criando assim, um significado verdadeiro no processo de ensino e aprendizagem do aluno com Síndrome de Asperger no ensino regular.

**Palavras Chaves:** Lúdico, Síndrome de Asperger, Prática Pedagógica.

### Introdução

O referido artigo é o resultado do Trabalho de Conclusão de Curso-TCC apresentado para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas- ICSEZ/Parintins. Tendo por objetivo geral: Reconhecer a utilização do lúdico na prática pedagógica de um aluno com Síndrome de Asperger. Por objetivos específicos: observar como a escola trabalha com o aluno; descrever a importância da utilização do lúdico na prática pedagógica e selecionar atividades lúdicas que contribui na interação social, comunicação e comportamento do aluno.

Nota-se que grande parte da população já ouviu falar em autismo, seja por campanhas, filmes ou programas de TV. Por outro lado, poucas pessoas conhecem ou ouviram falar da Síndrome de Asperger. Esta por sua vez é um grau leve do autismo, se enquadrando atualmente no DSM-V como um Transtorno do Espectro Autista. Uma das diferenças é que a criança autista com um grau grave “vive em seu próprio mundo” e a criança com S.A (Síndrome de Asperger) “vivem em nosso mundo, mas do seu próprio jeito”, desejando fazer parte de uma convivência social, mas não sabendo como agir diante das pessoas. Acredita-se que a “cada 10.000 crianças de 20 a 25 tem



a Síndrome de Asperger, onde a maioria é do sexo masculino, sendo esse número maior que o caso de autistas, pois a incidência é de 4 casos a cada 10.000 criança”. (KLIN, 2006, p. 36).

Pensando nesses comprometimentos devido a síndrome, este artigo busca entender a utilização do lúdico na prática pedagógica dessa clientela, propondo por meio de atividades lúdicas um melhor aprendizado, pois, Maluf (2009, p. 22) destaca que: “a atividade lúdica é a ação que pode propiciar a plenitude da experiência, por isso proporciona prazer ao ser humano, seja como exercício, como jogo simbólico ou como jogo de regras”. É nessa perspectiva de atividades lúdicas, que todos podem aprender de forma dinâmica e prática.

Desse modo, o ato de brincar é essencial para o ser humano, quando se brinca, fugimos da realidade, adquirimos novas experiências cometemos erros e tornamos os nossos sonhos realidades, sendo “por meio dele, que a criança aprende a construir: novos conhecimentos, auxilia o amadurecimento cognitivo, estimulando o desenvolvimento psicomotor, linguístico e social”. (KISHIMOTO, 2011).

Neste pensar, a capacitação do profissional de sala de aula comum para estas atividades torna-se importante, pois a construção do conhecimento da criança ocorrerá por meio das atividades lúdicas a serem desenvolvidas, assim, a prática pedagógica pautada em atividades lúdicas proporcionam prazer e alegria às crianças. O lúdico poderá trazer à aula um momento de felicidade. Seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor ensinamento que lhe chegam, de forma mais significativa.

## **Metodologia**

Para a realização desse trabalho utilizou-se a método de abordagem Fenomenológica, a qual se preocupa em entender o fenômeno como ele se apresenta na realidade. Não deduz, não argumenta, não busca explicações, satisfaz-se apenas com seu estudo, da forma com que é constatado e percebido no concreto, ou seja, na realidade.

De acordo com Triviños (2008) a Fenomenologia interessa pelo fenômeno puro tal como se torna presente e se mostra a consciência. É essencialmente descritivo, e tem como finalidade a descrição do fenômeno em si, tal como ele se apresenta, sem reduzi-lo a algo que não aparece.

Assim, pretende desvendar o fenômeno, aquilo que se mostra pô-lo a descoberto, desvendá-lo para além do que do que parece ser, visto que o fenômeno não é evidente, porem existe, faz parte da realidade e deve ser investigado conscientemente pelo pesquisador.





