

EDUCAÇÃO INCLUSIVA: ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Daniel Ferreira Bento

Faculdade de Ciências Sociais Interamericana - FICS

<https://lattes.cnpq.br/8837787629584181>

<https://orcid.org/0009-0007-2999-030x>

E-mail: daneilferreirabento@yahoo.com.br

Maria Barbara da Costa Cardoso

Orientadora. Faculdade de Ciências Sociais Interamericana - FICS

<http://lattes.cnpq.br/8512666584817111>

<https://orcid.org/0000-0003-4184-1052>

E-mail: barbara.costa@csfx.org.br

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N2>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N2-30>

RESUMO: A atividade lúdica é essencial para a criança, pois favorece o seu desenvolvimento em múltiplas habilidades e funções no plano cognitivo, social, emocional e, também motriz. No Transtorno do Espectro Autista (TEA) é comum que encontre alguma alteração no jogo, especialmente, a nível simbólico. A intervenção desta dificuldade vai repercutir diretamente na área social e comunicativa. Sendo a atividade lúdica uma ferramenta eficaz de aprendizagem e parte vital no desenvolvimento de todo indivíduo, é importante abordá-la de forma ampla e adaptada às características e necessidades concretas de cada criança. Portanto, o objetivo deste trabalho foi observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Espectro Autista em sala de aula, a partir de uma abordagem metodológica qualitativa. Foi possível verificar que os processos inclusivos ainda precisam se efetivar na prática e que os professores ainda se sentem despreparados para receber os alunos com desenvolvimento atípico. Também, observou-se a importância e a necessidade dos jogos e brincadeiras para favorecer a inclusão.

PALAVRAS-CHAVE: Autista. Inclusão. Jogos. Brincadeiras.

INCLUSIVE EDUCATION: PLAYFUL ACTIVITIES IN THE PROCESS OF INCLUSION OF STUDENTS WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER (ASD)

ABSTRACT: Playful activities are essential for children, as they promote the development of multiple skills and functions on a cognitive, social, emotional and motor level. In Autism Spectrum Disorder (ASD), it is common to find some alteration in play, especially at a symbolic level. Intervention in this difficulty will have a direct impact on the social and communicative area. Since playful activities are an effective learning tool and a vital part of the development of every individual, it is important to approach them broadly and adapt them to the specific characteristics and needs of each child. Therefore, the objective of this study was to observe how playful activities promote the processes of school inclusion of a child with Autism Spectrum in the classroom, based on a qualitative methodological approach. It was possible to verify that inclusive processes still need to

be implemented in practice and that teachers still feel unprepared to receive students with atypical development. The importance and need for games and play to promote inclusion was also observed.

KEYWORDS: Autistic. Inclusion. Games. Play.

INTRODUÇÃO

A Educação é uma prática social que visa o desenvolvimento do ser humano, de suas potencialidades, habilidades e competências, é um direito de todos, dever do Estado e no Brasil esse direito é garantido pela Constituição Federal que em seu Art. 205 reza:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (Brasil, 1988).

Além de citar a educação como direito de todos, no Art. 206, inciso I, a Constituição brasileira estabelece a “igualdade de condições para acesso e permanência na escola”, como um dos princípios do ensino e no Art. 208, inciso III, garante como dever do Estado, a oferta do Atendimento Educacional Especializado (AEE) aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino (Brasil, 1988).

Ao retratar a igualdade de condições de acesso à educação e o AEE, a Constituição Federal garante o atendimento educacional, com base no princípio de igualdade, sendo que crianças com deficiência não podem ser discriminadas, porém “o que rege a lógica da obrigatoriedade do atendimento ao aluno com deficiência ainda são as parcerias” (Brasil, 1994, p. 29).

Em 1996, mantendo os princípios de garantia da igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, a Lei nº 9.394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, foi criada e no Cap. V, Art. 58, ela discorre sobre a modalidade Educação Especial, preconizando que a Educação Especial deve ser oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação (Brasil, 1996). Cabendo aos Sistemas de Ensino assegurar aos educandos, apoio especializado, atendimento educacional, currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específica, para atender às suas necessidades.

Muito se tem discutido, recentemente, acerca da educação especial na perspectiva da educação inclusiva. Freire (2002) discorre que “a inclusão não é uma utopia, mas uma oportunidade a ser realizada, desde que todos nós iniciemos uma luta contra nossos preconceitos e formas mais mascaradas de práticas de exclusão”. É nesse contexto que a Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva passa a constituir uma proposta pedagógica, diferenciada na escola, definindo a reestruturação do ensino regular e especial.

Visando a garantia dos direitos da Pessoa com TEA em 2012, através da Lei Berenice Piana, foi instituída a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com TEA a qual determina no seu Art. 3º, que:

São direitos da pessoa com transtorno do espectro do autista, a vida digna, a integridade física e moral, o livre desenvolvimento da personalidade, a segurança e o lazer; a proteção contra qualquer forma de abuso e exploração; o acesso a serviços de saúde; acesso à educação, moradia, previdência e assistência social de qualidade (Brasil, 2012).

