

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Lisraiane da Silva e Silva

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS EDUCATIVOS PARA O DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA COM AUTISMO**

**Tabatinga – AM
2022**

LISRAIANE DA SILVA E SILVA

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS EDUCATIVOS PARA O DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA COM AUTISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito parcial à
obtenção do grau de licenciado (a) em
Pedagogia pela Universidade do Estado
do Amazonas.

Orientadora: Prof^a Msc. Rosi Meri Bukowitz Jankauskas

**Tabatinga – AM
2022**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

D111cc Silva, da Silva Lisraiane, Lisraiane da Silva e Silva
Contribuição dos jogos educativos para o Desenvolvimento da criança com autismo. /
Lisraiane da Silva e Silva, Silva, da Silva Lisraiane.
Manaus: [s.n.], 2022.
37 f.: color.; 21 cm.

TCC - Licenciatura Plena em Pedagogia -
Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2022.
Inclui bibliografia
Orientador: Jankauaskas, Bukowitz Rosi Meri

1. Autismo. 2. Ludico. 3. Desenvolvimento Cognitivo.
I. Jankauaskas, Bukowitz Rosi Meri (Orient.).
II. Universidade do Estado do Amazonas. III. A Contribuição dos jogos educativos para o Desenvolvimento do Cognitivo da criança com autismo.

Elaborado por Jeane Macelino Galves - CRB-11/463

LISRAIANE DA SILVA E SILVA

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS EDUCATIVOS PARA O DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA COM AUTISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
licenciado (a) em Pedagogia pela Universidade do
Estado do Amazonas.

Aprovado em _____ de _____ de 2022

BANCA AVALIADORA

Prof^a Msc. Rosi Meri Bukowitz Jankauskas

Prof^o Dr. Sebastião Rocha de Sousa
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga

Prof^o Me. Jorge Barboa de Oliveira
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga

**Tabatinga – AM
2022**

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho de conclusão de curso a Deus primeiramente, porque sem ele nada disso seria possível, ao meu filho Luís Eduardo que tanto amo e sempre esteve ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela oportunidade que tive para começar, pela força e coragem para conquistar e concluir este trabalho.

Agradeço minha família que me deu coragem e apoio. A todos os meus professores do curso pela amizade e oportunidade que me ofereceram de conhecer novos caminhos em especial ao meu filho Luís Eduardo que é a coisa mais importante na minha e tudo que faço é por ele.

Agradeço a minha orientadora professora Rosi Méri Bukowitz que disponibilizou seu tempo para me orientar, na elaboração deste trabalho de conclusão de curso e em especial a minha amiga Alessandra que sempre estava me dando uma palavra de apoio e me auxiliando na elaboração dos meus trabalhos acadêmicos.

E a todos os colegas do curso pelos bons e maus momentos compartilhados. E todas as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram para minha formação.

ÉPIGRAFE

“Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, a curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho a de ensinar e não de transferir conhecimento” (Paulo Freire, 1996).

RESUMO

O presente trabalho intitulado “a contribuição dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo da criança com autismo”. A escolha desse tema se deu quando a pesquisadora estava estagiando e deparou com crianças autistas e passou a observar que a professora trabalhava muito com o lúdico. E se questionando se realmente o trabalho com o lúdico desenvolve o cognitivo do aluno autista. Foi aí que decidiu aprofundar-se mais no assunto. E tem como objetivo geral identificar a contribuição dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo dos alunos com autismo. Utilizou-se como instrumentos de coleta de dados a observação e o questionário. Os informantes da pesquisa foram dois professores do 2º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Senador Fábio Lucena. A ideia principal é contribuir mediante as práticas lúdicas para o desenvolvimento das habilidades e potencialidades da criança com transtorno do espectro do autismo. Neste sentido, a atividade lúdica conduz o autista a experienciar formas diferentes de aprender, de ser e de pensar, como também, ampliar suas percepções sobre pessoas e objetos. Foi percebido ao longo da pesquisa o quanto é importante a utilização do lúdico na vida da criança com autismo, pois é uma forma de incentivo na aprendizagem da criança. Este trabalho possui informações pertinentes que pode ajudar o professor em sala de aula, visto que, é importante respeitar o tempo e a singularidade de cada autista, acentua a relevância de propiciar formas diferentes de ensinar com a devida intervenção didática. A pesquisa aborda as concepções através dos referenciais teóricos como Vygotsky e Piaget e entre outros.

Palavras-Chave: Autismo, Lúdico, Desenvolvimento Cognitivo.

RESUMEM

El presente trabajo intitulado “a contribución de los juegos educativos para el desenvolvimiento cognitivo del niño con autismo”. A elección a este tema fue cuando la investigadora estaba estajeando e se deparó con niños autistas e paso a observar que la maestra trabajaba mucho con el lúdico. E se cuestionando se realmente o trabajo com o lúdico desenvolve o cognitivo de lós alunos autistas. Fue cando decidió a profundar más de lo asunto. Tiene como objetivo total identificar a contribución de los juegos educativos para el desenvolvimiento cognitivo de los niños con autismo. Utilizo como instrumentos de coleta de datos al observación e el cuestionario. Los informantes de la pesquisa fueran dos maestros del 2º ano del encino fundamental de la Escuela Municipal Senador Fabio Lucena. La idea principal es contribuir mediante las prácticas lúdicas para el desenvolvimiento de las habilidades e potencialidades de los niños con trastorno del espectro del autismo. Este sentido, la actividad lúdica conduce el autista la experiencia formas diferentes de aprender, de ser i de pensar, como también, ampliar sus percepciones sobre personas e objetos. Este trabajo tiene informaciones pertinentes que posan ayuda el maestro en la clase, lo que eres importante respetar el tiempo e la singularidad del cada autista, acentué la relevancia del propiciar formas diferentes del ensaña con la debida intervención didáctica. A pesquisa aborda las concepciones atreves de los referenciales teóricos como Vygotsky e Piaget e entre otros.

Palabras-Clave: Autismo, Lúdico, Desenvolvimiento Cognitivo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
1.1 Conceito do Lúdico: Uma Abordagem Histórica.....	12
1.2 O Processo Educativo do Conceito de Autismo.....	14
1.3 O Lúdico no desenvolvimento do Autismo.....	15
1.4 As Possibilidades do Desenvolvimento do Aluno com Autismo a partir das Atividades Lúdicas	20
CAPÍTULO II – MATERIAIS E MÉTODOS.....	22
CAPÍTULO III – APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	31
APENDICE.....	33

INTRODUÇÃO

O referido trabalho tem como tema “a contribuição dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo da criança com autismo”, e como objetivos identificar a contribuição dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo dos alunos com autismo; e observar a metodologia dos professores com os jogos didáticos nas instituições de ensino; verificar o desempenho de materiais lúdicos no processo de ensino aprendizagem do educando com autismo e ainda, incentivar a interação social e oportunizar por meio de estratégias lúdicas o desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades. Onde, notamos que numa sociedade em que a tecnologia toma a dianteira no desenvolvimento à escala global, o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora e que estimule o aluno, ou seja, a escola deve ser um espaço de inovação, de experimentação e de novos métodos. Portanto, ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aprendiz, e o que conduzem não só ao conhecimento cognitivo, mas a um conhecimento do seu ser como um todo.

