



FACULDADE TRÊS MARIAS CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU
EM PSICOPEDAGOGIA INSTITUCIONAL, CLÍNICA E HOSPITALAR

CELESTAE ÂNGELA MANUELA FREIRE DE CASTRO FALEIRO

**A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PSICOPEDAGÓGICO:
EDUCAÇÃO PARA AUTISTAS**

**JOÃO PESSOA– PB
2019**



CELESTAE ÂNGELA MANUELA FREIRE DE CASTRO FALEIRO

**A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PSICOPEDAGÓGICO:
EDUCAÇÃO PARA AUTISTAS**

Artigo científico apresentado como Trabalho de Conclusão do curso de Pós-graduação lato sensu em Psicopedagogia Institucional, Clínica e hospitalar, da FACULDADE TRÊS MARIAS.

JOÃO PESSOA – PB

2019

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PSICOPEDAGÓGICO: Educação para autistas.

Celestae Ângela Manuela F. de C. Faleiro¹

Resumo: Realizar uma intervenção adequada aliada a ludicidade que contribui para o desenvolvimento de crianças autistas. É por meio do lúdico que o psicopedagogo ensina e desenvolve de forma prazerosa aspectos mentais, físicos e sócios emocionais da criança. Portanto, objetivo deste artigo foi de destacar que o brincar é fundamental para o despertar da criança mentalmente e fisicamente, mesmo que tenha algum tipo de necessidade especial. Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras podemos estimular a imaginação, a auto-estima e a cooperação entre as crianças, permitindo, assim, que a criança interaja e estabeleça relações sociais com as outras crianças. A metodologia utilizada para a realização deste trabalho foi à bibliográfica exploratória, por meio de pesquisa em livros impressos, artigos disponíveis em sites confiáveis de domínio público, revistas etc.

Palavras-chave: Lúdico. Educação especial. Autistas. Psicopedagogia.

Abstract: Perform an appropriate intervention combined with playfulness that contributes to the development of autistic children. It is through play that the psychopedagogue teaches and pleasurably develops mental, physical and emotional aspects of the child. Therefore, the objective of this article was to highlight that playing is fundamental for the awakening of children mentally and physically, even if they have some kind of special need. Through games, toys and play we can stimulate the imagination, self-esteem and cooperation among children, thus allowing the child to interact and establish social relationships with other children. The methodology used for this work was the exploratory bibliographic, through research in printed books, articles available in trusted public domain sites, magazines etc.

Keywords: Playful. Special education. Autistic Psychopedagogy.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo mostrar como a intervenção psicopedagógica aliada à educação lúdica pode contribuir para o desenvolvimento de crianças autistas. É por meio do lúdico que o psicopedagogo ensina e desenvolve de forma prazerosa aspectos mentais, físicos e sócios emocionais da criança.

¹ E-mail: c.angela@faleiro@hotmail.com

² Formação: Licenciatura Plena em Pedagogia

³ Pós graduação lato sensu em Psicopedagogia Clínica, institucional e hospitalar

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte desse conhecimento prático e que essas reflexões são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico e ativo. O lúdico refere-se a uma dimensão humana que os sentimentos de liberdade de ação abrangem atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade alheia, é livre de pressões e avaliações.

Caillois (1986) afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, enfatizar que é graças a essas características que o sujeito se entrega à atividade despreocupantes. Assim, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, gratuitas são protótipos daquilo que representa as atividades lúdicas, que se reduziram apenas em atividades infantis.

Partindo do pressuposto de que a ludicidade auxilia a prática educativa e possibilita a inserção de vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem, tenho como objetivo conceituar o lúdico, demonstrar sua importância para o desenvolvimento da criança inserida no Espectro Autista e, também, a inserção ao processo terapêutico oferecido pelo psicopedagogo, possibilitando de fato, a aprendizagem e reaprendizagem de conteúdos e posturas.

A pesquisa utilizada para a realização deste artigo foi à bibliográfica, por meio de pesquisa em livros impressos, artigos disponíveis em sites confiáveis de domínio público, revistas etc. Dessa forma, encontrei fundamentada teoricamente a partir das contribuições de autores como: Gauderer (1993 - 1997), Santos (2008) e Cunha (2007).

