

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA - (TEA)

Andreia Rodrigues Santos^{1*}
Magno Rafael Miranda Santos^{2**}

RESUMO

O presente trabalho propõe abordar como as crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), podem ser incentivadas no ambiente escolar por intermédio dos jogos e das brincadeiras. Como é de domínio comum e presente em todas as culturas e sociedades, os jogos e as brincadeiras ocupa um lugar essencial na infância, evidenciar esse processo lúdico, para essas crianças, possibilita melhor visão de mundo. Através dessa temática é possível analisar fenômeno lúdico que será abordado nesta pesquisa, colocando indicadores da sua importância no desenvolvimento infantil, e a contribuição no campo de ação da intervenção pedagógica diante a contrariedade ao processo de imaginação e do brincar de forma peculiar de crianças com autismo. O objetivo geral do estudo é identificar e analisar atividades lúdicas enquanto estímulo para o desenvolvimento social da criança com autismo em sua classe regular. A pesquisa tem uma abordagem qualitativa, teve como procedimento teórico o estudo de caso, assim como observação de participantes, utilizando o descrever de relatos sendo evidenciado a possibilidade de maior visibilidade a estas crianças no ambiente educacional e ampliar a capacidade de participação das mesmas em atividades que envolva-as coletivamente assim promovendo o seu desenvolvimento de ensino aprendizagem e melhor ambientalização ao convívio escolar.

Palavras-chave: Autismo, Ludicidade, Socialização, Infância, Cultura Lúdica.

ABSTRACT

The present work proposes to approach how children with Autistic Spectrum Disorder (ASD) can be encouraged in the school environment through games and games. As it is a common domain and present in all cultures and societies, games and games occupy an essential place in childhood, showing this playful process, for these children, enables a

¹ Currículo acadêmico

² Psicólogo Especialista em Psicologia do Trânsito, Psicopedagogia Institucional e Mestre em Ambiente e Saúde UNIC/MT e Professor da Faculdade EDUVALE/Jaciara-MT.

better view of the world. Through this theme, it is possible to analyze the playful phenomenon that will be addressed in this research, putting indicators of its importance in child development, and the contribution in the field of action of pedagogical intervention in the face of opposition to the process of imagination and playing in a peculiar way of children with autism. The general objective of the study is to identify and analyze recreational activities as a stimulus for the social development of children with autism in their regular class. The research has a qualitative approach, the theoretical procedure of the case study, as well as observation of participants, using the description of reports, highlighting the possibility of greater visibility for these children in the educational environment and expanding their ability to participate in activities that involves them collectively, thus promoting their development of teaching and learning and better environmentalization of school life.

Keywords: Autism, Playfulness, Socialization, Childhood, Playful Culture.

1 INTRODUÇÃO

As crianças desenvolvem-se a partir de um contexto histórico e social. Nesse contexto, ela cria e recria seu mundo através de suas experiências de acordo com as interferências externas. Isto é, a partir do contato com outros sociais mais experientes, amplia seu conhecimento e organiza suas ideias e sentimentos a respeito de si mesmos.

Investigar como elas aprendem, o que trazem consigo, como se relacionam com seus pares e as condições do meio em que vivem, devem ser preocupações constantes do professor no contexto escolar; bem como as situações que passam para chegar a determinados níveis de conhecimento e serem capazes de estabelecer relações cada vez mais avançadas, desenvolvendo também a sua autonomia.

Em outras palavras, é preciso conhecer os educandos buscando proporcionar condições favoráveis para a aprendizagem e seu contexto, questionando: Quem são eles? Em qual realidade social estão inseridos? A quais processos de humanização/desumanização estão cotidianamente expostos? Que importância tem a educação em suas vidas?

No dia a dia da escola, observa-se que os educandos não são iguais, não há um tipo único de aluno. Por isso, quando se consegue detectar as necessidades específicas e individuais de cada um, o trabalho do educador torna-se muito mais eficaz e satisfatório. A educação inclusiva implica, portanto, que todas as pessoas de uma determinada comunidade aprendam em interação e de forma heterogênea, independente se sua origem, suas condições pessoais,

sociais ou culturais, incluídos aqueles que apresentam qualquer problema de aprendizagem ou deficiência.