Nesse contexto de uma abordagem fenomenológica se faz o uso da pesquisa de cunho qualitativo, pois visa um maior contato entre o pesquisador e o instrumento a ser pesquisado. André e Ludke (1986, p. 11, grifo dos autores) frisam nas principais características da pesquisa qualitativa:

*[...] tem o ambiente natural com sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento, [...] os dados coletados são predominantemente descritivos. O material obtido nessas pesquisas é rico em descrições de pessoas, situações, acontecimentos, [...] a preocupação com o processo é muito maior do que com o produto, [...] o “significado” que as pessoas dão às coisas e à vida são focos de atenção pelo pesquisador, [...] a análise dos dados tende a seguir um processo indutivo [...]*

Esse tipo de pesquisa vai além dos dados quantitativos, abordando uma variedade de técnicas com a finalidade de apreender e interpretar os significados existentes no ambiente da investigação. A preocupação com o processo é muito maior do que com o produto.

Do ponto de vista da pesquisa quanto aos meios, usou-se a Pesquisa de Campo, o qual segundo Marconi e Lakatos (2010) essa pesquisa é utilizada com intuito de conseguir informações ou conhecimento de um problema, procurar respostas e hipótese que se quer comprovar ou descobrir novos fenômenos. Esta procede de observações de fatos e fenômenos exatamente como ocorre no real, à coleta de dado referente às mesmos, e análise e interpretação dos dados com base a uma fundamentação teórica.

Desse modo, a pesquisa foi realizada em uma Escola Estadual de Parintins-Am. Os sujeitos que contribuíram para a pesquisa foram os professores da sala multifuncional, professores da classe comum do ensino regular e alunos com Transtornos do Espectro Autista. Durante um ano coletaram-se dados para a sua elaboração.

É referente ao exposto que utilizou-se na coleta as seguintes técnicas: observação direta e entrevista semiestruturada, na qual “observar e entrevistar um fenômeno social significa que em um determinado evento social, simples ou complexos, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja, estudadas em seus atos, atividades, significados, relações entre outros” (TRIVIÑOS, 2008, p. 21 ). Por meio desses instrumentos obtivemos informações importantes para o andamento dessa pesquisa.

A técnica de observação direta proporciona o contato direto com a instituição de ensino, onde o pesquisador observa informações importantes, o qual o leva a utilizar seus próprios sentidos na obtenção de um determinado aspecto referente à realidade existente, pois a observação ela não consiste apenas em ouvir e ver, e sim permitir que o pesquisador examine os fatos e os fenômenos



existentes na pesquisa. Marcone, Lakatos (2010), observação e uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utilizar os sentidos na obtenção de determinado aspectos da realidade.

Além do instrumento de coletas de dados descrito acima, usou-se à entrevista semiestruturada, que consiste na interação do pesquisado com o entrevistado, este instrumento permite que consigamos obter informações detalhadas no momento da entrevista. Como lembra Gil (2009), o entrevistado discorre sobre o tema proposto com base nas informações que ele detém e que no fundo é a verdadeira razão da entrevista. Na medida em que houver um clima de estímulo e de aceitação mútua, as informações fluirão de maneira clara e autêntica. A utilização dessas ferramentas foi de grande relevância para a obtenção dos dados necessários e uma aproximação com os sujeitos da pesquisa.

Os procedimentos da pesquisa organizaram-se nas seguintes etapas:

Na primeira etapa realizou-se um levantamento bibliográfico dos autores que falam sobre a temática abordada, para que pudessem ser encontrados os principais aspectos relacionados à pesquisa. Tendo o contato direto com obras, artigos e documentos que propiciem o diálogo e embasamento teórico sobre o tema de estudo.

A segunda etapa teve como objetivo a coleta de dados para a pesquisa, utilizando a observação direta e as entrevistas.

Na terceira etapa consistiram a análise dos dados, sistematização, correção e apresentação dos resultados obtidos na coleta de dados.

