ESTUDO DE CASO - COMO JOGOS LÚDICOS PODEM AUXILIAR NA LEITURA E COMUNICAÇÃO DE UM ALUNO COM TEA, TRANSTORNO DE ANSIEDADE E TDAH

Adriana Flavio Pereira dos Santos[1]; Anna Laryssa Almeida Bertuci[1];
Jenniffer Stefanie de Lana Souza[1]; Maria José Correa Veronezi[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

O aumento na identificação de alunos com Transtornos do Desenvolvimento demanda práticas educacionais especializadas e adaptadas às suas necessidades únicas. As escolas públicas estão progressivamente incorporando estratégias que abordam essa exigência, sendo que abordagens lúdicas e personalizadas se mostram particularmente promissoras. Este estudo visa ilustrar o impacto benéfico dos jogos educativos na alfabetização de alunos com múltiplas necessidades especiais. Centramo-nos em como esses jogos podem facilitar o desenvolvimento cognitivo e a inclusão social de estudantes com desafios específicos. O caso estudado envolve um aluno do sétimo ano do ensino fundamental de uma escola municipal em Santos/SP, participante de atividades lúdicas no contraturno, dentro do Atendimento Educacional Especializado (AEE). Estas atividades foram desenhadas para aprimorar habilidades de leitura, interpretação de texto e vocabulário, considerando também as experiências sociais e emocionais do aluno. Observou-se uma melhoria notável na compreensão textual, raciocínio lógico e pronúncia, embora persistissem desafios com estruturas silábicas complexas e erros específicos. Atribui-se essa evolução aos jogos educativos e ao suporte fonoaudiológico. A análise destaca que as dificuldades de leitura e interpretação textual podem ter múltiplas causas, incluindo fatores de aprendizagem e contextuais. Porém, abordagens inovadoras como os jogos educativos podem proporcionar novas vias para a aprendizagem, apoiando tanto o desempenho acadêmico quanto o desenvolvimento de habilidades sociais em alunos com transtornos. Este estudo reforça a necessidade de estratégias educacionais personalizadas e centradas no aluno para a eficácia da educação inclusiva.

Palavras-chave: leitura; alfabetização; Transtorno do Espectro Autista (TEA); educação especial; Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

ABSTRACT

The increase in the identification of students with Developmental Disorders demands specialized educational practices adapted to their unique needs. Public schools are progressively incorporating strategies that address this requirement, with playful and personalized approaches proving particularly promising. This study aims to illustrate the beneficial impact of educational games on the literacy of students with multiple special needs. We focus on how these games can facilitate cognitive development and social inclusion for students with specific challenges. The case studied involves a seventh-grade student from a municipal school in Santos/SP, participating in playful activities during off-school hours, within the Specialized Educational Assistance (AEE) framework. These activities were designed to enhance reading, text interpretation, and vocabulary skills, also considering the student's social and emotional experiences. A notable improvement in text comprehension, logical reasoning, and pronunciation was observed, although challenges with complex syllabic structures and specific errors persisted. This evolution is attributed to educational games and speech therapy support. The analysis highlights that reading and text interpretation difficulties can have multiple causes, including learning and contextual factors. However, innovative approaches like educational games can provide new avenues for learning, supporting both academic performance and the development of social skills in students with disorders. This study reinforces the need for personalized and student-centered educational strategies for the effectiveness of inclusive education.

Keywords: reading; literacy; Autism Spectrum Disorder (ASD); special education; Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID).

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, temos observado um aumento consistente no número de alunos diagnosticados com Transtornos do Desenvolvimento. Estes estudantes necessitam de um suporte pedagógico especializado, desenhado para atender suas necessidades únicas. O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), uma condição neurológica de origem genética identificada durante a infância e que com frequência acompanha o indivíduo ao longo de toda a sua vida, é um exemplo proeminente desses transtornos. O TDAH manifesta-se através de sintomas como desatenção, hiperatividade e impulsividade, sendo também referido como Distúrbio do Déficit de Atenção (DDA). A Associação Brasileira de Déficit de Atenção (ABDA) destaca a relevância do diagnóstico e do acompanhamento adequado para os indivíduos afetados (ABDA, 2016).

Recentemente, as escolas públicas têm intensificado esforços para oferecer atendimentos especializados a esses alunos. Estratégias pedagógicas que incorporam atividades lúdicas e personalizadas mostram-se particularmente eficazes, especialmente no contexto da alfabetização. Este estudo de caso ilustra como os jogos educativos podem exercer um impacto positivo significativo no processo de aprendizagem de alunos com múltiplos transtornos de desenvolvimento.