2. CONCEITUANDO O LÚDICO

O termo lúdico vem do latim “ludus”, refere-se aos jogos e divertimento. Seu conceito está relacionado ao ludismo, atividades vinculadas com o ato de brincar (jogos, brinquedos e brincadeiras). Apresenta função educativa, pois oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber e sua compreensão de mundo, contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, de qualquer idade, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Ressalta sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações desenvolvidas, realizando-se atividades descontraídas e espontâneas, nas quais os envolvidos interagem e estão em constante aprendizado.

De acordo com Piaget (1973), tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças.

Sendo assim, essas atividades se tornam indispensáveis à prática educativa, pois, contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. E em relação ao que foi dito, Piaget explica:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercícios sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente a fim de que jogando, elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil. (PIAGET,1973,P.160)

O lúdico quando presente no processo educacional da criança contribui, de maneira prazerosa e mais eficaz, para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de habilidades motoras e do conhecimento da pessoa. As brincadeiras, jogos e brinquedos quando presentes no cotidiano da criança faz com que a aprendizagem seja mais descontraída e eficiente, contribuindo para desenvolvimento e aperfeiçoamento de habilidades físicas, intelectuais e morais do indivíduo.

Cunha (2007) ressalta que é no brincar que a criança conhece e coloca em prática seus pontos positivos, além de aprender a considerar as diferenças que existem de uma pessoa para outra.

Os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam a criança possibilitando descobertas e estimulando a auto expressão. É preciso haver tempo para eles, e espaço que assegure o sossego suficiente para que a criança brinque e solte a sua imaginação, inventando, sem medo de desgostar alguém ou de ser punida. Onde possa brincar com seriedade. (CUNHA, 2007, p. 12).

Estudos de uma maneira geral apontam que a ludicidade deve estar presente na vida de qualquer pessoa. Ela não deve ser considerada apenas uma forma de divertimento, pois proporciona ao indivíduo uma facilidade maior em aprender, assim como, a construção do conhecimento e o desenvolvimento na comunicação.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à

prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa. (ALMEIDA, 2011).

É através da brincadeira que a criança irá perceber as habilidades que possui e desenvolverá outras, procurando também interagir com outras crianças. Para isso o brincar deve ser livre, natural, sem regras, pois é dessa forma que a criança irá perceber suas emoções, conhecer seus desejos e criar sua própria realidade. Nas brincadeiras as crianças interagem entre si de maneira espontânea, tornando possível vivenciar novas experiências, reconhecendo erros e acertos próprios, planejando novas atitudes a serem tomadas.

É também na atividade lúdica que pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior. Na brincadeira a criança aprende a se conhecer melhor e a aceitar a existência do outro; organizando, assim, suas relações emocionais e estabelecendo relações sociais. (ADAMUZ; BATISTA; ZAMBERLAN, *apud*: SANTOS, 2000, p. 158).

O brincar e o brinquedo, de uma maneira geral, proporciona à criança a estimulação da imaginação, fazendo com que seus pensamentos, seus desejos possam ser realizados. O lúdico quando inserido na educação das crianças criam condições favoráveis para a construção do conhecimento.

3. O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PSICOPEDAGÓGICO PARA INTERVENÇÕES COM AUTISTAS

O termo Autismo foi criado em 1911, pelo psiquiatra Paul Eugen Bleuler, para indicar um sintoma da esquizofrenia, só que em uma área dirigida para o retraimento do indivíduo. Porém, esse transtorno foi descrito pela primeira vez, em 1943, pelo médico Leo Kanner, através de seu estudo sobre “[...] um grupo de crianças gravemente lesadas que tinham certas características comuns. A mais notável era a incapacidade de se relacionar com pessoas” (GAUDERER, 1993, p. 09).

Desde então muitos estudos foram desenvolvidos com o objetivo de buscar informações variadas sobre esse distúrbio do desenvolvimento humano.

Os autistas são crianças que apresentam atrasos na linguagem ou ausência no desenvolvimento da fala, o que às

vezes dificulta a manutenção de um diálogo. Os autistas poderão apresentar ecolalia que é a repetição do que alguém acabou de dizer, incluindo palavras, expressões ou diálogos (FONSECA, 2009, p.16).