Contudo, a pesquisa foi realizada com todo compromisso de manter a postura social e ética em relação ao material coletado no decorrer da pesquisa, com o cuidado de não revelar informações que pudesse causar constrangimento ao sujeito da pesquisa. Garantindo assim que os resultados utilizados fossem somente para a finalidade deste trabalho de pesquisa.

## **Resultados e Discussão**

### **A Importância do Lúdico e a Relação da Prática Pedagógica**

Quem disse que brincar não é coisa séria para as crianças? Quando falamos de lúdico, estamos nos referindo a todas as atividades que proporcionam divertimento como: jogos, brinquedos, brincadeiras, música, teatro, contação de história, ou seja, é tudo que irá estimular a criatividade, sensibilidade e aprendizagem da criança. De acordo com Santos (2007, p. 9, grifo da autora) a palavra lúdico:





# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste sentido estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Por outro lado, Luckesi (2011) esclarece que ludicidade é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior, ou seja, parte de um lugar interno do sujeito. O que mais a caracteriza é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos.

Neste pensar Kishimoto (2011, p. 23), enfatiza que ação do brincar torna-se uma necessidade de todo ser humano, é através dele que a “criança aprende a construir uma série de informações, ter novos conhecimentos, estimulando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e linguístico do educando”

É no brincar que a criança conhece e coloca em prática seus pontos positivos, além de aprender a considerar as diferenças que existem de uma pessoa para outra. Assim, a utilização do lúdico no processo educacional da criança contribui de maneira prazerosa e eficaz para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de habilidades motoras e do conhecimento da pessoa.

Luckesi (2011, p.15) ressalta:

Que o ser humano, quando age ludicamente, vivência uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. No entanto, poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica.

O processo de ensino e aprendizagem da criança constitui-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos, sendo por meio dele, que as atividades lúdicas irão proporcionar experiências únicas de aprendizado para cada criança. No qual, segundo Maluf (2009 p. 21):

São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização.



Partindo do ponto psicopedagógico os jogos e brinquedos necessitam da percepção no contexto em que se encontram. É relevante que o educador adapte os jogos para melhor compreender as necessidades e dificuldades do aluno. Ao fazer uso do lúdico no processo ensino-aprendizagem, o educador tem como objetivo, desenvolver no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, o desenvolvimento da linguagem, porém se deve ter atenção, para utilizar jogos adequados que consigam atingir os objetivos propostos.

Entre tais atividades lúdicas se encontram os jogos, brinquedos e brincadeiras entre outras. É fundamental importância diferenciar-se os três termos: jogos, brincadeiras e brinquedos. Por mais, que os três termos estejam tendo seus significados semelhantes na língua portuguesa, é importante frisar, que os três são um diferente do outro, cada um tem seu sentido e seu significado.

Segundo Kishimoto (2011, p. 7, grifo da autora).

**“[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança [...], ao emprego do termo jogo, quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material [...]”.**

Assim, o professor deve estar consciente de que os jogos, brincadeiras e brinquedos pedagógicos devem ser desenvolvidos, como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades. Por meio deles é possível estimular o processo cognitivo, afeição, motivação, criatividade, promovendo a socialização dos alunos e a descoberta do mundo.

Aprender pode ser primoroso, quando a criança aprende com o mesmo entusiasmo que possui quando está concentrada em suas brincadeiras. No entanto, esse entusiasmo quase sempre é perdido, pois a maioria dos professores não percebe que no ato de brincar a criança já está aprendendo e que o gosto pela brincadeira depende muito da habilidade da pessoa com quem a criança interage. Desse modo, dificilmente o prazer de aprender será perdido. Portanto “o educador deve, também, brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de fazê-lo mais estimulando as crianças para tais ações”. (KISHIMOTO, 2011, p. 20)

Entende-se que os jogos e brincadeiras ao serem utilizados, transformam conteúdos cansativos em atividades interessantes e prazerosas, pois há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado. Os jogos contribuem para o aprendizado e através do erro estimulam a exploração e a busca de solução de problemas. O benefício do jogo está na possibilidade de





estimular a exploração em busca de respostas, em não coagir quando se erra (KISHIMOTO, 2011, p. 21).