Com isso, este estudo se justifica, pelo fato de que o professor nem sempre tem clareza das razões fundamentais pelas quais os materiais ou jogos são importantes nos processos de ensino e aprendizagem do educando com autismo. Geralmente, eles não questionam se os materiais concretos são necessários nas práticas de ensino e aprendizagem, e em que momentos devem ser utilizados. Sabemos que, no decorrer da educação formal, os jogos são deixados de lado por grande parte dos professores que acreditam ser este um desperdício de tempo e pela dificuldade em encontrar esses materiais na escola.

A metodologia utilizada deste trabalho ocorreu de forma sistemática, inicialmente através de uma análise bibliográfica, observação e pesquisa de campo, onde a pesquisa possui um caráter de investigação qualitativa.

Esta investigação está pautada na linha de pesquisa quatro da pedagogia, Cultura, Educação e Escola. Os estudos incluídos nessa linha e de investigação dos elementos culturais, antropológicos e sociais e sua interface no contexto macrossocial, bem como suas finalidades na ação educativa.

Os capítulos estão estruturados de maneira que se possa entender de forma clara e sucinta o universo do Autismo. Desta forma, o primeiro capítulo é uma breve revisão bibliográfica que está organizada em: conceito do lúdico: uma abordagem Histórica; o processo evolutivo do conceito de autismo; o lúdico no desenvolvimento do autismo. O

próximo capítulo descreve a metodologia utilizada. O último capítulo aponta os resultados e discussões obtidos no decorrer do trabalho.

A pesquisa científica apoderou-se das concepções teóricas de Jean Piaget (1980) e Vygotsky (1994), concepções de como se dá o desenvolvimento intelectual dos humanos, temos também importante contribuição do doutor e professor Antônio Eugênio Cunha (2018) especificamente sobre o desenvolvimento intelectual dentro do contexto dos estágios de aprendizagem do autista. Experiências que levaram os pensadores analisar e entender como são desenvolvidas as estruturas do funcionamento da mente humana.

A proposta desta pesquisa bibliográfica é fornecer subsídio para o docente apropriar-se das técnicas do lúdico e dinamizar o trabalho pedagógico, assim favorecer a criança autista um aprendizado aprazível. Por fim as considerações finais.

CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 CONCEITO DO LÚDICO: UMA ABORDAGEM HISTÓRICA

O significado do lúdico refere-se ao brincar, à diversão e ao jogo. No decorrer da história a palavra lúdico passou por várias modificações. Deixou de ter apenas o sentido de jogo, conquistando outros conceitos com maior dimensão, envolvendo outras perspectivas, como o brincar livremente, a liberdade o divertimento, que fazem parte das atividades essenciais do ser humano, que é uma necessidade básica do corpo e da mente. Segundo Almeida,

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, na mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p. 12).

O Lúdico não é somente um jogo ou o brincar e sim uma forma de aprendizado, onde o aluno aprende brincando. O brincar vai desde a sua prática livre até uma atividade dirigida, com regras e normas.

Segundo Almeida (2008, apud Silva, 2011, p 11) o lúdico como é o brincar, é a diversão, é também o jogo, está ligado às atividades de distração e diversão. O lúdico ressalta a liberdade e a criatividade onde é possível o desenvolvimento e o aprendizado dos envolvidos. O jogo, aplicado de forma correta, permite que as crianças despertem o interesse pelo brincar, participar e interagir onde tem experiências significativas para o seu aprendizado. Afonso e Adabe (2013, p. 36-37) afirmam que o lúdico:

É justamente a capacidade de brincar que permite o questionamento, a desconstrução de sentidos cristalizadas e a invenção de novos sentidos diante da realidade social já simbolizada através das mais diferentes formas. É a capacidade de brincar – e o imaginário, como seu correlato – que permite o desenvolvimento do pensamento para além das fronteiras do que está historicamente dado.

Entende que a ludicidade é essencial na vida humana e em qualquer idade, apenas tem proporções diferenciadas. Com isso, os jogos e as brincadeiras são recursos que usadas de

forma correta podem ser um facilitador a aprendizagem, a comunicação e a socialização. Diante disso para Santos o lúdico é

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 2002, p. 12).

A Ludicidade é essencial na vida das crianças, pois é onde elas se transformam seu mundo imaginário em realidade, é através das brincadeiras e dos jogos que se aprendem e se divertem de forma prazerosa. As brincadeiras e os jogos fazem parte da sua realidade, sendo assim, uma forma de expressão, com isso, as crianças desenvolvem suas habilidades e ampliam seus conhecimentos de mundo.

Os recursos didáticos, como jogos são instrumentos utilizados de forma educativa que contribuem na aprendizagem da criança, pois é através do lúdico que a criança aprende de maneira agradável, é o momento em que desenvolve suas habilidades, imaginação e criatividade. No entanto, as atividades lúdicas podem ser usadas no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso, para Kishimoto:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar crianças diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproxima-los aos conteúdos culturais ao serem veiculados na escola (KISHIMOTO, 2002, p. 13).

Segundo Antunes (2002, p, 38) “os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento”. Ou seja, o autor relata que é através das atividades lúdicas que se obtém um melhor desempenho, um melhor desenvolvimento, a criatividade e o raciocínio.

Sérgio Ximenes (2001, p. 549), que redigiu o dicionário da língua portuguesa, o termo lúdico tem a seguinte definição: “Lúdico é relativo a, ou, que tem caráter de jogos ou divertimentos”. Sendo assim, entende se que o lúdico pode ser tanto divertimento realizado através de brincadeiras, como através da ação de jogar. Dessa forma, não fica definido que o

lúdico é jogo ou brincadeira, mas sim a ação que provoca a diversão no sujeito que a pratica. Diante disso, Elza Santos (2011) traz a seguinte definição do lúdico:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeiras e divertimento. Brincadeiras refere -se basicamente a ação de brincar, a espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração (2011, p. 24).

Percebemos que com essa definição os jogos e brincadeiras estão relacionadas com a ação do lúdico, pois ao juntar suas características, provocamos a diversão e entretenimento fazendo com que fiquem ligados entre si. Por isso, Miranda aponta que:

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles” (2001, p. 30).

