

LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO (TEA) NO ENSINO FUNDAMENTAL

OLIVEIRA, Rosenna Carvalho¹
2799706
ALBRECHT, Ana Rosa Massolin²

RESUMO

O lúdico no ensino fundamental representa uma das atividades mais importantes que integra a infância das crianças, pois incentiva o brincar, jogar e a criar, proporcionando paralelamente o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. O objetivo central deste artigo é analisar a importância dos jogos e brincadeiras lúdicas no ambiente escolar, possibilitando o desenvolvimento de múltiplas habilidades. O artigo apresenta algumas reflexões sobre os jogos e brincadeiras no contexto inclusivo, pois é um fator de grande relevância para os alunos público-alvo da educação especial, garantindo a participação nas atividades lúdicas e contribuindo para o estímulo, criatividade e autonomia. O estudo apresenta metodologias baseadas e fundamentadas em pesquisas de cunho bibliográfico, leitura de livros, artigos e sites, bem como pesquisa de autores referente a este tema. Desta forma, acredita-se que os objetivos foram alcançados, por meio de recursos lúdicos se usadas de forma inteligente e responsável, pode de fato contagiar os alunos do ensino fundamental, despertando o interesse pelo processo de ensino-aprendizagem, respeitando às diferenças e a diversidade, tornando assim um elemento enriquecedor.

Palavras-chave: Autismo. Inclusão. Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Especial é uma modalidade educacional de ensino que de acordo com a concepção inclusiva recomendada pelo Ministério da Educação por meio da Secretaria de Educação Especial, busca ampliar o atendimento às pessoas com necessidades especiais preferencialmente na rede regular de ensino.

A educação no Brasil ao longo do tempo pode-se notar que ficou presa ao sistema tradicional de ensino voltado a integração dos alunos. Todavia, com a identificação dos alunos público-alvo da educação especial e a necessidade de atividades educativas lúdicas e um currículo adaptado se mostraram urgentes e necessária a inclusão escolar.

¹Aluno do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. 2º - 2021.
² Professor Orientador no Centro Universitário Internacional UNINTER.

A acessibilidade no ambiente escolar é um assunto relevante no debate sobre inclusão e atividades lúdicas, pois por um descaso do poder público os estudantes público-alvo da educação especial, ao serem recebidos na escola se deparam com espaços educacionais sem acessibilidade e salas de aulas impróprias para promover o conforto e segurança na execução de uma atividade lúdica adequada.

O lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental (1º ano ao 5ºano), representa uma das atividades mais significativas na infância da criança, pois o brincar, jogar, criar, divertir, entreter, distrair, ou seja, é fundamental e ocorre naturalmente no processo de desenvolvimento de cada pessoa.

Por intermédio de atividades lúdicas o ensino e a aprendizagem permitem ao aluno transformar-se uma pessoa mais criativa, independente e acima de tudo feliz, expandindo suas capacidades como a atenção, a imaginação e a interação social.

As brincadeiras e jogos lúdicos vem a colaborar com o desenvolvimento do aluno com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), bem como todo o público-alvo da educação especial, pois vai formando uma relação com o mundo adulto através de suas representações simbólicas, tornando o aprendizado mais agradável e prazeroso.

O papel do professor é de fundamental importância para trazer estratégias lúdicas no processo inclusivo do aluno com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), utilizando dos jogos e brincadeiras. Então, cabe ao professor estar atento e observar metodologias de ensino apropriada, para que o interesse dos alunos não se perca e consequentemente caia no desânimo e se sinta desestimulados.

Neste sentido, o objetivo central deste artigo é analisar a importância dos jogos e brincadeiras lúdicas no ambiente escolar, possibilitando o desenvolvimento de múltiplas habilidades, pois de acordo com a pesquisa realizada é na infância que se encontra a fase primordial para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem das crianças.

Portanto, o estudo apresentado nos leva a refletir sobre alguns conceitos indispensáveis para que a ludicidade e a inclusão se interlacem e proporcione aos alunos do ensino fundamental o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social.