Portanto, brincar proporciona a construção e criação do conhecimento no ensino e na aprendizagem da criança. Ao transformarmos esse brincar em ferramenta, poderemos experimentar, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer, Maluf (2009, p. 21) afirma: “Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer”.

### **Perfil do Aluno com Síndrome de Asperger**

O sujeito da pesquisa é um aluno de 11 anos diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista, especificamente com Síndrome de Asperger, estudando o 4ª ano do ensino fundamental de uma escola estadual de Parintins. É um aluno caracterizado pelos colegas como “antissocial”, por estar excluído de uma parte significativa das atividades sociais, tanto no ambiente familiar e escolar. Durante seis meses, a pesquisadora acompanhou o cotidiano escolar do aluno Aspie e suas professoras da sala regular e multifuncional.

A primeira relação entre a pesquisadora e o sujeito foi positiva, pois conseguiu fazer um ótimo contato visual. De acordo com Klin (2006), as pessoas com S.A evitam o contato ocular com seus interlocutores. Essa ação é essencial para iniciar uma interação social, dando partida para uma comunicação.

No primeiro dia, descobriu-se por meio de um diálogo que o aluno tinha um grande interesse por dinossauros e super heróis chegando ao ponto de saber todas as espécies de dinossauro que existiram. Apresentava padrões de apego à rotina e dificuldade de socializar-se durante os intervalos do recreio. Como de costume, pegava sua lancheira com biscoito e suco de goiaba e sentava-se na última cadeira da mesa.

Na sala de aula, ouvia-se elogios e reclamações do aluno. Por um lado, elogiavam por sua enorme facilidade e agilidade em resolver assuntos de matemática. De outro, reclamações a respeito da falta de atenção nas aulas de Português, onde parava de assistir a aula para ficar olhando o movimento do ventilador. *“Tenho que chamar atenção toda a hora, por que ele não consegue acompanhar a aula, e isso é complicado para mim, ainda mais quando não se tem uma auxiliar”* (Relata a professora da sala regular).



As crianças com esse transtorno possuem essas habilidades espetaculares, mas tendem a apresentar dificuldades em outras áreas de suas vidas. Não conseguindo destinar seu tempo e atenção a outros aprendizados. (AMORIN, 2011)

É importante destacar que o aluno não era acompanhado por um professor monitor, sendo necessário e por direito esse tipo de acompanhamento. Pois, de acordo com Política Educacional de Educação Especial na Perspectiva Inclusiva: Cabe aos sistemas de ensino, organizar a educação especial na perspectiva da educação inclusiva, disponibilizar as funções de instrutor/intérprete de Libras e guia intérprete, bem como de monitor ou cuidador aos alunos com necessidade de apoio nas atividades de higiene, alimentação, locomoção, entre outras que exijam auxílio constante no cotidiano escolar. (BRASIL, 2008)

No contra turno, fazia o Atendimento Educacional Especializado, com o acompanhamento da psicopedagoga da escola. Observou-se que o aluno, sentia-se mais a vontade, pois, seguia todas as instruções da docente. Conforme a psicopedagoga, o aluno demonstrou um progresso em sua aprendizagem, ao adentrar a escola apresentava muita dificuldade em se socializar e comunicar. Os atendimentos na sala multifuncional auxiliaram o aluno em suas necessidades, criando métodos para melhorar sua aprendizagem. Segundo a Política Educacional de Educação Especial na Perspectiva Inclusiva, o atendimento educacional especializado:

Identifica, elabora e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando as suas necessidades específicas. As atividades desenvolvidas no atendimento educacional especializado diferenciam-se daquelas realizadas na sala de aula comum, não sendo substitutivas à escolarização. Esse atendimento e/ou suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela. (BRASIL, p. 16, 2008)

As atividades desenvolvidas na sala do AEE eram lúdicas, tais como: jogos, brinquedos e brincadeiras, proporcionando uma forma diferente de contribuir o ensino e aprendizagem do aluno. Por meio dessas atividades a criança aprendia brincando. Devido alguns dos seus comprometimentos como a falta da interação social e comunicação. Suas delimitações foram trabalhadas utilizando o lúdico, Santos (2008), ressalta que, através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimorando habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim a criança desenvolve a sociabilidade.





