

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL DO ALUNO COM AUTISMO: UMA ATUAÇÃO DOCENTE

Edjany Chrisley Caçula dos Reis¹

Fernanda Amorim Passos²

Selma de Sousa Barros Peres³

RESUMO: o Transtorno do Espectro Autista (TEA), é um transtorno neurológico caracterizado por comprometimento da interação social, a comunicação verbal e não verbal tende a ter comportamento restrito e muitas vezes comportamento repetitivo. O lúdico é uma importante ferramenta de ensino, na qual, com o uso do brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança ao interagir continuamente com essa metodologia, passa a estabelecer relação entre o brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia. Observa-se, essa metodologia como uma conquista ao estímulo à aprendizagem, através de atividades diversificadas, as quais, são possíveis através das estratégias lúdicas. Sendo assim, o trabalho objetiva compreender a importância do lúdico na Educação especial, especificamente, da criança autista. A discussão perpassa também a atuação docente, entendendo que cabe ao profissional utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos, para que o ensino aprendizagem aconteça de forma espontânea, divertida e principalmente significativa. A metodologia utilizada foi a de revisão de literatura. Desse modo, foi possível compreender que o aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, e quais tipos de ações podem ser realizadas para melhorar a prática de ensino-aprendizagem da criança com autismo.

Palavras-chave: Aprendizagem. Autismo. Inclusão. Lúdico.

ABSTRACT: Autistic Spectrum Disorder (ASD), is a neurological disorder characterized by impaired social interaction, verbal and non-verbal communication, tend to have restricted behavior and often repetitive behavior. Playfulness is an important teaching tool, in which with the use of toys it will help to develop a differentiation between action and meaning. The child, when interacting continuously with this methodology, starts to establish a relationship between his playing and the idea that one has of him, ceasing to be dependent on physical stimuli, that is, on the concrete environment that surrounds him. It is observed, this methodology as an achievement to stimulate learning, through diversified activities, which are possible through playful strategies. Therefore, it aims to understand the importance of playfulness in Special Education, acquired through games and games, in order to enable them to develop autonomy, motor coordination, creativity, in addition to the affective, their socialization, interaction with other children and especially the fun. Playfulness is also associated with games, play, interest, pleasure, helps to develop creativity and provides well-being to students,

¹Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Itapuranga – FAI. E-mail: edjanycaculla81@hotmail.com

²Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Itapuranga – FAI. E-mail: fernandaprofessormariano@gmail.com

³Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Itapuranga – FAI. E-mail: selmaperes@outlook.com.br

however, it is up to the professional, using playfulness as a means to develop countless skills in their students so that teaching and learning happens spontaneously, fun and mainly meaningful. The methodology used was the literature review. Thus, it was possible to understand that learning happens in a continuous and progressive way and requires tools that enable its development, and what types of actions can be performed to improve the teaching-learning practice of children with autism

Keywords: Learning. Autism. Inclusion. Ludic.

INTRODUÇÃO

O presente artigo evidencia um estudo que tem a pretensão de explorar um debate sobre a realidade pedagógica voltada para a importância da ludicidade na educação infantil. Apontando que, no contexto escolar, a brincadeira é um comportamento fundamental, principalmente para o desenvolvimento da criança e tem influência nas dimensões cognitiva, afetiva, física e social, pois, todo ato criativo, expressa a percepção que alguém tem acerca do mundo, acerca de uma ideia ou situação.

Assim, o objetivo empreendido nesse estudo está relacionado a uma pesquisa, cujo foco de análise voltou-se mais para as práticas educativas na educação especial e especificamente para o autismo. Porém, assumir a atividade lúdica como instrumento norteador do trabalho docente, requer mais que um discurso bem estruturado, podendo assim, destacar um compromisso que deve ser assumido por todo professor de educação infantil.

Mesmo que o autismo não possui cura e cause diversas características distintas da personalidade da criança, o brincar apresenta mudanças na estrutura do saber, criando um vínculo entre a inteligência e a criança.

Para a realização deste artigo, utilizou-se da revisão de literaturas, voltadas ao lúdico e as atividades docentes, com o intuito de apresentar o trabalho do professor na realização de atividades lúdicas destinadas a crianças com autismo. Nessa premissa, ressalta-se o brincar como atividade fundamental para o lúdico e caracteriza as atividades executadas na infância. Tendo em vista esse conceito, percebe-se que o ato de brincar acompanha o desenvolvimento da inteligência, do ser humano, das sociedades e da cultura.