Essa mesma lei torna obrigatória no Art. 2º, o incentivo à formação e à capacitação de profissionais especializados no atendimento à pessoa com TEA, enfatizando a formação dos profissionais (Brasil, 2012).

O presente trabalho propõe, portanto, uma pesquisa investigativa sobre como o desenvolvimento de jogos e brincadeiras favorecem a interação, a comunicação e o desenvolvimento de uma criança com necessidades educativas especiais. Especificamente, a pesquisa teve como objetivo geral analisar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Transtorno do Espectro Autista.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

AUTISMO E SUAS CARACTERÍSTICAS

O ser humano é um ser ativo que dispõe de uma competência cognitiva que lhe permite ser construtor do seu próprio conhecimento. Assim, o desenvolvimento é caracterizado pela construção histórica e cultural do sistema da pessoa por si própria e, ao mesmo tempo, orientada por objetivos dos outros sociais que lhe impõem uma série de

conceitos, significações, sentidos, restrições etc.

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), popularmente conhecido como autismo, se caracteriza por um quadro clínico em que prevalecem prejuízos na interação social, nos comportamentos não verbais (como contato visual, postura e expressão facial) e na comunicação (verbal e não verbal), podendo existir atraso ou mesmo ausência da linguagem.

Os indivíduos com TEA podem apresentar diferenças entre si. Entretanto, existem algumas manifestações que possuem características comuns, como: alterações da comunicação, da imaginação e da interação social, padrões restritivos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades, comportamentos como movimentar os braços, emissão de sons repetitivos, falta de comunicação visual, dificuldade em mudar rotinas etc.

O TEA é um transtorno que requer atenção precoce e, como outros casos, a família cumpre um papel fundamental na aplicação dele, pois ela vai determinar a evolução que este alcança. A detecção precoce do TEA é muito importante, pois, quando mais cedo se detecta o problema, melhores e mais satisfatórios serão os resultados obtidos, e melhor será o prognóstico no processo de desenvolvimento da criança (Brasil, 2013).

O autismo tem como característica a ausência ou deficiência a nível tanto de interação social, na comunicação, assim como no desenvolvimento da simbolização, apresentando um padrão de atividades e interesses limitado, repetitivo e estereotipado. Algumas dessas características são perceptíveis antes dos trinta meses de vida. Alguns sinais de alerta são: falta de resposta e/ou rejeição ao contato com outras pessoas, isto é, não reconhecimento diferenciado da mãe, não mover a cabeça quando dele se aproxima etc.; ausência de choro; problemas de alimentação; problemas de sono; surdez aparente; falta de desenvolvimento das orientações que normalmente aparecem antes da linguagem (Brasil, 2013).

INCLUSÃO E O AUTISMO

É muito comum atualmente, atribuir rótulos de incapaz a uma pessoa, sem refletir

nas dificuldades e barreiras que ela enfrenta tanto física como intelectual que a colocam em desvantagem social para com os outros, assim o conceito inclusão aponta uma necessidade de buscar compreender as diferenças individuais e coletivas de todo ser humano, sobretudo das situações vividas no dia a dia dentro da escola.

De acordo com Cunha (2003) apud Bianchi (2014, p. 128):

Evidenciam que a inclusão do aluno autista deve estar associada à diversas maneiras de intervenção para que tal inclusão propicie formas de delinear um caminho para a 129 Nucleus, v.11, n.2, out.2014 conquista do bem-estar e autonomia na vida em sociedade, uma vez que as ricas relações que permeiam o ambiente escolar são fundamentais para que o indivíduo autista se liberte de seu mundo isolado e, perceba as vantagens de relacionar-se com os colegas (Bianchi, 2014, p. 128).

Um aluno, independente da sua necessidade educacional, quando incluído na rede de ensino, passa por várias adaptações, no caso do autismo possui alunos inquietos que falam bastante, porém tem os que quase não falam apenas mantém olhar fixo, esse aluno então começa a fazer parte de algo novo no mundo dele, interação com pessoas diferentes para ele, e que muitas vezes encontram no mesmo, certa estranheza, contudo muitas das vezes os seus colegas acabam demonstrando atitudes discriminatórias, pelo simples fato de não saber como agir com um colega que possui autismo, sendo de grande importância a socialização dos alunos, dos professores e escola em geral para com esse aluno com dificuldade.

Assim Bianchi (2014, p. 129) fala:

Para que a inclusão seja de fato benéfica ao autista é preciso ter cautela e não esperar que o indivíduo adentre os muros escolares e sozinho realize todas as adaptações e descobertas necessárias. Este princípio é pertencente à integração e acaba resultando em ações excludentes, quando se insere a criança no contexto escolar sem ampará-la (Bianchi, 2014, p. 129).

Neste sentido o autor passa clareza que devemos ter respeito à dignidade, a igualdade de oportunidade oportunizando assim a inclusão, no qual é um processo que não há diferenças entre as pessoas, mas que a educação é para todos, sendo esses aspectos necessários para obter o sucesso no processo de inclusão. Sendo assim, uma escola somente poderá ser considerada inclusiva, quando estiver preparada e organizada para favorecer seus alunos independentemente de sexo, religião, deficiência, ou qualquer outra situação, garantindo o acesso ao ensino formal a cada um.

