EFEITO DA UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NA MOTIVAÇÃO PARA APRENDIZAGEM DE UM ALUNO COM TEA

Amanda Teles de Souza[1]; Barbara Alcântara de Souza[1];
Marcia Regina Silva do Vale[2]; Raphaela dos Santos Gonçalves[2]; Camilla Santos Lima[2]

[1] Alunas de Licenciatura em Educação Especial e bolsistas do PIBID-Unisanta;
[2] Equipe de Coordenação do PIBID-Unisanta.

RESUMO

A ludicidade é um pilar essencial no desenvolvimento infantil, desempenhando um papel crucial especialmente para crianças que necessitam de atendimento educacional especializado. Este conceito abrange a utilização de jogos, brinquedos e atividades lúdicas como estratégias pedagógicas eficazes para fomentar o aprendizado e promover o bem-estar dos estudantes. Ao integrar a ludicidade nas práticas de Atendimento Educacional Especializado (AEE), cria-se um ambiente acolhedor e estimulante, propício ao desenvolvimento integral da criança. Por meio de atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de desenvolver habilidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais de maneira divertida e significativa. Este trabalho tem o objetivo de destacar a importância da ludicidade no contexto do AEE, demonstrando como as atividades lúdicas podem ser determinantes na inclusão e no avanço acadêmico dos alunos. A pesquisa concentra-se em um estudo de caso realizado em uma Unidade Escolar Municipal de Santos, envolvendo um aluno do primeiro ano do ensino fundamental diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O foco do estudo recai sobre o projeto "Meu primeiro livro", implementado durante as sessões de AEE, o qual revelou impactos significativos no desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, como concentração, memória, atenção, linguagem e criatividade do aluno. Mais do que isso, o projeto motivou o aluno a participar ativamente do processo educativo, aprimorando suas capacidades de comunicação e interação social. Além dos benefícios educacionais, o projeto proporcionou momentos de alegria e relaxamento, contribuindo para o bem-estar emocional do estudante. O AEE, como um serviço educacional especializado, dispõe de profissionais qualificados que oferecem atendimento personalizado a alunos com deficiências, transtornos ou dificuldades de aprendizagem, valorizando a inclusão desses estudantes em atividades lúdicas que potencializam o aprendizado e exploram as capacidades individuais de cada criança. Os resultados deste estudo de caso sublinham a ludicidade como um componente vital na sala de AEE, ressaltando-a como um meio de promover uma educação inclusiva e motivadora. Cada criança, ao ser engajada em atividades lúdicas, é capaz de desenvolver suas habilidades de maneira única, evidenciando que a ludicidade é fundamental no processo de inclusão e desenvolvimento integral de crianças com necessidades especiais. Diante dos achados, fica clara a necessidade dos educadores em incorporar atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas, reconhecendo sua valiosa contribuição para a educação especial.

Palavras-chave: ludicidade; inclusão; educação especial; desenvolvimento infantil; Transtorno do Espectro Autista (TEA).

ABSTRACT

Playfulness is an essential pillar in child development, playing a crucial role especially for children who require specialized educational support. This concept encompasses the use of games, toys, and playful activities as effective pedagogical strategies to foster learning and promote the well-being of students. By integrating playfulness into Specialized Educational Assistance (AEE) practices, a welcoming and stimulating environment is created, conducive to the child's holistic development. Through playful activities, children have the opportunity to develop cognitive, emotional, motor, and social skills in a fun and meaningful way. This work aims to highlight the importance of playfulness in the context of AEE, demonstrating how playful activities can be decisive in the inclusion and academic progress of students. The research focuses on a case study conducted at a Municipal School Unit in Santos, involving a first-year elementary school student diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD). The study focuses on the "My First Book" project, implemented during AEE sessions, which revealed significant impacts on the development of essential cognitive skills, such as concentration, memory, attention, language, and creativity of the student. Moreover, the project motivated the student to actively participate in the educational process, enhancing their communication and social interaction skills. Beyond educational benefits, the project provided moments of joy and relaxation, contributing to the emotional well-being of the student. AEE, as a specialized educational service, has qualified professionals who offer personalized support to students with disabilities, disorders, or learning difficulties, valuing the inclusion of these students in playful activities that enhance learning and explore the individual capacities of each child. The results of this case study underline playfulness as a vital component in the AEE classroom, highlighting it as a means of promoting an inclusive and motivating education. Each child, when engaged in playful activities, is able to develop their skills in a unique way, demonstrating that playfulness is fundamental in the process of inclusion and holistic development of children with special needs. In light of the findings, the need for educators to incorporate playful activities into their pedagogical practices becomes clear, recognizing their valuable contribution to special education.