Pode-se mencionar, por exemplo, que a escolha da temática se deu por uma observação e vivência no decorrer da realização do Estágio Supervisionado em Educação Infantil, onde se constata que o lúdico trabalhado através de jogos e brincadeiras, quando inserido no processo de aprendizagem de maneira satisfatória, contribui para que a criança se desenvolva, pois, é através das brincadeiras com material lúdico, que a criança descobre, inventa, aprende regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades. A criança, com o brinquedo, pode colocar hipóteses, imaginações e desafios, além de construir relações com

outras crianças, com o meio que está localizado, com as regras e limites impostos pelos adultos. Os “Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Infantil” propõem critérios curriculares, onde ressalta que a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa.

Assim sendo, esse trabalho tem como finalidade auxiliar professores que trabalham com crianças autistas. De modo que esses profissionais consigam superar as práticas assistencialistas, relacionadas à criança, e encontre, neste trabalho, alternativas para inovar e reconstruir sua prática e sua postura de professor, assim, podendo ainda ter algumas propostas de atuação, perante as condições que a instituição oferece, com a finalidade de apresentar uma maior conscientização sobre o lúdico no meio educacional.

1 O LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que o significado deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Conforme Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

Um dos pensadores que desenvolveu uma teoria sobre o tema foi Vygotsky, o qual buscou compreender a origem e o desenvolvimento dos processos psicológicos ao longo da história da espécie humana, levando sempre em conta a individualidade de cada sujeito, o qual está imerso no meio natural que o define. Para ele, o homem constitui-se enquanto ser social e necessita do outro para desenvolver-se. Vygotsky, ao longo de sua obra, discute aspectos da infância, destacando-se suas contribuições acerca do papel que o brinquedo desempenha, fazendo referência a sua capacidade de estruturar o funcionamento psíquico da criança.

Pode-se mencionar Vygotsky, ele ressalta que o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado. A criança com o seu evoluir, passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente dos estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia.

Aprender é uma aventura humana, onde novos desafios emergem cotidianamente e com o lúdico, com os jogos e outras tantas possibilidades, pode-se criar significados e sentidos novos ao sujeito que aprende e ensina. Pelo fato de estar focado no campo da aprendizagem, e atua de modo preventivo e clínico, com diagnósticos e processos de busca de

alternativas para os problemas que podem se engendrar a partir de tal transitar (OLIVEIRA, 1998).

1.1 O professor e o lúdico na educação especial

A Constituição Federal de 1988 promove, em um de seus artigos, a inclusão de pessoas com deficiência na rede regular de ensino, assegurando-lhes o direito à educação da mesma forma como todo cidadão. Em muitas escolas brasileiras, esse tipo de atendimento para os alunos com necessidades educativas especiais, embora garantidos por lei, não é oferecido devido à falta de recursos pedagógicos, à falta de sensibilidade e, à resistência de alguns professores que se dizem despreparados para trabalhar com esses alunos na rede regular de ensino.

Segundo a LDB, em seu art. 58, a educação especial é definida pela modalidade de educação escolar realizada na rede regular de ensino, com a educação direcionada para pessoas com necessidades especiais, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superlotação.

Mazzota (1993) descreve que a educação especial engloba um conjunto de recursos para organizar e trabalhar diferentes formas de ensino, seguindo a necessidade de cada criança apresentada, podendo reconhecer diferentes tipos de dificuldade do aluno.

O professor e a equipe gestora são os principais atores e responsáveis nessa tal transformação. Caberá a eles a mobilização de saberes e fazeres, atividades inclusivas para promover aprendizagem de todos nas salas de aula. Cabe aos profissionais aprimorar-se conforme o esforço e o profissionalismo de cada um. O professor precisa buscar sua própria didática de trabalho, tendo ele material ou não, tentando encarar sua realidade e suas dificuldades em sala de aula (MARTIN; GONZÁLEZ-GIL, 2011).

É correto afirmar que está cada vez maior a conscientização do educador acerca de reflexões sobre o lúdico e sua importância na construção do conhecimento da criança, portanto, no contexto escolar, torna-se um desafio à prática docente. O educador, além dos objetivos a serem planejados e organizados, através de estratégias lúdicas, precisa participarem das atividades, sempre observando as interações e trocas de saberes estabelecido entre eles. Pois, é notório que ao introduzir a atividade lúdica, o educador deve ter clareza de seus objetivos e saber o porquê de sua utilização, assim como, conhecer os valores, as ideias, as necessidades, interesses e problemas das crianças.