De acordo com Serra (2010, p. 164):

A inclusão não é o único modelo de educação para os indivíduos com autismo e a decisão de incluir deve ser bastante criteriosa. O sujeito não pode ser o único elemento a ser considerado na escolha do programa educacional, mas o ambiente escolar e a família também devem ser considerados e devidamente orientados e principalmente, é importante verificar se a equipe pedagógica está devidamente preparada. As políticas públicas ainda precisam caminhar a passos largos para promover o atendimento educacional com qualidade garantindo a formação de professores que de fato permita uma intervenção pedagógica consistente (Serra, 2010, p. 164).

As adequações de acesso ao currículo não correspondem somente ao conjunto de modificações nos elementos físicos e materiais do ensino na escola, mas também com os recursos pessoais do professor quanto ao seu preparo para trabalhar com os alunos, assim não somente o professor deve estar envolvido e preparado, mas que sim tenha uma participação de todos, pais professores, funcionários todos em prol do processo de construção inclusiva, para que consigam fazer com que o aluno incluso se sinta bem no meio escolar e não excluído.

Segundo Guebert (2007, p. 38) o currículo deve ser adaptado em sua íntegra, priorizando a necessidade de cada aluno sendo possível inserir, eliminar, completar e buscar novas alternativas pensando sempre na garantia da aprendizagem, os conteúdos também podem ser alterados sendo desenvolvido através do nível dos alunos.

A inclusão de um aluno portador de autismo representa, para os profissionais da educação um grande desafio. Muitas vezes a falta de conhecimento sobre essa síndrome, faz com que o professor percorra caminhos a serem descobertos e incertos sobre uma melhor forma de ensinar essas crianças.

ATIVIDADE LÚDICA: O JOGO

O termo lúdico tem origem na palavra latina *ludus*, se designava ao jogo propriamente dito: jogo infantil, de azar e competitivo. Por sua vez, existia no latim vulgar a palavra *jocus*, que designava a palavra *burla*, *broma*, que eram utilizadas indistintamente com as palavras jogo e brinquedo.

Conhecer e compreender o significado da palavra *jogo* é muito importante. Trata-

se de um conceito muito rico e amplo, o que torna difícil sua categorização, mas se reconhece o seu valor funcional e, conseqüentemente, sua importância para o desenvolvimento e crescimento do sujeito humano, pois

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2000, p. 33).

A definição de Huizinga é considerada uma das mais completas e aceitas de jogo, pois explica que o jogo, em seu aspecto formal, é uma ação livre, executada e sentida como estivesse fora da vida cotidiana, mas que, apesar de tudo, pode absorver por completo o jogador, sem que haja nele nenhum interesse material, nem se obtenha dele proveito algum, que se executa dentro de um determinado tempo e espaço, que se desenvolve em uma ordem submetida a regras e que dá origem a associações, rodeadas de mistério ou disfarçadas para destacar-se do mundo habitual.

Por outro lado, Piaget (1976) entende o conceito de jogo como um fazer ou uma participação do sujeito no meio, que lhe permite assimilar e incorporar a realidade. Para o autor, os jogos constroem uma grande rede de dispositivos que permitem à criança a assimilação de toda a realidade, incorporando-a para revivê-la, dominá-la e compensá-la.

O jogo é uma atividade lúdica presente durante toda a infância. Geralmente, ele é associado aos anos iniciais de vida, mas o certo é que se manifesta ao longo de toda a vida, inclusive na velhice. Todas as crianças do mundo jogam e esta atividade é tão importante que pode ser considerada a razão de ser da infância (UNESCO, 1980).

Essa atividade lúdica está enraizada, como realidade universal, em todos os povos, cuja identidade cultural pode ser lida através dos jogos e dos brinquedos criados historicamente e culturalmente. Em todas as culturas, as práticas e os objetos lúdicos são infinitamente variados e estão marcados profundamente pelas características étnicas e sociais específicas. O jogo infantil, condicionado pelos tipos de habitat ou de subsistência, limitado ou estimulado pelas instituições familiares, políticas e religiosas, funciona como uma verdadeira instituição, com suas tradições e suas regras, constituindo um autêntico espelho social (UNESCO, 1980).

Atualmente, o jogo é reconhecido como um aliado saudável para o desenvolvimento das crianças. Tanto os pais como a comunidade reconhecem no jogo uma atividade importantíssima para desenvolver a capacidade de aprendizagem da criança, um meio de expressão e maturação no plano físico, cognitivo, psicológico e social.

A reflexão atual sobre a atividade lúdica gira em torno dos jogos e seu papel em cada cultura, a criação de novos brinquedos cada vez mais adaptados às necessidades da criança e no resgate de brincadeiras já existentes, da criação de espaços dedicados ao jogo, assim como o papel participativo que devem assumir os pais e adultos nas atividades lúdicas.