Apesar dos inúmeros trabalhos e pesquisas realizados nessa área, ainda não se sabe ao certo as causas do autismo, sendo quatro vezes mais comum ocorrer entre meninos do que em meninas. A médica psiquiatra Lorna Wing (*apud* GAUDERER, 1993, p. 133), por meio de estudos sobre o autismo, percebeu-se características comuns em três áreas do desenvolvimento desses indivíduos: a comunicação, a sociabilização e a imaginação.

Nos desvios qualitativos da comunicação nota-se a presença da dificuldade na comunicação seja ela verbal e não verbal, ou seja, ausência de gestos, expressões faciais e linguagem corporal, sendo muito comum, em crianças com autismo, a presença da Ecolalia, onde ocorre a repetição de frases e palavras ouvidas anteriormente.

Já nos desvios qualitativos na sociabilização é possível desencadear falsos diagnósticos, pois a criança com autismo muitas vezes chega manifestar algum tipo de afeto, abraçando, beijando as pessoas, mas faz isso não diferenciando quem são elas, sendo considerados como apenas gestos repetitivos.

Quanto aos desvios qualitativos na imaginação, as crianças com autismo apresentam dificuldades em aceitar mudanças e um brincar sem uso da criatividade, como por exemplo, ficar um grande tempo analisando a textura de um brinquedo.

Apesar de não haver cura para o autismo, existem diversos tratamentos como os psicoterapêuticos, os fonoaudiólogos, fisioterápicos têm a equoterapia, a musicoterapia, a Holding Terapy (Terapia do Abraço) e alguns outros que auxiliam positivamente o desenvolvimento de habilidades e diminuem dificuldades.

Vale destacar também que existe um método de ensino que apresenta resultados significativos no desenvolvimento de crianças autistas é o Método Montessori. Ele foi desenvolvido pela educadora italiana Maria Montessori e adotado em nosso país por meio do movimento Escolas Novo (na década de 1920). Esse método tem como objetivo estimular as atividades motoras, sensoriais e intelectuais, em um ambiente próprio, com observação de um professor qualificado intervindo quando necessário e propondo melhorias, mudanças.

O professor não é o ser que focaliza a concentração do aprendiz, e sim aquele que examina atentamente o comportamento e o desenvolvimento das crianças, estimulando-as a buscar o saber de forma criativa, prazerosa e lúdica. Ou seja, o mestre apenas conduz o estudante nesta caminhada em direção ao conhecimento, solucionando dúvidas e questionamentos. (SANTANA, 2011, p. 32).

A abordagem vivencial é outro fator importante na educação destas crianças tão especiais, pois às vezes o trabalho verbal não é o suficiente, onde o contato físico com o autista é de grande necessidade. Outro recurso que quando usado no momento adequado e seu estilo estiver de acordo trará bons resultados, é a utilização da música e atividades que favoreçam a conforto à sua rotina.

A importância do ensino estruturado é ressaltado por Eric Schoplerin Gauderer, 1993, no método TEACCH (Tratamento e Educação para Autistas e Crianças com Deficiências relacionadas à Comunicação), quando afirma:

É bom ter em mente, que normalmente as crianças à medida que vão se desenvolvendo, vão aprendendo a estruturar seu ambiente, enquanto que os autistas e com distúrbios difusos do desenvolvimento precisam de uma estrutura externa para otimizar uma situação de aprendizagem. Estes cuidados permitirão um maior sentimento de pertinência e de previsibilidade quanto ao espaço físico. A sala deve ter um tamanho que permita a realização de atividades de mesa, individuais e em grupos, contando também com alguns colchonetes e almofadas (SCHOPLER, 1993, s/p.).

Segundo informações adquiridas durante o curso, a psicopedagogia é uma área destinada a investigar a relação do indivíduo com a aprendizagem. Isso inclui uma abordagem que transita entre aspectos psicológicos, pedagógicos, cognitivos e afetivos. Esses quatro pilares são comumente observados em uma criança ou jovem com autismo, pois eles são responsáveis também pelo comportamento da pessoa no espaço em que vive.

