

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE UMA CRIANÇA COM SÍNDROME DE ASPERGER EM UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AM

Fernanda de Melo Coelho; Denilson Diniz Pereira

Universidade Federal do Amazonas-UFAM, Instituto de Ciências Sociais, Educação e Zootecnia-ICSEZ,
nanda_rizzat@hotmail.com, denilsondinizp@gmail.com

RESUMO:

Este artigo é o resultado da primeira fase de um Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica-PIBIC da Universidade Federal do Amazonas-UFAM realizado em uma Escola Estadual do município de Parintins na mesorregião do Baixo Amazonas, propondo o diálogo da importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de uma criança com Síndrome de Asperger (CID F84.5). Durante seis meses observou-se o cotidiano do aluno e seus professores de classe comum do ensino regular e multifuncional, com o objetivo de acompanhar o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem assim como o aluno convive frente à sociedade que está inserido. Dialogando os possíveis conteúdos escolares por meio do lúdico com esse aluno, pois, o lúdico pode apresentar uma perspectiva essencial para se trabalhar com o nosso objeto de pesquisa, visto que, com as atividades lúdicas a criança com Síndrome de Asperger aprende a construir novos conhecimentos, contribuindo para um melhor amadurecimento cognitivo, afetivo, psicomotor e linguístico, estimulando o seu desenvolvimento de novas habilidades, assim, promovendo sua interação social. Neste pensar é de fundamental importância criar um ambiente acessível para que este processo ocorra, estimulando o ensino e respeitando o tempo da criança.

Palavras Chaves: lúdico, síndrome de asperger, ensino e aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O presente artigo é resultado da primeira fase de um Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica-PIBIC da Universidade Federal do Amazonas-UFAM realizado em uma Escola Estadual do município de Parintins. Tem por objetivo geral: relacionar o lúdico como ferramenta fundamental no processo de ensino e aprendizagem de uma criança com síndrome de asperger em uma escola pública de Parintins na mesorregião do baixo Amazonas. Tendo com objetivos específicos: Destacar como uma criança com Síndrome de Asperger convive frente à nova sociedade à qual está inserida. Classificar o lúdico como ferramenta fundamental neste processo, apontando se o professor trabalha os conteúdos escolares por meio do lúdico.

É comum ouvirmos no ambiente escolar “*que as escolas procuram cada vez mais inserir em suas salas de aulas estas crianças*”, porém, esta inclusão está acontecendo com crianças que possuem Síndrome de Asperger em uma escola pública de Parintins-Am?

Assim, a utilização do lúdico como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem de uma criança com esta síndrome Asperger, possibilitando ao aluno uma aprendizagem significativa, a partir do brincar, pois ao mesmo tempo está desenvolvendo suas habilidades.

O brincar é uma necessidade de todo ser humano, sendo por meio dele que a criança aprende a construir, novos conhecimentos, auxiliando o amadurecimento cognitivo e estimulando o seu desenvolvimento, assim no contexto da inclusão escolar o lúdico torna-se eficaz por meio das atividades que levam a obter experiências sociais significativas para que a criança assimile sua aprendizagem.

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, pois, a prática pedagógica pautada em atividades lúdicas proporcionam prazer e alegria as crianças, promovendo, assim, seu desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico. Neste pensar, o educador poderá desenvolver uma aprendizagem significativa estimulando à construção de novos conhecimentos e buscando desenvolver novas habilidades sociais, sendo por meio do brincar que a empatia entre os laços sociais crescerá.

Portanto, o propósito desta pesquisa será mostrar que por meio do lúdico, podem ser desenvolvidas atividades que proporcionem a criança com Síndrome de Asperger um novo recurso em seu ensino e aprendizagem, possibilitando uma nova visão sobre a utilidade das atividades lúdicas no contexto escolar, objetivando assim o aprendizado eficaz dessas crianças.