2 TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO (TEA)

O termo autismo significa “voltado para si mesmo”, aponta isolamento social, sendo inserido na psiquiatria no ano de 1906 pelo médico psiquiatra Plouller (GAUDERER, 1987).

Os autistas são crianças que apresentam atraso na linguagem ou ausência no desenvolvimento da fala, o que as vezes dificulta a manutenção de um diálogo. Os autistas poderão apresentar ecolalia que é a repetição do que alguém acabou de dizer, incluindo palavras, expressões ou diálogos (FONSECA, 2009, P.16).

O psiquiatra americano Leo Kanner em 1943, estudou um grupo de crianças na faixa etária de 02 anos e 04 meses a 11 anos de idade com especificidades clínicas relacionadas ao isolamento, no qual nomeou de “distúrbio autístico do contato afetivo”.

Em 1944 o psiquiatra austríaco Hans Asperger, descreveu as mesmas características em crianças com capacidades verbais mais avançadas apontadas anteriormente por Kanner, porém, sua pesquisa foi divulgada apenas na década de 80. Os dois médicos psiquiatras não conheciam o trabalho um do outro, e mesmo assim compreenderam e interpretaram o autismo em um curto intervalo de tempo, como as perturbações idênticas investigadas nos dois grupos de crianças. Apesar de haver entendimento entre eles, nota-se também discordâncias:

A primeira refere-se às capacidades linguísticas, uma vez que Asperger afirmou que as crianças estudadas falavam fluentemente, pelo fato de terem desenvolvido uma linguagem gramatical durante a infância, embora não fosse utilizada para efeitos de comunicação interpessoal. Pelo contrário, Kanner observou que três dos seus onze pacientes não falavam e que os restantes não usavam a linguagem para comunicar. A segunda refere-se às capacidades de aprendizagem. Kanner acreditava que essas crianças aprendiam mais facilmente através de rotinas e mecanizações, enquanto Asperger mencionava que os seus pacientes aprendiam mais facilmente se produzissem espontaneamente e sugeria que eles eram pensadores do abstrato (WING, 1988 apud BRAGA, 2010, p. 20).

Em 1956 Kanner confirmou a natureza inata do distúrbio e constatou mais duas condições para a identificação do quadro: o isolamento e a imutabilidade. Nesse âmbito, o autismo pertencia a um grupo de transtornos do neurodesenvolvimento denominados Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGDs), Transtornos Invasivos do Desenvolvimento (TIDs) e, nos dias atuais, está introduzido dentro dos Transtorno do Espectro do Autismo (TEA).

Todavia, até o presente momento não foi reconhecido uma causa para o Transtorno do Espectro Autismo (TEA), no entrando pesquisas e trabalhos executados nessa área indicam que são até quatro vezes mais comuns acontecer em meninos do que em meninas, pois aspectos genéticos e neurológicos podem estar relacionados ao autismo (BRAMBILLA et al., 2003; MUNDY, 2003; REDCAY; COURCHESNE, 2005).

Estudos indicam que o autismo é decorrente de disfunções do sistema nervoso central. A crianças com Transtorno do Espectro Autismo (TEA) podem apresentar comportamentos em níveis diversificados como: dificuldade de prestar e manter atenção, hiperatividade, atenção seletiva, prestar mais atenção em algumas partes do que no todo, comportamentos agressivos, impulsividade, autodestrutivos, perturbadores e destrutivos. Geralmente antes dos 3 anos de idade, algumas crianças podem apresentar baixa tolerância à frustração, como se jogar no chão, ataques de raiva, gritar, bater, chorar, se morder e bater nos outros (BARBARESI; KATUSIC; VOIGT, 2006; LINDSAY; AMAN, 2003; NEWSOM; HOVANITZ, 2006).

O diagnóstico do Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) de acordo com o DSM-5 (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013), se baseia em duas áreas: prejuízo persistente na interação e na comunicação social e padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. Quanto aos desvios na imaginação, a criança com espectro do autismo tem dificuldades em aceitar mudanças e um brincar sem uso da criatividade, como por exemplo ficar um grande tempo analisando a textura de um brinquedo.

