

CONTRIBUIÇÕES DO USO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS AUTISTAS

Werlan Morais da Silva ¹
Safira da Conceição Teixeira ²
Miliana Augusta Pereira Sampaio ³

RESUMO

Compreender os fundamentos teóricos e metodológicos da ludicidade se torna essencial tanto para professores quanto para pais de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), devido a potencialidade do uso do lúdico para o desenvolvimento das crianças neuroatípicas e a preparação dos pais e tutores. Tendo em vista que docentes podem enfrentar desafios ao trabalhar com crianças com TEA, pesquisas sobre o tema podem servir como parâmetros para os profissionais seguirem e planejarem como trabalharão para a inclusão de crianças atípicas na sala de aula. O objetivo da pesquisa é investigar de que forma o educador pode usar o lúdico em sala de aula, para assim facilitar a aprendizagem de crianças com TEA. A metodologia consiste em uma revisão bibliográfica, buscando referências de trabalhos já realizados encontrados no Google Acadêmico e Scielo. Para este estudo será utilizada a BNCC e autores que discutem essa temática, Araújo (2004), Behenk (2015), Oliveira (2015) entre outros. Os resultados indicaram que o uso da ludicidade tem grande relevância no processo de ensino-aprendizagem das crianças com TEA e que o lúdico proporciona um ambiente confortável e propício à criatividade e descoberta. Concluiu-se que o trabalho com o lúdico pode ser aplicado contribuindo de forma significativa para a aprendizagem de crianças com TEA. Contudo, devido ao grande número de pesquisas encontradas sobre a temática, entende-se que é essencial a realização de pesquisas de campo aplicadas, que busque fundamentar ainda mais eficácia do uso da ludicidade na sala de aula com crianças com TEA, a fim de contribuir para um aprendizado significativo.

Palavras-chave: Formação universitária, Tecnologias de informação e comunicação, Transtorno do Espectro Autista.

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um dos distúrbios do neurodesenvolvimento, que tem como principais características os déficits na interação social recíproca e na comunicação, tal como padrões restritos e repetitivos de comportamento. É reconhecido como um espectro devido a diversidade de sintomas e níveis de gravidade, o TEA afeta áreas essenciais do desenvolvimento infantil, tendo

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins, werlanmorais@unitins.br;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins, teixeirasafiraal@unitins.br;

³ Professora orientadora. Pós Doutoranda em Ciência, Tecnologia e Inclusão – UFF/RJ. Doutora em Educação na Amazônia, coordenadora e professora do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins - Câmpus de Araguatins - TO, miliana.ap@unitins.br

assim influência sobre as habilidades sociais, linguísticas e emocionais fundamentais para um crescimento saudável (APA, 2013).

No âmbito escolar, alunos com TEA diariamente enfrentam desafios, sendo alguns deles a comunicação e a interação social. Esses desafios podem afetar o estabelecimento de relacionamentos, como também outras tarefas como a comunicação, tanto a verbal quanto a não verbal, tornando um desafio a realização de tarefas comuns como a de se expressar, compreender e participar das discussões em sala de aula (Carvalho, 2022). Teóricos como Oliveira, (2015) sugerem uma alternativa para trabalhar com crianças com TEA, que é fazendo uso da ludicidade, buscando oferecê-lhes uma aprendizagem significativa.

A palavra ludicidade vem do termo lúdico, sendo escrita originalmente da palavra *ludus*, que significa “jogo”, está incluída no contexto educacional e envolve a utilização de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras e até desafios, para promover o aprendizado de forma mais leve, criativa e prazerosa, está presente nas atividades fundamentais da dinâmica humana, podendo assim ser considerado espontâneo, funcional e satisfatório, promovendo uma aprendizagem significativa para os alunos (Almeida, 2009).

A pesquisa se justifica em virtude de sua potencial contribuição para a formação docente. Muitos profissionais da área podem enfrentar desafios ao lidar com crianças atípicas, especialmente devido à falta de familiaridade com metodologias facilitadoras às limitações no entendimento das dificuldades enfrentadas por crianças com transtorno do espectro autista (TEA). Diante do cenário construído surge o seguinte problema de pesquisa: de que forma o professor pode usar a ludicidade para facilitar a aprendizagem de crianças autistas?