Keywords: playfulness; inclusion; special education; child development; Autism Spectrum Disorder (ASD).

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição neuropsiquiátrica complexa que afeta o desenvolvimento do cérebro e influencia significativamente a forma como uma pessoa se comunica, interage socialmente e percebe o mundo ao seu redor. O TEA é caracterizado por padrões persistentes de dificuldades na comunicação verbal e não verbal, déficits na interação social e padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (APA, 2013).

Segundo o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, Quinta Edição (DSM-5), o TEA engloba uma variedade de condições anteriormente diagnosticadas de forma separada, como autismo infantil, síndrome de Asperger e transtorno desintegrativo da infância, entre outras. Esta abordagem ampla reflete a compreensão crescente da diversidade e complexidade do espectro autista.

Embora as causas exatas do TEA não sejam completamente compreendidas, evidências científicas sugerem uma combinação de fatores genéticos e ambientais contribuindo para o desenvolvimento do transtorno. Estudos recentes destacam a influência de múltiplos genes e a interação entre eles, bem como possíveis influências ambientais, como complicações durante a gravidez e parto, exposição a agentes tóxicos e outras condições pré e peri-natais(APA, 2013).

O TEA é uma condição altamente prevalente, afetando aproximadamente 1 em cada 54 crianças nos Estados Unidos, de acordo com os Centros de Controle e Prevenção de Doenças (CDC). Esta prevalência tem aumentado ao longo dos anos, em parte devido a uma melhor identificação e diagnóstico precoce, bem como a uma maior conscientização sobre o transtorno (BAIO, et al., 2018).

É fundamental compreender que o TEA é uma condição altamente heterogênea, com uma ampla variação na gravidade e na apresentação dos sintomas. Alguns indivíduos com TEA podem ter habilidades excepcionais em áreas específicas, enquanto outros podem enfrentar desafios significativos em múltiplos aspectos do funcionamento diário (BAIO, et al., 2018)..

O reconhecimento e a compreensão do TEA têm evoluído ao longo do tempo, juntamente com as abordagens de intervenção e suporte. É essencial que profissionais da saúde, educadores, familiares e a sociedade em geral estejam cientes das características do TEA e das estratégias eficazes de apoio e inclusão para garantir o bem-estar e o desenvolvimento pleno das pessoas com essa condição (GESCHWIND & STATE, 2015).

No contexto educacional, as atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no engajamento dos alunos, na promoção da aprendizagem significativa e no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. A ludicidade é uma abordagem pedagógica que

incorpora elementos de diversão, jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interessante e envolvente para os estudantes (PELLEGRINI, 2018).

As atividades lúdicas proporcionam um ambiente propício para a exploração, experimentação e descoberta, permitindo que os alunos desenvolvam sua criatividade, imaginação e pensamento crítico. Ao envolver os alunos em jogos e brincadeiras, os educadores podem criar oportunidades para a aplicação prática dos conceitos aprendidos, estimulando o raciocínio e a resolução de problemas de forma lúdica e divertida (PELLEGRINI, 2018).

Além disso, as atividades lúdicas facilitam a interação social entre os alunos, promovendo a colaboração, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades de comunicação e empatia. Através do jogo, as crianças e jovens aprendem a compartilhar, negociar, respeitar regras e lidar com situações de conflito de forma construtiva, contribuindo para o desenvolvimento de relações interpessoais saudáveis (EUN, 2012).