Sendo, entretanto, de extrema importância que o professor de apoio tenha uma busca contínua de informações e estar sempre enriquecendo suas metodologias, para entender o

brincar e saber como utilizá-lo para auxiliar o aprendizado da criança. O professor exerce uma função muito grande, entre o brincar e a criança. Ele deverá sempre conversar com elas sobre as construções que realizam através do jogo e do brincar; deverá ainda saber observar o modo de brincar de seus alunos, para extrair informações para as atividades a serem realizadas

1.2 Capacitação pedagógica para inclusão

A formação docente torna-se necessária para aumentar a capacidade pessoal em oferecer uma educação de qualidade as pessoas, principalmente aos alunos especiais nas creches, pré-escolas, centros de educação infantil e escolas do ensino fundamental, médio e superior. Destaca-se também como a eficácia e os benefícios no desenvolvimento educativo de atividades aos educandos especiais.

Porém, não basta apenas uma formação qualquer, o professor deve se formar em áreas que possuem o ensino da gestão de sistema educacional inclusivo, também focando na interação com outras áreas para a criação de metodologias de ensino que influenciem na promoção de educação e a assistência social e trabalho dos alunos especiais (BRASIL, 2008).

Tudo isso pode ser observado de acordo com as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial onde destaca em seu artigo 18:

Os professores especializados em educação especial deverão comprovar:

I - formação em cursos de licenciatura em educação especial ou em uma de suas áreas, preferencialmente de modo concomitante e associado à licenciatura para educação infantil ou para os anos iniciais do ensino fundamental;

II - complementação de estudos ou pós-graduação em áreas específicas da educação especial, posterior à licenciatura nas diferentes áreas de conhecimento, para atuação nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio (BRASIL, 2001, p. 5);

As mesmas diretrizes também determinam que professor especializado em educação especial sejam aqueles que são capazes de possuir as seguintes competências: identificar as necessidades educacionais especiais, permitindo a definição, implementação, liderança e apoio sobre a criação de estratégias para flexibilizar, adaptar o currículo, procedimentos didáticos pedagógicos e as práticas alternativas para adequar a estrutura escolar ao atendimento das mesmas, estimulando o trabalho em equipe do professor juntamente com os funcionários, alunos especiais e familiares dos alunos.

2 O AUTISMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), conforme denominado pelo Manual e Estatísticas dos Transtornos Mentais, é um transtorno neurológico caracterizado por comprometimento da interação social, a comunicação verbal e não verbal, tendem a ter comportamento restrito e muitas vezes comportamento repetitivo.

Essa síndrome afeta o processamento de informações no cérebro, alterando a forma como as células nervosas e suas sinapses se conectam e se organizam. Como isso ocorre ainda não é bem compreendido pela ciência. O Transtorno do Espectro Autista é um transtorno que não possui cura. Mesmo assim, possui tratamento que pode melhorar a vida da pessoa portadora da síndrome e de seus familiares (por muitas vezes sofrem por não saberem o que fazer) (AAP, 2014).

Muitos pais ainda não sabem como lidar com o fato de seu(s), filho(s), seja portador de TEA, mesmo que o autismo apresente desenvolvimento físico normalmente, os portadores da síndrome possuem uma grande dificuldade para ter contato social como amigos em geral, pessoas que não fazem parte do círculo familiar, eles não conseguem demonstrar afeto como as crianças não portadoras (isso não quer dizer que eles não possam amar seus pais ou familiares), eles demonstram viver em seu próprio mundo isolado, algumas possuem hipersensibilidade, interesse profundo a um determinado assunto, entre outras características (MAPELLI et al., 2018).

Dessa forma, o aprendizado e a inclusão se tornam desafios para escolas e professores, que devem adaptar os conteúdos para crianças com autismo e se capacitarem para lidar com as novas situações, desenvolvendo atividades que possam ajudar a criança a se adaptar mais em sala de aula. Pode-se dizer que não é uma atitude unicamente da escola e dos professores para terem essas condições, mas a ajuda dos familiares também é necessária para a promoção do sucesso social e educacional.

2.1 Necessidades Educacionais Especiais (NEE)

A população mais vulnerável costuma apresentar dificuldades para acompanhar conteúdos propostos pela escola, sofrendo a exclusão. Nesse contexto emerge o conceito de necessidades educacionais especiais (NEE) e consequentemente as necessidades das escolas regulares, reformulem sua estrutura, organização e funcionamento para atender os alunos.

