



Reflexões do brincar como intervenção lúdica no atendimento de uma criança com o diagnóstico de transtorno espectro autista (TEA)

Maria Carolina de Araújo Moreira

Graduada em Pedagogia pelo UNIFATEA

Olga Aparecida Arantes Pereira

Graduada em Filosofia, Pedagogia e Língua Portuguesa, Especialização em: Cinema e Mestre em Educação pelo UNISAL. Professora Titular da UNIFATEA

RESUMO

Este artigo tem como objetivo promover uma reflexão acerca do brincar como intervenção lúdica no atendimento de crianças com diagnóstico Transtorno Espectro Autista (TEA) e sua importância no desenvolvimento social e cognitivo dessas crianças. O TEA é um transtorno global do desenvolvimento que impossibilita a interação social do indivíduo e prejudica seu cognitivo. A mediação realizada de maneira lúdica oferece boas respostas para que a criança se sinta estimulada em suas interações sociais. A metodologia dessa pesquisa privilegiou uma pesquisa de campo ao lado da pesquisa bibliográfica, e resultou em um estudo de caso com um aluno de 5 anos de idade regularmente matriculado na pré- escola de uma instituição de Educação Infantil e Fundamental do Vale do Paraíba, diagnosticado com o Transtorno Espectro Autista (TEA). O estudo possibilitou às pesquisadoras um aprofundamento sobre o tema autismo e a constatação do valor da intervenção lúdica no desenvolvimento sensorial e motor da aprendizagem desta criança com TEA na inclusão social, sentida pela escola e seus familiares. Como resultado, foi possível mostrar o quanto o lúdico é uma ferramenta de mediação significativa e estimuladora para o cognitivo, de crianças com TEA.

PALAVRAS-CHAVE:

Autismo; Lúdico; Brincar.

ABSTRACT

This article aims to reflect on playing as a playful intervention in the care of children diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD) and its importance in the social and cognitive development of these children. The TEA is a global developmental disorder that precludes the social interaction of the individual and harms his or her cognitive. Mediation performed in a playful way offers good responses so that the child feels stimulated in their social interactions. The methodology of this research privileged a field research alongside the bibliographic research, and resulted in a case study with a 5 year old student regularly enrolled in the preschool of an institution of Infant and Fundamental Education of Vale do Paraíba, diagnosed with the Autistic Spectrum Disorder (TEA), which allowed researchers to deepen their understanding of autism and the value of playful intervention in the sensory and motor development of this child with ASD in the social inclusion felt by the school and its relatives. As a result, it was possible to show how playful is a significant and stimulating mediation tool for the cognitive, of children with ASD.

KEY WORDS:

Autism; Ludic; Play.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma reflexão fomentada a partir da temática: o desenvolvimento do brincar como intervenção lúdica no atendimento de uma criança com o diagnóstico de Transtorno Espectro Autista (TEA), que nasceu do contato direto dos pesquisadores com o aluno diagnosticado com TEA. O Transtorno Espectro Autista é um transtorno global do desenvolvimento que impossibilita a comunicação social e gera comportamentos restritos e repetitivos e que muitos dos seus portadores não conseguem desenvolver-se socialmente e cognitivamente, durante o processo de inclusão no ensino regular, por falta destas habilidades de socialização que pode ser imperceptível ou notável dependendo do grau do TEA sendo leve, moderado ou grave de acordo com o DSM 5 (Diagnostical and Statistical Manual of mental Disorders, o manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais).

Evidenciamos por meio da pesquisa a importância do lúdico no processo de desenvolvimento da comunicação social, comportamentos, coordenação motora ampla e fina na inclusão destas crianças. Levantamos na pesquisa a discussão sobre a mediação por meio do lúdico e suas

contribuições perceptíveis na educação de portadores do TEA. A aquisição da linguagem é conquistada a partir do engajamento no meio social em que o indivíduo está inserido, por isso crianças com TEA devem ser estimuladas ao convívio social, para estabelecerem um vínculo social apropriando da linguagem com significado, o que será a base da sua formação acadêmica e para seu papel na sociedade.

O desenvolvimento destas habilidades e competências pode ser alcançado por meio do lúdico, que é uma ferramenta de mediação estimuladora para todo indivíduo. A pesquisa teve como objetivo trazer reflexões acerca do brincar na educação infantil e sua eficácia, pois este é um espaço em que o professor pode explorar de diversas maneiras o lúdico, possibilitando ao aluno desenvolver-se por meio de brincadeiras e jogos. É importante que o pedagogo mediador trabalhe de forma lúdica para que o aluno sinta prazer em interagir na sociedade e adquira as habilidades sociais, linguagem, comportamentos adequados e não restritos e repetitivos e se desenvolvam aptos a receberem o suporte para o desenvolvimento cognitivo da aprendizagem no processo de aquisição da linguagem que assim sucede uma inclusão verdadeira. Essas crianças não merecem ir à escola e ficarem excluídas das outras crianças e até mesmo dos professores, por não aceitarem o contato social, tendo o ato de brincar um meio para incorporar os valores morais inseridos na sociedade em que o indivíduo vive.