METODOLOGIA

É importante compartilhar o que está sendo planejado e construído, pois outros olhares ajudam a descobrir lacunas e podem indicar novas possibilidades metodológicas. É referente a essas metodologias que a pesquisa é um processo de produção de conhecimento para a compreensão de uma dada realidade, na qual nos auxiliam nas indagações e soluções de problemas.

A pesquisa utilizada apresenta uma abordagem qualitativa. De acordo com 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 [...]

Por todos os pontos já citado é que embasaremos em uma abordagem qualitativa, pois todos os envolvidos na pesquisa são sujeitos que elaboram conhecimentos e participam ativamente do processo de conhecimento. Através dessa pesquisa irá possibilitar e vivenciar a problemática que se quer investigar, na qual exigirá um contato direto com relação à observação do cotidiano a ser pesquisado.

A abordagem epistemológica será 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. Não é dedutivo nem empírico. Consiste em mostrar o que é dado e em esclarecer esse dado. Conseqüentemente, tem uma tendência orientada totalmente para o objeto. Ou seja, o método fenomenológico limita-se aos aspectos essenciais e intrínsecos do fenômeno, sem lançar mão de deduções ou empirismos, buscando compreendê-lo por meio da intuição, visando apenas o dado, o fenômeno, não importando sua natureza real ou fictícia (TRIVIÑOS, 2008).

O método de procedimento será o Estudo de Caso, que consiste na investigação aprofundada de um caso, seja com especificidades particulares ou coletivas. Segundo o Gil (2008, p. 138) o estudo de caso tem por maior finalidade “[...] estudos exploratórios e descritivos, mas também pode ser importante para fornecer respostas relativas a causas de determinados fenômenos”. Representa a estratégia preferida quando colocamos questões do tipo “como” e “por que”, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real.

O local da pesquisa, esta sendo realizado em uma Escola Estadual, localizada no município de Parintins na mesorregião do Baixo Amazonas.

Os sujeitos da pesquisa configuram se sendo os pais, professora da sala de multifuncional, professores da classe comum do ensino regular, um aluno com síndrome de Asperger do 4^a ano do ensino fundamental.

Os instrumentos de coleta de dados serão um veículo para a nova busca de informações. As coletas de dados utilizados foram a observação participante, na qual observar 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). Por meio da observação obtivemos informações importantes para o andamento dessa pesquisa.

Procedimentos da pesquisa: Será utilizado o método indutivo, utilizando-se da pesquisa o proceder metodológico que está fundamentado em uma abordagem qualitativa e abordagem fenomenológica. O procedimento usado será estudo de caso, o local da pesquisa será em uma escola pública da rede estadual do município e os sujeitos da pesquisa estarão diretamente ligados nessa pesquisa, pois é o aluno com Síndrome de Asperger, seus pais e professores desta rede pública de ensino e por fim os instrumentos de coletas de dados utilizados para elaborar esta pesquisa será a observação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem

Observou-se que na primeira fase que por meio dela da atividade lúdica, desenvolvida com a criança a mesma, assimila a cultura do meio em que está inserido, adaptando-se às condições sociais e ambientais lhe oferece, aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

De acordo com Santos (2007, p. 9, grifo da autora):

A palavra lúdico 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.

Neste pensar o 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, estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e linguístico do educando. O processo de ensino e aprendizagem da criança constitui-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos, sendo através do jogo, 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 do autor).

“[...] 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 está 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”.

O aluno com Síndrome de Asperger e as atividades lúdicas

A Síndrome de Asperger, caracteriza-se por prejuízos na interação social, bem como interesses e comportamentos limitados, como no autismo, mas seu curso de desenvolvimento precoce está marcado por uma falta de qualquer retardo clinicamente significativo na linguagem falada de qualquer ou na percepção da linguagem, no desenvolvimento cognitivo, nas habilidades de autocuidado e na curiosidade sobre o ambiente. Interesses circunscritos intensos que ocupam totalmente o foco da atenção e tendência a falar em monólogo, assim como incoordenação motora, são típicos da condição, mas não são necessários para o diagnóstico. (KLIN 2006)