Estudos têm demonstrado que a integração de atividades lúdicas no currículo escolar pode melhorar significativamente o desempenho acadêmico dos alunos, aumentar a motivação para aprender e reduzir os níveis de estresse e ansiedade relacionados à escola. Esses benefícios são especialmente relevantes para alunos com necessidades especiais, como os que apresentam Transtorno do Espectro Autista (TEA), pois as atividades lúdicas oferecem um ambiente inclusivo e acessível, onde podem participar ativamente e desenvolver suas habilidades de maneira positiva (SACHETTO, 2011).

É importante ressaltar que as atividades lúdicas não devem ser vistas como meros momentos de entretenimento, mas sim como parte integrante de uma abordagem pedagógica que valoriza a diversidade de estilos de aprendizagem e promove o desenvolvimento holístico dos alunos. Os educadores desempenham um papel fundamental na criação e implementação de atividades lúdicas relevantes e significativas, que atendam às necessidades individuais dos alunos e promovam uma cultura de aprendizagem colaborativa e inclusiva (KLASSMAN, 2013).

Em suma, as atividades lúdicas têm o potencial de transformar o ambiente educacional, tornando-o mais estimulante, participativo e enriquecedor para todos os envolvidos. Ao reconhecer e valorizar o papel das atividades lúdicas na educação, podemos promover experiências de aprendizagem mais significativas e impactantes para os alunos, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo moderno com criatividade, resiliência e entusiasmo (RANGEL, 2023).

Destaca-se a importância do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), criado em 2007 pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

(CAPES), como um instrumento que tem contribuído significativamente para a implementação de práticas lúdicas no contexto do Ensino Fundamental 1. Este programa, ao proporcionar experiências práticas aos futuros educadores, fomenta a disseminação de abordagens pedagógicas inovadoras, incluindo a inserção do lúdico nas salas de AEE (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, Ministério da Educação).

A legislação brasileira, expressa pelo Ministério da Educação e pela Secretaria de Educação Especial, respalda a importância do AEE, destacando-o como um direito de todos à educação inclusiva. As Diretrizes Operacionais da Educação Especial para o Atendimento Educacional Especializado, regulamentadas pelo Decreto nº 6.571, de setembro de 2008, delineiam as bases para a oferta desse serviço essencial no âmbito da educação básica (Educação inclusiva: um direito inegociável, Observatório de Educação).

Neste contexto, este estudo de caso, conduzido em uma escola pública em Santos, foca nos benefícios do lúdico para os alunos que frequentam o AEE. Ao analisar as práticas implementadas e os impactos observados, almejamos contribuir para a compreensão aprofundada da importância do lúdico na sala de Atendimento Educacional Especializado, buscando fortalecer ainda mais os alicerces de uma educação inclusiva e acessível a todos.

OBJETIVOS

O objetivo deste estudo é abordar a importância da ludicidade na sala de Atendimento Educacional Especializado e demonstrar como atividades lúdicas podem contribuir para a inclusão e o desenvolvimento dos alunos.

METODOLOGIA

A presente pesquisa é caracterizada como estudo de caso, conforme Gil (2010).“ Este estudo é realizado em uma Unidade Escolar Municipal de Santos com um aluno do 1º ano do ensino fundamental que apresenta o Transtorno do Espectro Autista (TEA). O foco da pesquisa se concentrou no projeto "Meu Primeiro Livro", desenvolvido durante as aulas de Atendimento Educacional Especializado (AEE). O projeto teve início com a leitura do livro "BILILICO," da autora Eva Furnari, servindo como inspiração para o aluno criar seus próprios personagens e desenvolver sua história. Durante essa etapa, foi crucial assegurar que a narrativa apresentasse uma sequência lógica com um início, meio e fim coerentes. Posteriormente, o aluno registrou sua história por escrito e produziu suas ilustrações. Esse processo criativo permitiu que o

