

O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENTENDIMENTO DO PROCESSO DE GLOBALIZAÇÃO COM A PRESENÇA DE ALUNOS AUTISTAS

Vitória Kelly Rodrigues ¹
Fernanda Ramos de Sousa Ribeiro ²
Josandra Araújo Barreto de Melo ³

RESUMO

Diante dos direitos garantidos para o homem na sociedade atual, está o direito da educação, nesse contexto, é evidente que a inclusão daqueles que possuem limitações deve acontecer para que se cumpra o que é garantido em lei. Sendo assim, o presente trabalho buscou através do lúdico no ensino da Geografia, mostrar que é possível e importante inserir alunos típicos e atípicos em sala de aula, especialmente os estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Nesse direcionamento, o artigo tem como objetivo analisar a importância do lúdico para a inclusão autista em sala de aula, na disciplina de geografia, sendo assim, foram realizadas atividades lúdicas, como jogo da memória, tabuleiro geográfico e, também, o de associação de palavras a imagens, todos focados no conteúdo de globalização, com os alunos da 3º série do ensino médio, turma que possui dois alunos autistas em sala, na escola ECI Prof. Itan Pereira, na cidade de Campina Grande – PB. O trabalho apoiou-se em obras como a de Beleza (2021), Machado e Luterek (2016), Pinho (2018) e outros. Como resultados destas atividades lúdicas, para que haja a inclusão dos alunos e todos aprendam de maneira leve e divertida, verificou-se que os resultados foram bastante satisfatórios e relevantes para um contexto inclusivo, ou seja, a turma demonstrou bastante interesse pelos jogos e a medida que iam jogando, iam refletindo sobre o mundo globalizado.

Palavras-chave: Inclusão autista, Atividade Lúdica, Ensino da Geografia.

1 INTRODUÇÃO

O projeto de intervenção na área de Geografia (dentro da residência pedagógica/UEPB), visa mostrar alternativas que sejam eficientes para apresentar aos alunos uma geografia diferente, onde eles possam enxergar essa disciplina como indispensável para sua formação e, especialmente, para torná-los cidadãos críticos.

Dessa forma, o assunto importante e que foi escolhido para o desenvolvimento da pesquisa é sobre o processo de globalização, uma vez que ao ser exposto em sala, os alunos podem compreender como acontece esse processo de globalização dentro da atual conjuntura capitalista.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, vkellyrod@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, fernandageocampina@gmail.com;

³ Graduando do Curso de recursos naturais da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, ajosandra@yahoo.com.br;



Sendo assim, a utilização de recursos didáticos inovadores faz com que a geografia fique mais atrativa para os estudantes, além de dinamizar as aulas. Nesse direcionamento, buscou-se, como recurso didático, a utilização do lúdico. De acordo com Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013), a utilização do lúdico proporciona ao aluno divertimento durante o momento das aulas, além de ajudar o aluno em campos como: habilidade cognitiva e motora, também atenção e percepção, entre diversos outros pontos fundamentais para seu desenvolvimento, mediante isso, vê-se o quão positivo é as atividades lúdicas, principalmente para que a geografia deixe de ser vista como uma disciplina cansativa, como afirma Sawczuk e Moura (2012), ao dizer que essas atividades lúdicas visam romper com o ensino tradicional que é mantido pelos professores, onde o aluno que estava inicialmente acomodado passa a ser mais ativo, sendo um momento oportuno para aprimorar sua capacidade cognitiva. Ainda, Silva e Melo (2016), apontam sobre a importância inserir novas práticas em sala de aula, evitando aulas tradicionais.

É notório, portanto, que atividades voltadas para jogos ajudam no processo de aprendizagem dos alunos na disciplina de geografia. Ainda, as autoras supracitadas apontam que os jogos favorecem na participação dos estudantes nas atividades, sendo eficaz tanto para o rendimento escolar e para gerar interesses nos alunos, seguindo esse viés, pode-se dizer que o lúdico ajuda a incluir pessoas com algumas limitações nas aulas de Geografia e ajuda esses estudantes a engajarem com os demais alunos.