Deve-se salientar que o campo psicopedagógico é amplamente investigativo, dando ao profissional total condição para que o especialista crie formas de desenvolver o melhor caminho para a aprendizagem.

Pesquisadores da área afirmam que a psicopedagogia tem a prerrogativa de se basear na “observação e análise profunda de uma situação concreta”. Isso possibilita que o psicopedagogo tenha conhecimentos prévios e fundamentados das características do TEA e, assim, proporcionar aos pequenos uma intervenção eficaz; principalmente que trabalhe os aspectos comportamentais, cognitivos e de autonomia.

Portanto, realizar atendimentos com autistas dependendo do grau em que se encontra a criança, se leve, moderado ou severo, pode ser uma situação crítica, por isso, o psicopedagogo precisa estar realmente apto para realizar intervenções junto a aprendizagem de seus clientes.

Para atuar com essas crianças na escola ou em centro de atendimento especializado, é importante não perder de vista que a ausência ou as peculiaridades da comunicação e linguagem não são aspectos isolados ou mesmo causais do transtorno.

Sendo assim, o lúdico facilita o caminho para um desenvolvimento da aprendizagem para o cliente com TEA. O fato de aprender é que vai definir aonde o desenvolvimento vai dá.

Vygotsky (1989) acredita que o sujeito se desenvolve porque aprende. Desse modo, a brincadeira, os jogos simbólicos, o faz de conta são momentos de desenvolvimento muito importantes.

Se tratando de intervenções para autista, o psicopedagogo precisa está muito mais atento aos detalhes em seu atendimento. Na maioria das vezes as respostas não vêm através de palavras, deve-se prestar atenção aos olhares, aos gestos, a todos os detalhes, para que assim, possa motivá-lo a fazer algo.

O psicopedagogo usa os jogos e brincadeiras como ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno autista fazendo uma intermediação na sua prática psicopedagógica.

Além do desenvolvimento cognitivo, as intervenções lúdicas proporcionam à criança com TEA a autonomia em situações do cotidiano, como associações e classificações para sua vida prática. Servindo também como reforçador positivo para engajá-lo nas atividades.

3.1. O USO DAS TECNOLOGIAS COMO PROCESSO LÚDICO NA INTERVENÇÃO COM AUTISTAS.

Sabemos que atualmente, a tecnologia e seus recursos são totalmente essenciais para a grande maioria das pessoas, além de nos auxiliar em várias situações do cotidiano como pagar conta, agendar uma consulta, receber mensagens diversas, etc. Na educação não está sendo diferente, o uso de computadores, tablets, mesas interativas têm sido comum em várias escolas do mundo. Isto porque são formas de proporcionar uma metodologia de ensino mais ativa, na qual a criança participa de todo o processo, construindo seu próprio conhecimento.

Além disso, são também motivadores para os alunos que podem desenvolver diversas capacidades cognitivas, sensoriais e interacionais, a partir de jogos e brincadeiras lúdicas.

Portanto, quando se falar de intervenção com pessoas com TEA não é diferente, pois, os recursos tecnológicos favorecem de grande forma o estímulo visual e é justamente isso que os tornam extremamente benéficos para os alunos com autismo.

Os vídeos, jogos com imagens e cores, os desenhos e fotografias, entre outros, são atraentes e captam a atenção das crianças.

Por isso, ao possibilitar que autistas utilizem esses recursos, o psicopedagogo, consegue motivá-los, ao mesmo tempo que proporciona aprendizados capazes de ampliar seu desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

Para Galvão Filho (2002), a tecnologia é um recurso que proporciona autonomia, para o processo de aprendizagem, já que as limitações físicas ou sensoriais tendem a tornar-se um obstáculo para o processo de aprendizagem da pessoa com deficiência. Seabra e Mendes (2009), também destacam a importância da acessibilidade dos alunos com deficiência aos recursos tecnológicos da escola e os benefícios que estes trazem à autonomia destes sujeitos.

Sendo assim, a acessibilidade às tecnologias no contexto da educação inclusiva é algo imprescindível, que favorece a participação do aluno ao currículo sem discriminação.