As definições sobre o lúdico ou o jogo são diversas, mas de uma maneira sensível e educativa, o jogo pode ser definido como uma atividade necessária e inata que as crianças realizam, de qualquer cultura e classe social, para proporcionar-lhes entretenimento e diversão, de forma voluntária e espontânea.

Na opinião de Di Biasi (2012), as características do jogo o tornam um veículo de aprendizagem e comunicação, que são ideais para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência, como também para o desenvolvimento de determinadas faculdades mentais, como de: abordagem de experiência, cooperação, concentração e de criação.

Por outro lado, segundo Velázquez e Peñalda (2009), para a maioria dos pesquisadores, são 12 as principais características ou objetivos do jogo:

1. O jogo é livre: É uma atividade espontânea e autônoma, não condicionada a partir do exterior. A maioria dos jogos definem-se por seu caráter gratuito e não obrigatório.
2. O jogo produz prazer: Realiza-se por prazer e proporciona satisfação imediata. Há uma série de comportamentos associadas ao jogo, como a piada, o riso, a diversão, a relação social, o fato de ganhar etc., que são prazerosas por si mesmas e se convertem no verdadeiro objeto de interesse do jogo. O caráter gratificante do jogo converte o desejo de jogar das pessoas em uma necessidade.
3. O jogo implica atividade: Nem todos os jogos são motores ou exigem exercício

físico, mas o jogador está psiquicamente ativo durante seu desenvolvimento. Algumas das capacidades implícitas ao fato de jogar são: explorar, mover-se, pensar, deduzir, imitar, relacionar e comunicar-se com os demais.

4. O jogo é algo inato e se identifica como atividade própria da infância: Muitos jogos não necessitam de explicação, se fazem de forma quase automática.

5. O jogo tem uma finalidade intrínseca: Uma das características mais singulares do comportamento do jogo é que são mais importantes os processos para os fins para os quais fins; ou seja, o importante é participar. No jogo não se busca ninguém outro objetivo que o mero fato de desfrutar com a atividade lúdica, isto é, o prazer do jogo não se encontra tanto na meta ou resultado como no processo. A ação de jogar se converte na meta dos comportamentos do indivíduo, porque são satisfação pelo simples fato de realizá-las, sem pensar em qualquer outra finalidade que não seja a própria ação. O próprio processo do jogo encerra a emoção, tensão e diversão suficientes como para fazê-lo atrativo e interessante para o jogador.

6. O jogo organiza as ações de um modo próprio e específico: Em todos os jogos se desenvolvem procedimentos, normas e formas de fazer as coisas que, passo a passo, levam a conseguir as metas propostas pelos próprios jogos e pelos jogadores. Porém, o jogo carece de uma lógica organizativa similar ao do mundo adulto. As crianças propõem seus próprios procedimentos e mudam as regras durante o jogo para torná-lo mais divertido. Assim, se pode diferenciar um comportamento lúdico, com elementos característicos da situação de jogo, de outros comportamentos que não têm as características próprias de jogo. Ou seja, uma das características principais do jogo é que possui algumas normas e procedimentos distintos do resto das atividades que não são lúdicas, e que todos são capazes de diferenciar.

7. O jogo é uma forma de interagir com a realidade: Antes de tudo, o jogo traz consigo uma atitude especial de relacionar-se com a realidade. Esta forma de interagir é condicionada pelas circunstâncias do meio, mas, sobretudo, pelos fatores internos de quem joga e pela atitude que desenvolve ante a realidade. O sujeito que joga realiza a atividade de jogo desde si mesmo, colocando em prática as capacidades próprias que lhe exige o jogo, para alcançar o sucesso.

8. O jogo é um caminho de autoafirmação: O jogo ajuda as crianças a desenvolver estratégias para resolver seus problemas.

9. O jogo favorece a socialização: O jogo ensina os indivíduos a respeitarem as normas, a se entender e se relacionar com os demais. Através da comunicação, a competição e a cooperação, os processos de interação social são facilitados. Também podem constituir um meio para refletir criticamente sobre a realidade e liberar os conflitos do dia a dia, já que os ignora e os resolve de forma imaginativa, quase sempre a favor do próprio jogo ou do jogador. Por isto, o jogo pode assumir, em ocasiões, uma função reabilitadora ou terapêutica frente a situações desfavoráveis ou traumáticas.

10. Os brinquedos e materiais lúdicos não são indispensáveis: Os brinquedos são só uma ferramenta para o jogo, mas, se não existem ou têm características diferentes às que se requerem, podem-se eliminar, mudar ou adaptar.

11. Os jogos estão limitados no tempo e no espaço, mas são incertos: O tempo dedicado ao jogo depende da motivação do que jogo e do atrativo, em parte subjetivo, do próprio jogo. Os espaços do jogo se modificam e alternam segundo as necessidades e possibilidades do jogador. Porém, o jogo sempre tem uma determinada duração e se coloca em prática em um espaço mais ou menos delimitado. Apesar disso, é incerto em seus resultados, não se sabe como nem quando vai terminar o que dá ao jogo em certo ar de mistério que transforma e condiciona esses limites.