De acordo com Ferreira e Melo (2023), as aulas precisam sair principalmente de algo descritivo, que não induz a reflexão, desse modo, o professor precisa repensar as práticas por ele utilizadas, fazendo-se necessário ir além do livro didático. Nesse sentido, pode-se dizer que os alunos ao conhecer outros meios de aprender, nos quais são apresentados pelo professor, podem gerar interesse, facilitando o aprendizado de todos.

O lúdico torna-se indispensável para o ensinamento da geografia e, também, é um recurso muito necessário para incluir alunos com alguma limitação nas aulas, especialmente estudantes autistas, já que por obrigatoriedade, os alunos que possuem algum transtorno, síndrome ou deficiência precisam estar inseridos no ambiente escolar e, não só inseridos, mas também fazer parte das atividades. Desse modo, a lei No 12.764, de 27 de dezembro de 2012, assegura que pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), estejam inseridas no ambiente escolar, fazendo-se necessário estar participando das aulas com os outros alunos.

De tal modo, fez-se necessário a utilização do lúdico para incluir alunos típicos e atípicos nas aulas de Geografia, tendo como objetivo central o uso do lúdico para como alternativa metodológica para inclusão dos alunos com TEA nas aulas de geografia através de

jogos, no entanto, foi utilizado o conteúdo de globalização para mostrar como essa ferramenta contribui para dinamização das aulas e inclusão de autistas.

2 AUTISMO E INCLUSÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), é um transtorno complexo, onde apresenta graus variados, podendo apresentar características diferentes de pessoa para pessoa, assim, é necessário compreender as particularidades de cada discente, a fim de que se possa incluí-los nos determinados ambientes de maneira adequada.

Percebe-se que existem características diferentes nas pessoas com TEA, sendo notório que, para a inclusão acontecer, é necessário conhecer as características de cada autista, para que assim, se pense alternativas viáveis onde todos estejam incluídos em sala. Como afirma Silva (2022), ao dizer que o autismo se manifesta diferente para cada indivíduo, sendo primordial, nesse caso, conhecer suas particularidades para que se tenha um bom ensino-aprendizagem, porque muitas vezes, eles terão maior ou menor facilidade em aprender, (o que é comum para qualquer indivíduo). Seguindo o mesmo raciocínio, Pinho (2018), fala que as crianças autistas possuem um universo particular, sendo importante entender para que contribua para seu desenvolvimento tanto social e cognitivo, como também linguístico e afetivo.

Segundo Bianchi (2017), o discurso sobre a inclusão teve influência mediante a Declaração Universal dos Direitos Humanos, no entanto, o grande motivo é a Constituição Federal (CF), na qual deixa claro que a educação é um direito de todos os indivíduos. Assim, é possível perceber que a carta magna garante o direito a Educação a todos os indivíduos, ficando ainda mais comprovado a necessidade da inclusão de pessoas com alguma limitação, especialmente os autistas, na qual é assunto deste trabalho, mediante esse cenário, é preciso que haja a união entre a escola e os professores para que se faça valer essa inclusão para todos.

No artigo 208, inciso III, da CF, deixa evidente que as pessoas que possuem algum tipo de deficiência tem o direito de receberem educação, sendo preferencial, na rede regular de ensino. Vemos, portanto, que alunos que possui alguma limitação tem o direito garantido para receber educação de qualidade, tal qual os demais alunos que não tem limitações recebem, mas para que isso aconteça, é necessário que se pense em metodologias e adaptações para que esses alunos portadores de alguma limitação, em especial, os autistas, consigam aprender com os demais alunos.

É sabido, no entanto, que para incluir alunos com limitações nas aulas torna-se importante adaptar as metodologias para que o estudante consiga acompanhar as atividades que estão sendo proposta pelo professor. Praça (2011) apud Silva (2022, p. 14), afirma:

A escola deve se comprometer a fazer adaptações para atender às necessidades dos seus alunos. Essas questões podem ocorrer no nível físico, tal como a estrutura da escola, e também ao nível pedagógico, como na formação de professores.

