

O LUDISMO COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO EM CRIANÇAS COM AUTISMO – UMA REVISÃO

Francisco Welton de Oliveira Amarante ¹

RESUMO

A educação brasileira tem enfrentado inúmeros problemas, sendo que uma das principais dificuldades é assegurar uma educação de qualidade para todos. Assim, para que o processo de ensino-aprendizagem de crianças autistas dentro do contexto educacional regular ocorra, é preciso adotar estratégias diferenciadas, dentre elas pode-se citar o uso da ludicidade através de jogos e brincadeiras. O presente estudo partiu da seguinte questão norteadora: como se dá o processo de inclusão da criança autista através de atividades lúdicas? A pesquisa justifica-se devido à necessidade em romper o preconceito que ainda existe sobre a inclusão de crianças com transtorno do espectro autista (TEA) em escolas regulares, bem como, destacar a importância do lúdico no processo de inclusão. A pesquisa bibliográfica consistiu na revisão da literatura, leitura, fichamento e sistematização, organização e análise do fichamento e conclusões. Verificou-se que o discente com TEA consegue aprender, sendo isso, algo que é necessário ser enfatizado. Destaca-se ainda que o aprendizado é algo inerente ao ser humano e que a aprendizagem e o ensino são dois movimentos que se relacionam incisivamente para a produção do saber. A pessoa com autismo depara-se com diversas dificuldades ao entrar em instituições de ensino regular. Uma forma de melhorar o processo adaptativo e, por conseguinte, atingir a redução dessa contingência gerada com o ingresso da criança e assegurar sua aprendizagem é realizar a adaptação curricular. Constatou-se que o jogo é uma ferramenta que permite a aquisição de diferentes habilidades: motrizes, sociais, cognitivas, comunicativas e emocionais. Desse modo, o jogo assegura a possibilidade de adotar uma função ativa diante a realidade e o processo de aprendizagem, tanto no âmbito escolar quanto fora dele. Diante do exposto, é preciso adotar estratégias diferenciadas, dentre elas pode-se citar o uso da ludicidade através de jogos e brincadeiras.

Palavras-chave: Educação, Ludicidade, Inclusão, Jogos, Brincadeiras.

¹ Graduado pelo Curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal do Ceará – UFC, weltonamarante@yahoo.com.br.