O desenvolvimento da autonomia, da autoestima, criatividade, imaginação, fantasia, do cognitivo podem ser alcançados por meio do lúdico sendo um processo que traduz o meio cultural na forma do brincar, do jogar

e dos brinquedos estabelecendo relações de amizade entre educando-educador, educador-educando.

O processo de inclusão não consiste somente na presença do aluno na escola, mas sim em dar a ele o mesmo tratamento que aos demais alunos, com um olhar individual para as necessidades de cada aluno para o desenvolvimento integral do educando; não basta saber suas limitações, os fragmentos das competências que nosso aluno possui é preciso estimular, criar novas oportunidades, solucionar os problemas, desenvolver situações que o aluno apreenda e apropria-se do conhecimento.

Os mediadores devem estar preparados para atuar mediante os obstáculos enfrentados do processo de inclusão, na sua diversidade e no pluralismo de ideias que existe em cada indivíduo que precisa da mediação, para que este processo do saber seja alcançado com sucesso e o aluno seja capaz de ter autonomia para viver a própria vida.

REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente as estatísticas indicam que a cada cem nascimentos têm um caso de autismo. O Transtorno Espectro Autista (TEA) é um distúrbio no desenvolvimento causado pelas condições genéticas e ambientais.

O autismo envolve situações e apresentações que são muito diferentes umas das outras, obtendo níveis de autismo: leve, moderado e grave. As crianças com TEA apresentam um comportamento totalmente diferente de outras crianças como comportamento repetitivo sem muito significado, tem dificuldade com o contato visual, não se relaciona claramente

com outras crianças, preferem ficar no seu canto, possuem uma atração especial por movimentos circulares.

A classificação dos níveis é de acordo com a gravidade dos sintomas, os principais sintomas são: dificuldade de interação social, habilidades atrasadas ou irregulares no brincar, dificuldade para estruturar o seu próprio comportamento, linguagem fragmentada, presença de movimentos estereotipados, dificuldades no processamento e integração sensorial que impedem as informações externas chegarem corretamente ao indivíduo e as dificuldades motoras. O transtorno do espectro autista é um distúrbio de desenvolvimento que compromete a comunicação social comportamentos restritos e repetitivos que podemos observar desde os primeiros anos de vida e atualmente foi modificado pelo DSM5 (Diagnostical and Statistical Manual of mental Disorders, o manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais.):

Transtorno desintegrativo da infância, transtorno generalizado do desenvolvimento não-especificado (PDD-NOS) e Síndrome de Asperger, fundiram-se em um único diagnóstico chamado Transtornos do Espectro Autista – TEA.

Partindo das dificuldades em várias competências que os alunos com TEA apresentam reafirmamos que é importante a mediação realizada de forma lúdica para que o aluno sinta prazer, tenha interesse em interagir na sociedade e adquira as habilidades sociais e motoras para uma inclusão verdadeira, tendo o ato de brincar um meio para incorporar valores morais, culturais visando o desenvolvimento da autonomia e da autoestima, da criatividade, imaginação, e

fantasia por meio do lúdico sendo um processo criativo e prazeroso estabelecendo relações de amizade entre educando-educado.

Segundo Vygotsky (1991, p.108) o que na vida real muitas vezes passa despercebido pelo adulto durante o brincar, para a criança é indispensável pois é por meio do brincar que ela apropria-se de novas regras de comportamento, no brinquedo ela cria novas relações entre as situações que ocorrem no pensamento (psique) e nas situações reais do cotidiano.

As crianças com TEA apresentam uma condição que severamente compromete as habilidades de socialização, ou seja, a capacidade de criar e manter vínculos afetivos devido à dificuldade de se comunicar com os outros e de expressar o que sentem ou pensam nas mais diversas situações acabando por não perceber os acontecimentos compartilhados atrapalhando-se na utilização das palavras com o contexto.

A presença dos comportamentos repetitivos e restritos atrapalha o desenvolvimento global da criança, fragmentada pelos distúrbios sensitivos, visuais, perceptivos auditivos e sensibilidade na pele, por isso a importância da participação de todos que fazem parte do cotidiano do indivíduo conhecendo o que é o TEA para poderem ajudá-lo nos desafios diários.

No Brasil a lei nº 121764 de dezembro de 2012, instituiu a política nacional de proteção dos direitos da pessoa com o Transtorno do Espectro Autista considerando uma deficiência e os portadores passaram a ter o direito ao atendimento de educação especializada. A

sociedade procurou diversas maneiras para o processo de inclusão de alunos com as necessidades especiais.

Na metade do século XX, as crianças ou adultos passaram a ter acesso à escola comum e não somente a classes especializadas, com a declaração de Salamanca; a lei do direito e base da educação nacional – LDBEN nº 9394/96 declara que a educação especial deverá ser oferecida preferencialmente na rede regular de ensino.