Com isso, entende-se que esse envolvimento entre ludicidade, jogos e brincadeira faz com que a criança aprenda se divertindo. Diante disso, o lúdico é utilizado como instrumento pedagógico que permite que o aluno desenvolva a criatividade, o raciocínio e a imaginação, o que permite ter uma melhor compreensão de mundo em que vive.

1.2 O PROCESSO EVOLUTIVO DO CONCEITO DE AUTISMO

Para Donvan (2017, p.13) “a história do autismo se constitui sobre muitas outras histórias que acontecem em diferentes países. No tocante em relação aos primórdios da história do autismo pode-se constatar a crueldade e o abandono que marcou muitas crianças autistas”.

O suíço Eugene Bleuler, em 1911, introduziu o termo “Autismo” na literatura médica onde trabalhava com um grupo de pessoas com sintomas psicóticos e esquizofrênicos, para descrever pessoas com grande dificuldade de interagir uma com as outras pessoas e com muita tendência ao isolamento. (Camargo, 2010, p.95)

O psiquiatra Leo Kanner, em 1943, publicou o artigo “Distúrbios Autísticos do Contato Afetivo”, estudos realizados em onze crianças que tinham em comum um isolamento extremo desde o início da vida e um desejo obsessivo pela preservação de rotina, denominadas “autistas” utilizando o termo “autismo infantil precoce”, foi observado que as manifestações comportamentais surgiam na infância. Estas crianças apresentavam os seguintes sintomas: extrema solidão, incapacidade para se relacionar com as pessoas e alterações de linguagem e comunicação muito severas, tanto no plano expressivo como no receptivo. Kanner contextualiza essas observações no desenvolvimento, assim como enfatiza a predominância dos déficits de relacionamento social e comportamentos incomuns (CAMARGO, 2010, p.95).

Há um isolamento por parte da criança autista, na tentativa de se proteger de estímulos externos que lhe causam medo ou desconforto. Há uma preferência por parte da criança autista de se fechar em seu universo interior, o que faz com que não explore o mundo real a sua volta.

Para Gómez (2014, p. 462 e 463) “o autismo pela complexidade de seu comportamento era considerado um transtorno de personalidade e desafiava a Educação Especial”, por questionar-se, quais estímulos deveriam ser elaborados para educar intelectualmente uma criança autista? Compreender que os comportamentos das crianças autistas podem ser influenciados levando em consideração os contextos interativos, a mediação do adulto e, sobretudo, as particularidades de cada criança é fundamental no desenvolvimento de estudos nesta área.

1.3 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DO AUTISTO

O lúdico é essencial no desenvolvimento do autismo e o professor tem a responsabilidade de estimular esse processo. Sendo, o lúdico significativo, daí decorre a importância à adição dos brinquedos e dos jogos que devem ser introduzidos de maneira prazerosa e facilitadora no processo educacional, para que ocorra no desenvolvimento um relevante aprimoramento nas habilidades motoras, físicas, intelectuais e morais da criança bem como no seu reconhecimento como indivíduo pertencente ao âmbito escolar.

O processo de construção do conhecimento dá-se respeitando a singularidade da criança com transtorno do espectro do autista, é essencial na função do professor respeitar, observar e conhecer seu discente que possui seu próprio tempo de evolução para desenvolver a comunicação social e a aprendizagem. Toda via, se faz necessário a participação de toda comunidade escolar e

familiar para oportunizar esse aprendizado agregando apoio físico e humano (GÓMEZ, 2014, p.32).

Se trabalhar com lúdico como estratégia pedagógica não será uma tarefa fácil para o docente, pois deve ter clara consciência que o intuito é ser Lúdico e Educativo. Suas ações consistem em agregar competência e segurança profissional para lidar com os alunos com necessidades educativas especiais.

Esses novos métodos de aprendizagem configuram-se em pegar um brinquedo e brincar de um modo diferente, até mesmo o jogar, sendo uma estratégia para entrar na brincadeira do autista e seguir seu ritmo, o educador oportuniza o momento ideal para criar expectativas na criança, observar o momento de silenciar e permitir espaço ao autista. Para Gómez (2014, p.536) “nenhuma aprendizagem é possível se não houver nenhuma base lúdica, se não houver prazer, se o espaço não é dado ao jogar, jogar é conceitualmente diferente de jogo: o jogo é concreto, o jogar é o imprevisto”.

Sendo assim, para a criança com transtorno do espectro do autismo, não se pode negar o direito de brincar, a qualidade de vida, partindo do seu bem-estar físico, para que possa sentir-se feliz, obter prazer de viver, atribuindo para qualquer outro ser humano. O docente que interage com autistas, precisa investigar o que proporciona prazer ao seu aluno autista, partindo desta investigação possa introduzir a ludicidade para adquirir outros níveis de satisfação e enriquecer assim sua qualidade educacional. Os resultados observados após a utilização do lúdico em crianças com autismo podem facilmente ser percebidos quando os educandos deixam a insegurança dar espaço ao aprendizado de forma natural. Pode-se pontuar que, a relação entre docente e discente é muito importante no processo ensino-aprendizagem, principalmente no que se refere à utilização das práticas lúdicas para o desenvolvimento integral da criança com autismo.

Para Vygotsky (2007, p.32), “o brincar se origina no imaginário da criança, onde desejos irrealizáveis podem se realizar, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, acomodar conflitos e frustrações da vida real”. Já para Piaget (1985, p.86), representa uma fase no desenvolvimento intelectual, onde existe o domínio da assimilação sobre a acomodação, equilibrando a experiência passada.

De acordo com Kishimoto (2011, p.23), necessário que o docente reflita nos pontos relevantes da concepção piagetiana por encontrar contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, sendo assim, constatar que a construção do conhecimento não é estático, universal e atemporal, pois perpassa pelos processos de equilíbrio e reequilíbrio das estruturas cognitivas.

Entende-se que para o professor deve ser cauteloso ao escolher um objeto de ensino ao discente, pois o mesmo está em formação e desenvolvendo de suas habilidades.

Para Cunha (2018, p. 59), “o processo de construção do conhecimento do aluno com autismo demonstra similaridades com os demais alunos, mas, contradiz quando o assunto se refere atenção principalmente se estiver atrelada realidade do professor”, ressaltando que o aluno é protagonista de seu saber, ou seja, para promover o ensino e aprendizagem deve-se partir do campo de interesse do autista. Se tornando o foco de instrumento da inteligência do nosso cérebro, o autista possui de modo surpreendente por atenta-se a detalhes que para muitas outras pessoas seria de difícil percepção, o que prejudica os autistas a partilhar de momentos de convívio social, pois o seu foco permanece em suas próprias experiências, com isso, surgem às dificuldades de estabelecer os vínculos sociais.