A atividade lúdica norteia um trabalho pedagógico que visa o desenvolvimento significativo do educando, pois a brincadeira e o jogo constituem um veículo privilegiado de educação e favorecem o processo de ensino-aprendizagem. Eles fazem parte da infância, possibilitando que a criança ultrapasse o mundo real, transformando-o em imaginário. Além disso, a brincadeira é uma das formas encontradas para expressar sentimentos e desejos, expor as emoções, além de reforçar os laços afetivos e elevar o nível de interesse da criança com a brincadeira.

Neste sentido, a escola desempenha um papel importante pois, por meio da ludicidade, favorece a interação em diferentes situações, ao considerar a brincadeira um instrumento agregador no processo de ensino-aprendizagem. Isto é, a atividade lúdica está indissociável do processo de ensino-aprendizagem.

Identificar e analisar atividades lúdicas enquanto estímulo para o desenvolvimento social da criança com autismo em sua classe regular.

O lúdico é uma das formas de minimizar as barreiras autísticas da sociabilidade, comunicação e imaginação, proporcionando a essas crianças oportunidades de aprendizagem e socialização considerável.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

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.

Conforme Saldanha (2014), as pesquisas em relação à importância do brincar na Infância são várias, e as diferentes concepções sobre estas são muitas vezes confundidas tornando o brincar como uma atividade que se mantém espontânea, ou contraditoriamente, engessadas e que não recebe o seu devido valor nas disciplinas educativas.

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

Ellis (1996) destaca que a educação não pode curar um severo déficit, mas pode melhorar a capacidade da criança com transtorno autístico a enfrentar o mundo, já que, as dificuldades no ensino da criança autista estão no desafio de atrair e prender a sua atenção,

nesse sentido os comportamentos da criança com autismo para brincar podem ser ensinados utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras, já que ao brincar a criança experimenta diversas sensações, aprende regras e a apresentar uma conduta social aceitável, evitando isolar-se dos outros.

No que se refere ao desafio de trabalhar com sujeito com autismo, para não haver demasiadas surpresas em seu comportamento e as suas reações a novos estímulos, se faz necessário que em se tratando de atividades lúdicas, o educador antecipe o que vai acontecer na realização da atividade, seja por gesto, palavras ou demonstrando para criança como ela será desenvolvida. Saldanha (2014) nos traz que através do caráter simbólico na atividade lúdica, a criança compensa-se de frustrações e insatisfações, fazendo representação do objeto ou de situações ausentes, a autora afirma que a criança com autismo possui dificuldade extrema em desenvolver o jogo simbólico de brincar de faz-de-conta, mas que esse não é um fato impossível de acontecer ensinando-as os jogos de faz de conta com técnicas de mudança de comportamento, na medida em que interage com os outros, permitindo assim que a criança entre no mundo de fantasia.

Entretanto, crianças com necessidades educativas especiais, como os que foram diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA), têm frequentado escolas regulares, mas ainda falta suporte pedagógico voltado para ludicidade. Professores se apropriam de 11 práticas tradicionais de ensino, mas deixam de ter a brincadeira como parceira na educação, especialmente dos alunos que possuem necessidades educativas especiais.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho propõe, portanto, uma pesquisa investigativa de leituras bibliográfica sobre como o desenvolvimento de jogos e brincadeiras favorecem a interação, a comunicação e o desenvolvimento de uma criança com necessidades educativas especiais. Especificamente, o trabalho teve como objetivo geral observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Transtorno do Espectro Autista em sala de aula. A partir de um estudo de caso de um aluno autista, observou-se que é possível elaborar estratégias de intervenção que favoreçam a interação do aluno e sua socialização com os demais colegas e profissionais do contexto escolar através de atividades lúdicas

Para Gil (2002 pg. 44), pesquisa bibliográfica "...é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos". Analisando até neste ponto, podemos concordar que a pesquisa bibliográfica é baseada em livros e outros escritos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Essa pesquisa é um despertar sobre a ludicidade como forma de aprendizagem das crianças, principalmente da criança com autismo. Para fazer a análise dos resultados dos dados recolhidos, foram coletadas informações a partir de leituras de artigos científicos. Foi necessário bastante sensibilidade para selecionar e retratar algumas das diversos trabalhos que já foram realizadas.