Por estas e outras mudanças, o docente deverá estar preparado para receber em suas classes alunos com TEA e buscar a melhor forma de mediação para este aluno.

No processo de inclusão do aluno com transtorno espectro autista existe um grande cenário de aprendizagem e o professor precisa chegar ao seu aluno para que sua prática pedagógica seja inclusiva mediante a diversidade que existe nos indivíduos com TEA. Portanto do que já vimos sobre autismo e suas características, um ambiente acolhedor para receber este aluno e um profissional preparado para o educando, são imprescindíveis ao lado da mediação necessária no processo do desenvolvimento das habilidades e competências sociais, afetivas, cognitivas e comportamentais.

Fonseca (2014) analisa que no desenvolvimento humano infantil existe uma ligação entre as vivências sociais e as funções motoras, de percepção do mundo em que habitamos e as funções psíquicas e que o processo de aprendizagem possui um elo entre o movimento (corpo) a psique (mente) e as sensações que todo indivíduo passa.

Vygotsky (1998) afirma que na troca de experiências, o professor naturalmente deixa de ser encarado como a única fonte de saber na sala de aula, mas que isto não diminui seu valor, mas pelo contrário continua sendo um mediador decisivo durante as relações sociais que constroem as “zonas de desenvolvimento proximal” que é a distância entre o nível de desenvolvimento real, ou seja, determinado pela capacidade de resolver problemas independentemente, e o nível de desenvolvimento proximal, demarcado pela capacidade de solucionar problemas com ajuda de um parceiro mais experiente, diante dos processos práticos de socialização, portanto cabe ao professor o dever de elaborar situações de aprendizado prazerosas ao aluno que retratam situações da vida social, podendo utilizar as brincadeiras ou brinquedos.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que, mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p.130)

Crianças com TEA apresentam falhas no desempenho escolar por terem uma interação social e motora fragmentada dificultando a relação de aluno – professor e professor

- aluno. O mediador mapeia mediante cada aluno com suas próprias dificuldades meios de realizar a mediação por atividades lúdica que favoreçam respostas adequadas ao ambiente para proporcionar melhor qualidade de vida social do aluno com TEA de um jeito afável sem imposições que podem de certa forma agredir ou causar sensações de dor ao aluno que possui dificuldade no processo de interação social que são a base dos comportamentos primário, pois todos os comportamentos podem ser modificados mediante a novos estímulos que se assimilam e acomodam-se criando novos comportamentos de acordo com Fonseca (2004,p.46)

os comportamentos emitidos também geram novos estímulos que se integram aos anteriormente processados contribuindo para emissões comportamentais cada vez mais complexas e organizadas.

Nas instituições escolares observamos o desenvolvimento da criança, que ocorre no início do ano letivo na pré-escola, com comportamentos que foram formados em casa no seu convívio social, como as noções e o jeito de brincar, onde representam sua vida cotidiana que vivenciaram na própria casa; representam no brincar com os amigos as ações mediante a resolução de problemas durante o brincar em classe por diversos motivos, durante o brincar a professora encontra no lúdico uma maneira de intervir, para a formação de novos comportamentos, que podem ser estimulados para o alcance das competências e habilidades para se conviver em sociedade. Existem diferentes maneiras de trabalhar de forma lúdica com as crianças e algumas delas são o brincar, o brinquedo e o jogo.

Para Piaget (1970) o brincar é fundamental no processo de desenvolvimento infantil visando o lúdico, a base das futuras atividades intelectuais da criança e, por este motivo, torna-se indispensável na práxis educativas. Com o jogo, desenvolvemos a vivência de situações estratégicas, de cooperação e de iniciativa, pois a criança começa a perceber quais são os seus limites e os limites dos outros, como também as diferenças e a importância de cada um, e este permite a participação e a integração.

Piaget (1978, p.97) escreve: "Cada fase do processo da evolução está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma forma para todos os seres".

Tanto para Piaget quanto para Vygotsky, a mediação por meio do lúdico como os jogos, brinquedos e das brincadeiras influenciam o desenvolvimento da criança no processo de construção da personalidade que possui um elo entre o afetivo, cognitivo e o social, onde se desenvolve a partir deste trio as relações intrapessoais, interpessoais, o conhecimento lógico matemático a leitura do mundo e a escrita e neste sentido, Kishimoto (2001) complementa que:

Os jogos e brincadeiras educativas estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar. São fundamentais para a criança por inicia-la em conhecimentos e favorecer o desenvolvimento mental.

Com isto percebemos que o brincar é o eixo da educação infantil sendo com aluno neurotípico, ou portadores de transtornos ou alguma deficiência, pois o lúdico desenvolve as primeiras habilidades sociais e de comunicação

em toda criança e nela o professor realiza mediações adequadas para que a criança crie um projeto positivo de brincadeira para o processo de formação da autonomia.