12. O jogo constitui um elemento sobre motivador: O jogo é uma forma de tornar atrativa qualquer outra atividade, pois se adiciona um interesse, uma emoção e uma dimensão simbólica que resulta prazerosa. A isso contribui o fato de que, frequentemente, o jogo se manifesta como uma estratégia especial para o lado exterior, através do uso de disfarces, adornos e símbolos que chamam a atenção e o diferenciam a respeito de outros aspectos da vida real. Por isso, o jogo tem sido usado, frequentemente, nos processos educativos, para tornar mais amena a tarefa escolar ou para conseguir determinados objetivos didáticos através da realização de uma atividade lúdica, o que se dá o nome de jogos educativos.

É importante compreender a etapa de evolução de cada criança, suas possibilidades cognitivas, motrizes, neurológicas e seu ambiente cultural, com o objetivo

de poder diferenciar o jogo mais viável segundo cada caso, para não exigir habilidades que ultrapassem a capacidade da criança nem, tampouco, subestimá-lo, limitando assim as possibilidades lúdicas. Não existe um jogo determinado que se possa indicar para cada situação. As habilidades da criança é que indicarão qual tipo de jogo se deve incluir.

O DESENVOLVIMENTO DO ALUNO COM TEA A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS

Os alunos com TEA encontram desafios significativos que os colocam em alto risco de não ter experiências essenciais nas atividades lúdicas, o que pode impactar o seu desenvolvimento para toda a vida, o bem-estar psicológico, o funcionamento social e a participação cultural.

Uma das características mais marcantes em crianças com TEA é a ausência de habilidades e competências para a interação social e a comunicação, a qual as mantém na solidão, e isoladas de seu ambiente social. O desenvolvimento destas habilidades é gradativo, 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).

A ideia de unir o lúdico à educação nada mais é do que um veículo que serve de aprendizagem, mas saudável de estar trabalhando o cognitivo da criança autista. As crianças autistas não têm facilidade de se relacionar com outras crianças, age muitas vezes como se fossem surdos, manifestos risos e movimentos inapropriados, resiste mudança de rotina, resiste ao aprendizado, não demonstrando medo de perigos reais, tem apego inapropriado a objetos, a criança se demonstra arredia, não mantém contato visuais sendo esses alguns dos sintomas que se apresentam nas crianças Facion (2007, p. 32).

Através do lúdico, permite que a criança tenha um desenvolvimento crescente e, se divertindo a criança autista consegue se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade tudo isso através de jogos e brincadeiras, assim sendo de suma importância a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem.

Segundo Sneyders (1996, p. 36):

É muito importante aprender com alegria, com vontade que: Educar é ir em direção à alegria. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial (Sneyders, 1996, p. 36).

Contudo é muito importante preparar atividades que resgate conhecimentos já assimilados em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses conhecimentos provoquem no aluno o interesse em realizar as atividades prazerosas através do brincar, aluno autista estabelece uma relação entre os novos conteúdos com os prévios. O educador deve conversar sobre os interesses da criança autista, usar gravuras, imagens, fotos entre outros, permitir que a criança tenha um tempo para processar as informações. Todavia, o professor precisa estar preparado e conhecer qual maneira mais fácil do seu aluno aprender e assimilar os conteúdos, envolvendo o aluno e fazendo ele participar com entusiasmo.

Na maioria das crianças, inclusive com diferentes tipos de deficiência, o jogo é um meio para adquirir distintas habilidades: sociais, comunicativas, motrizes, cognitivas. Assim mesmo, o jogo oferece a possibilidade de assumir um papel ativo frente à realidade e à aprendizagem dentro e fora da escola. Jogar é um ato cultural, direto e plenamente vinculado ao desenvolvimento infantil. Um brinquedo adequado aproxima a criança de conhecimentos que de outra maneira talvez não fosse possível proporcionar-lhes. No caso da criança com TEA, porém, acontece algo diferente: não sabe jogar ou joga de maneira diferente (Rodríguez, 2012).

O jogo supõe exploração, prazer, aprendizagem. As crianças autistas manipulam reiteradamente os objetos, não os explora, não os usa de acordo com seu objetivo; o que não se pode afirmar é se há ou não prazer nessas manipulações. Elas tendem a ter interesses diferenciados. Seu jogo, geralmente, é repetitivo e solitário. Podem usar os brinquedos de maneira própria do sujeito, alinhando os brinquedos, fazer girar as rodas dos carrinhos. Isto se deve, em muitas ocasiões, à restrições no jogo imaginativo. Pode-se dizer que, para criança com TEA, 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 Autismo associadas ao jogo

Socialização	Comunicação	Imaginação
• Aproximação social incomum. • Falta de reciprocidade social e emocional. • Dificuldade em desenvolver relacionamentos com seus pares	• Limitação na compreensão e o uso de comunicação não verbal. • Dificuldades de integração, comunicação verbal e não verbal. • Padrões pouco comuns na linguagem.	• Padrões de comportamento restritivos e repetitivos, interesses e atividades. • Respostas sensoriais pouco usuais. • Prejuízo qualitativo na brincadeira.

Fonte: Wolfberg (2013, p. 42).