É essencial compreender que os alunos que apresentam necessidades educativas especiais são aqueles que precisam de diferentes formas de interação pedagógicas ou suportes adicionais, recursos metodológicos e currículos adaptados conforme a atualidade e as diversidades do decorrer do tempo (MARTIN; GONZÁLEZ-GIL, 2011).

Glat e Blanco (2007) apresentam, como exemplo, que os alunos que representados pelo NEE, são aqueles provenientes de culturas, incluindo diferentes linguagens, que apresentam conhecimentos distintos do ambiente escolar. Aqueles que apresentam deficiência física, sensorial, intelectual, distúrbio psicológico, transtornos globais de desenvolvimento (autismo e outros), síndromes que afetam a interação social, até mesmo os alunos com altas habilidades.

Por isso, é primordial que o docente entenda adequadamente este conceito, porque assim ele passa a entender que alguns alunos precisam mais de ajuda para o processo de aprendizagem a mais do que outros, permitindo alcançar sucesso na escolarização.

3A LUDICIDADE DOS JOGOS E BRINCADEIRAS E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

É importante salientar que são muitos os desafios na educação, principalmente aos que defendem a causa. Uma vez pensar em educação é pensar no ser humano, em seu ambiente, nas suas preferências. Nessa perspectiva, Friedmann (2003) ressalta que, no processo da Educação, o papel do educador é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, mede a construção do conhecimento.

Em consequência disso, vê-se, a todo instante que, ao selecionar materiais adequados, o professor precisa estar atento à idade e as necessidades de seus alunos para selecionar e deixar a disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade. Assim na visão de Moyles (2002), as crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem, sentem-se seguras quando percebem que contam cada vez mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos outros.

Observa-se que, o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Alguns argumentam que, o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o

advento, o progresso da palavra. Estimula a observar e a conhecer as pessoas e as coisas do ambiente, em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa (MARTIN; GONZÁLEZ-GIL, 2011).

Outro fator existente é que, o corpo é o brinquedo, o jogo é a brincadeira. O corpo que somos pode nos proporcionar situações e interações lúdicas sem necessariamente estarmos apoiados nas canetas coloridas, nos recortes, nas massinhas, nos jogos de encaixe, nas bexigas, nas bonecas e nos carrinhos, embora esses suportes sejam todos extremamente importantes, necessários e significativos para os corpos que brincam (ALMEIDA, 2003).

Além disso, o corpo lúdico conhece, sabe, saboreia e trabalha com a linguagem corporal para torná-la jogo e brincadeira. O corpo lúdico joga muitos jogos e brinca muitos brinquedos somente quando conhece (saber, saborear) os elementos da linguagem corporal. Como? Como o corpo se torna lúdico? Brincando e jogando consigo mesmo, com os outros, com o meio físico. É por isso que os jogos e as brincadeiras que são nossos corpos nos educam e nos ensinam os jogos sócio-político-culturais (LEAL; LUSTOSA, 2015).

É notório, diante do contexto escolar que, quando a criança brinca, muitas coisas sérias acontecem. Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. O interesse provoca o fenômeno, reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso. E quanto mais a criança mergulha, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção de descobrir, de criar e, especialmente de permanecer em atividade. É a aprendizagem pelo sentir, e não para obter determinado resultado ou para possuir alguma coisa. A criança estará aprendendo a engajar-se seriamente, gratuitamente, pela atividade em si. Estão sendo cultivadas aí, qualidades raras e fundamentais tais como a autonomia e socialização. Sem brincar, ela não vive a infância. Vygostki (1998) ressalta que, no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir em uma esfera cognitiva, e promove seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, a brincadeira, como atividade dominante na infância, é uma ferramenta fundamental na prática da educação inclusiva, principalmente ao aluno com autismo, permitindo a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas.

3.1 As atividades lúdicas como recurso na educação especial do autismo

Leal e Lustosa (2015) destacam a fragilidade do sistema educacional que ocorre não apenas na Educação Especial, mas de forma geral no país. Seja pela escassa oferta de serviços e oportunidades educacionais ou pela existente discriminação do uso desse tipo de educação em escolas. O problema se agrava devido à instauração, e a falta de cobrança do poder público sobre os serviços educacionais especializados.