A literatura especializada reforça a importância da escola não apenas como um espaço de construção de conhecimento, mas também como um ambiente fundamental para a inclusão social desses alunos. Segundo Barkley (2002), é imperativo que os professores desempenhem um papel ativo na mediação de estratégias de aprendizagem adaptadas, levando em consideração os conhecimentos prévios e as particularidades de cada estudante. Esta abordagem enfatiza a necessidade de uma prática pedagógica que seja ao mesmo tempo inclusiva e eficaz, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas condições individuais, tenham a oportunidade de alcançar seu potencial pleno.

De acordo com a teoria comportamental de B.F. Skinner (1981), a leitura e a escrita são consideradas comportamentos operantes. Isso significa que são ações que geram efeitos no ambiente, os quais, por sua vez, influenciam a probabilidade desses comportamentos serem repetidos no futuro. A aquisição e o refinamento da leitura e da escrita podem ser vistos como o resultado de um processo de interação dinâmica entre o indivíduo e seu ambiente, envolvendo a resposta a estímulos variados, como o engajamento com pais, professores, materiais de leitura e jogos educativos (De Rose, 2005). Esta perspectiva destaca a importância das consequências

do comportamento na aprendizagem, sugerindo que através de reforço positivo e estratégias de ensino adaptativas, podemos facilitar a aquisição dessas habilidades essenciais.

Entender a leitura não apenas como uma habilidade cognitiva, mas também como uma prática social, reforça seu papel como ferramenta de inclusão social. A leitura possibilita o acesso a uma ampla gama de informações e experiências culturais, promovendo a autonomia e a participação ativa na sociedade.

Pesquisas recentes sugerem a importância de estratégias de ensino multimodal, que utilizem recursos visuais, auditivos e táteis, para apoiar o desenvolvimento da leitura em alunos com diversidade neurocognitiva (Fletcher et al., 2019). Além disso, a implementação de ambientes de aprendizagem inclusivos, que valorizem as diferenças individuais e promovam a autoeficácia, é crucial para o progresso desses estudantes (Henderson et al., 2020).

Ao adotar abordagens pedagógicas que reconhecem e se adaptam às variadas formas de aprender, é possível não apenas melhorar as habilidades de leitura dos alunos com transtornos específicos, mas também promover uma maior inclusão social e acadêmica.

Segundo Faria (2004), a capacidade dos educadores de reconhecer a profundidade e a complexidade dos livros de literatura infantil vai além de uma simples abordagem pedagógica. Essa perspectiva permite explorar o potencial da literatura infanto-juvenil em suas diversas facetas – narrativas, ilustrações e significados profundos – como um recurso pedagógico valioso para estimular a criatividade, a memória e as habilidades de comunicação dos jovens leitores.

A importância do lúdico na educação infantil é incontestável. O universo lúdico, povoado por fantasia, imaginação e brincadeiras, atua como um verdadeiro laboratório para o desenvolvimento infantil. Nesse espaço, crianças se engajam em atividades que fomentam o pensamento crítico e reflexivo, nutridas pela emoção, prazer e um senso de seriedade. Essa abordagem enfatiza que o jogo e a brincadeira são essenciais no processo de aprendizagem, oferecendo oportunidades únicas para experiências educacionais ricas e profundas.

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) desempenha um papel crucial nesse ecossistema educacional, ao estreitar a conexão entre futuros educadores e o ambiente das escolas públicas. Especialmente no âmbito da Educação Especial, a participação no PIBID assume uma grande importância. Ela não apenas antecipa a experiência docente, enriquecendo o repertório de práticas pedagógicas dos futuros professores, mas também promove a melhoria da qualidade do ensino. Ao introduzir recursos pedagógicos inovadores e fomentar a qualificação profissional dos educadores, o programa fortalece o Atendimento

Educacional Especializado (AEE), garantindo que as necessidades individuais dos estudantes sejam atendidas de forma eficaz.

Este estudo de caso foi conduzido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), uma iniciativa conjunta da CAPES e da Universidade Santa Cecília, em parceria com uma escola municipal de Santos, São Paulo. O foco da pesquisa é um jovem de 15 anos, cujo desenvolvimento intelectual. Ele enfrenta significativos desafios de leitura, atribuídos a uma combinação de transtornos, incluindo o Transtorno do Espectro Autista (TEA), o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e o Transtorno de Ansiedade. Tais condições podem impactar de maneiras distintas a capacidade do aluno de se engajar com sucesso nas atividades de leitura, requerendo intervenções educacionais personalizadas e sensíveis às suas necessidades específicas.