Galvão Filho (2009), destaca que no contexto da educação inclusiva existe um número incontável de possibilidades, de recursos simples e de baixo custo, que podem e devem ser disponibilizados nas salas de aulas inclusivas, e que a disponibilidade e adaptação podem ser bastante simples e artesanais, às vezes arquitetados por seus próprios professores.

É importante reconhecer que todos os recursos que a escola pode oferecer aos estudantes com TEA, podem oportunizar a aprendizagem contribuindo, assim, para a superação das dificuldades seja na comunicação e socialização, bem como impulsionar o desenvolvimento do aluno.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao possibilitarmos à criança o acesso às brincadeiras e ao brincar, oferecemos a ela uma melhor qualidade de vida. Brincando ela expande uma grande quantidade de emoções, pela variedade de brincadeiras que vivencia, organiza melhor o seu mundo interior. E o mais importante, através do brincar acaba aprendendo de forma prazerosa, transformando um simples conhecimento em uma aprendizagem significativa.

Quando abordamos os recursos psicopedagógicos, não podemos limitá-los apenas a alguns objetos ou materiais de trabalho. São infinitos os recursos que podem ser utilizados como apoio para os atendimentos psicopedagógicos e cabe ao psicopedagogo, a percepção de

qual abordagem é necessária para seu paciente, tendo em vista que cada ser humano é ímpar e possui uma maneira de aprender e assimilar a realidade de forma singular.

Diante dessa afirmativa, corrobora-se a relevância do lúdico, através de jogos e brincadeiras, como aliados efetivos na eficácia dos atendimentos psicopedagógicos, pois, ao observar o aprendente em suas atividades lúdicas, o terapeuta pode detectar o interesse do paciente nas mesmas. A postura dentro das atividades e desafios oferecidos, os sentimentos empregados nas atitudes, o momento vivido e o real significado escondido por trás das brincadeiras estimulam o paciente. É através dessa observação detalhada que o profissional irá traçar seu plano de ação e intervenção subjetiva.

Assim, espero que este artigo possa servir de incentivo aos psicopedagogos que ainda não utilizam o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que foi demonstrada a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de pessoas inseridas no Espectro Autista.

Anseio desta maneira, ter contribuído no sentido de alertar para a importância da inserção das atividades lúdicas, nos atendimentos psicopedagógicos, e que estas não sejam deixadas em um segundo plano. Desejo, ainda, que este estudo possa servir de incentivo para os meus colegas psicopedagogos inovarem suas práticas, e que a partir de agora tenham, nos jogos e brincadeiras, aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, Brasília: MEC/SEF. 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo, SP: Moderna, 2006.
- HUIZINGA, Johan. "**Homo Ludens**". 4ed. São Paulo: Perpsectiva: 1999
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo a criança e a Educação**. 5 ed. Petrópolis, RJ: VOZES, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. (organizadora) **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **VYGOTSKY - Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2003.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

VYGOSTSKY, Lev. Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológico superiores**. Tradução de José Cipolla Neto. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZATZ, Silvia. ZATZ, André, HALABAN, Sergio. **Brinca Comigo!:** tudo sobre o brincar e os brinquedos. São Paulo: Marco Zero, 2006.

GALVÃO FILHO, Teófilo Alves. As novas tecnologias na escola e no mundo atual: fator de inclusão social do aluno com necessidades especiais? In: Anais do III Congresso Ibero-Americano de Informática na Educação Especial, Fortaleza, MEC, 2002. Disponível em <http://www.galvaofilho.net/comunica.pdf>. Acesso em: 18/10/2019

SEABRA, Mariana. MENDES, Enicéia, Gonçalves. Escolha dos recursos de alta tecnologia assistiva para a inclusão de crianças com paralisia cerebral in: Anais do V Congresso Brasileiro Multidisciplinar de Educação Especial. Londrina 2009. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/congressomultidisciplinar/pages/arquivos/anais/2009/167.pdf>> acesso em: 18/10/2019

GALVÃO FILHO, Teófilo Alves. A Tecnologia Assistiva: de que se trata? In: MACHADO, G. J. C.; SOBRAL, M. N. (Orgs.). Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade. 1 ed. Porto Alegre: Redes Editora, p. 207-235, 2009. Disponível em: <www.galvaofilho.net/assistiva.pdf> acesso em 18/10/2019