Antônio Eugênio Cunha (2018, p.104), afirma mediante estudo empírico que “o processo de construção do saber perpassa por quatro estágios da aprendizagem, sendo acessível a todos os alunos incluindo os autistas, destaca que não deve ser aplicado com rigidez primordialmente no espectro autista, pois os sujeitos com autismo possuem suas particularidades e merecem ser respeitados”. Diante disso, torna-se de suma importância o preparo do professor para conduzir as singularidades em benefício do próprio aluno autista, nesse caso, o recurso metodológico utilizado como objeto do conhecimento assume o papel de condutor de atenção, tanto pode ser um objeto, um fato ou uma pessoa desde que atraía atenção do autista e seja o condutor da aprendizagem escolar.

Ao elaborar os quatros estágios da aprendizagem estruturados como: diretivo, autônomo, criativo e colaborativo (CUNHA, 2018, p.125 a 130).

- **O estágio diretivo:** temos a criança ainda pequena, não menciona faixa etária, no entanto, esse estágio a criança adquire conhecimento com sua inteligência, percebendo conforme sua vida psíquica se situa no mundo que a rodeia, pois viver é aprender. No processo educacional o professor ensina ao seu aluno nos ambientes educativos, a fim de estimular às primeiras aprendizagens, no cotidiano escolar que constitui a comunicação, a interação, a higiene pessoal, os trabalhos escolares, com a finalidade de alcançar a autonomia no campo pessoal, social e escolar. Dentro das condições do aluno com autismo, respeitando suas particularidades, neste processo de aprendizagem inicial ocorre à transição de um estágio para o outro, sendo que, o próximo estágio corresponde à autonomia.

- **No estágio autônomo:** o aprendiz possui habilidades de iniciativa própria, realiza suas escolhas com autonomia, as relações entre professor e

aluno estabelecem o sucesso na construção das aprendizagens. Neste estágio despertar-se a curiosidade epistemológica onde o protagonista apropria-se do seu saber para formular novos saberes. No contexto da educação inclusiva, torna-se essencial o comprometimento do docente, pois o fator preponderante está na conquista da independência intelectual e operacional do aluno, destaca-se tamanho desafio demasiado esforço e paciência, porém os resultados surgiram.

- **O estágio criativo:** o próprio educando com autismo busca mecanismos de modo criativo para aprender. A aprendizagem torna-se transformadora por ser vivenciada de forma consciente pelo autista que faz uso das funções cognitivas transpondo novas formas de realizar as tarefas e manusear os materiais. No contexto educacional não há necessidade de estar sempre criando algo novo, no entanto, permitir que seja de caráter inédito, o professor precisa refletir sobre essa possibilidade de aprendizagem notável ruptura nos padrões de ensino, pois o educando com necessidades educativas especiais fórmula de modo criativo aquisição do conhecimento.

- **No estágio colaborativo:** descreve alunos com extrema competência e habilidades em determinado campo de conhecimento, como também, alunos cuja habilidade consiste no conteúdo curricular ensinado pelo docente, ambos fazem parte da educação especial e do ensino regular. Logo, são características específicas do estágio colaborativo quando o educando munido pelo domínio dos conteúdos pode assumir o papel de cooperador auxiliando seus colegas que estejam com maiores dificuldades, mas, é necessário ressaltar que a linguagem própria do autista e a maneira de ensinar será diferente do professor.

Nos dias atuais as informações circulam cada vez mais rápido, devido o mundo globalizado e a utilização da tecnologia mais frequente, a criança com espectro autista apropria-se das tecnologias digitais com facilidades devido às possibilidades nas redes de conexões, até que algo desperte sua atenção e interesse. Portanto, dentro da escola cabe ao docente identificar as competências e habilidades, para desenvolver um ensino colaborativo introduzindo produções individuais e as coletivas, com isso, promover a socialização e aquisição do saber. Cunha (2018, p.38) afirma que qualquer aluno inclusive o aluno com espectro do autismo aprende melhor quando lhe é proporcionado uma educação qualificada mediante o desenvolvimento dos estágios diretivo, autônomo, criativo e colaborativo. O autor afirma ainda, que o ato colaborativo conduz o sujeito para socialização, processando-se por intermédio da comunicação de crenças, valores e cultura, sendo indispensável para a inclusão.

Faz-se necessário que o docente estabeleça relação dialógica com o discente com transtorno do espectro do autismo, e neste processo dialógico ocorra às rupturas de paradigmas, pois o aprendiz aprende de modo diferente, sendo assim, diferente é o modo como o professor ensina (CUNHA, 2018, p. 139).

Entende-se que a contribuição do lúdico para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem do aluno com o uso do brinquedo e os jogos, é conhecer, de fato, quem é o protagonista da construção do saber, partindo dessa reflexão, o docente precisa investigar, observar e compreender as amplitudes e particularidades do discente autista para propor-lhe uma proposta educacional que atenda suas necessidades educacionais especiais.

De acordo com exposto, é fundamental que o professor tenha clareza que a criança desenvolve seu caminhar de acordo com as práticas lúdicas oferecidas para ele aprender e desenvolver sua aprendizagem. Pois nesse caso a aprendizagem é construída através do uso dos brinquedos, jogos e as brincadeiras. Porém apesar de todo esforço do professor, dentro desse processo pode acontecer que o modo como o autista aprende, também ocorre o não-aprendizado ocasionado pelo desinteresse. Cunha (2018, p. 27) afirma que “é possível que o discente com autismo não aprenda corretamente o que lhe foi ensinado, porém, deve-se analisar que foi trabalhado a interação, a comunicação, a cognição, os movimentos e outras habilidades”.

No executar a prática lúdica quanto melhor for estruturada a proposta, qualifica o apoio oferecido na busca da motivação e desempenho da criança autista, também é importante a organização dos espaços e os materiais lúdicos para combater a distração dos envolvidos na proposta, outros pontos relevantes são as rotinas que proporcionam segurança ao ensino e aprendizado (WHITMAN, p. 192, 2015).

Cunha (2018, p.35) descreve que “no cotidiano escolar pode considerar normal o comportamento do aluno autista quando suas manifestações são de irritação, fugir e desviar, justamente para não realizar a proposta pedagógica”, é fundamental que o professor não incentive tais manifestações, mas que faça as devidas intervenções de forma lúdica, atribuindo calma e afeto. Ressalta-se da importância do educador conhecer seu aluno autista, ter um olhar voltado e atento às mudanças de comportamento para investigar e compreender o que está ocasionando essa conduta.