Ao longo do tempo outras terminologias foram englobadas no Transtorno do Espectro do Autismo (TEA): Transtorno de Asperger, Transtorno Desintegrativo da Infância e Autismo Atípico que apresenta uma concepção mais ampla para representar a variedade dentro do aspecto autista e dentro de sinais e sintomas, com as classificações de leve a severo, em três níveis principais: níveis 1, 2 e 3 de acordo com o auxílio necessário para desenvolver as atividades diárias (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013). Segundo a DSM-5 a características do Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) engloba déficits na reciprocidade socioemocional (interação social), déficits em comportamento comunicativos verbal e não verbal (comunicação) e déficits no desenvolvimento, manutenção e compreensão das relações com outras pessoas (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013).

Conforme as características e as causa desconhecidas o Transtorno do

Espectro do Autismo (TEA) ainda não tem cura, mas o tratamento pode ser diversificado de acordo com os casos, sintomas e os níveis 1, 2 e 3 apresentados.

3 O LÚDICO

Com origem na palavra derivada do latim “ludus”, o termo lúdico tem em seu significado o “brincar”. O brincar abrange a brincadeira e também o jogo, no qual as atividades realizadas pelas crianças compõem os elementos que fazem parte do universo infantil desde a gênese da humanidade, sendo importantes para a aprendizagem e para o desenvolvimento do indivíduo como um todo (HENDLER, 2010).

Nesse sentido, as atividades lúdicas se dividem em jogos, brinquedos e brincadeiras, podendo acontecer em qualquer ambiente desde que seja agradável e prazerosa. Vale ressaltar que quando há uma prática lúdica na atividade o êxito no processo de ensino e aprendizagem tende a ter um significável avanço em diferentes contextos.

Conforme consta na Declaração realizada pela Associação Internacional pelo Direito da Criança Brincar – IPA, revisada em Barcelona em setembro de 1989, o brincar é extremamente importante para que as crianças adquiram melhores desempenhos na saúde física e mental.

Refletir sobre o desenvolvimento da criança sem pensar na prática do brincar é impossível, pois como afirma Santos (1997), “as atividades lúdicas são a essência da infância”.

Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora 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. (SANTOS, 2008, P.56).

Conforme destaca Santos (2008), o lúdico atenta-se para a vivência da criança, é uma maneira de interagir-se com o mundo de um jeito mais dinâmico e positivo. É através da brincadeira que a criança demonstra sua comunicação, linguagem, sentimentos e emoções, por esses motivos, as atividades lúdicas necessitam ser inseridas na prática escolar, objetivando a maneira da criança assimilar melhor a

realidade em que vive.

Para Maluf (2009) *apud* Hendler (2010, p 24):

Quando a criança brinca se prepara para a aprendizagem acontecer de modo saudável e prazeroso, auxiliando para que se torne um adulto mais equilibrado, tanto física quanto emocionalmente. Brincar é muito importante enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários ao crescimento.

Tendo em conta os aspectos acima destacados os alunos estarão aptos a encarar as dificuldades do dia-a-dia com maior capacidade e entendimento.

Para Piaget (1983) *apud* Kishimoto (1998), “a brincadeira é um elemento crucial no desenvolvimento moral da criança, pois por intermédio dela a mesma consegue internalizar as regras solicitadas pelo jogo”.

Assim sendo, pode-se considerar que o desenvolvimento da criança por meio dos jogos e brincadeiras são formas eficientes de incluir o aluno e quando incorporado com fatores que o levam a aprender de maneira alegria e prazerosa, permite um aprendizado mais abrangente unindo a criatividade, afetividade e autonomia, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem tenha ainda mais êxito.

Para Santos (1997, p.20) *apud* Hendler (2010, p.24):

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

Portanto, levando em consideração os aspectos citados referentes a ludicidade, os jogos e brincadeiras são relevantes e de suma importância, uma vez que, contribui para o crescimento e desenvolvimento integral do aluno.