Dessa forma, deve-se trabalhar em conjunto para que a inclusão dos estudantes com TEA aos demais alunos seja efetivada, fazendo adaptações de acordo com suas particularidades, para que este se sinta à vontade no ambiente escolar e, também, consiga aprender de maneira satisfatória o conteúdo que está sendo passado tanto para alunos com TEA, como também para os outros estudantes que não apresentam nenhuma limitação. Como diz Mantoan (2006) apud Bianchi (2017, p. 30):

[...] a inclusão escolar como sendo uma proposta na qual qualquer aluno tenha acesso ao ensino regular, e para que a educação promovida por essa escola possa alcançar todos os alunos, faz-se necessário que adaptações na metodologia de ensino, no currículo e na própria avaliação sejam realizadas a fim de que se possa respeitar as limitações de cada aluno e explorar ao máximo seu potencial individual.

Nesse direcionamento, a utilização de jogos é viável para que essa inclusão aconteça, uma vez que não se pode criar uma atividade específica para alunos autistas, porque ao fazer isso, estaria excluindo ao invés de incluindo. Silva e Melo (2016), apontam que jogos e o lazer são ferramentas essenciais para o desenvolvimento humano, sendo notório a importância do uso do lúdico para desenvolver vários aspectos do indivíduo, como o cognitivo, o social e o motor. Sendo assim, além dos jogos ser uma alternativa para a inclusão, também diverte os alunos em sala de aula, tornando uma geografia muito mais atrativa e divertida, tornando-os capazes de novas descobertas, como: atenção, percepção, desenvolvimento cognitivo e entre outros pontos importantes. Como Beleza (2021, p. 14) aponta:

A utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem pode promover a construção de novas descobertas, desenvolver e enriquecer a personalidade dos alunos, pois nas atividades que seguem as regras, têm liberdade, e requerem escolha e ação, isso lhes permite trabalhar regularmente. Envolve o desenvolvimento de atenção e estratégia completas, a diferenciação gradual de conceitos, a integração e reconciliação da estrutura cognitiva dos alunos e o desenvolvimento do pensamento e da abstração. (Beleza, 2021, p. 14).

Assim, é fato que os jogos podem tornar as aulas mais dinamizadas e todos podem participar, alunos típicos e atípicos, principalmente estudantes com TEA, permitindo que haja a inclusão dos autistas nas aulas e, também, facilitando o aprendizado deles e sua interação com os demais alunos da turma. Segundo Pinho (2018), as atividades com a utilização de jogos são capazes de promover prazer em aprender, na criança com TEA, além de ajudar no seu autoconhecimento, autoestima e confiança.

As autoras Malaquias e Ribeiro (2013) apud Machado e Luterek (2016, p. 9) ressaltam que:

Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto a partir do brincar, desenvolve-se a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental.

Desse modo, fica ainda mais em evidência a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem do ensino dos estudantes autistas, e não só, mas também de todos os outros alunos que não apresentam limitações. As autoras Machado e Luterek ainda mencionam que atividades como essas ajudam no processo de interação de alunos autistas com os demais colegas, também abordam que trabalhando o lúdico em sala de aula, consegue-se abrir brechas para que o aluno consiga expressar seus sentimentos.

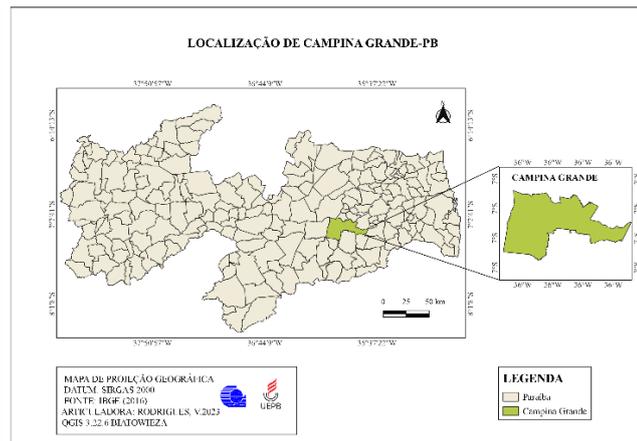
3 METODOLOGIA

A pesquisa aconteceu em 2023, em uma escola pública Estadual na cidade de Campina Grande – PB, chamada Escola ECI professor Itan Pereira, localizado no Bairro Bodocongó. O bairro Bodocongó se localiza na zona oeste de Campina Grande, de acordo com Carvalho (et al, 2009, p. 295) apud costa (2014, p. 20):