5 CONCLUSÃO

A partir da pesquisa realizada pode-se inferir que o esporte tem potencial de ser um meio valioso para o desenvolvimento das crianças, podendo favorecer no comportamento das mesmas, pelo motivo do ensejo com que as mesmas respeitem novas regras, aprendam a lidar com as diferenças e a disciplina. O período de socialização, ele pode ser importante por reunir diversos alunos e assim atingir a coletividade, formar novas amizades e valorizar o sentimento de solidariedade, colaborando para uma boa convivência coletiva. Já para a educação, o esporte pode ser fundamental na busca por princípios como a de cooperação, de participação e por valores morais, sociais e éticos. Desta forma, através destes e outros fatores é que o esporte pode influenciar no processo de socialização e educação das crianças, fazendo com que possa formar cidadãos críticos e preparados para o cotidiano.

O cenário pandêmico que vivemos em 2020 gerou mudanças na forma de pensar e fazer a educação. Mudanças estas que vão desencadear impactos na educação daqui para frente, onde o uso das tecnologias parece ter conquistado um espaço definitivo no âmbito educacional. Surge para nós educadores um novo desafio, o de pensar nos próximos passos da educação, na incorporação das tecnologias ao nosso cotidiano escolar e no nosso fazer pedagógico e, principalmente, numa forma de incluir, atender e motivar os estudantes diante desta situação completamente inédita na história da humanidade e em realidades tão distintas como as que encontramos na população brasileira.

O professor/treinador passa a ter um papel fundamental neste processo, pois passa a ser o mediador e estimulador de todos os processos que levam os alunos a construir seus conceitos, valores, atitudes e habilidades que permitem o seu crescimento como pessoas e como cidadãos, desempenhando uma influência verdadeiramente construtiva.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Dr. MARCO ANTONIO OLIVEIRA I, GOMES FILHO, Ms. ARNOBIO. **Competitividade e inclusão social por meio do esporte**, 2011.

AZEVEDO, P.H., BARROS, J.F. **O nível de participação do Estado na gestão do esporte brasileiro como fator de inclusão social de pessoas portadoras de deficiência**. R. bras. Cie e Mov. 2004; 12(1): 77-84 acessado em 30 de setembro de 2016.

BORGES, C.N.F. **Um só coração e uma só alma: as influências da ética romântica na intervenção educativa salesiana e o papel das atividades corporais**. 2005. Tese (Doutorado em Educação Física) - Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2005.

CAGIGAL, J.M. **Cultura Intelectual y cultura física**. Buenos Aires: Kapelusz, 1979.

CAMARA DOS DEPUTADOS. COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E DESPORTO. **Uma escola para inclusão social**. Carta europeia, artigo 2 CDDS 1981. Brasília. 2003.

CAZORLA PRIETO, L.M. **Los poderes públicos ante el deporte popular y el deporte espetáculo. In deporte popular; Deporte de elite; elementos para la reflexion**. Valencia: Ayuntamiento de Valencia, 1984.

CAZORLO PRIETO, L.M. **Deporte y estado**. Madrid: Editorial Labor, 1979.

COSTA, M. B. **O serviço social nas relações sociais: movimentos populares e alternativa de políticas sociais**. São Paulo: Cortez. 1989. GOMES-TUBINO, M. J. **Teoria geral do esporte**. São Paulo: Ibrasa, 1987. GOMES-TUBINO, M. J. **Dimensões sociais do esporte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002

GOMES TUBINO M. J. **O Esporte Educacional como uma Dimensão Social do Fenômeno Esportivo no Brasil**. Revista de Educação Física e Desporto, vol. 12 nº1, dezembro de 1996.

GUEDES, D. P. **Crescimento corporal e desempenho motor de crianças e adolescentes**. São Paulo: Balieiro 1997

KERLINGER, F.N. **Metodologia da pesquisa em ciências sociais**, São Paulo: EPU/EDUSP, 1980

MAIA, L.B, ALBUQUERQUE, V.L.M. **O esporte e a atividade física como estratégia de prevenção ao uso indevido de drogas nas escolas**. Revista Brasileira de Atividade Física & saúde, vol. 7n 2002.

MELHEN, A. **Brincando e aprendendo handebol**. Rio de Janeiro: Sprint. 2002

SANTIN, S. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS, 1996.

SIMMEL, G. **Questões fundamentais da sociologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. FLORENTINO, J.;SALDANHA, R.P. **Esporte, educação e inclusão social: reflexões sobre a prática pedagógica em educação física**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, n 112, 2007'.

TUBINO, M. J. **O que é esporte**. Editora Brasiliense-SP. Edição Única. 1999.

ZALUAR, A. **Cidadãos não vão ao paraíso: juventude e política social**. Rio de Janeiro: Escuta, 1994.