A luz da perspectiva psicopedagógica que descreve a construção do conhecimento e do saber do discente com autismo, sendo este, protagonista do seu conhecimento, por intermédio do uso de brinquedos, brincadeiras e jogos, numa intervenção que qualifica o enfoque pedagógico, pois articula no processo de aprendizagem os diferentes eixos de estruturação, tais como: afetivos, cognitivos, motores e sociais. Conforme a necessidade educacional específica do aluno com transtorno do espectro do autismo relevante que o recurso pedagógico por incluir o lúdico neste processo de construção do saber, compreende sua contribuição de facilitar demasiado conhecimento que valerá por muitos anos (KISHIMOTO, 2011, p. 121 e 122).

A busca para se encontrar o melhor resultado a aquisição do saber do discente autista inicia-se na análise dos aspectos que fazem parte dos processos de escolarização, de modo alargar o que se referem os brinquedos, brincadeiras e jogos, enquanto objetos estruturadores do conhecimento e do saber. Para Kishimoto (2011, p.101), “para o primeiro aspecto fundamental é compreender que os brinquedos, as brincadeiras e os jogos não transmite o saber pronto e acabado, pelo contrário, o inegável potencial pedagógico mediante os objetos para realizar a intervenção estruturada”. O próximo aspecto introduz o objeto como algo dinâmico e seu uso não será igual, partindo do pressuposto que cada autista é um autista que precisa ser respeitada suas particularidades. O último aspecto esclarece que é preciso observar que mesmo inserindo o objeto pode acontecer de o aluno não alcançar o objetivo proposto com o objeto estruturado de facilitar o processo de construção do conhecimento, nesta situação faz-se necessário identificar com precisão para realizar a intervenção adequada a ponto de retomar a ludicidade.

Portanto, o olhar observador do docente em prol da aprendizagem torna-se indispensável e de suma importância, pois, cuja percepção é capaz de identificar os pequenos detalhes que corroborar na modificação da estratégia pedagógica, no entanto, sem mudar o objeto desafiadora, porém cabe ao docente identificar qual objeto é capaz de corresponder positivamente com aprendizagem, sendo assim, qual objeto enquadra-se no perfil do discente autista? Afinal, o objetivo é inserir o jogo, a brincadeira e o brinquedo no processo de aquisição do saber.

1.4 AS POSSIBILIDADES DO DESENVOLVIMENTO DO ALUNO COM AUTISMO A PARTIR DAS ATIVIDADES LÚDICAS.

Os discentes com autismo encontram barreiras significativas que os colocam em alto risco de não ter experiências essenciais nas atividades lúdicas, o que pode atrapalhar o seu desenvolvimento para toda a vida, o bem-estar psicológico, o funcionamento social e a participação cultural.

As crianças com autismo possuem ausência de habilidades e competências para a interação social e a comunicação, a qual as mantem na solidão, e isoladas de seu ambiente social. Para (RODRÍGUEZ, 2012 p.18).

O desenvolvimento destas habilidades é gradativo, e nele intervêm processos de aprendizagem e mecanismos diferentes, que a criança vai utilizando para construir, a partir de sua experiência, uma progressiva compreensão e adaptação ao mundo que o rodeia e que é muito importante para sua futura socialização (RODRÍGUEZ, 2012 p.18).

Na maioria das crianças, inclusive com distintos tipos de deficiência, o jogo é um meio para adquirir diferentes habilidades: sociais, comunicativas, motrizes, cognitivas. Assim mesmo, o jogo oferece a possibilidade de assumir um papel ativo frente à realidade e à aprendizagem dentro e fora da escola. Jogar e brincar são um ato cultural, direto e plenamente vinculado ao desenvolvimento infantil. Um brinquedo adequado aproxima a criança de conhecimentos que de outra maneira talvez não fosse possível proporcionar-lhes. “No caso da criança com TEA, porém, acontece algo diferente: não sabe jogar ou joga de maneira diferente” (RODRÍGUEZ, 2012, p.23).

CAPÍTULO II – METODOLOGIA

O estudo deste trabalho ocorreu de forma sistemática, inicialmente através de uma análise bibliográfica, exploratória observação e pesquisa de campo, onde a pesquisa possui um caráter de investigação qualitativa.

A investigação qualitativa emprega diferentes concepções filosóficas, estratégias de investigação; e métodos de coleta, análise e interpretação de dados. [...]baseiam-se em dados de texto e imagem, tem passos singulares na análise de dados e se valem de diferentes estratégias de investigação. (CRESWELL,2010, p.38)

Segundo Silveira, Córdova (2009, p.35) “a pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. Silveira, Córdova (2009, p.31) “definem a pesquisa qualitativa como aquela que não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.”.

Esta investigação está pautada na linha de pesquisa quatro da pedagogia, Cultura, Educação e Escola. Os estudos incluídos nessa linha são de investigação dos elementos culturais, antropológicos e sociais e sua interface no contexto macrossocial, bem como sua finalidade na ação educativa. Estudos sobre os aspectos históricos da área educacional, ideias pedagógicas, instituições escolares, sua origem e desenvolvimento. As concepções de indivíduo, realidade e produção do conhecimento subentendido no trabalho educativo escolar.

A coleta de dados foi efetuada por meio da aplicação de questionário, que para Gil (2019, p.27), “é a técnica de investigação em que se utilizam questões que são apresentadas às pessoas por escrito e visa conhecer questões subjetivas”. O aqui então utilizado compôs-se de 08 questões fechadas e aplicado a dois educadores. E por meio de observações. De acordo com Prestes (2007, p, 30) “na observação participante o pesquisador parte da pratica da situação que está estudando, sem que os demais elementos envolvidos percebam a posição dele que se incorporam ao grupo ou a comunidade pesquisada, de modo natural ou artificial”.

O presente trabalho de conclusão de curso foi realizado na Escola Municipal Senador Fabio Lucena, situada na Rua Almirante Tamandaré, no bairro Dom Pedro I, zona urbana do Município de Tabatinga.

A Escola Municipal Senador Fábio Lucena, foi fundada pelo prefeito Oscar Gomes da Silva, em 1986, porem o seu ato de criação deu-se no ano de 2000, por meio da lei de nº 345

de março de 2000, dispõe da legalização do funcionamento escolar da rede de Ensino Público a partir de 1986.

A Escola Municipal Senador Fábio Lucena possui esse nome em homenagem ao Senador Fábio Pereira de Lucena Bittencourt, nascido na cidade de Manaus em 11 de junho de 1940, filho do Sr. Antônio de Lucena Bittencourt e Otília Pereira Bittencourt.

A referida escola foi selecionada para pesquisa por ser uma escola mantida pela Prefeitura Municipal de Tabatinga, regida pela Secretaria de Educação e Cultura e tendo de manutenção e Desenvolvimento do Ensino Básico (FUNDEB), bem como pelo fato de a pesquisadora ter realizado o estágio na mesma, onde teve a oportunidade observar o dia a dia do aluno e o trabalho dos professores.