Assim, as crianças afetadas pela Síndrome de Asperger podem demonstrar dificuldades sociais no relacionamento com os colegas, possíveis falta de desejo para interagir com os pares e para fazer amizades. Em alguns casos manifestam razoável intencionalidade comunicativa, mas não conseguem manter ou gerir adequadamente as relações. Apresenta dificuldade na apreciação e na valorização dos convívios sociais e dos sentimentos dos outros, isolam-se ou brincam sozinhos. Muitas vezes, embora estejam interessados, não participam ativamente nos jogos, desportos ou brincadeiras e preferem assumir um papel passivo, de observador.

Refletindo nessa não interação que este trabalho dialoga o lúdico como uma ferramenta facilitadora no processo 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 temos a certeza de que todos podem aprender de forma dinâmica e prática, propormos o lúdico como uma forma facilitadora no processo ensino e aprendizagem, já que para Pereira (2014, p.5), destacam:

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a

saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Observa-se assim, a importância dos jogos lúdicos para uma metodologia facilitadora ao aluno e a aptidão do profissional em executar as atividades desenvolvidas que possa possibilitar o processo de ensino e aprendizagem no contexto da escola e da sociedade.

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.

Um dos principais sucessos na aprendizagem dessa clientela é o planejamento pedagógico diferenciado, levando em consideração a individualidade de cada caso, sendo importante ressaltar que não há métodos específicos, já que os Asperger possuem características próprias.

Dentro desse parâmetro Kishimoto (2011, p. 136), ressalta que:

Um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica dos seus alunos [...] assim, antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. Ela não é imediatamente alcançada. O professor que, não gosta de brincar, esforçar-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial, facilmente identificada pelos alunos. A atividade proposta não anda.

No decorrer do processo ensino e aprendizagem o professor poderá fazer o enfrentamento da práxis da realidade da criança com síndrome de asperger devendo adequar seus planos de aula para atender as necessidades deste educando, procurando atividades que proporcionem a autonomia e facilitem a sua participação social nas atividades pedagógicas e de lazer da turma.

É essencial criar um ambiente acessível, estimulador e de ensino que respeite o tempo da criança proporcionando assim a melhoria do processo ensino e aprendizagem. Trabalhar de forma lúdica com Asperger requer tempo e dedicação, pois é preciso que se faça várias vezes a mesma atividade para que o aluno consiga assimilar o mundo abstrato, tendo em vista que o mesmo tem dificuldade em decifrar o nosso mundo de símbolos e signos.

Dentro dessa perspectiva Kishimoto (2011, p. 122), destaca que:

O processo de aprendizagem, da criança com deficiência é compreendido como um processo pluricasual, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos etc. a causa do processo de aprendizagem, bem como das dificuldades de aprendizagem, deixa de ser localizada somente no aluno e no professor e passa a ser vista como um processo maior com inúmeras

variáveis que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e pelo psicopedagogo.

Assim se faz necessário uma equipe multidisciplinar, para tornar o aprendizado dessa clientela mais eficaz e prazerosa, e assim o psicopedagogo pode propiciar a criança com essa síndrome um espaço em que seja possível construir um novo processo de ensino e aprendizagem, visando sua construção de conhecimento quando envolve a educação intelectual e social do aluno asperger.

CONCLUSÕES

A realização desta primeira parte deste Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica-PIBIC da Universidade Federal do Amazonas-UFAM realizado em uma Escola Estadual do município de Parintins na mesorregião do Baixo Amazonas, a pesquisa foi de grande importância, pois por meio deste pode ser dialogado a partir das leituras realizadas, que a criança com Síndrome de Asperger precisa ser vista como um ser que é capaz de aprender, desde que respeitando sempre o seu ritmo.

Indicando 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 abordagens 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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

- 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.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- PEREIRA, Denílson Diniz e SALLES, Cleomilda Almeida. **A importância do lúdico na educação infantil**, 2014.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 2007
- TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo da Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.