Ainda de acordo com Wolfberg (2013), as crianças com TEA, em geral, encontram outros desafios na integração com os demais, como:

- Poucas oportunidades de jogar: pouco ou nenhum tempo para jogar com ou sem outras crianças; o jogo, ainda, não é considerado uma atividade legítima; dá-se prioridade a atividades altamente estruturadas e dirigidas por adultos na educação e nas terapias.
- Insuficientes meios para jogar: poucos profissionais e cuidadores têm conhecimento adequado, habilidades e experiência para apoiar, efetivamente, as crianças com autismo em experiências essenciais de jogo.
- Acesso desigual a ambientes de jogos apropriados: a maioria dos ambientes de jogo adaptados falha em considerar as necessidades únicas sociais, simbólicas e sensoriais das crianças com autismo.

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 de grupo; as outras crianças não sabem interpretar as maneiras sutis e não comuns que as crianças com autismo têm para expressar seus interesses para jogar e socializar.

METODOLOGIA

Para fundamentar o estudo, optou-se por desenvolver uma pesquisa bibliográfica, de caráter descritivo sobre o tema estudado. Segundo Lakatos e Marconi (1992, p. 44) “a

pesquisa bibliográfica trata-se de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita”. Para Lima e Miotto (2007), este tipo de pesquisa, não é apenas uma mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre determinado assunto, mas, sim, proporciona o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões específicas a partir de um problema proposto.

No momento inicial da pesquisa bibliográfica a prioridade foi encontrar documentos utilizando as palavras-chave: Inclusão. TEA. Jogos Lúdicos. Optou-se por utilizar o Google Acadêmico, SciELO e BDTD como a base de dado pois são bases conhecidas e possui bastante documentos relevantes em relação à educação.

O foco deste trabalho é de contribuir para uma prática que favoreça a aprendizagem das crianças na educação infantil, de forma a respeitar as suas peculiaridades, a partir de estratégias atrativas voltadas para as oficinas pedagógicas. Por conseguinte, buscamos dimensionar reflexões das experiências vivenciadas no dia a dia da escola e articulá-las com os conhecimentos acadêmicos, de modo a fundamentar os eixos formativos, uma conexão entre teoria e prática.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pensar no autismo e no modo de como a criança autista constrói seu conhecimento, nos revela várias questões que perpassam o meio social e a forma como compreendemos o mundo. A sociedade estabelece um padrão de indivíduo e tenta enquadrá-los nesse padrão. Cada pessoa é um ser único dotado de singularidades e potencialidades a serem descobertas. Assim, a aprendizagem deve ser também diferenciada, configurada em um ambiente estimulador, de interação com outros colegas, tornando-os todos participativos. A ludicidade consegue favorecer essa interação, no qual o aluno é um ser que descobre e constrói seus conhecimentos.

Conforme Durkheim (2008), a escola é uma sociedade, um grupo natural, que a criança adquire o hábito da vida em grupo, despertando a necessidade de se vincular em ações coletivas. Esse espaço social possui tudo o que é necessário para despertar na criança o “espírito de solidariedade”, o sentido da vida em grupo (Durkheim, 2008, p. 241). Sanini e Bosa (2015, p. 175) dizem que “a educação infantil assinala, naturalmente,

o ingresso de toda criança em um grupo social”. Pensando por essas afirmações é fundamental a criança com TEA frequentar o ensino regular, desde a educação infantil, pois este ambiente promove o estímulo de experiências coletivas.

De acordo com Mendes (2010), o atendimento a crianças com deficiência menores de cinco anos de idade, durante muito tempo foi ofertado de forma separada daqueles serviços destinados às crianças com desenvolvimento típico. A partir dos anos de 1990, com a criação de políticas públicas e leis regidas por movimentos internacionais pela inclusão, a frequência na escola comum passa a ser um direito de todos os alunos em todos os níveis, etapas e modalidades, de ensino em todo território nacional.

Em 2008 foi publicada a Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da inclusão escolar (PNEEPEI) (Brasil, 2008), reafirmando que a inclusão escolar tem início em todas as modalidades de ensino. Ou seja, inicia-se com a educação infantil, desenvolvem as bases necessárias para a construção do conhecimento e seu desenvolvimento global. Nessa etapa, o lúdico, o acesso às formas diferenciadas de comunicação, a riqueza de estímulos nos aspectos físicos, emocionais, cognitivos, psicomotores, sociais e a convivência com as diferenças favorecem as relações interpessoais, o respeito e a valorização da criança.

Nunes e Schirmer (2017) argumentam que a escola é, por excelência, um dos espaços para a realização de ações preventivas primárias e possibilita estímulos adequados para análise dos marcos do desenvolvimento na esfera biológica e educacional. A educação infantil é definida como a primeira etapa da educação básica, que tem como finalidade complementar a ação da família e da comunidade. O que se pretende na educação é garantir as melhores oportunidades a todos os alunos. Ela traz como propósito o desenvolvimento integral da criança, incluindo seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais (Andrade, 2010).