Para tal, o objetivo deste artigo é discutir sobre o impacto das estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de crianças autistas, considerando o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Como objetivos específicos, tem-se: i. identificar como se aplica a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de crianças autistas; ii. compreender como essa metodologia contribui para a aprendizagem dessas crianças; iii. investigar os fundamentos teóricos da ludicidade e qual seu papel no desenvolvimento infantil, com ênfase nas crianças autistas e; iv. explorar as contribuições da ludicidade no desenvolvimento de habilidades motoras, sensoriais e cognitivas em

crianças autistas, destacando os benefícios do brincar para a promoção do bem-estar e da qualidade de vida dessas crianças.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é bibliográfica, do tipo qualitativa. Em que se utilizou o Google Acadêmico e o *SciELO* para realizar a busca de literaturas que abordassem a temática. Este estudo foi conduzido como uma revisão bibliográfica, com o objetivo de explorar as contribuições do uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de crianças autistas. A pesquisa foi feita com base em autores como Almeida (2009); Araújo (2004); Carvalho (2022) entre outros. De acordo com Gil (2009) a metodologia bibliográfica possibilita ao pesquisador abordar uma maior variedade de fenômenos comparada à quantidade de materiais que teria caso o tema fosse pesquisado diretamente.

Essa metodologia é ideal para ser usada em pesquisas que requerem a coleta de dados existentes em literaturas referentes ao tema. As plataformas Google Acadêmico e *SciELO* foram utilizadas para a coleta de artigos relevantes no período do mês de março de 2024. Essas plataformas foram escolhidas devido à sua ampla gama de literatura acadêmica e científica. Foram utilizadas palavras-chave relacionadas ao tema, como “ludicidade”, “ensino-aprendizagem”, “crianças autistas”, entre outras, para garantir a relevância dos artigos selecionados. Os artigos selecionados para a revisão foram filtrados com base em critérios específicos, quais sejam: os artigos deveriam ser relevantes para o tema, publicados em revistas acadêmicas respeitáveis e contribuir significativamente para o campo de estudo. Artigos que não atendessem a esses critérios foram excluídos.

Cada artigo selecionado foi lido e analisado cuidadosamente. As informações relevantes, como os métodos utilizados, os resultados obtidos e as conclusões tiradas, foram extraídas de cada artigo. As informações extraídas de cada artigo foram então sintetizadas para formar as conclusões deste estudo. Foi feito um recorte, escolhendo os artigos mais relevantes para o estudo, de forma que garanta a veracidade e relevância do estudo. Esta síntese permitiu a identificação de padrões, semelhanças e diferenças entre os vários estudos revisados.

REFERENCIAL TEÓRICO

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA LUDICIDADE

A ludicidade tem grande importância no processo de aprendizagem e desenvolvimento de crianças, tendo em vista que através das atividades lúdicas, elas exploram o mundo e desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, também construindo conhecimentos de forma prazerosa e significativa. Conforme destaca Araújo (2024), o lúdico oferece um ambiente propício para a expressão, a criatividade e a descoberta, contribuindo assim para uma educação mais completa e inclusiva, facilitando assim a aprendizagem de crianças atípicas.

Corroborando com isso, Vygotsky (1998) já havia evidenciado que a criança se desenvolve através de brincadeiras, destacando que jogos e brincadeiras possibilitam a formação da chamada Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), ou seja, permitem que a criança alcance um nível de desenvolvimento mais próximo de seu potencial. Pois, o brincar oferece oportunidades para o aprendizado e desafios e interação social, auxiliando no desenvolvimento de novas habilidades, que com a ajuda do professor, possibilita um aprendizado mais significativo para a criança.