3.1 Jogos e brincadeiras

Conforme consta na Declaração Universal dos Direitos da Criança e o Estatuto da Criança e do Adolescente, toda criança seja ela deficiente física/mentalmente ou não, tem direito a educação gratuita e ao ensino especializado quando necessário. A educação é primordial para o desenvolvimento do ser humano, porém na faixa etária

dos seis ou oito anos de idade, é que a personalidade da criança é formada, ou seja, nessa fase ocorre o desenvolvimento de seu próprio comportamento, com particularidades individuais (RIZZO, 1996).

É notório compreender e analisar o legítimo significado dos jogos e brincadeiras, pois são conhecimentos fundamentais para a realização das atividades lúdicas no ambiente escolar.

Os educadores podem e devem utilizar-se das brincadeiras e jogos como processo lúdico com o objetivo de estimular ainda mais a vontade dos alunos em explorar a sua contínua capacidade de aprender (RODULFO, 1990).

Considerando a realização dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar, faz-se necessário que o professor tenha conhecimentos e concepções dos variados tipos de jogos e brincadeiras e da sua função na construção do processo de ensino e aprendizagem.

A expressão da palavra brincadeira é definida como uma ação que leva ao divertimento, distração, entretenimento, passatempo, sendo que toda e qualquer brincadeira exige regras, mesmo que estas não sejam nítidas. Para Maluf (2009, p.21), brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”.

Em decorrência das informações descritas observa-se que o lúdico não representa apenas um momento de diversão, mas também de aprendizado.

As brincadeiras visam o desenvolvimento, criatividade, agilidade, equilíbrio e a imaginação e podem ser divididas em:

- Brincadeiras tradicionais: possui origem tradicional, são classificadas como folclóricas, são transmitidas oralmente e estão no anonimato, justamente por seus criadores serem anônimos, todavia, são transmitidas de geração em geração. Um exemplo que pode ser dado é a brincadeira da amarelinha, pois não se conhece a origem, mas acredita-se que povos antigos já conheciam e foi sendo passadas ao longo dos tempos e hoje as crianças ainda brincam. Algumas brincadeiras mudam, mas preserva-se sua estrutura inicial no decorrer da história. A brincadeira tradicional garante a presença do lúdico e permite a criança desenvolver sua imaginação (HENDLER, 2010).

- Brincadeira faz de conta: é a que mais amplia o imaginário infantil. A representação do imaginário infantil é obtida pelas experiências vividas em diferentes contextos,

fazendo com que represente e reproduza algo que já foi vivenciado. Para que as crianças sejam capazes de desenvolver com mais êxito o mundo do faz de conta, o papel da escola é de suma importância, justamente no sentido de possibilitar a elas momentos e materiais para brincarem. Em síntese, assegurar no currículo da escola esses fatores (HENDLER, 2010).

- Brincadeiras de construção: tem como princípio estimular a criatividade das crianças. A criança tem a possibilidade de construir e desconstruir, o que vem a auxiliar no processo de representação mental. Assemelha-se a brincadeira de faz-de-conta, mas não só manipula objetos, mas constrói algo significativo. A criança pode construir uma casa com peças e isso se torna tema para suas brincadeiras. As construções das crianças dependem do desenvolvimento mental que tende a se tornar cada vez mais difícil à medida que crescem (HENDLER, 2010).

- Jogos de exercício: compreende ao período do nascimento até o surgimento da linguagem, ocorrem os jogos sensório-motor e tem como finalidade o prazer. A criança brinca pela simples satisfação de brincar. Por exemplo: a criança rola uma bola, vai buscá-la, retorna e recomeça, por divertimento apenas (HENDLER, 2010).

- Jogo simbólico: corresponde ao período entre dois a sete anos. A função primordial dessa atividade é satisfazer o próprio eu por meio de uma transição do real em função dos desejos: a criança ao brincar de boneca modifica sua própria vida, reparando de sua maneira, e relembra todos os prazeres ou conflitos, resolvendo, ou seja, completando a realidade através da ficção. É o momento em que as crianças dialogam com os brinquedos, brincam que possuem uma profissão imitando o mundo adulto (HENDLER, 2010).