Piaget relata seu pensamento sobre os estágios do desenvolvimento na fase inicial que as crianças de 0 a 2 anos se encontram na fase sensório motor, onde a criança usa o brinquedo para explorar o seu ambiente, em seus movimentos utilizando-se dos cinco sentidos. Depois desta fase a criança entra na fase do faz de conta 3 a 4 anos usando sua imaginação com as brincadeiras do faz de conta, saindo deste estágio entra no pré-operatório sendo capaz de realizar os jogos simbólicos. Já no operatório a criança sai de si e está pronta para o mundo concreto capaz de usar o raciocínio lógico em coletividade e jogos mais complexos, em todas as fases a criança assimila o mundo a sua volta e o acomoda estimulando a novos comportamentos, portanto o processo de desenvolvimento possibilita as crianças com TEA a mudança de comportamento inadequado, restrito e repetitivo para comportamentos autênticos e positivos a sua vivência social, modificado a partir da mediação.

O jogo proporciona a possibilidade de exercer a imaginação em ação, desde que a criança começa a fantasiar, criando, instruindo e potencializando a ação.

Imaginar para a criança é um processo psicológico novo, que segundo Vygotsky (1998) a imaginação surge primeiro em forma de jogo, contribui com o processo da passagem da inteligência simbólica para a inteligência prática e a criança começa a pensar, a planejar o que ela pretende fazer. Para que isso aconteça é fundamental dar liberdade, tempo e espaço para

que ela possa imaginar. Se dentro da instituição de educação infantil oferecemos somente tipos de jogos como de regras pré-moldados e pré-configurados pelos professores, a criança não tem essa oportunidade, conseqüentemente não está impactando apenas a forma de brincar da criança, porém tirando a oportunidade dela desenvolver o pensamento crítico e criativo que é primordial para o resto de sua vida, pois isso envolve, por exemplo, aquisição da autonomia. A criança vai desenvolver a autonomia quando ela tiver maior habilidade para pensar, imaginar, planejar no pensamento suas ações agir com qualidade.

Conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e de olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível “imaginá-lo” representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com os sons, com palavras. Representar é dar forma às experiências humanas significativas; representar, tornar novamente presente, presentificar vivências que, por sua importância, mereçam ser permanentemente lembradas. O imaginário não se confunde com o real, ele é um instrumento para a compreensão e a tomada de consciência do real. (KISHIMOTO, 2003, p.52)

Ainda, segundo Kishimoto (2003), as instituições de educação infantil nos dias de hoje são muito opressivas, impõem o que a criança vai estudar como deve pensar, impondo regras disciplinares e o trabalho pedagógico. Este espaço da educação infantil que deveria ser um espaço de liberdade para a manifestação do pensamento, é na verdade um espaço pré-configurado que retira da criança a liberdade. A criança tem as atividades pré-programadas com um padrão adequado para

serem realizados, isso causa muito impacto para o desenvolvimento da imaginação e criatividade do sujeito.

Para superar esse padrão existe um desafio que é a busca de uma educação político estético, aplicando a ideia de homem como um ser simbólico, nessa perspectiva o homem é um produtor e utilizador de cultura, ele constrói a capacidade de pensar.

É inócua e obsoleto para a educação de uma criança apresentar tudo pronto, para que ela simplesmente memorize, por que na verdade a verdadeira aprendizagem não ocorre dessa forma. A pedagogia moderna recomenda oferecer para a criança experiências e atividades desafiadoras para que ela possa pensar, desenvolver o pensamento, as suas ideias e desenvolver seu raciocínio.

A capacidade de pensar está relacionada à capacidade de imaginar, de sonhar e o jogo com a realidade, proporciona a capacidade de fantasiar.

Para proporcionar o desenvolvimento da linguagem e do pensamento

é fundamental o exercício do jogo simbólico e de linguagens não verbais, sendo importante para o desenvolvimento da linguagem verbal ,pois pode ser transformada em instrumento do pensamento.

Segundo Piaget (1978) existe três tipos de jogos, o sensorio motor, que está voltado para atividade prática motora física. Os jogos simbólicos, relacionados à ideia de produzir a realidade, a situação vivida naquele momento a partir da imaginação, que são os jogos de fantasia e os jogos de regras, pré-planejados e com as regras pré-estabelecidas.

Vygotsky (1998) entende o jogo como instrumento primeiro da aquisição do conhecimento, para a eficácia da mesma, é preciso trabalhar a ideia de múltiplas interações e de valorização do contexto cultural. Trabalhar com o jogo requer rompimento e a concepção linear e positivista da linguagem.

Segundo Kishimoto (2010) a metáfora e o símbolo são chaves da natureza humana, composto de três ideias: a de pensamento, realidade e homem. O pensamento é metafórico por natureza se desenvolve a partir das mais diversas interações, representações e simbologia, reforçando a concepção de não ser linear. A realidade que vivemos é construída pela razão, não é algo dado e posto, ela é representada e interpretada pelo próprio sujeito, a partir da cultura, do conhecimento e das experiências vivenciadas.