A teoria construtivista de Piaget (1967) destaca que as crianças constroem seu conhecimento através da interação ativa com o ambiente que estão inseridas. O autor divide o desenvolvimento cognitivo em quatro estágios: sensório-motor, pré-operacional, operações concretas e operações formais. No contexto do lúdico, o referido autor sugere que os jogos e brincadeiras permitem à criança assimilar os conceitos de forma natural, o que é crucial no desenvolvimento de crianças autistas, tendo em vista que as mesmas apresentam formas distintas de processar informações comparadas às crianças típicas.

Behenck (2015), destaca que é importante o educador entender o sentido real do brincar e de como essas atividades contribuem para o desenvolvimento das crianças, pois assim poderá desenvolver atividades lúdicas em sala de acordo com a faixa etária da turma. É necessário que conheça os fundamentos da ludicidade e quais habilidades os jogos proporcionarão às crianças ao brincar. Por isso, as pesquisas sobre esse tema se tornam de grande relevância, de forma que contribuem para a formação continuada dos professores.

Corroborando com isso, Santos (2023) evidencia as possibilidades de usar as práticas pedagógicas lúdicas como formas para facilitar a aprendizagem. A autora se

refere a ludicidade na sala de aula como uma forma de deixar o aprendizado mais divertido, onde podem ser escolhidos jogos que se alinhem a faixa de idade e ao nível cognitivo das crianças, de forma que sejam utilizados para complementar as atividades tradicionais, proporcionando-as assim um aprendizado envolvente e significativo.

COMO METODOLOGIAS APLICADAS COM A LUDICIDADE CONTRIBUEM PARA A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TEA

Jogos e brincadeiras vão além de uma distração para as crianças pois, enquanto estão em um espaço confortável onde estão brincando, desenvolvem diversas habilidades. Autores como Vygotsky (1998) e Piaget (1950) consideram o ambiente do brincar um lugar de construção de valores e habilidades, onde as crianças desenvolvem tanto o físico quanto o cognitivo, tornando assim o brincar um facilitador da aprendizagem, visto que torna o processo mais significativo. Corroborando com isso, Carvalho (2021) afirma que:

Em relação às crianças, o brincar está relacionado a muitas dimensões, tais como: motoras, quando as crianças percebem o seu corpo no espaço; afetiva, quando essas se envolvem emocionalmente e com intensão na brincadeira, cultivando o prazer de brincar; cognitiva, quando pensa no brincar, aprende atuando com os pares, adultos, ambiente e a situação que é apresentada; social, quando as crianças compreendem e atuam no mundo, ou nos ambientes que frequentam. Diante disso, as atividades lúdicas têm um papel especial em proporcionar às crianças as diversas dimensões de aprendizagem (Carvalho, 2021, p. 22).

Conforme Oliveira (2021) ressalta, um dos jogos que pode ser aplicado pelos professores de forma pedagógica é a Amarelinha, pois nele as crianças podem aprender os números, onde também aprendem habilidades importantes para o convívio social, sendo elas a de esperar e repartir. Neste jogo é possível também desenvolver habilidades no contexto educacional, como a ordem crescente dos números.

Monteiro (2023) evidencia que conhecimentos matemáticos na fase da infância são essenciais para o bom desenvolvimento da criança e, como dito anteriormente, a amarelinha é um exemplo de jogo que possibilita a criança de conhecer os números de forma lúdica, ocorrendo assim um aprendizado significativo, visto que é um exercício que está no contexto do brincar para a criança, podendo assim aprender de forma prazerosa.

Autores como Araújo (2021), consideram os jogos digitais de certa forma uma emergência para professores adotarem para uso com seus alunos com TEA, devido a

possibilidade que esses tipos de jogos oferecem as às crianças autistas, devido a possibilidade de superarem desafios de interação social, considerando que além de se divertirem, também trabalharão a questão da comunicação.

Outra optativa para os professores usarem, conforme destaca Penha (2024), como uma possível forma de facilitar e contribuir com o processo de aprendizagem das crianças com TEA, é o uso do Sistema de comunicação por troca de figuras (PECS), que é um sistema que contribui para o desenvolvimento de crianças autistas que não falam ou tem limitação na fala. Nas atividades executadas com o PECS são apresentadas para as crianças figuras que ilustram a mensagem da qual o professor quer transmitir, servindo também para haver uma troca, onde a criança também poderá se comunicar com o professor através das figuras.

CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO FÍSICO E PSICOMOTOR DE CRIANÇAS COM TEA

Mendes (2023) ressalta que a prática de jogos e brincadeiras está diretamente ligada ao desenvolvimento das habilidades físicas e psicomotoras das crianças com TEA. A autora cita a natação como além de um esporte ou distração, ao invés disso, destaca as contribuições que esse esporte, que pode ser praticado em escolas preparadas com infraestrutura e com profissionais com formação na área, podendo contribuir assim para o desenvolvimento de habilidades físicas essenciais (Mendes, 2023).

Os jogos, brincadeiras e exercícios são mais que simples distrações para crianças com TEA, embora considerem apenas como formas de se divertirem, estes recursos se configuram como estratégias que podem ser usadas para trabalhar de maneira prazerosa a coordenação motora fina, contribuindo assim para a realização de atividades e movimentos simples como o de segurar o lápis para escrever. Corroborando com isso, Ramos (2021) afirma:

Os jogos de exercício como caminhar, correr, andar de bicicleta, amarelinha... São denominados jogos sensório motores e auxiliam de diversas formas no desenvolvimento de fatores psicomotores da criança que vão desde a melhora da tonicidade até a coordenação motora fina, assim como também se observa um bom resultado no desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetiva e social, o brincar e o jogar são indispensáveis para a saúde emocional, física e intelectual da criança essas atividades lúdicas promovem um estado de mais tranquilidade, atenção, concentração e menos agressividade resultando em ações e reações equilibradas (Ramos, 2021, p. 14).

Conforme evidencia Meira (2023), existe uma relação entre os jogos e o desenvolvimento psicomotor. O autor destaca que ao praticarem jogos que movimentam o corpo e com a presença de outros colegas, as crianças estarão trabalhando a coordenação motora, tornando possível as descobertas de sensações, contribuindo assim também para uma melhoria considerável nas suas capacidades sensoriais e motoras.

Jogos que movimentam o corpo, utilizam objetos e tem a presença de colegas, auxiliam na melhoria da coordenação motora, trazem novas perspectivas e a descoberta de sensações como, por exemplo: melhor movimento corporal, capacidade perceptiva, também como na representação mental do esquema corporal, nas capacidades sensoriais e motoras, desta forma o autor evidencia que as atividades físicas lúdicas (AFL) proporcionam às crianças autistas um ambiente onde se sentem bem e felizes, contribuindo assim para a melhoria da qualidade de vida dessas crianças, tendo em vista que isso influencia o progresso no processo de aprendizagem delas (Meira 2023).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da leitura e análise dos artigos escolhidos para revisão, pôde-se encontrar características semelhantes nos resultados encontrados entre eles. Considerando as contribuições do lúdico para o desenvolvimento das crianças, resultados esses evidenciados por autores como Piaget e Vygotsky, onde pode ser observado que é através das brincadeiras que as crianças exploram o meio em que estão inseridas. Também foram encontradas contribuições da psicanálise e neurociência. Referente a neurociência, o brincar contribui para o desenvolvimento das funções cerebrais, também como o desenvolvimento psicomotor de crianças com TEA.

Como já exposto anteriormente, Vygotsky e Piaget são alguns teóricos que defendem a ideia de que o lúdico contribui para o desenvolvimento e aprendizado da criança. Com isso, o professor recebe o papel então de conduzir a brincadeira, também como se inserir nela. Logo, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras podem ser consideradas as atividades mais importantes para o desenvolvimento das crianças com

TEA na Educação Infantil, visto que é com essas brincadeiras que elas aprendem e se desenvolvem.

Meira (2023) defende que os jogos que movimentam o corpo e são realizados com a presença de outros colegas contribuem consideravelmente para as capacidades sensoriais motoras de crianças autistas, evidencia a potencialidade das práticas das atividades físicas lúdicas (AFL), de forma que proporcionam às crianças um ambiente confortável, contribuindo assim para o processo de aprendizagem dessas crianças.