estudante expressasse sua imaginação e aprimorasse suas habilidades de escrita e desenho. Conforme afirmou Piaget (1978), "A prática da contação de histórias auxilia na formação humana, estimulando a imaginação, a atenção e a linguagem. A criança aprende através de objetos, do meio social, de brincadeiras e jogos, o que contribui para a promoção de aprendizados com sentido e significado." A metodologia adotada foi um estudo de caso, conforme definido por Gil (2010).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ludicidade desempenhou um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, especialmente aquelas que necessitavam de atendimento especializado. Conforme apontado por Aguiar (2006, p. 23), "É no desenvolvimento do brincar que as crianças estabelecem o primeiro contato com o mundo, e as sensações que experimentam constituem a base para a formação de noções fundamentais e dos comportamentos necessários para a compreensão da realidade." O autor ressalta a importância do uso de jogos, brinquedos e atividades lúdicas como estratégias pedagógicas para promover não apenas o aprendizado, mas também o bem-estar dos alunos.

Ao incorporarmos a ludicidade no ambiente de Atendimento Educacional Especializado, criamos um espaço acolhedor e estimulante para as crianças. Através do brincar, elas desenvolveram habilidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais de maneira divertida e prazerosa. Morais (2009, p. 50) observou que "Ao criarmos um ambiente que envolvesse situações desafiadoras para os alunos, estimulando a formulação de hipóteses e propondo desafios que testavam suas ideias, os jogos se destacaram como uma ferramenta singular que permitiu a representação simbólica significativa nas interações sociais."

Por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), nós aplicamos na prática a importância do lúdico, através da implementação do projeto "Meu Primeiro Livro." O PIBID foi é ação da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação (MEC) que teve como objetivo aprimorar a qualidade da formação inicial de professores para a educação básica. O programa concedeu bolsas de iniciação à docência a estudantes de cursos de licenciatura, que atuaram como estagiários nas escolas públicas. Através do PIBID, nós tivemos a oportunidade de vivenciar na prática a importância do lúdico como uma ferramenta pedagógica eficaz para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente daquelas que necessitavam de atendimento especializado.

Até o momento, os resultados obtidos demonstraram que o projeto contribuiu significativamente para o desenvolvimento das habilidades cognitivas do aluno, incluindo o

aprimoramento do foco, memória, atenção, linguagem e criatividade. Além disso, o projeto incentivou o engajamento ativo do aluno no processo de aprendizagem, melhorando sua comunicação e capacidade de colaboração. É importante ressaltar que esse processo não apenas impulsionou o desenvolvimento cognitivo, mas também proporcionou momentos de diversão e descontração, contribuindo para a promoção da felicidade e do bem-estar do estudante.

Durante a implantação do projeto "Meu Primeiro Livro", o aluno teve a oportunidade de vivenciar uma experiência enriquecedora e transformadora em sua jornada educacional. Ele, que frequentava o Atendimento Educacional Especializado (AEE) de uma escola pública em Santos, inicialmente demonstrava certa resistência e ansiedade em relação às atividades escolares.

No entanto, à medida que o projeto "Meu Primeiro Livro" foi sendo desenvolvido, o aluno começou a mostrar um interesse crescente e uma participação mais ativa nas atividades propostas. Ele se envolveu na seleção de histórias, na criação de personagens e na produção dos textos e ilustrações para o livro que estava sendo elaborado.

Ao longo do processo, foi possível perceber que o ambiente lúdico e acolhedor do projeto proporcionava uma oportunidade única para expressar suas ideias, emoções e criatividade.

Assim, a experiência ao longo da implantação do projeto "Meu Primeiro Livro" evidencia o impacto positivo que as atividades lúdicas podem ter no desenvolvimento integral dos alunos, especialmente daqueles que necessitam de atendimento especializado. O projeto não apenas estimulou o aprendizado acadêmico, mas também contribuiu para o seu crescimento pessoal, social e emocional.