A realidade é construída pela razão mediada pelo símbolo. O homem é o sujeito que interpreta o mundo a partir do pensamento, ser sensível, busca significações. O sujeito desenvolve seus esquemas de pensamento e a partir de sua forma de pensar nos seus esquemas desenvolvidos ele vai interpretar o mundo utilizando do simbólico. Esquema de pensamento é constituído por redes afetivas, cognitivas, consciente até o inconsciente:

O pensamento metafórico por sua própria constituição é formado por uma rede de relações simbólicas apropriadas culturalmente, mas elaboradas e recriadas pelo sujeito a partir de condições internas próprias. (KISHIMOTO ,2003, p.47)

A linguagem é metafórica e seu uso baseia-se não em definições precisas, mas na utilização de esquemas (não necessariamente conscientes) que resultam em interações ricas e complexas com a realidade física e social.

Portanto não somente o histórico-cultural da criança com TEA influencia na sua maneira de se relacionar com o mundo, mas o ambiente institucional escolar propicia situações concretas que estimulam o brincar com significado na vida destas crianças dando a elas noções de mundo por meio das vivências inseridas pelo lúdico, ajudando a melhorar no que se diz respeito a comunicação e interação social e comportamental.

Na educação infantil o professor tem uma maior flexibilidade para trabalhar o lúdico criando situações para que o aluno adquira novos conhecimentos do brincar, e o professor pode e deve observar cada movimento da criança conforme cada brincadeira, jogo ou brinquedo que é apresentada, com objetivos distintos para o desenvolvimento da autonomia, autocuidado, vida cotidiana e na sua socialização focando sempre na maneira como o aluno sistematiza a situação apresentada com o conhecimento prévio dele com os novos saberes, que o brincar disponibiliza.

Partindo da concepção que o brincar livre ocorre de maneira singela e rotineira sem muita intervenção do adulto é importante que o processo de observação para a avaliação de uma futura mediação passe por esse tipo de brincadeira, para que o aluno expresse o seu conhecimento de mundo e do seu jeito de brincar, para que o mediador ou professor possa intervir na situação de aprendizado, desenvolvendo com o aluno as habilidades e competência para brincadeiras estimulando

o prazer na socialização, estímulo cognitivo, crucial na educação de toda criança, não somente as com TEA, mas todas que frequentam a escola, e apenas depois do brincar livre sucintamente o mediador vai inserindo jogos mais complexos que necessitam de atenção compartilhada, concentração e paciência, para que o aluno com o corpo (movimento) e o pensamento (psique) preparados para a realização das atividades lúdicas, apropriando-se do saber que lhe é esperado, alcançando os objetivos da educação inclusiva no ensino regular e o desenvolvimento do educando com TEA, que inicia o ano letivo escolar com diversas dificuldades e vai superando junto aos professores e os colegas de classe, desenvolvendo todos juntos em sintonia.

As habilidades cognitivas são estimuladas e são modificadas quando bem trabalhada, com a interação com o ambiente as crianças desenvolvem novos comportamentos e por meio do lúdico as atividades intelectuais visam adaptar o aluno ao ambiente social e letrado dos dias de hoje, sendo uma construção gradativa e significativa.

A brincadeira, seja de regras ou simbólica, não tem apenas uma função de descontração ou divertir as crianças, pois na brincadeira a criança, sem intenção, estimula uma variedade de aspectos contribuintes tanto para o desenvolvimento intrapessoal quanto para o social. A brincadeira desenvolve o físico e o sensorial como os jogos de exercício e as atividades físicas que são beneficiados pelas brincadeiras, intervindo na percepção, habilidades motoras e na força do aluno. O brincar é uma rica fonte de comunicação, pois até mesmo quando a criança brinca solitária, pelo faz de conta, ela imagina que

está dialogando com outra pessoa ou com seu próprio brinquedo, com isso, a linguagem é ampliada no vocabulário e no exercício da pronúncia das palavras.

De acordo com Kishimoto (2003, p.140) quando a criança não está em situações de pressão, ou seja, em um ambiente que ela fique segura emocionalmente o jogo propicia condições de aprendizagem das normas existentes na sociedade e oferece a oportunidade de experimentar comportamentos que, em situações rotineiras, jamais seriam tentados por medo de errar ou de alguma punição.

O lúdico é uma influência para o desenvolvimento infantil por meio do brincar, uma ferramenta que utilizamos com crianças neurotípicas, déficits ou transtornos. Os professores ou educadores que lidam com estas crianças devem estar atentos ao desenvolvimento global infantil e não se prenderem a características isoladas, mas estar atento ao indivíduo integral. No que se refere a socialização e a aprendizagem, a brincadeira é um recurso que só traz benefícios e motivação interna que todo aluno tem para tornar a aprendizagem de conteúdos escolares atraente.

MATERIAL E MÉTODO

A pesquisa foi aprovada pelo CEP CAAE: 78848217.6.0000.5431 , Número do Parecer: 2.335.180.