Através da análise do Plano de Ensino Individualizado (PEI) do aluno, foram identificadas dificuldades significativas em áreas cruciais como alfabetização, escrita, raciocínio lógico, além de interações sociais e autoconfiança. O aluno demonstra resistência a atividades fora de seu interesse, variações de humor, e um comportamento frequentemente agressivo e negativo, possivelmente como reflexo de suas inseguranças. Notavelmente, até o momento da análise, não havia sido designado nenhum mediador para acompanhá-lo nas aulas regulares, evidenciando uma lacuna no suporte educacional disponível para ele.

OBJETIVOS

Este estudo explorou o impacto dos jogos lúdicos no desenvolvimento cognitivo e na integração social de alunos com necessidades especiais, focando nos diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Avaliou-se como jogos pedagógicos e lúdicos, criados a partir de materiais recicláveis, influenciaram o aprendizado e a evolução cognitiva de um aluno do 7º ano do Ensino Fundamental com Deficiência Intelectual. Além de promover habilidades como coordenação motora e competências sociais, o estudo também considerou o papel desses jogos na sensibilização para questões ambientais.

METODOLOGIA

Realizou-se um estudo de caso detalhado para investigar as dinâmicas de aprendizagem de um aluno com Deficiência Intelectual no sétimo ano do ensino fundamental, em uma escola

municipal de Santos, São Paulo. Esta análise abrangente buscou compreender como diversos fatores, incluindo questões familiares, ausências em sessões de Atendimento Educacional Especializado (AEE), tratamentos complementares e a necessidade de Planos de Acompanhamento Educacional Individualizado (PAEI), afetam o processo educacional e o comportamento do aluno. Além disso, explorou-se o impacto de variáveis sociais na aprendizagem.

No contraturno do AEE, foram implementadas atividades lúdicas com foco no desenvolvimento da leitura, interpretação de texto e ampliação do vocabulário do aluno. A escolha dessas atividades levou em consideração as experiências sociais do aluno e seu estado emocional, dado o diagnóstico de múltiplos transtornos. A metodologia adotada seguiu as diretrizes propostas por Gil (2010) para estudos de caso, enfatizando uma abordagem holística e integrada ao contexto de vida do estudante.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudante, aqui referido como "João", recebeu diagnósticos de Transtorno do Espectro Autista (TEA, CID F84.0), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH, CID F90) e Transtorno de Ansiedade (CID F41). João faz uso de medicamentos prescritos para essas condições. Ele começou sua jornada educacional na Educação Infantil em uma escola municipal de Santos e, atualmente, está cursando o 7º ano do Ensino Fundamental. Além disso, João é assistido pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE) durante o contraturno escolar. Embora tenha demonstrado um desenvolvimento motor adequado nos primeiros anos de vida, João começou a enfrentar desafios relacionados ao senso de direção, lateralidade e noção espacial conforme foi crescendo. Tais dificuldades exigiram a implementação de estratégias pedagógicas adaptadas às suas necessidades específicas.

João experimentou atrasos no desenvolvimento da fala, manifestando gagueira entre os 4 e 5 anos de idade, além de dificuldades na articulação de certas letras e sílabas. Apesar desses obstáculos, ele demonstra capacidades de comunicação. No entanto, enfrenta desafios significativos relacionados à concentração e à retenção de informações, exigindo adaptações curriculares em diversas disciplinas, com ênfase em Português e Matemática.

Durante as primeiras observações, ficou evidente que João exibia comportamentos considerados imaturos para a sua idade, mostrava-se reticente em seguir regras e demonstrava preferência por brincar isoladamente em ambientes sociais. Em momentos de conflito, sua

reação frequentemente se inclinava para a agressividade, e ele mostrava-se propenso a frustrações.

Nos atendimentos realizados pelo Atendimento Educacional Especializado (AEE), foram elaborados diversos jogos pedagógicos com o intuito de apoiar o processo de aprendizagem de João. As atividades incluíram a criação de um tabuleiro de estímulo sensorial enriquecido com variadas texturas, um jogo da memória focado em sílabas, e um tabuleiro personalizado com o tema Pokémon, alinhado aos interesses do aluno. Além disso, foram integradas leituras dirigidas, atividades lúdicas e exercícios convencionais, análogos aos aplicados em sala de aula, visando uma experiência de aprendizado holística e engajadora.