Portanto, é importante procurar compreender os comportamentos desse aluno e estimulá-lo no seu processo de desenvolvimento e de aprendizagem, contribuindo para integração plena na sociedade.

### **A utilização do Lúdico no processo de ensino e aprendizagem do aluno com Síndrome de Asperger**

É de total importância referir que as crianças com Síndrome de Asperger possa aprender o mesmo que as outras crianças aprendem, mas de uma maneira diferente, sendo flexível e atendendo à individualidade de cada aluno.

De acordo com Telmo (2008) para que as pessoas com S.A. aprendam é necessário basear-se em duas vertentes. Na primeira, a educação deve contemplar todas as áreas de desenvolvimento, sobretudo as mais afetadas como comunicação e a socialização. Em segundo, a educação tem de ir para além do espaço escolar, envolvendo todos no contexto da vida do aluno Aspie.

Deste modo, para educar crianças com Síndrome de Asperger é preciso levar em consideração a falta de interação com o grupo, comunicação precária, dificuldades na fala e na mudança de comportamento, sendo necessária que a escola proporcione ao aluno uma rotina estruturada, onde os professores e os alunos também façam parte desta rotina. O professor mediador deve valorizar cada momento para que esta criança tenha liberdade de expressar-se.

Provavelmente a criança com S.A. necessita de orientação quanto à sua vez de falar, a permitir que todos tenham oportunidades iguais e a aceitar as sugestões dos colegas. Em jogos e brincadeiras poderá desejar ser a primeira, o que não tem a ver com superioridade mas com a vontade de saber qual o seu lugar no grupo e com o fato de se sentir satisfeita

Diante dessa questão, fizemos a seguinte pergunta para as professoras da sala multifuncional e regular:

#### **Você trabalha os conteúdos escolares por meio do lúdico?**

*Sim, com certeza. Meu trabalho com todos os alunos com necessidades educacionais especiais é realizado por meio do lúdico. Acredito que as crianças sentem-se mais confiante e aprendem mais rápido os assuntos. Trabalho com eles os jogos, onde faço com que eles se concentrem para realizar as atividades, cada atividade é pensada nas dificuldades que no momento eles têm e eu posso afirmar que todos aprendem com essa ferramenta que é o lúdico. (PROFESSORA DA SALA MULTIFUNCIONAL, 2016).*

*Faço o uso uma vez por semana, trabalho de vez em quando, não utilizo com frequência, porque é muito trabalhoso para mim, a minha sala é composta por 25 alunos e não tenho ajuda de uma auxiliar. Se tivesse essa ajuda eu acredito que a utilização do lúdico seria com mais frequência, por que a auxiliar estaria ali para fazer o acompanhamento desse aluno. (PROFESSORA DA SALA REGULAR, 2016).*



Podemos observar nos dois contextos que a utilização do lúdico é realizada, no entanto com menos frequência na sala regular. É importante seu uso, pois as atividades lúdicas geram grandes benefícios para as crianças com Síndrome de Asperger e, constitui-se em atividades, que possibilitam estimular seu processo de ensino e aprendizagem, intelectual e social. Realizando o uso do lúdico dentro do contexto educacional a criança com essa síndrome pode desenvolver sua auto-imaginação, além de conseguir socializar-se com as pessoas ao seu redor, proporcionando a criança um processo de desenvolvimento possibilitando-se aprender e interagir com o meio, sentindo-se segura para transmitir o que sente quando está interagindo com os outros.