Para se atingir os objetivos desse estudo, realizamos uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo, que dialogaram entre si, de uma forma dialética interdependente, ou seja, transforma-se conforme seu desenvolvimento.

O presente estudo foi realizado por uma pesquisa de campo, utilizada a partir de uma observação direta em seu habitat natural, que segundo Severino (2007) trata-se de uma abordagem do objeto de estudo em seu ambiente próprio, feito nas condições naturais em que os fenômenos ocorrem, sendo assim, diretamente observados. Este estudo é de natureza qualitativa com a abordagem fenomenológica em um paradigma interpretativo visando descrever os fenômenos observados.

Realizou-se a pesquisa de campo com um aluno de uma instituição de Educação Infantil e Fundamental do Vale do Paraíba, com 5 anos diagnosticada com Transtorno Espectro Autista (TEA), por meio de atividades voltadas para o desenvolvimento da comunicação social e comportamental do aluno; observamos a participação nas atividades lúdicas, por meio dos jogos e brincadeira, que estimulam o processo cognitivo e habilidades de socialização; as atividades foram realizadas na instituição escolar de forma branda e rotineira.

Utilizado para pesquisa de campo os objetos próprios da sala em que o aluno estava matriculado como: dominó, jogo dos bichos, quebra-cabeça, jogo da memória, lego e outros jogos pedagógicos, e também os objetos de uso diário da vida escolar como: apontador, lápis, borracha, giz, papel sulfite, revistas, livros de histórias infantis, por serem próprios para o desenvolvimento cognitivo adequado para a sua idade.

O registro como portfólio, relatórios bimestrais da equipe psicopedagogia da instituição escolar, agenda do aluno e o material

didático foram utilizados para o resultado e discussões para avaliarmos o avanço cognitivo, social e afetivo do aluno com TEA.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante a pesquisa de campo realizada foram observados os comportamentos do aluno com o transtorno do espectro autista (TEA), que o denominaremos aqui de *Bernardo*. Ele tinha cinco anos e estava devidamente matriculado em uma sala de quinze alunos. Ele foi a primeira criança com TEA com a qual as crianças de sua classe tiveram contato.

Nas primeiras semanas de aula os comportamentos de Bernardo reforçaram a imagem que faziam de uma criança portadora do transtorno do espectro autista (TEA) como alguém que tem dificuldade na comunicação social, comportamentos repetitivos e não possuía autonomia para realização das tarefas diárias da turma, mostrou resistência à proximidade dos adultos e crianças. O aluno apresentava dificuldades de relacionamento com as pessoas, risos inapropriados, pouco contato visual, preferência por brincar sozinho, brincava de forma inadequada com os variados objetos, fazia birras, não buscava expressar suas necessidades.

No primeiro dia de aula, buscamos abrandar a sua adaptação na escola, por isso foram apresentadas diversas brincadeiras para que o mesmo se interessasse pela equipe da instituição escolar e por seu educador/facilitador e pela professora da classe para que o mesmo começasse a entrar na rotina de ir à escola todos os dias, sem precisar fazer birras. Com isso, usamos apenas os movimentos do próprio corpo para chamar a atenção do aluno

e sons aleatórios para os primeiros contatos face a face no início do processo de interação social do aluno com o transtorno do espectro autista (TEA), pois para Vygotsky:

O aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer.

Buscamos nos primeiros dias com o educando organizar o espaço para que da melhor forma fosse assimilado pelo aluno mediante os seus desafios e limitações estando dentro do espectro autista e fazendo a primeira interação com o aluno mediante os conhecimentos específicos fazendo a mediação os diferentes saberes possibilitando, por sua vez, o aluno a construir suas ideias no processo de inclusão.

No decorrer dos dias, Bernardo entrava na escola sem birras e procurava rotineiramente o educador para realizar as atividades diárias que eram propostas, entretanto o aluno ainda não expressava suas necessidades e não brincava de forma adequada com os objetos, durante as primeiras semanas foram observadas as preferências de brincadeiras e brinquedo do aluno e com isso foi constatado que ele brincava apenas com os brinquedos que giravam frente aos olhos não dando assim significado aos brinquedos. Para fazer a mediação desta situação procuramos o contato com o aluno para dar significado aos objetos ou brinquedos de suas preferências toda vez que o aluno pegava o objeto para balançar era feito o mesmo gesto pelo educador/mediador, porém era repetido várias vezes o nome do

objeto e era manuseado conforme a sua função por exemplo: apontador apontar o lápis, bola jogar, carro andar, lego montar assim com todo os objetos até que o aluno começasse a dar a função correta ao objeto com isso o aluno diminui o seu tempo de girar os objetos e começou a utilizar as funções e a pronunciar os nomes do mesmo.