Notou-se um progresso significativo em João quando as sessões incorporavam jogos ou temas de seu interesse. Ele não apenas interagiu de forma positiva com os demais, como também demonstrou um aumento na motivação para a leitura, chegando a pedir a expansão do jogo com a inclusão de mais cartas de personagens. Esse engajamento resultou em uma participação mais ativa de João no AEE, onde passou a comparecer três vezes por semana, evidenciando uma melhoria no seu envolvimento e interesse pelo processo educativo.

Observaram-se avanços notáveis nas capacidades cognitivas de João, incluindo melhoria no raciocínio lógico, bem como na leitura e interpretação de textos. Ele progrediu na pronúncia correta de palavras e sons, embora persistissem desafios com sílabas mais complexas e erros pontuais, como a inversão das sílabas em "SE" para "ES". Esses desenvolvimentos podem ser atribuídos tanto à utilização estratégica de jogos lúdicos quanto ao suporte especializado de uma fonoaudióloga, evidenciando a eficácia de uma abordagem multidisciplinar no processo educacional.

Silva (2004) destaca a eficácia dos jogos educativos como ferramenta pedagógica, capazes de tornar as aulas mais atraentes, relaxadas e dinâmicas. Esta abordagem pedagógica pode se equiparar aos variados estímulos disponíveis aos alunos fora do ambiente escolar, incentivando assim a assiduidade escolar e favorecendo o desenvolvimento no processo ensino-aprendizagem. Os jogos propiciam um aprendizado que é tanto eficaz quanto prazeroso, criando uma experiência educacional envolvente. Complementarmente, Rizzo (1997, p. 48) sublinha o valor dos jogos na promoção do crescimento integral do aluno. Segundo o autor, os jogos não só aprimoram a atenção, disciplina, autocontrole e o respeito às regras, como também desenvolvem habilidades perceptivas e motoras, adaptadas a cada tipo de atividade lúdica proposta.

CONCLUSÃO

Em conclusão, a implementação de jogos lúdicos no contexto do Atendimento Educacional Especializado (AEE) revelou-se profundamente eficaz para o desenvolvimento cognitivo e avanço educacional de "João", um aluno fictício com diagnósticos de Transtorno do Espectro Autista, Transtorno de Ansiedade e Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. Através dessas intervenções, João apresentou progressos significativos em áreas críticas como comunicação, foco, leitura, raciocínio lógico e capacidade de resolver problemas. O uso estratégico de jogos lúdicos não apenas facilitou um envolvimento mais profundo do aluno, mas também garantiu a conexão do material didático com seus interesses, tornando o processo de aprendizado mais relevante e envolvente.

A utilização de materiais recicláveis para a confecção dos jogos permitiu abordar a preservação ambiental, incentivando uma relação mais próxima do aluno com o meio ambiente e potencialmente melhorando seu comportamento e bem-estar. O envolvimento direto do aluno na criação e planejamento dos jogos destacou a importância da sua participação ativa, contribuindo para seu senso de inclusão e autoeficácia.

Esta estratégia, em conjunto com o suporte de uma fonoaudióloga, provou ser particularmente eficaz para enfrentar desafios específicos enfrentados por João, incluindo a manipulação de sílabas complexas e a inversão de letras. Este estudo sublinha a necessidade de personalizar as estratégias de ensino para atender às exigências únicas de alunos com condições múltiplas, criando um cenário educacional que é tanto inclusivo quanto motivador.

Portanto, a trajetória de João destaca o impacto transformador que a combinação de cuidados especializados, métodos pedagógicos inovadores e a orientação de especialistas pode ter no progresso de alunos com necessidades especiais. Este caso evidencia como tais abordagens podem enriquecer a experiência educacional desses alunos, contribuindo significativamente para seu desenvolvimento holístico.

BIBLIOGRAFIA

ABDA – Associação Brasileira do Déficit de Atenção. TDAH na Escola.

BARKLEY, R. A. Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade TDAH: guia completo para pais, professores e profissionais de saúde. São Paulo: Artmed, 2002.

DE ROSE, J. C. Análise comportamental da aprendizagem de leitura e escrita. Revista Brasileira de análise do Comportamento, v.1, p.29-50, 2005.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

SILVA, M. S. Clube da Matemática: jogos educativos. Campinas: Papirus, 2004.

SKINNER, B. F. Selection by consequences. Science, v.213, p.501-504, 1981.

Referências Adicionais Fornecidas

FARIA, M.A. Como usar a literatura infantil na sala de aula. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2004.

KISHIMOTO, Tisuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. [tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIBEIRO, Maria Luisa S. O jogo na organização curricular para deficientes mentais. In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008. p.133-141.

RIZZO, Gilda. Jogos inteligentes. 3ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.