O público alvo da pesquisa foi um aluno autista da escola mencionada. A pesquisa foi desenvolvida e direcionada ao aluno e também aos professores da turma, ou seja, o professor titular e um professor mediador do 2º ano “A” da educação fundamental da Escola Municipal Senador Fábio Lucena. Para desenvolvimento desse trabalho a coleta de dados foi de suma importância. Esse aluno foi observado durante um mês, onde pode se avaliar o seu comportamento, seu processo de aprendizagem e desenvolvimentos durante as aulas ministradas e os métodos utilizados pelos professores.

As observações foram anotadas e registradas no celular. Após realização das observações, foi proposto pela pesquisadora um momento lúdico com brincadeiras e jogos para observar o desenvolvimento do aluno em sala de aula. (Figura 1). A análise de dados se deu de maneira descritiva, onde traz questões pertinentes aos objetivos desta pesquisa.

CAPÍTULO III- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo abordaremos as análises e resultados obtidos durante a observação e pesquisa referente ao aluno autista da Educação Fundamental da Escola Municipal Senador Fabio Lucena. A pesquisa aborda como os professores trabalham com os alunos com a utilização dos jogos educativos dentro de sala de aula, e se a escola oferece esses materiais educativos aos alunos, e se os alunos autistas estão tendo um bom desenvolvimento cognitivo após a utilização desses jogos didáticos.

Na fase de análise dos dados do estudo realizado buscou-se entrelaçar os dados coletados em campo e analisá-los de forma lógica e consistente.

O objetivo dessa pesquisa é identificar a contribuição dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo dos alunos com autismo, e observar a metodologia dos professores com os jogos didáticos na sala de aula, verificar a eficácia do uso de materiais lúdicos para o processo de ensino aprendizagem, como resultado alcançado através da pesquisa.

Apresentaremos agora os resultados da pesquisa. Os resultados serão apresentados da seguinte maneira: perguntas e respostas do questionário aplicado para os professores.

O questionário aplicado para os professores, na qual foram realizadas oito perguntas para dois professores, que lecionam na turma do 2º ano “A”, referente à educação fundamental. Os resultados foram de grande relevância, para a conclusão desse trabalho.

Foi perguntado aos professores se eles se sentem capacitados para dar aula aos alunos autistas, as respostas obtidas foram às seguintes: Professor 1: “Não”; Professor 2: “Não”.

Como podemos observar os professores não se sentem capacitados para dar aulas aos alunos autistas. Isso nos faz entender que se o professor não está capacitado para trabalhar com o aluno autista, logo o índice de aprendizagem e desenvolvimento do aluno não terá um resultado positivo. Porém, apesar de não se sentirem capacitados para tal, não tem medido esforços para fazer com que o aluno autista se sinta incluído, respeitado, oferecendo a ele atividades que possam auxiliar seu desenvolvimento. Mas é perceptível que a capacitação nesta área é fundamental, para que possa oferecer uma educação de qualidade.

Portanto, quando o professor está capacitado para ensinar, e trabalhar conteúdos aliados à realidade da criança, o lúdico na educação faz todo o sentido. É por meio da escola que podemos constituir diferentes situações e sujeitos, que de acordo com Catonhoto, Rossetti, Missawa (2019, p. 42):

[...]a criança aprende consigo, com os objetos e com as pessoas, enquanto brinca, pois, esses aspectos se organizam de diversas maneiras, cunham conflitos e projeções, concebem conversações, exercitam argumentações, resolvem ou permitem o enfrentamento de problemas, fundamentais ao desenvolvimento infantil.

Com relação ao aluno autista foi perguntado se é necessário fazer um trabalho diferenciado para o mesmo, as respostas e justificativas seguem abaixo.

Professor 1: “Não, precisamos trabalhar a inclusão em sala de aula”.

Professor 2: “Não, eles têm capacidade com muita dificuldade, mas consegue na maioria das vezes assimilar o que está sendo proposto”.

Os professores em sua maioria responderam que não é necessário fazer um trabalho diferenciado para o aluno autista. Mas nós sabemos que são sim, necessárias ações que possibilitem que os alunos autistas superem suas dificuldades de aprendizagem. Cada aluno tem seu grau de dificuldade. Com isso é necessário primeiramente que se realize o diagnóstico do aluno autista, para em seguida criar estratégias de como auxiliar no seu aprendizado.

As diferenças estão presentes no contexto escolar de forma instigante e desafiadora. A constatação da heterogeneidade já seria o suficiente para se evitar um relacionamento homogêneo com os alunos, o que parece ocorrer para garantir “democraticamente”, para todos, a possibilidade de um crescimento intelectual e pessoal. Os professores ao lidar com os alunos de uma mesma forma desrespeitam as diferenças, ficando o processo educativo equivocado, pois abandona a homogeneidade no final do processo para uma homogeneidade durante o processo. Somente a partir do respeito pelas diferenças, buscando lidar com elas de uma forma honesta, crítica e consciente na intenção de se trabalhar as potencialidades individuais de cada aluno é possível garantir o crescimento e o desenvolvimento de cada um no final do processo. (FERRARI 2000, p. 97)

As diferenças estão presentes em todas as crianças, nem todos aprendem no mesmo ritmo, com os alunos autistas não é diferente, uns apresentam mais dificuldades que os outros, e papel do professor trabalhar em cima dessa diferença, auxiliando o aluno que apresenta maior dificuldade, de maneira que ele desenvolva melhor suas potencialidades e consiga aprender mesmo dentro de suas limitações

Foi perguntado aos professores se a escola disponibiliza materiais para as realizações das atividades.

Professor 1: “ Não, os materiais são confeccionados pelos próprios professores”

Professor 2: “ Não, professores arcam com a confecção de seus materiais”.

Como podemos perceber os professores não recebem apoio necessário da escola, isso faz com que professores percam o interesse de ministrar sua aula com qualidade. O professor sente que sua tarefa é pouco importante e pouco valorizada. É imprescindível que a escola ofereça suporte ao professor, no sentido de auxiliá-lo fornecendo material para a confecção de

material didático específico para trabalhar não só com a criança autista, bem como com as demais crianças, para que se tenha as mínimas condições de desenvolver uma educação de qualidade.

Para Candau (2002, p.107) “esse processo de construção dos materiais didáticos para a inserção de conhecimento torna-se uma alternativa importante para a construção de uma educação com qualidade”.

Perguntou-se aos professores se as brincadeiras e os jogos utilizados de forma educativa contribuem na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo do aluno com autismo.