Buscamos um maior contato visual com o aluno, após perceber que ele gostava de cócegas; a professora começou a fazer cócegas em sua barriga e parava por alguns instantes esperando o aluno pedir dizendo cócegas e a olhasse nos olhos e, a cada vez que o aluno pedia ia aumentar o tempo de espera para que ele a continuasse olhando nos olhos possibilitando o aluno perceber a necessidade de comunicar ou expressar suas necessidades toda vez que desejava algo criando um vínculo e um contato visual maior, facilitando assim, a comunicação entre aluno e professor mediador para uma eficácia maior no processo de interação social. Depois de dar significado aos objetos, brinquedos e possibilitar a criança a entrar no mundo de brincadeiras com significados proporcionando assim um desenvolvimento integral visando sempre o bem estar durante o seu processo de mudanças de ações negativas para comportamentos positivos utilizamos sempre o brincar como forma de mediação visto que para Vygotsky (2007,p.122) o brincar:

Fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo.

Apresentamos para o aluno os jogos, pois estes utilizavam a imaginação, a ficção, o raciocínio lógico, a atenção, e o esperar a sua vez por primeiro utilizamos o dominó dos vabichos; para prender a atenção do aluno nos animais e depois apresentamos a forma como jogar o aluno jogou primeiro apenas com o professor mediador, pois ainda não aceitava o contato dos outros alunos. Depois utilizando a mímica o aluno pegava a figura do animal que tinha que imitar e o representava de forma correta e depois de realizar passava uma carta para o professor mediador que era qual o bicho que o mediador iria imitar, com isso o aluno respeitava a vez do professor esperando a sua vez e obedecia a regra do jogo que era não olhar as outras cartas e imitar um animal por vez e mantinha-se sentado durante todo o tempo de duração do jogo passando assim a ficar mais tempo na carteira para que futuramente o professor pudesse utilizar os papéis para as atividades escritas que o aluno com o transtorno do espectro autista ainda não gostava de realizar. O professor brincou também por meio do jogo simbólico fazendo a assimilação do real brincando de casinha com o aluno durante algumas semanas utilizando objetos à sua frente para estimular a criatividade e a autonomia do aluno para a realização de tarefas e para a representação de papéis e sentimentos criando assim, no aluno novas cenas e situações por ela vivenciadas, para dar autonomia as atividades cotidianas de higiene que o aluno ainda não havia adquirido como escovar os dentes, fazer xixi fora da fralda, beber água sozinho, lavar o rosto, arrumar o seu lanche, durante as semanas que o professor realizou junto

ao aluno ele repetia várias vezes o nome da atividade que estava sendo executada e depois de algumas semanas o professor apenas dizia a atividade o aluno a efetuava sozinho e com eficácia as tarefas.

Durante uma brincadeira e outra o professor utilizou cantigas, corridas, bolas, bambolês, brincadeira que usassem o movimento do aluno para que o mesmo dominasse o corpo para preparar-se para situações cada vez mais complexas do desenvolvimento, ou seja, comportamentos além do que está habituado a agir.

Após inserir Bernardo no mundo de regras por meio dos jogos e brincadeiras realizadas o aluno passou a trocar as birras por expressar toda vez que queria alguma coisa criando um vínculo concreto com o facilitador, alcançado este elo entre aluno e professor, foram proposta jogos e brincadeiras com a participação da classe toda e que precisasse da cooperação de todos para que o jogo ou brincadeira fosse realizado, utilizamos por primeiro a cantiga de roda cantando a música batata quente o aluno com o transtorno do espectro autista mostrou resistência na primeira tentativa, entretanto nas próximas tentativas ele mostrou-se mais paciente e pronto a superar o desafios para participar da brincadeira com a turma interagindo com as outras crianças. A segunda brincadeira apresentada foi o elefantinho colorido que precisava da atenção para a execução de uma tarefa pelos alunos e o aluno com o transtorno espectro autista (TEA) receberia ordens não somente do professor como dos colegas também visto que a cada rodada uma criança iria dar a cor.

O educando, Bernardo, mostrou sucesso nas próximas brincadeiras apresentadas, e começou a ter iniciativa procurando os amigos para começar as brincadeiras e aceitando a brincar com eles, sendo da brincadeira de sua própria escolha ou da brincadeira da escolha do amigo, alcançando uma melhora na sua socialização abrindo assim a possibilidade de aprender novas habilidades e comportamentos com as crianças da sua idade criando vínculos com os colegas de classes, buscando sempre o seu par mais capaz e não ficando apenas limitado no conhecimento, por meio do facilitador.

O seguinte relato apresenta a interação social das crianças com Bernardo registrada no Portfólio:

Após as atividades realizadas na apostila, as crianças deram início as brincadeiras livres que ocorriam diariamente por volta das quatro e quinze da tarde. Os meninos elaboravam a brincadeira, que neste dia seria de heróis da Marvel, onde cada colega iria escolher quem dos personagens seria, quando de repente um aluno se levanta e grita:

- O Bernardo vai ser o Hulk, porque ele é forte e fala pouco como o Hulk, ele vai proteger a gente!