No caso de alunos autistas, os profissionais de educação procuram desenvolver uma metodologia de ensino para o aluno, de forma a estimulá-lo conhecimento e os sentimentos, aumentando a confiança em suas capacidades físicas, afetivas, cognitivas, éticas, de inter-relação pessoal e inserção social, utilizando-se de diferentes linguagens-verbais, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal como meio para produzir, expressar e comunicar em diferentes situações, no formato de projetos educacionais (ALMEIDA, 2003).

Trabalhar com projetos não significa apenas ter uma sala dinâmica e ativa, pois muitas vezes essas atividades são apenas formas de hiper estimulação, (...). Os resultados são vários e vistosos, porém os processos são pobres, parciais, fragmentada e dura apenas o tempo da realização. Com frequência essas atividades são repetitivas e o processo parece um carrossel, em que se faz muito, um trabalho atrás do outro, sem sentido definido. (BARBOSA; HORN, 2008, p.35).

Portanto, os projetos precisam trazer para a escola uma possibilidade de exploração lúdica dos assuntos a serem trabalhados, ocasionando uma educação de múltiplas aprendizagens. Os projetos abrem a possibilidade de aprender os diferentes conhecimentos construídos na história da humanidade de modo não relacional e não linear, propiciando as crianças aprender através de múltiplas linguagens, ao mesmo tempo em que lhes proporcionam a reconstrução do que já foi aprendido (ALMEIDA, 2003).

Esta postura de observador é o que se espera do professor no que se refere à estruturação do currículo em educação infantil, promovendo assim uma relação sincronizada entre o brincar e o planejar na educação infantil. Portanto vê-se a necessidade de o planejamento ser concomitante com as ações e as atividades que vão sendo construídas durante o percurso do ensino-aprendizagem das crianças (LEAL; LUSTOSA, 2015).

“Um projeto é uma abertura para variadas possibilidades, de caminhos imprevisíveis, criativos e ativos, inteligentes acompanhados de uma grande flexibilidade de organização” (BARBOSA; HORN, 2008, p.42).

A projetualidade na escola implica em uma articulação entre proposta pedagógica e a organização do ensino em projetos de trabalho, isto requer uma participação de toda a comunidade escolar incluindo: alunos, professores, funcionários, direção e pais dos alunos.

Essa ação deverá ser uma construção coletiva da perspectiva de cidadão que a escola pretende formar (ALMEIDA, 2003).

Nesta linha de pensamento, é importante entender a proposta pedagógica como um instrumento que responda às necessidades sociais da comunidade e a partir disso, desvelar o “para que” e “para quem” se ensinar. (BARBOSA; HORN, 2008, p. 43-4). Quando nos referimos a Projeto de trabalho, estamos também tratando de um exercício de organizar estratégias e materiais, colocando os alunos em contato com diferentes objetos da cultura que, muitas vezes só estarão disponíveis na escola.

Diante do exposto, o professor atua como se fosse um guia que indica vários caminhos para atingir o conhecimento, este exercício de organizar estratégias, materiais e recursos para se atingir a aprendizagem segundo Barbosa e Horn, (2008, p. 45) é chamado de “planejamento”, esta ação se repete quando nos propomos a falar da organização de atividades no que se refere a projetos de trabalho.

Desse modo torna-se imprescindível que o educador tome conhecimento deste conjunto espaço-ambiente, para que mapeie e elabore estratégias que venham condizer com as metas a serem atingidas dentro do projeto. Nesta perspectiva o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (BRASIL, 1998, p.50) trata a organização do ambiente da seguinte forma:

Ao organizar um ambiente e adotar atitudes e procedimentos de cuidados com a segurança, conforto e proteção da criança na instituição, os professores oferecem oportunidades para que ela desenvolva atitudes e aprenda procedimentos que valorizem seu bem-estar. Tanto a creche como as pré-escolas precisam considerar os cuidados com a ventilação, insolação, segurança, conforto, estética e higiene do ambiente, objetos utensílios e brinquedos (BRASIL, 1998, p.50).

Sendo assim os espaços precisam ser pensados de modo que proporcionem às crianças condições de exploração, aprendizagem e condições de desenvolverem sua autonomia. Por isso, mais que qualquer atividade lúdica, é importante salientar que, cabe, aos profissionais da educação, realizações de cursos de formação e se empenharem também nestas novas práticas educacionais, já que, fale-se muito da formação do profissional que irá trabalhar com crianças e destas é possível considerar que os jogos, brinquedos, brincadeiras, fantasias enfim, o lúdico faz parte da constituição de todo indivíduo, independentemente de condições sociais, a ludicidade faz parte da vida de qualquer criança.