Ramos (2021) e Meira (2023) defendem a ideia de que existe uma relação entre os jogos físicos e o desenvolvimento psicomotor das crianças, os autores defendem que jogos que movimentam o corpo desenvolvem a coordenação motora fina da criança, possibilitando assim as práticas como a de segurar a caneta para escrever. Logo, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras podem ser consideradas as atividades mais importantes para o desenvolvimento das crianças com TEA na Educação Infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo discutir o impacto das estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de crianças autistas, considerando seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Considera-se que o objetivo da pesquisa foi alcançado, considerando que resultados demonstraram que as estratégias lúdicas podem contribuir significativamente para o desenvolvimento integral dessas crianças, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças autistas.

Com base nos achados empíricos, recomenda-se que as atividades lúdicas sejam incorporadas de forma sistemática no planejamento e execução de atividades pedagógicas para estas crianças. Recomenda-se também que os professores recebam formação continuada sobre o uso dessas atividades lúdicas no contexto de crianças autistas e que sejam desenvolvidos materiais lúdicos específicos para atender a essas crianças. O estudo conclui que as atividades lúdicas podem ser consideradas uma ferramenta valiosa e uma estratégia eficiente para promover o desenvolvimento integral de crianças autistas no contexto escolar.

Ao incluir essas atividades no contexto educacional é possível tornar o ambiente mais inclusivo e favorável ao desenvolvimento das crianças com TEA. A partir dos resultados coletados na pesquisa, evidencia-se que o estudo contribui para a formação continuada de professores pedagogos, contribuindo assim para o avanço da literatura. Os resultados do estudo evidenciam que é fundamental a realização de pesquisas de campo

aplicadas, com a realização de entrevistas feitas com professores de crianças autistas, objetivando ouvir dos professores como eles observam o avanço dessas crianças quando são aplicadas atividades fazendo uso da ludicidade.

AGRADECIMENTOS (Opcional)

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do fitness, 2009.

CURY, Laura Mendes. **Influência da natação no desenvolvimento motor e psicossocial de crianças com transtorno do espectro autista: uma revisão**. 2023.

DE MELO PENHA, Maria Cleonice Santos et al. **JOGOS E BRINCADEIRAS QUE AJUDAM NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS COM AUTISMO**. Revista Contemporânea, v. 4, n. 1, p. 3375-3392, 2024.

DOS SANTOS, Cristiane Alves; FLORIANO, Genilson; DIAS, Nelson. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM AUTISMO**. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRIESI-OLIVEIRA, Karina; SERTIÉ, Andréa Laurato. **Transtornos do espectro autista: um guia atualizado para aconselhamento genético**. Einstein (São Paulo), v. 15, p. 233-238, 2017.

MEIRA, Daniel Guilherme; DE JESUS, Jaqueline Yasmin Oliveira; MARQUES, Lucas Flores. **OS BENEFÍCIOS DAS ATIVIDADES FÍSICAS LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): Desenvolvimento de Habilidades Sociais, Biológicas e Comportamentais**. Revista Faculdades do Saber, v. 8, n. 18, p. 1931-1941, 2023.

OLIVEIRA, Rosenna Carvalho. **Ludicidade: a importância dos jogos e brincadeiras na inclusão escolar dos alunos com transtorno do espectro do autismo (TEA) no ensino fundamental**. 2022.

SAMPAIO, UNILEÃO-CENTRO UNIVERSITÁRIO LEÃO;
RAMOS, KAROLYNE BALDOINO. **A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): UMA REVISÃO**.

SEVERINO, Cláudio Delunardo et al. **A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas**. Revista Práxis, v. 2, n. 3, 2010.

SILVA, Nikely Verissimo; DA SILVA, Cláudia Sebastiana Rosa. **Estratégias de intervenção para a inclusão da criança com Transtorno do Espectro do Autismo na Educação Infantil**. Caderno Intersaberes, v. 9, n. 18, 2020

IMPORTANTE:

Após publicados, os arquivos de trabalhos não poderão sofrer mais nenhuma alteração ou correção.

Após aceitos, serão permitidas apenas correções ortográficas. Os casos serão analisados individualmente.