- Jogos de regra: combinações de elementos intelectuais, sensório-motor, de competição, cooperação, as quais tem por trás regulamentos estabelecidos por sua tradição através de gerações, como durante as situações momentâneas. O simbolismo começa a ser deixado de lado a partir dos 6 a 7 anos de idade, assim como as construções simbólicas e as brincadeiras exercidas. Nesse momento surge a regra como um novo elemento, no qual é composta pelo grupo que brincam. Assim, o espírito de cooperativismo passa-se a ter mais evidência nessa fase (HENDLER, 2010).

Observa-se que as brincadeiras e os jogos possuem um papel importante durante o processo de ensino e aprendizagem das crianças e também um resgate

cultural, além de proporcionar as crianças momentos de integração, de vivência com o outro, de descoberta, do respeito, do estímulo e da criatividade.

4 O PAPEL DA ESCOLA E O ALUNO COM TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO (TEA).

Conforme a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, Lei nº 12.764 de 27 de dezembro de 2012, e altera o 3º do art. 98 da Lei nº 8112 de 11 de dezembro de 1990, (BRASIL, 2012):

Art. 3º São direitos da pessoa com transtorno do espectro autista:

- I - a vida digna, a integridade física e moral, o livre desenvolvimento da personalidade, a segurança e o lazer;
- II - a proteção contra qualquer forma de abuso e exploração;
- III - o acesso a ações e serviços de saúde, com vistas à atenção integral às suas necessidades de saúde, incluindo:
 - a) o diagnóstico precoce, ainda que não definitivo;
 - b) o atendimento multiprofissional;
 - c) a nutrição adequada e a terapia nutricional;
 - d) os medicamentos;
 - e) informações que auxiliem no diagnóstico e no tratamento.

Parágrafo único. Em casos de comprovada necessidade, a pessoa com transtorno do espectro autista incluída nas classes comuns de ensino regular, nos termos do inciso IV do art. 2º terá direito a acompanhante especializado.

De acordo com a resolução do Conselho Nacional de Educação nº 2 de 11 de setembro de 2001, artigo 2º, toda instituição de ensino deve matricular qualquer aluno, cabendo a elas se organizar e assim, oferecer uma educação de qualidade para todos, inclusive alunos com necessidades educacionais especiais.

Para Rau (2020, p. 29),

A legislação que rege a educação especial vem ao encontro das necessidades e dos interesses dos estudantes com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento, superdotação e/ou altas habilidades e, nesse sentido, possibilitou avanços nos direitos e nas formas de compreensão de tais educandos. A ciência e a pesquisa em educação, a neurociência e outras áreas demonstraram que as pessoas com deficiência e transtornos globais do desenvolvimento são inteligentes, ativas criativas e, sobretudo, competentes na superação de seus desafios quando têm acesso a uma rede de apoio.

Na realidade, muitos são os obstáculos que perduram para que legalmente os direitos sejam colocados em prática. O público-alvo da Educação Especial como um

todo enfrentam barreiras desde o matricular-se e principalmente para permanecer na escola.

Os alunos com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) encontram desafios consideráveis que muitas vezes o impedem de não vivenciar situações essenciais na prática realizada nas atividades lúdicas, o que pode vir a prejudicar o seu desenvolvimento, seja ele psicológico, social e ou cultural.

Segundo Rau (2020, p. 46),

Quando brincam, os estudantes com deficiência e transtornos globais do desenvolvimento, altas habilidades ou superdotação aprendem a controlar os movimentos do seu corpo, pensamentos e desejos, ações em que a imaginação está presente, uma vez que estimula a criatividade, a coragem e a autoestima. Entende-se que a imitação de papéis possibilita a expressão espontânea ou intencional do que os educandos vivenciam no seu cotidiano, que, por vezes, difere do universo deles. Nessas expressões encontram-se violência, o subjugo, o bullying, o abuso e tantas outras opressões que conhecemos e desprezamos.

Compreende-se que a ludicidade é um recurso pedagógico de bastante relevância, contanto que seja executado como meio de socialização e estímulo.