Sanini e Bosa (2015) destacam a importância de um ambiente favorável e com recursos diversificados disponíveis no ambiente para o aluno sentir-se à vontade. Permite-se que as representações das funções simbólicas sejam construídas espontaneamente, em seu tempo e em seguida trabalhar a coletividade no ambiente educacional. Portanto, essa dinâmica na Educação possibilita a manifestação das condutas de representatividades e,

dessa forma, os alunos possam ser avaliados e dispostos a intervenções, livres de pressões, ao excluir o caráter obrigatório.

Dessa forma, a Instituição escolar e a metodologia dos jogos pedagógicos, aplicadas pelos docentes contribuem para construção da imagem mental, da imitação diferida, do jogo simbólico, da linguagem e do desenho. Para se chegar à esses resultados nota-se a importância dos jogos pedagógicos e das atividades lúdicas nesse processo de intervenção educacional aos alunos com TEA.

Porém, após a realização da pesquisa foi possível verificar que ainda há falhas a respeito da inclusão. É necessário aprimoramento nos sistemas educacionais, ações coletivas junto a frentes políticas e capacitação profissional. Há pouca formação do professor para a educação especial e inclusiva. Além disso, a educação inclusiva deve ser vista como uma tarefa comum, na qual diferentes participantes têm um papel e responsabilidades que cumpre. A ideia de que os professores têm que cumprir seu papel inclui o acesso a uma organização que facilite a comunicação e o trabalho em equipe entre os diferentes profissionais e ofereça oportunidades de desenvolvimento profissional permanentes.

A EDUCAÇÃO INFANTIL COMO AMBIENTE PROMOTOR DO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL

Marchiori e França (2018) apresentam práticas pedagógicas desenvolvidas para possibilitar um currículo que reconhece o protagonismo infantil. A criança aprende na ação, na relação com a cultura, com as linguagens e na presença do outro. O autismo e suas características, marcadas pelas ausências, não devem definir o caminho a trilhar nas práticas pedagógicas, mas auxiliar a compreender os comportamentos das crianças com autismo e contribuir para o planejamento de ações efetivas e eficazes que ultrapassem um possível limite de aprendizagem. Esta deve ocorrer em classes comuns de ensino regular, com acompanhamento especializado.

Sanini e Bosa (2015) ressaltam que a educação infantil assinala, naturalmente, o ingresso de toda criança em um grupo social, longe da proteção da família. Isso origina novas formas de relacionar-se e de comportar-se, ampliando o repertório de experiências

da criança, mas também seus medos, assim como os da família. Quando a relação entre o professor e seu aluno com autismo era positiva, isto é, baseada na aceitação desse aluno, este tende a ser mais aceito socialmente por seus colegas, em sala de aula. Optar por uma ou outra forma de se relacionar parece fazer diferença no trabalho da escola, ao contrário, a ênfase deve ser a individualidade de cada criança porque é isto que vai nortear a prática do professor.

Para Dacroce e Frazão (2016) as atividades desenvolvidas na educação infantil, ainda que simples e primárias, estão carregadas de significação do seu ser. brincando a criança se identifica como personagem, desenvolve a autoestima, se constrói enquanto pessoa, socializa, interage, associa e compara sua vida com as regras e limites dos jogos e das brincadeiras.

JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO PARA ALUNOS COM TEA

Para Marchiori e França (2018) o trabalho na educação infantil deve ser pautado na necessidade de um trabalho pedagógico que amplie as possibilidades formativas das crianças. No caso de alunos com TEA é preciso reconhecer e valorizar as possibilidades de desenvolvimento do sujeito na relação com os pares e adultos. Os ganhos estão na capacidade de planejamento articulado, na condução das atividades pedagógicas específicas ou coletivas, na distribuição de tarefas entre os professores e demais profissionais, no acompanhamento pedagógico do processo de aprendizagem de todas as crianças, na troca de experiências e conhecimentos entre os participantes da turma, no esclarecimento das dúvidas sobre a deficiência e a busca de soluções coletivas, no reconhecimento de que a educação é possível para todos. A aprendizagem é possível em um ambiente inclusivo.

Sanini e Bosa (2015) dizem que os jogos facilitam a identificação das habilidades e potencialidades, possibilitando direcionar as práticas para o crescimento e desenvolvimento nos alunos com TEA. A aprendizagem passa a ser percebida pelos professores quando começam a descobrir um aluno com energias e vontades de investigar e conhecer as ferramentas pedagógicas do conhecimento, fazendo com que surja por parte

de toda equipe educacional uma preocupação genuína com a aprendizagem do aluno e em todos os aspectos do marco do desenvolvimento.

Dacroce e Frazão (2016) ressaltam a importância da utilização do lúdico na educação infantil para chegar a uma aprendizagem significativa que valoriza a história e os aspectos socioculturais dos alunos. As autoras observaram a maneira que os jogos e as brincadeiras eram trabalhados enquanto conteúdo junto às crianças e identificaram importantes contribuições para o processo ensino e aprendizagem quando a ludicidade envolvia os vários aspectos da criança na construção de novos saberes. Verificaram também as possibilidades de desenvolvimento intelectual e da interação social, pois nesta fase aflora a imaginação, a criatividade, espontaneidade para a construção do sistema de representação quanto à leitura e a escrita do mundo social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda há um longo caminho a percorrer para garantir que cada criança com desenvolvimento atípico seja vista em sua singularidade e adquira autonomia. A escola é uma instituição formal que deve promover orientações para as famílias a fim de garantir seus direitos e promover a independência dos indivíduos com necessidades educativas especiais. Daí a importância do professor ressignificar a sua prática docente, revisar suas concepções, pois está sempre a influenciar os alunos, uma prática pedagógica reflexiva com vistas as especificidades do aluno. Elaborar aulas dinâmicas tendo o aluno como foco norteador de suas ações.