Professor 1: “ sim é de suma importância”

Professor 2: “ sim, os jogos e brincadeiras são ferramentas positiva no tratamento do autismo, pois brincando se aprende com prazer.

Como podemos observar os professores concordam que a utilização de jogos educativos contribui para o desenvolvimento cognitivo do aluno autista. Sendo assim, ao se fazermos uso do lúdico em sala de aula estaremos buscando novas maneiras de envolver o aluno autista em atividades que levem os mesmos a descobrir o mundo que os cerca. O brincar representa um meio de desenvolvimento da criança, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Segundo Gomes (2014, p. 536) “Nenhuma aprendizagem é possível se não houver nenhuma base lúdica, se não houver prazer, se o espaço não é dado ao jogar, jogar é conceitualmente diferente de jogo: o jogo é concreto, o jogar é o imprevisto”.

Sabemos que as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento de todas as crianças, entretanto, particularmente direcionado aqui à criança autista onde a brincadeira é encarada como algo desafiador e frustrante, pois, a ludicidade continua a ser um recurso de muito valor, por auxiliar no desenvolvimento sensório-motor, cognitivo, linguístico, social e emocional.

Dando continuidade perguntou-se aos professores se o a metodologia utilizada estava contribuindo para o aprendizado do aluno.

Professor 1: “Sim, estou vendo avanço no aprendizado do aluno”.

Professor 2: “Sim, tenho certeza que está ajudando no desenvolvimento do aluno”.

Os professores responderam que a metodologia que os mesmos estão utilizando com o aluno autista está contribuindo para o seu aprendizado e seu desenvolvimento intelectual. Pois, estão observando avanço no aluno a cada dia em sala de aula. Com isso, cada educador contar com sua responsabilidade, conhecimentos e estratégias ao ministrar sua aula.

De acordo com a concepção de Veiga (2006, p.38), “no processo de ensino é importante que o professor defina a estratégias e técnicas a serem utilizadas. Uma escolha de estratégia de ensino e abordagem adaptada ao professor que determina o uso de informações, orienta a escolha dos recursos a serem utilizados”.

Perguntou-se como o professor avalia seu trabalho com relação ao aluno.

Professor 1: Enquanto professor de um aluno autista desenvolvi um ótimo trabalho.
 Professor 2: “Apesar de não está capacitada para trabalhar com um aluno autista, desenvolvi um bom trabalho, dando o melhor de mim”.

Como podemos observar nas respostas dos professores todos acreditam que estão desenvolvendo um bom trabalho em relação ao aluno autista, apesar de não serem capacitados estão dando seu máximo, para suprir a necessidade do aluno.

Para Pimenta (1997, p.103) “os saberes docentes podem ser vistos sob três óticas, a da experiência, do conhecimento e dos saberes pedagógicos”. Em relação aos saberes das experiências, no caso, dos professores são aqueles que formação traz consigo relativo à sua experiência e vivencia como aluno e em atividades docentes.

Em relação ao aluno autista perguntou-se ao professor qual é o comportamento do aluno com os colegas de sala de aula.

Professor 1: “No começo ele ficava retraído no cantinho dele, mas agora com os trabalhos desenvolvidos com ele em sala de aula, hoje já interage com todos os coleguinhas”.
 Professor 2: “Ele tem um bom relacionamento com os colegas”.

Observou-se nas respostas dos professores que no começo o aluno se sentia só, mas segundo os relatos dos professores conforme o desenvolvimento das atividades o aluno começou a interagir com os colegas, ou seja, houve uma inclusão. Essa interação com o professor e demais coleguinhas em sala de aula é de suma importância para o desenvolvimento do aluno com autismo, pois faz com que se sinta reconhecido como pessoa, e tenha interesse em estar no meio deles. Segundo Gaspar, (2009. p.86):

a escola tem como objetivo socializar os conteúdos e também fazer uso dos instrumentos adequados para que a pessoa possa ter acesso ao saber, através das ações pedagógicas e que desenvolva e realize tarefas coletivas, para que todas sem exceção sintam-se parte integrante de um grupo e de um contexto social mais amplo.

Para finalizar questionou-se ao professor quais os recursos pedagógicos que mais utiliza com o aluno.

Professor 1: “Alguns jogos lúdicos como: Bloco de encaixe, tapete do alfabeto e dos números entre outros”.
 Professor 2: utilizou-se alguns jogos lúdicos como: livro sensorial, dado do alfabeto e números, entre outros jogos.

Diante das respostas dos professores observou-se os inúmeros tipos de recursos que os mesmos utilizam para a contribuição do ensino aprendizagem do aluno com autismo. Com isso conclui-se que trabalhar com o lúdico é de suma importância para despertar o interesse pela aprendizagem para crianças com a síndrome do espectro autista. Esses recursos quando bem utilizados pelos professores e de forma adequada, podem fazer toda diferença para a aprendizagem do aluno, marcando para sempre sua vida.

Souza (2007, p.112-113) destaca:

Utilizar recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado, desenvolvendo sua criatividade, coordenação motora e habilidade de manusear objetos diversos que poderão ser utilizados pelo professor na aplicação de sua aula.

Os recursos didáticos atualmente são diversos que podem ser utilizados e contribuem para o ensino aprendido do aluno, bastando apenas que o professor saiba reconhecer e adequar a realidade de seus alunos.

Abaixo apresentamos algumas atividades propostas pela pesquisadora, lançando de atividades lúdicas com a referida criança:

Figura 1- Aprendendo através do Lúdico.



Fonte: SILVA, 2021.

Foram aplicadas algumas atividades utilizando os materiais lúdicos e durante o desenvolvimento das atividades algumas observações foram feitas. Foram desenvolvidas atividades envolvendo a coordenação motora grossa e fina, através de brincadeiras, pinturas, jogos didáticos e recortes.

Segundo Araújo/APAE-Piumhi (2012, p.38) “as brincadeiras são uma ferramenta lúdica para desenvolver o potencial cognitivo, psicomotor, social e afetivo da criança, sempre respeitando o seu nível de desenvolvimento, promovendo aulas muito prazerosas”.

Observou-se que o aluno já realiza seu nome de forma cursiva, escreve algumas letras do alfabeto de maneira satisfatória. Pois está em processo de desenvolvimento da escrita e famílias silábicas estudadas. No que se refere à leitura, está iniciando a assimilação das famílias silábicas. O aluno apresentou dificuldades na leitura. Ele identifica as letras do alfabeto, mas não faz a assimilação fonética.

Vygotsky (1999, p.56) aborda que a linguagem e a interação consistem em elementos fundamentais da consciência e do aprendizado. E o aprendizado é mais eficazmente incorporado se tem a participação do “outro” neste processo. O processo de ensino-aprendizagem sugere a interação dos sujeitos, o desenvolvimento do pensamento crítico e a autonomia.