As atividades lúdicas ajudam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta. Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação

dos profissionais envolvidos, infraestrutura, podendo obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

CONCLUSÃO

Diante de todas as informações contidas nesse estudo, conclui-se que o aprendizado através do lúdico, com brincadeiras e jogos, nas atividades de ensino aprendizagem é uma medida que regenera e cria um trabalho de excelência na educação infantil e que, a partir dessas ideias de renovação no ambiente escolar, requer entender o que a criança necessita para se desenvolver. Não ficando só na teoria, basta que o professor assuma um inovador compromisso com o desenvolvimento integral da criança dentro de seu currículo e metodologias, alinhando o lúdico nas estratégias de ensino.

O aluno com autismo precisa ser estimulado de forma a garantir seu desenvolvimento dentro de um processo onde seus avanços são considerados e cada passo dado seja assistido com um olhar de afetividade e com profissionalismo refinado.

Ainda existem possíveis problemas que podem ser enfrentados, seja por um professor que não consegue atualizar sua capacitação, entender que as características de uma criança com autismo e qualquer outra condição especial, não fazer nada quanto às dificuldades e estratégias escolares aos alunos especiais, seja pela falta de recursos adaptativos ou de suporte da própria instituição, dentre outros.

Compreende-se a necessidade de uma abordagem metodológica que busque o desenvolvimento qualitativo do aluno dentro de suas limitações, valorizando suas conquistas e enfatizando suas capacidades. Também um trabalho da escola em adaptar estruturalmente e pedagogicamente as condições adequadas para o cuidado do aluno com autismo.

Nesse contexto, no brincar a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las de acordo com as suas necessidades de interesse e, ainda, entendê-las. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação. Sendo assim, acreditamos que a relação do brincar e o desenvolvimento da criança permitem que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, com o desenvolvimento do raciocínio da linguagem.

Outro ponto que pode ser ressaltado e recomendado para futuras pesquisas, remete-se a estratégias para melhorar a interação com a família, que é extremamente importante no trabalho com alunos com necessidades especiais, porque geralmente a família não está preparada para aceitar ou como agir com o filho autista, sendo essencial um trabalho conjunto

de conscientização e apresentação de que ensinar é possível, basta encontrar o lúdico que melhor se adapta a criança.

É preciso, então, que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos por meio da brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica; Técnicas em jogos pedagógicos*. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ANTUNES, C. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais*. Campinas: Papirus, 2005.

ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSIQUIATRIA. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais – DSM5*. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BARBOSA, Maria C. S.; HORN, Maria da Graça S. *Projetos pedagógicos na Educação Infantil*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CBE n. 2, de 11 de setembro de 2001. Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Conselho Nacional de Educação. 2001. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>>. Acesso em: 29 dez. 2019.

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

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil - 1988. Brasília, DF, 05out. 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: 1997

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96 de 20 de setembro de 1996.

FRIEDMANN. *A importância do brincar*. Jornal diário na escola: Santo André/SP, 2003.

LEAL, C. E. G.; LUSTOSA, A. V. M. F. *A formação docente para a inclusão: um olhar sobre o professor do atendimento educacional especializado*. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015. Anais eletrônicos... Prado Velho: PUCPR.

MAPELLI, L. D. et al. *Criança com transtorno do espectro autista: cuidado na perspectiva familiar*. Escola Anna Nery, v. 22, n. 4. 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/ean/v22n4/pt_1414-8145-ean-22-04-e20180116.pdf. Acesso em: 29 dez. 2019.

MARTÍN, P. S.; GONZÁLEZ-GIL, F. *Experiências de inclusão na formação de professores*. In: RODRIGUES, D. (Org.). *Educação inclusiva: dos conceitos às práticas de formação*. Tradução de Joaquim Colôa Dias, Maria Bibiana Magalhães, David Rodrigues. Lisboa: Instituto Piaget, 2011.

MAZZOTTA, M. J. S. *Trabalho Docente e Formação de Professores de Educação Especial*. São Paulo: EPU, 1993.

MOYLES, J. R. *Só Brincar? O Papel de Brincar na Educação Infantil*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Vera. *Avaliação Psicopedagógica*. Petrópolis: Vozes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. *Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem*. 2. Ed. São Paulo: Ícone, 1998.