Uma das características das crianças com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) é a falta de habilidades e competências para o convívio e a comunicação social, a qual as condiciona ao isolamento dentro de seu próprio ambiente social. O desenvolvimento das referidas habilidades é lento, e nele intervêm processos de aprendizagem e mecanismos diferentes, que a criança vai utilizando para construir, a partir de sua experiência, uma progressiva compreensão e adaptação ao mundo que o rodeia e que é muito importante para sua futura socialização (RODRÍGUEZ, 2012).

Para a grande parte das crianças, inclusive para o público-alvo da educação especial, as brincadeiras e os jogos é um meio utilizado para adquirir habilidades: sociais, comunicativas, motrizes, cognitivas. Assim, a ludicidade vem a oferecer possibilidades de assumirem um papel ativo frente à realidade e à aprendizagem dentro ou fora do ambiente escolar. Brincar e jogar é um ato cultural, direto plenamente vinculado ao desenvolvimento humano. Um jogo e uma brincadeira adequada aproxima a criança de conhecimentos que talvez não seria possível proporcionar. No caso da criança com espectro autista, acontece algo diferente: não sabe jogar ou joga de maneira diferente (RODRÍGUEZ, 2012).

A brincadeira e o jogo visam a exploração, prazer, aprendizagem. As crianças

com Transtorno do Espectro do Autista (TEA) manipulam repetidamente os objetos, não os explora, não os usa conforme seu objetivo, o que não se pode afirmar é se há ou não prazer nessas manipulações, pois tendem a ter interesses diferenciados. A brincadeira, geralmente, é repetitiva e solitária. Podem usar os brinquedos de maneira própria do sujeito, alinhando os brinquedos, fazer girar as rodas dos carrinhos. Isto se deve, em muitas ocasiões, a restrições no jogo imaginativo. Pode-se dizer que, para criança com espectro autista, na atividade lúdica, não há realmente um jogo, o que se observa é uma manipulação dos objetos ou de parte destes (WOLFBERG, 2013).

Quadro 1. Diferenças no desenvolvimento do Autista associado aos jogos e brincadeiras:

SOCIABILIZAÇÃO	COMUNICAÇÃO	IMAGINAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> - Aproximação social incomum; - Falta de reciprocidade social e emocional; - Dificuldade em desenvolver relacionamentos com seus pares. 	<ul style="list-style-type: none"> - Limitação na compreensão e o uso de comunicação não verbal; - Dificuldade de integração, comunicação verbal e não verbal; - Padrões pouco comuns na linguagem. 	<ul style="list-style-type: none"> - Padrões de comportamento restritivos e repetitivos, interesses e atividade. - Respostas sensoriais pouco usuais; - Prejuízo qualitativo na brincadeira.

Fonte: Wolfberg (2013, p.42).

Assim sendo, para Wolfberg (2013) as crianças com espectro autista, em geral, encontram outros desafios na integração com os demais, como:

- Insuficientes meios para jogar: falta de profissionais especializados, professores e cuidadores têm conhecimento adequado, habilidades e experiência para apoiar, ajudar, efetivamente, as crianças com espectro do autismo em experiências essenciais das brincadeiras e jogos (WOLFBERG, 2013).
- Poucas oportunidades de jogar: pouco ou nenhum tempo para brincar e jogar com ou sem outras crianças; o jogo e a brincadeira, ainda, não são considerados uma atividade legítima; dá-se prioridade a atividades altamente estruturadas e dirigidas por professores (WOLFBERG, 2013).
- Acesso desigual a ambientes de jogos apropriados: a maioria dos ambientes de jogo adaptados falham em considerar as necessidades únicas sociais, simbólicas e sensoriais das crianças com espectro autista (WOLFBERG, 2013).

- Exclusão das crianças com autismo da cultura do jogo: as outras crianças, em geral, rejeitam ou ignoram as crianças quando percebem que não se encaixam nas regras esperadas do grupo; as outras crianças não sabem interpretar as maneiras sutis e não comuns que as crianças com espectro autista têm para expressar seus interesses para jogar e socializar (WOLFBERG, 2013).

Para Rau (2020, p. 57),

A prática lúdica passa por muitos obstáculos na atualidade. A falta de espaço e de tempo da família, as muitas atividades em que os educandos estão envolvidos, a precocidade dos processos de escolarização, a falta de segurança, que impede que brinquem fora de casa, reprimem o desenvolvimento e, dessa forma, tornam a escola um importante ambiente de interações sociais e culturais.