Observou se ainda, que o aluno escreve e reconhece os numerais, formas geométricas, as cores primárias e secundárias.

A partir das atividades realizadas é possível concluir que a atividade lúdica para crianças autistas deve ser adequada às suas características, sendo necessário que o professor seja dinâmico e criativo, já que nem todas as atividades funcionam para todas as crianças. Em relação ao aluno em estudo foi possível observar que o mesmo é muito criativo e demonstrou interesse pelas aulas aplicadas. Onde se pode concluir que o lúdico é um grande facilitador ao ensino aprendizagem de uma criança com autismo. E ainda, algo super importante, que a utilização dos jogos e brincadeiras favorecem a inclusão. As necessidades específicas de cada aluno autista não serão apenas determinadas pelas suas dificuldades de desenvolvimento, mas principalmente na forma como estas se organizam no contexto em que a aprendizagem acontece.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo foi de grande relevância, pois foi possível conhecer de perto o desenvolvimento de uma criança autista, onde se utilizou como ferramenta principal o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, reconhecendo as contribuições no desenvolvimento da criança, como também contribuirá com os conhecimentos acadêmicos que se estendem ao campo profissional.

Essa pesquisa impulsiona a mergulhar em reflexões sobre a necessidade da utilização de um ensino diferenciado para crianças com autismo, a fim de atingir o objetivo maior que é o desenvolvimento integral da criança com autismo.

Pude perceber que se trabalhar com as atividades lúdicas com aluno com autismo é importante, pois contribui na construção do conhecimento, uma vez que auxilia no desenvolvimento da imaginação, do raciocínio, da criatividade do mesmo. Da mesma forma, na construção do sistema de representação, visando o desenvolvimento dos aspectos motor, cognitivo, físico e psicológicos do aluno. Considera-se que as atividades lúdicas é uma necessidade de todo ser humano, podendo ser uma diversão, mas também um instrumento muito eficaz no aprendizado e desenvolvimento como um todo.

Em função disso, concluo que a experiência vivenciada em sala de aula foi válida e que futuramente possa servir como base no campo de atuação como professora. Na experiência em sala de aula com todos os alunos, especificamente com o aluno autista foi possível descobrir, descobrir como o lúdico facilita a trajetória do processo de desenvolvimento, da comunicação verbal e social, pois brincando, a criança conhece a realidade externa identifica os vínculos estabelecidos em constante interação com o mundo, desse modo, a construção do conhecimento de mundo é interiorizada.

REFERÊNCIAS

- AFONSO, Maria Lúcia M.; ABADE, Flávia Lemos. **Jogos para pensar: Educação em Direitos Humanos e formação para a cidadania.** Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos Pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1987.
- ANTUNES, Celso. **Novas Maneiras de Ensinar – Novas formas de Aprender.** Rio de Janeiro: Artmed, 2002.
- CANDAU, Vera Maria. Interculturalidade e educação escola. In: CANDAU, Vera Maria. (org.) **Reinventar a escola.** Petrópolis: Vozes, 2002. p. 47-60.
- CAMARGO Jr, Walter et al. **Transtornos Invasivos do desenvolvimento: 3º milênio. 3ª Ed.** – Brasília: Secretária de Direitos Humanos. Subsecretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência, 2010.
- CUNHA, Eugênio. **Autismo na escola: um jeito diferente de aprender, um jeito diferente de ensinar.** 5ª ed. Rio de Janeiro, 2018.
- CRESWELL, J.W. Creswell JW, Plano Clark VL. **Pesquisa de métodos mistos.** 2ª ed. Porto Alegre (RS): Penso; 2010.
- DONVAN, John, ZUCKER, Caren. **Outra sintonia: a história do autismo.** 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- GASPAR, Magna Lucia Furlanetto. **O processo da avaliação da aprendizagem escolar na prática pedagógica;** Dia da educação, 2009.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- GÓMEZ, Ana M. Salgado, TERÁN, Nora Espinosa. **Transtornos de aprendizagem e autismo.** Editora: Cultura, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência para a criança.** Rio de Janeiro, Zalar, 1985.
- PIMENTA, S.G. **Formação de professores-saberes da docência e identidade do professor.** Nuances: Estudos sobre educação, v. 3, n. 3 1997.
- RODRÍGUEZ, C. H. (2012) **Influencia e importancia del juego em el desarrollo de niños con autismo de 0 a 6 años.** Instituto Superior de Estudios Psicologicos. Disponível em:

<https://www.isep.es/wp-content/uploads/2014/07/influencia-e-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-ninos-con-autismo-de-0-a-6-anos.pdf>.

SANTOS, Santa Marli P. dos S. **brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúcido**. Petrópolis, RJ: vozes, 2002.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I Encontro de pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana De Pedagogia da UEM: “**Infância e Práticas Educativas**”, Anais... Maringá: UEM, 2007.

WHITMAN, Thomas L. **O desenvolvimento do Autismo: social, cognitivo, linguístico, sensorio-motor e perspectivas biológicas**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2015

VEIGA, I.P.A. **Técnicas de Ensino: novos tempos, novas configurações**. Papirus Editora, 2006.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

XIMENES, Sérgio. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3 ed. Ver. e ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001.

APENDICE

Apêndice A: QUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE TABATINGA- CSTB CURSO DE LICENCIATURA EM
PEDAGOGIA****QUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES**

Prezado (a) Professor (a), O Senhor(a) está sendo convidado (a) a participar da pesquisa do Projeto de Conclusão de Curso, que tem a temática “A contribuição dos jogos educativos para o desenvolvimento cognitivo da criança com autismo” sob a responsabilidade da Acadêmica Lisraiane da Silva e Silva, orientado pela Profa. Ma. Rosi Meri B. Jankauskas afim de obter algumas informações acerca de sua visão sobre sua formação enquanto professor(a) na Educação Infantil. Para tal, solicito a sua colaboração respondendo às questões abaixo. Seu nome não aparecerá em nenhum dos instrumentos de coleta de dados quando os resultados forem apresentados.

1. Possuem qualificação profissional para ministrar aulas aos alunos autistas?
2. Com relação ao aluno autista é necessário fazer um trabalho diferenciado para o aluno?
3. A escola disponibiliza materiais para as realizações das atividades?
4. As brincadeiras e os jogos utilizados de forma educativa contribuem na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo do aluno com autismo?
5. Professor acredita que sua metodologia tem contribuído para aprendizagem do aluno?
6. Como é o comportamento do aluno com os outros colegas?
7. Como você professor avalia seu trabalho com relação ao aluno?
8. Quais os recursos pedagógicos que você utilizou com o aluno?