CONCLUSÃO

Em suma, os resultados obtidos ao longo deste estudo demonstram claramente os benefícios significativos que o projeto trouxe para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos participantes. Através da implementação de atividades lúdicas no contexto do Atendimento Educacional Especializado (AEE), foi possível promover um ambiente de aprendizagem inclusivo, estimulante e eficaz.

Observou-se uma melhoria notável nas habilidades cognitivas dos alunos, como foco, memória, atenção, linguagem e criatividade, evidenciando o impacto positivo que as atividades lúdicas podem ter no desenvolvimento cerebral e intelectual das crianças. Além disso, o projeto incentivou o engajamento ativo dos alunos no processo de aprendizagem, promovendo sua comunicação e capacidade de colaboração.

É crucial destacar que o sucesso deste projeto não teria sido possível sem o apoio e a dedicação dos profissionais qualificados do AEE, que desempenham um papel fundamental na oferta de atendimento individualizado e suporte aos alunos com necessidades especiais. A inclusão desses estudantes em atividades lúdicas não apenas fortalece sua autoestima e confiança, mas também promove uma cultura de respeito à diversidade e valorização das potencialidades únicas de cada criança.

Portanto, concluímos que a implementação de atividades lúdicas no contexto do AEE é uma estratégia pedagógica eficaz e essencial para promover o desenvolvimento integral dos alunos com deficiências, transtornos ou dificuldades de aprendizagem. Ao oferecer um ambiente acolhedor, estimulante e inclusivo, as atividades lúdicas não apenas enriquecem a experiência educacional dos alunos, mas também contribuem para o seu crescimento pessoal, social e emocional.

BIBLIOGRAFIA

Aberastury, Arminda. (1972). A criança e seus jogos. Petrópolis: Vorazes.

Aluckesi, Cipriano. (2005). Ludicidade e atividade Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC: Author.

Baio, J. et al. (2018). Prevalence of Autism Spectrum Disorder Among Children Aged 8 Years — Autism and Developmental Disabilities Monitoring Network, 11 Sites, United States, 2014. Morbidity and Mortality Weekly Report. Surveillance Summaries, 67(6), 1-23.

Cardoso, Maykon Dhonnes de Oliveira; Batista, Letícia Alves. (2021). Educação Infantil: o lúdico no processo de formação do indivíduo e suas especificidades. Revista Educação Pública, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: http://www.atenas.edu.br/uniatenas/assets/files/magazines/12___O_LUDICO_NA_EDUCACAO_INFANTIL.pdf

Eun, B., & Lim, K. Y. (2012). The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. Child Study Journal, 42(1), 19-32.

Geschwind, D. H., & State, M. W. (2015). Gene hunting in autism spectrum disorder: on the path to precision medicine. The Lancet Neurology, 14(11), 1109-1120.

Gil, Antonio Carlos. (2010). Como elaborar projetos de pesquisa. 5ª edição. São Paulo: Atlas.

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. O lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil. 2013.

Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). The development of play during childhood: Forms and possible functions. Child psychology portfolio, 2, 43-65.

Pereira, M.C. & Serra, H. (2005). Autismo- A família e a escola face ao Autismo- Uma perturbação pervasiva do desenvolvimento. Vila Nova de Gaia: Gailivro.

Piaget, J. (1978). A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

PIBID (s/d). O PIBID. Disponível em: http://pibid.uemg.br/o-pibid.php#:~:text=O%20Pibid%20%C3%A9%20uma%20a%C3%A7%C3%A3o,em%20que%20elas%20est%C3%A3o%20inseridas.

RANGEL, Eduarda Medran; RANGEL, Adrize Medran. O lúdico no ensino de Matemática: uma revisão sobre o uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem: The use of didactic games as a complementary method of the teaching-learning process. Journal of Education Science and Health, v. 3, n. 1, p. 01-09, 2023.

SACCHETTO, Karen Kaufmann et al. O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar. Cadernos de Pós-graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, v. 11, n. 1, 2011.