Nesse sentido, é preciso considerar que seja analisado as estruturas físicas das escolas, sendo necessário que estejam preparadas para receber todos os alunos, respeitando à diversidade, tornando acessíveis e visando a eliminação de barreiras arquitetônicas. O envolvimento e participação da família no processo de aprendizagem também é um fator relevante, pois cabe a eles a função de estimular a criança fora do ambiente escolar.

Para que de fato os jogos e brincadeiras aconteçam no ambiente escolar com as crianças autistas é de grande importância que o professor tenha o conhecimento das especificidades de cada aluno, pois assim, o professor conseguirá saber e entender as dificuldades dos alunos com transtorno do espectro autista e conseqüentemente poderá buscar cada vez mais recursos, materiais, jogos, projetos que possam ajudar o desenvolvimento destes alunos. O professor conhecendo as dificuldades dos alunos pode se aproximar dos familiares e buscar estabelecer parcerias e interagir com eles, pois juntos poderão contribuir para o melhor aprendizado dos alunos (DAGUANO; FANTACINI, 2011).

As metodologias de ensino que abrangem os jogos e brincadeiras é de extrema importância para o desenvolvimento dos alunos com transtorno do espectro autista, juntamente com o apoio, dedicação, dos pais, professores, familiares que estão envolvidos no cotidiano deles. Os jogos e brincadeiras favorecem aos alunos um desenvolvimento com confiança em si mesmos e em suas capacidades, facilitando nas interações sociais, garantindo um entendimento maior de comunicação, sentimento, pensamento e diferenças existentes (DAGUANO; FANTACINI, 2011).

O professor que atua no trabalho utilizando-se da ludicidade com alunos com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), deve buscar frequentemente, conhecer, entender, compreender e trabalhar com as dificuldades identificadas no processo de ensino aprendizagem dessas crianças, assim como busca aperfeiçoar suas práticas pedagógicas, visando acima de tudo oferecer uma educação de qualidade, contribuindo assim com a melhoria de desenvolvimento integral do aluno.

5 METODOLOGIA

A pesquisa trata-se de uma análise bibliográfica qualitativa sobre ludicidade: a importância dos jogos e brincadeira na inclusão escolar dos alunos com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) no ensino fundamental, baseado em autores citados nessa pesquisa de grande importância para descrever toda a conjuntura, conceituando a ludicidade, a brincadeira, o jogo e a inclusão, além de seus benefícios no meio escolar.

A escolha dos artigos foi realizada devido a proximidade do tema deste artigo, tendo como princípio trabalhos desenvolvidos no ambiente escolar relacionados a ludicidade nos jogos e brincadeiras e sobretudo a inclusão do aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA), com o objetivo de ensino-aprendizagem.

O presente artigo utilizou-se de análise e pesquisa em sites de artigos científicos, livros, revistas, teses, dissertações, bem como a indicação de alguns pesquisadores desta área especializados no assunto. As obras bibliográficas utilizadas tiveram um importante papel para o desenvolvimento deste trabalho.

Todos os materiais utilizados foram de significativa importância para o desenvolvimento deste artigo, que a todo momento sempre teve como o principal objetivo de analisar, compreender e refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras frente a inclusão do ano com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), nos primeiros anos do ensino fundamental.

Tendo como base os autores pesquisados, nota-se que ao estimular o brincar, desde a confecção do brinquedo até a execução da brincadeira teremos a certeza de proporcionar momentos de lazer, diversão e interação, além de assegurar à criança oportunidade de crescimento e de desenvolver de forma saudável em um ambiente natural e livre. Uma das características da ludicidade é o relacionar-se com os outros, visando o aprender de diversas maneiras. Desse modo o brincar deve ser inclusivo,

sem preconceito ou de discriminação.

A partir da leitura de diversos autores podemos verificar que o jogos e brincadeiras, são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para concluir a importância dos jogos e brincadeiras lúdicas no âmbito escolar e no seu dia a dia.