Todos gritam: - é ele vai ser o Hulk. E começaram a brincadeira.

Nesta simples situação de decisão que as crianças enfrentavam para resolver quem faria qual papel na brincadeira, é possível observar a inclusão do aluno com TEA no meio social com os alunos da classe, e também a aceitação do mesmo a brincar com os demais colegas.

A mediação lúdica por meio do brincar e dos jogos neste estudo de caso foi imprescindível para os resultados positivos da evolução deste aluno com transtorno espectro autista

(TEA), e para a turma desde aluno, pois em vários momentos observamos a tolerância às diferenças que os alunos adquiriram por conviverem com Bernardo, e da própria evolução de Bernardo com os diferentes jeitos que os outros colegas da classe possuíam. Não somente os alunos neurotípicos da sala buscavam o aluno com TEA para brincar, mais ele próprio iniciava diversas brincadeiras com os amigos e com as professoras.

CONCLUSÃO

Crianças com TEA são capazes de construir seu conhecimento, e manifestam de diferente maneira sua percepção de mundo que perpassam o meio social e a forma como compreendemos o mundo. Vivemos em uma sociedade que estabelece padrões de comportamentos apropriados e tenta enquadrar todos entretendo cada pessoa é um ser singular e de potencialidades únicas, portanto a aprendizagem deve ser diferenciada, moldada em um ambiente estimulador que favoreça os alunos com TEA a interação com os colegas, tornando-os participativo no meio social.

O lúdico favorece essa interação, no qual o aluno não se sinta obrigado a interagir, mas sinta estímulos para fazer esta comunicação no seu tempo e construir seus conhecimentos. Após a realização da pesquisa observamos que para atender a criança com TEA, são necessários métodos e técnicas adaptadas para que a inclusão seja eficiente e eficaz a todos, alunos, professores, familiares, e o próprio educando.

Um planejamento sistematizado é imprescindível para que as brincadeiras e jogos sejam inseridos gradativamente conforme o avanço e a disposição do aluno, aplicadas rotineiramente ajudando o aluno a reconhecer o mundo ao seu redor e favorecer sempre a interação entre os colegas.

Confirmamos também que é necessário um ambiente lúdico não só para os alunos com necessidades educativas especiais, mas a todos os outros alunos que foram desenvolvendo junto, tornando a inclusão um processo normal e viável.

Sabemos que ainda há um caminho longo a ser percorrido para garantir que cada criança com o desenvolvimento atípico seja vista em sua singularidade e adquira autonomia para viver a própria vida.

Consideramos com esse trabalho que a mediação com o brincar é riquíssimo elemento para o processo de socialização e estímulo cognitivo, e o professor deve se utilizar dele para o desenvolvimento da criatividade, autonomia e imaginação. Além disso, o lúdico recria o mundo que os alunos estão inseridos e a partir dele discutir sua relação com o mundo e com os outros de forma a crescer em sua "zona de desenvolvimento proximal".

A pesquisa contribuiu positivamente para a compreensão do Transtorno Espectro Autista (TEA), pois este é um campo ainda pouco estudado e práticas pedagógicas precisam ser conhecidas e refletidas.

Após finalizar a investigação sobre a importância do brincar como forma lúdica no desenvolvimento de crianças com TEA, o objetivo geral foi cumprido: observar como as atividades lúdicas promoviam os processos de inclusão escolar em sala de aula e esperamos

com este trabalho, motivar professores a utilizar o brincar e os jogos como ferramenta de trabalho, beneficiando o desenvolvimento infantil, reduzindo os comportamentos inadequados e superando os desafios enfrentados na aceitação da socialização das crianças com TEA, obtendo como resultado mais aprendizagem significativa, melhorando a vida destes alunos.

REFERÊNCIAS

- CUNHA, Eugênio. **Autismo na escola: um jeito diferente de aprender**, um jeito diferente de ensinar. Rio de Janeiro:wak,2013
- DOHME, Vânia. **A atividades lúdicas na educação:** o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. vozes,2003
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Intersaberes Dialógica, 2012
- FONSECA, Bianca. **Medicção escolar e autismo:**a prática pedagógica intermediada na sala de aula. Rio de Janeiro: wak,2014
- GRANDIN, Temple; PANEK, Richard. **O cérebro autista:** Pensando através do espectro – 2º Ed. – Rio de Janeiro: Record, 2015
- KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** São Paulo: cortez,2003
- MALUF, Ângela. **Brincar: prazer e aprendizado.** Vozes, 2003
- OLIVEIRA, Vera. **Obrincar e a criação do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, Rio Janeiro:Vozes,2000
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Guanabara koogan,1978
- VYGOTSKY, Lev. A formação social da mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins fontes editora ltda,1998
- VYGOTSKY,Lev; LURIA, A.R E LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: ícone: editora da universidade de São Paulo,1998
- SHORES, Elisabeth, GRACE, Cathy. **Manual do portfólio**, um guia passo a passo para o professor. São Paulo, Editora Artmed,2006