Considera-se, que é de fato, importante levar em conta as especificidades e particularidades dos sujeitos, pois são essas diferenças que devem instigar a reflexão. É preciso esforços para romper as barreiras, eliminar preconceitos e garantir o direito à educação de qualidade e reconhecimento das diferenças. A pesquisa contribuiu positivamente para a compreensão do autismo, um campo que há ainda muito a descobrir.

Ao finalizar esta investigação sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças autistas, o objetivo geral foi cumprido: observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Espectro Autista em sala de aula. Unindo-se à minha experiência profissional, parece-me

importante ressaltar que existe um espaço enorme entre a teoria e a prática. Mesmo existindo grande quantidade de documentos com atividades recomendadas e materiais diferentes e inovadores, se faz necessário considerar as especificidades do aluno.

REFERÊNCIAS

- BIANCHI, R. C. **Educação do autista no ensino regular: um desafio à prática pedagógica**. Revista Científica da Fundação Educacional de Ituverava, São Paulo, nº. 2 outubro de 2014. Disponível em: <<https://www.nucleus.feituverava.com.br/index.php/nucleus/article/view/989/1668>>. Acesso em 1 de out de 2022.
- BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília – DF, 1988.
- BRASIL. Lei nº 12.764, de 27 de Dezembro de 2012. **Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista**; e altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Brasília – DF, 2012.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília-DF, 1996.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Linha de cuidado para a atenção às pessoas com Transtornos do Espectro do Autismo e suas famílias na Rede de Atenção Psicossocial do SUS**. Brasília: Ministério da Saúde, 2013.
- DACROCE, M.; FRAZÃO, C. S. **O lúdico na educação infantil: Um relato de aprendizagem significativa no processo de desenvolvimento intelectual e de interação social da criança**. Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad. v. 2, n. 4, p. 114 – 128, mês out. 2016.
- DE BIASI, Mari. **Brincar e aprender na educação infantil**. 1. ed. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.
- DURKHEIM, E. **A educação moral**. Tradução: Raquel Weiss. Petrópolis: Vozes, 2008.
- FACION, J. R. **Transtornos do desenvolvimento e do comportamento**. 3. ed. rev. atual. Curitiba: Ibepe, 2007.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários à prática educativa**. 24 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GUEBERT, M. C. C. **Inclusão uma realidade em discussão**. 2ª ed. Curitiba: Ibepe, 2007.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- MARCHIORI, F. A.; FRANÇA, A. A. C. **Práticas e articulações pedagógicas na educação infantil: contribuições ao processo de desenvolvimento de uma criança com autismo**. Revista Zero-a-seis, v. 20, n. 38 p. 488-513, jul-dez 2018.

MENDES, E. G. **Inclusão marco zero: começando pelas creches**. Araraquara, SP: Junqueira & Marin, 2010.

NUNES, L. R. O. P.; SCHIRMER, C. R. (orgs.). **Salas abertas: formação de professores e práticas pedagógicas em comunicação alternativa e ampliada nas salas de recurso multifuncionais [online]**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2017.

PIAGET, J. (1946) **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. Piaget, Julgamento mora.

RODRÍGUEZ, C. H. (2012) **Influencia e importancia del juego em el desarrollo de niños conautismo de 0 a 6 años**. Instituto Superior de Estudios Psicologicos. Disponível em <<https://www.isep.es/wp-content/uploads/2014/07/influencia-e-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-ninos-con-autismo-de-0-a-6-anos.pdf>> Acesso em novembro. de 2022.

SANINI, C.; BOSA, A. C. **Autismo e inclusão na educação infantil: Crenças e autoeficácia da educadora**. Revista Estudos de Psicologia, Porto Alegre, vol. 20, n. 3, p. 173-183, 2015.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SERRA, D. **Sobre a inclusão de alunos com autismo na escola regular. Quando o campo é quem escolhe a teoria**. Revista de Psicologia, Fortaleza, nº 2, Julho/Dezembro de 2010.

UNESCO. **Orientações para a inclusão. Assegurar o acesso à Educação para Todos**. Paris, UNESCO, 2005.

WOLFBERG, Pamela (2013). **Juego u el Espectro Autista: Fomentando Experiências Sociales Significativa com Familia y Amigos**. Disponível em:<<http://fundacionsoycapaz.org.pa/images/blogs/simposios/simposio7/Juego%20y%20el%20esp>>. Acesso em janeiro de 2023.

Submissão: março de 2025. Aceite: abril de 2025. Publicação: junho de 2025.