É de fundamental importância que desde a educação infantil tenha o lúdico como base no processo de ensino, dando ênfase a inclusão que deve estar sempre presente de forma a colaborar no desenvolvimento do aluno público-alvo da educação especial, principalmente nas interações sociais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no trabalho desenvolvido e após análise das legislações pesquisadas, constatamos o quanto a ludicidade é importante para os alunos com Transtornos do Espectro do Autismo (TEA).

Nota-se que o processo inclusivo dos alunos público-alvo da educação especial foram marcados pela luta das famílias, que organizadas tiveram força e como resultado temos a garantia de direitos promulgadas em nossa Constituição Federal.

Constatamos o quanto os jogos e brincadeiras são importantes para ajudar os alunos no processo ensino-aprendizagem no ensino fundamental e as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento emocional, motor e cognitivo dos alunos com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento, altas habilidades ou superdotação na educação, ou seja, do público-alvo da educação especial.

O brinquedo possui uma significativa função no processo lúdico e a capacidade de estímulo e independente de sua origem o que importa para a criança é a alegria e o prazer que está lhe proporcionando. O jogo também possui fundamental importância para trabalhar várias habilidades tanto físicas ou psicomotoras, sendo base para o desenvolvimento cognitivo.

Por meio da pesquisa bibliográfica compreende-se que a inclusão deve ir além da proposta pedagógica e estar inserida nos espaços educacionais, por meio de uma educação de qualidade, visando o respeito a diversidade, a acessibilidade,

respeitando as particularidades e potencialidade de cada aluno. Dessa forma, para assegurar a inclusão e a garantia de direitos de aprendizagem é preciso incorporar a ludicidade nas atividades educacionais propostas, para que não aconteça discriminação, integração e principalmente a exclusão em decorrência as características de cada aluno.

O objetivo desse artigo foi alcançado, pois é preciso também que ocorra a valorização da ludicidade na educação para garantia do desenvolvimento integral do aluno em todas as fases de ensino, além de professores preparados por meio da formação continuada, ou seja, uma atualização e aprimoramento constante.

A pesquisa foi de grande valia para aquisição de conhecimento e formação de opinião da sociedade em geral, enquanto críticos e reflexivos.

Com este estudo pode-se afirmar que não se deve privar a criança do contato com jogos e brincadeiras como colaboração do processo de ensino e aprendizagem, pois vem proporcionar aos alunos autistas, desenvolvimento nas habilidades que são primordiais para que se tornem cada vez mais independentes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, técnicas e jogos pedagógicas**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BOCCATO, V. R. C. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação**. Ver. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

COSTA, J. M., HOMRICH, G. M. S., PEREIRA, R. T., SILVA, A.N. O ensino por meio do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental: um relato de experiência com jogos matemáticos. **Revista Produção – núcleo de estudos urbanos regionais e agrários/Nurba** – Vol.2 N. 2, p.174-183. Dezembro, 2016. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/producaoacademica/article/view/3141/9437>. Acesso em: 12 de julho de 2021.

DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schmitt. **Artigo: o lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**, 2004.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

FREITAS, Maristela Souza, AGUIAR, Gersileide Paulino. **Educação e Ludicidade na primeira fase do ensino fundamental**. Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar, nº7 p.21-25, 2012. Disponível em: <https://docplayer.com.br/9896016-Educacao-e-ludicidade-na-primeira-fase-do-ensino-fundamental.html>. Acesso em: 28 de julho de 2021.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence>. Acesso em 24 de junho de 2021.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

PIAGET, Jean. Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. In: **Problemas de Psicologia Genética**. São Paulo: abril Cultural, 1983. Coleção Os Pensadores.

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral na Criança**. São Paulo: Summus, 1994.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **Educação especial eu também quero brincar**. Curitiba, Ed. Intersaberes, 2020.

RODULFO, R. **O Brincar e o significativo**: um estudo psicanalítico sobre a construção precoce. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

SANTOS, Santa Marli Pires (Org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

TIJUKO, M. Kishimoto (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

TIJUKO, M. Kishimoto. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 11ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1989.