Segundo Almeida (2016, p. 25):

Por meio da brincadeira envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda quem em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

É através da brincadeira que a criança irá perceber as habilidades que possui e desenvolverá outras, procurando também interagir com outras crianças. Para isso o brincar deve ser livre, natural, pois é dessa forma que a criança irá perceber suas emoções, conhecer seus desejos e criar sua própria realidade. Nas brincadeiras as crianças interagem entre si de maneira espontânea, tornando possível vivenciar novas experiências, reconhecendo erros e acertos próprios, planejando novas atitudes a serem realizadas.

Assim, sem a utilização do lúdico, não há bases para a aprendizagem. Embora as crianças com Síndrome de Asperger não brinquem com os brinquedos da mesma forma que as outras crianças, aprendem com maior facilidade, se estiverem em contato com objetos que gostam. Por exemplo, em uma situação em que uma criança normal brinca com um caminhão, enquanto uma criança a coloca todos os caminhões numa fileira simétrica e analisa cada detalhe do brinquedo.

Dentro desse contexto, o aluno com Síndrome de Asperger com a ajuda do professor e através de jogos lúdicos, terá grande possibilidade de relacionar-se com as pessoas com quem convive, desenvolvendo sua interação social.





## **Conclusão**

O educador que utiliza o lúdico na prática pedagógica com alunos com necessidades educacionais especiais, inclusive com a Síndrome de Asperger, deve buscar constantemente, conhecer, entender e trabalhar com as dificuldades encontradas no processo ensino e aprendizagem dessas crianças, assim como buscar atualizar seus métodos, visando acima de tudo oferecer uma educação de qualidade, contribuindo assim para a melhoria do desenvolvimento integral dessas pessoas.

Assim, a necessidade do profissional da educação inclusiva que atua no ensino regular considerar a criança como um ser concreto, que pensa, sente, fala, é ativo com plenas condições de desenvolver as mais variadas habilidades. No cenário da educação, é importante que o educador reveja sua postura pedagógica e a sua prática, pois nada é pronto e acabado.

As fundamentações teóricas que serviram de subsídio para a realização do presente trabalho, apontam que a construção do saber a partir do lúdico proporciona excelentes resultados para a criança com a síndrome, pois contribui para expandir a imaginação, adquire motivação podendo aprender muito mais do que através de qualquer método de ensino.

Sendo assim, é importante atentarmos para o papel do profissional da educação que atende essa clientela, tendo em vista que o professor é a figura principal no contexto de ensino, e sendo ele responsável torna-se evidente que melhoria no ensino ocorrerá de maneira construtiva se eles procurarem converterem os métodos tradicionais, em favor de aulas motivadas por meio do lúdico, buscando alternativas pedagógicas diversificadas, levando o aluno a participação da construção do próprio saber dando assim, um significado verdadeiro no processo de ensino e aprendizagem do aluno Asperger no ensino regular.

As atividades foram organizadas e planejadas com o objetivo de causar na criança prazer e satisfação. Elas começam a interagir com as atividades lúdicas de forma espontânea, assim estabelecem relações com a realidade e o mundo em que vivem. É nítido observar, a expressão de alegria e o envolvimento que a criança mantém durante a intervenção. Desse modo, o professor da sala regular pode utilizar essas atividades como instrumento pedagógico e contribuir na inserção educacional e no convívio social desses sujeitos.



## Referências

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 12 Dezembro. 2016.

AMORIN, Letícia. **Descomplicando a Síndrome de Asperger**. Autismo informação gerando ação. São Paulo, v. 1, nº 1, p. 33, abril 2011.

ANDRÉ, Marli E. D. A.; LUDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

BRASIL. **Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasil: MEC/SEESP, janeiro de 2008.

DSM-V **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**, Editora Artes Médicas, Porto Alegre, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**, 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. – São Paulo: Cengage. Learning, 2011.

KLIN, A. **Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral**. Rev. Bras. Psiquiatr, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. “**Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**”, in Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 2011

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 7º. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 2007

TELMO, e Equipe do Ajuda autismo Forma autismo: **Manual de formação em autismo para professores e famílias**. Lisboa: APPDA. 2008.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo da Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.