O açude de Bodocongó situa-se na cidade de Campina Grande, foi contruído na confluência do rio Bodocongó com rio Caracóis, objetivando aumentar a disponibilidade de água para o abastecimento deste município, como medida de combater a escassez de água na região, uma vez que o Açude novo e o Açude velho não conseguiam suprir as necessidades hídricas da população. Sua construção teve início em 1915 e término no dia 15 de janeiro de 1917, sendo entregue a população em 11 de fevereiro do mesmo ano. No entanto os elevados níveis de salinidade de suas águas impossibilitaram sua utilização para abastecimento doméstico [...]. Nos anos 50, havia até clube aquático, onde se praticava recreação de contado primário e secundário, o qual foi extinto na década seguinte.

Observa-se, mediante o apontamento da autora, a origem do bairro de Bodocongó, onde se localiza a escola que foi objeto de estudo para produção deste artigo, além de que no mesmo bairro, se localizarem, a Universidade Estadual da Paraíba - UEPB e a Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, também estando presentes no mesmo local, o Centro Especializado em Reabilitação - CER e a Associação dos Auditores Fiscais do Estado da Paraíba - AFRAFEP.

Figura 1: Mapa de localização da cidade de Campina Grande – PB



Fonte: Autoral, 2023.

A escola ECI Professor Itan Pereira se localiza na Rua Luiz Motta, S/N, Bairro Bodocongó, em Campina Grande – PB. A escola é distribuída em quatro blocos: bloco 01, estando presentes banheiros femininos e masculinos, refeitório, cozinha, salas dos professores e almoxarifado; bloco 02: secretaria, direção e sala do AEE (Atendimento Educacional Especializado), também tem o laboratório de informática e a sala do grêmio estudantil; bloco 03: salas de aula de 03 a 07; e o bloco 04: salas de aula de 08 a 12. Ainda tem o ginásio poliesportivo e dois laboratórios para ciências exatas e ciências da natureza fazerem o uso. A seguir, algumas imagens da escola:

Figura 2: Frente da escola Prof^o. Itan Pereira



Fonte: Autoral, 2023.

Figura 3: Bloco 02



Fonte: Autoral, 2023.

Figura 4: Bloco 01



Fonte: Autoral, 2023.

Foi utilizado uma abordagem qualitativa, segundo Minayo e Sanches (1993), essa abordagem aproxima o sujeito e o objeto que está sendo analisado. Em um primeiro momento, foi necessário fazer pesquisas a respeito do autismo, conhecer um pouco de suas características, para que a observação em sala fosse mais fácil, como também, saber as legislações que tratam a respeito do aluno com Transtorno do Espectro Autista.

Em um segundo momento, foi analisado as características dos autistas, buscou-se informações com a professora de Geografia da turma e também informações com a cuidadora de um dos autistas, já que um dos autistas tem uma cuidadora, pois é não verbal e necessita de assistência, foi analisado como era o comportamento em sala, seus níveis de aprendizagem, se conseguiam acompanhar os demais estudantes em sala, se interagiam com o restante da turma e se conseguiam fazer as atividades que eram propostas pela docente de geografia responsável pela turma.

Em terceiro plano, foi necessário fazer buscas de metodologias que se adequassem na turma e que os autistas pudessem participar, pensando nisso, o lúdico se mostrou interessante para trabalharmos em sala. Desse modo, escolhemos o conteúdo de “globalização” para produção do artigo, mas cabe lembrar, que o lúdico pode ser aplicado em qualquer conteúdo, bastando apenas, fazer suas devidas adaptações para que a inclusão aconteça.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A turma da 3º série do ensino médio contém 27 alunos que estão matriculados, dentre esses estudantes, dois apresentam Transtorno do Espectro Autista (TEA), com graus diferentes, tendo um verbal e outro não verbal. O tema escolhido para ser objeto de análise dessa pesquisa foi Globalização. Sabido que pela lei os autistas precisam estar incluídos por obrigatoriedade, foi trabalhado o processo de globalização, utilizando a ludicidade.

Em um primeiro momento, houve uma aula expositiva sobre todo o processo de globalização, bem como seus malefícios e benefícios, fazendo a utilização de slides que continham algumas imagens para facilitar a associação das imagens com o que estava sendo mencionado e também como alternativa para que facilite o entendimento para os autistas. Era um assunto que a turma da terceira série do ensino médio já tinha conhecimento, pois é um conteúdo que os professores já vinham abordando desde as séries anteriores, sendo assim, o assunto se torna muito mais compreensível para os estudantes.

Logo após a realização das aulas expositivas, foi a hora de fazer a utilização do lúdico para que eles consigam fixar o conteúdo de maneira leve e divertida, e como mencionado anteriormente, ainda contribui para melhor aprendizado dos autistas. Nesse segundo momento, um dos alunos autistas, o que compreendemos como não verbal, e no qual será chamado de aluno “X”, não quis participar dos jogos que estavam disponíveis em sala, ao relatar o ocorrido para a professora regente, fui informada de que ela não gosta de interagir com pessoas nas quais não conhece, sendo assim, respeitando o espaço do aluno X, não foi possível trabalhar o lúdico com este estudante. No entanto, o aluno que é considerado verbal e aqui chamaremos de aluno “Y”, foi bastante participativo com os jogos que foram propostos, além de ter se divertido enquanto aprendia. O estudante Y, ao observar as imagens que eram mostradas no jogo, sempre fazia perguntas relacionadas ao conteúdo e recebia sua devida resposta sobre o tema, o que fazia ele se interessar mais ainda pelo assunto abordado. No fim, depois de termos interagido bastante nos jogos, ele demonstrou satisfação pelo jogo e entendimento sobre o assunto.

Os jogos utilizados foram jogos da memória, o de associação de palavras a imagem e, também, foi realizado um jogo de tabuleiro com perguntas relacionadas a esse processo de globalização. Nesse sentido, fez a utilização do lúdico para enfatizar o processo de globalização, desse modo, à medida que os autistas veem a imagem, passam a associar com o mundo globalizado e entender suas características de uma maneira divertida.

Nessa figura 2, a seguir, tem-se o jogo da memória, em que os alunos teriam que encontrar a figura “par” que ele tinha virado, as imagens presentes no jogo eram as grandes empresas transnacionais e a medida que ia se jogando, eles iam recordando de muitas transnacionais.

Figura 5: Jogo da memória



Fonte: Autoral, 2023.

Na figura 3, abaixo, vê-se o jogo da associação de palavras a imagens, iam associando as palavras de acordo com as imagens, mostrando-se um jogo interessante para os estudantes.

Figura 6: Jogo de associação de palavras a imagens



Fonte: Autoral, 2023.

Na imagem a seguir (figura 4), tem-se outro jogo que foi elaborado para que os alunos pudessem praticar seu entendimento sobre o processo de globalização, sendo assim, foi criado

um tabuleiro de Geografia, com várias perguntas do processo de globalização para que fossem respondidos por eles, como forma de averiguar se estavam, de fato, compreendendo o assunto.

Figura 7: Tabuleiro Geográfico.



Fonte: Autoral, 2023.

Os demais alunos, nos quais não possuem limitações também participaram dos jogos, compreendiam bem o assunto e obtivemos resultados muitos bons, uma vez que todas as perguntas propostas eram respondidas corretamente e alguma dúvida era sempre tirada no momento do jogo. Os resultados mostraram-se significativos para a inclusão de alunos autistas através da utilização de jogos, onde todos possam participar. No caso do aluno X, não houve sua participação 100%, no entanto, com a ajuda de sua cuidadora (que no momento dos jogos não estava presente em sala), e também na qual ele tem intimidade, será possível fazer a utilização dos jogos, uma vez que ele não ficará intimidado com pessoas desconhecidas.

Os resultados dessa intervenção permitem analisar o quão é importante fazer uso de metodologias ou de recursos didáticos que são capazes de fazer a inclusão, não só de autistas, mas de todas as outras pessoas que possuam limitações. Os jogos vão permitir interação, aprendizado, divertimento e outras coisas, provando-se necessário no ambiente escolar, principalmente no ensino da geografia, onde muitos consideram como uma disciplina “chata” e cansativa. Sendo assim, Verri e Endlich (2009) afirmam que o ensino-aprendizagem fica mais divertido e prazeroso, possibilitando que os alunos elevem seus conhecimentos e muito mais.

Esta pesquisa não visa afirmar que o lúdico é a única alternativa viável para incluir alunos típicos e atípicos, mas sim, que é uma das alternativas para o ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia. E sim, existem diversas outras metodologias e adaptações de atividades para os estudantes que possuem limitações que devem ser analisadas e postas em prática visando a inclusão dos discentes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aprendizagem de geografia baseada na utilização dos jogos possibilita que os alunos vejam que a geografia não é uma disciplina “cansativa”, mas sim uma disciplina que pode ser explorada de diversas maneiras e que pode ser entendida de uma forma muito mais leve.

Fazer a utilização desse recurso torna-se primordial quando analisamos que as inovações estão nos quatro cantos do mundo, então há a necessidade de inovar no ambiente escolar também, para que se acompanhem esse mundo globalizado e aquelas aulas que antes eram tradicionalistas, onde pouco se aprende, passe a ser aulas ricas em conhecimento ao mesmo tempo que sejam leves e descontraídas, tornando significativo tanto para o aluno como para o professor.

Foi observado, portanto, que a partir do lúdico atrelado ao tema globalização foi possível notar que contribui para o entendimento dos alunos, ondem eles conseguem aprender mais fácil o assunto, então essas estratégias são importantes para ampliar a concepção dos estudantes acerca do tema, porque muitas vezes passa despercebido algo que eles ainda não tinham domínio, mas quando entram no jogo conseguem aprender de uma maneira mais prática, no mais, é importante mencionar que o lúdico pode ser utilizado para qualquer assunto, mas o conteúdo norteador para esta pesquisa foi este já mencionado.

Por fim, o presente trabalho que foi elaborado, mostra o quanto alternativas de metodologias e recursos didáticos tornam-se necessários para a inclusão de alunos autistas dentro de sala de aula, além de que ainda de estarem sendo inseridos neste ambiente, também se divertem aprendendo com os jogos.

REFERÊNCIAS

BELEZA, W. S. **O uso de jogos e atividades lúdicas como recurso didático no ensino da Geografia.** Araguaína/TO, 2021.

BIANCHI, R. C. **A educação de alunos com transtornos do espectro autista no ensino regular: desafios e possibilidades.** Franca/ SP, 2017.

MACHADO, A. L. LUTEREK, L. P. **Contribuição da atividade lúdica no desenvolvimento do aluno autista no ensino regular.** Chapecó/SC, 2016.

PINHEIRO, I. A. SANTOS, V. S. RIBEIRO FILHO, F. G. **Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Piauí / 2013

PINHO, C. M. **Contribuições do uso de atividades lúdicas em sala de aula, para o desenvolvimento e aprendizagem de uma criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA): uma intervenção no contexto escolar.** Pelotas/RS, 2018.

SANCZUK, M. I. L. MOURA, J. D. P. **Jogos pedagógicos para o ensino da Geografia.** Paraná/2012

SILVA, J. G. MELO, J. A. B. **Estágio supervisionado em Geografia e atividades lúdicas como proposta para dinamização das aulas.** Campina Grande/ PB, 2016.

SILVA, K. E. C. **Autismo e inclusão escolar: estudo sobre os desafios no processo de aprendizagem do ensino da geografia.** Recife/PE, 2022.

VERRI, J. B. ENDLICH, A. M. **A utilização de jogos aplicados no ensino da Geografia.** Maringá/PR, 2009.