



Universidade de Brasília  
Instituto de Psicologia – IP  
Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano – PED  
Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde - PGPDS

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO,  
EDUCAÇÃO E INCLUSÃO ESCOLAR – UnB/UAB**

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE  
CRIANÇAS AUTISTAS**

**MARIA ALINE SILVA MENDES**

**ORIENTADOR(A): ANA CECÍLIA FERREIRA DE AMORIM**

**BRASÍLIA/2015**



Universidade de Brasília  
Universidade de Brasília – UnB  
Instituto de Psicologia – IP  
Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano – PED  
Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde - PGPDS

**MARIA ALINE SILVA MENDES**

## **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS AUTISTAS**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar, do Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano – PED/IP – UnB/UAB.

Orientador (a): ANA CECÍLIA FERREIRA DE AMORIM

BRASÍLIA/2015

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

MARIA ALINE SILVA MENDES

### **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS AUTISTAS**

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar – UnB/UAB. Apresentação ocorrida em \_\_\_/\_\_\_/2015.

Aprovada pela banca formada pelos professores:

---

NOME DO ORIENTADOR (Orientador)

---

NOME DO EXAMINADOR (Examinador)

---

NOME DO ALUNO (Cursista)

BRASÍLIA/2015

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho aos meus amáveis alunos, que me inspiram a buscar sempre conhecimentos e que, sobretudo, me ensinam, a cada dia, que cada ser é único e especial.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, por me proporcionar a vida.

Ao meu esposo David, por estar sempre ao meu lado me incentivando a prosseguir.

Aos meus filhos Samuel e Arthur, por estarem sempre ao meu lado mesmo nos momentos de ausência para os estudos.

À minha orientadora Ana Cecília, que nunca deixou que desistisse, mas se dispôs a me orientar dando subsídio necessário para a execução desse trabalho.

Aos meus alunos, inspiração na construção deste trabalho para que eu possa oferecer a eles um aprendizado de excelência.

## RESUMO

A atividade lúdica é essencial para a criança pois favorece o seu desenvolvimento em múltiplas habilidades e funções no plano cognitivo, social, emocional e, também, motriz. No Transtorno do Espectro Autista (TEA) é comum que encontre alguma alteração no jogo, especialmente, a nível simbólico. A intervenção desta dificuldade vai repercutir diretamente na área social e comunicativa. Sendo a atividade lúdica uma ferramenta eficaz de aprendizagem e parte vital no desenvolvimento de todo indivíduo, é importante abordá-la de forma ampla e adaptada às características e necessidades concretas de cada criança. Portanto, o objetivo deste trabalho foi observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Espectro Autista em sala de aula, a partir de uma abordagem metodológica qualitativa. Foi possível verificar que os processos inclusivos ainda precisam se efetivar na prática e que os professores ainda se sentem despreparados para receber os alunos com desenvolvimento atípico. Também, observou-se a importância e a necessidade dos jogos e brincadeiras para favorecer a inclusão.

**Palavras-Chave:** Transtorno do Espectro Autista; atividade lúdica; inclusão.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Contribuições do jogo no desenvolvimento infantil.....	18
Quadro 2. Diferenças no desenvolvimento do Autismo associadas ao jogo.....	22
Quadro 3. Relação de participantes entrevistados.....	30
Quadro 4. Observação e oficinas pedagógicas (intervenção).....	31

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Criança autista em atividade sequencial com uso de tampinhas.....	31
Figura 2. Criança autista em atividade sequencial com uso de tampinhas.....	31
Figura 3. Criança autista em atividade na sala de recursos.....	31
Figura 4. Criança autista em atividade na formação de palavras.....	38
Figura 5. Criança autista em atividade na formação de palavras.....	38
Figura 6. Professora em atendimento na sala de recursos.....	39
Figura 7. Cartazes de alfabetização na sala de recursos da E. M. L. M.....	40
Figura 8. Sala de aula da E. M. L. M.....	41

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	09
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
1.1. O autismo e suas características.....	12
1.2. A atividade lúdica: o jogo.....	13
1.3. A atividade lúdica e o desenvolvimento integral da criança.....	17
1.4. O jogo no contexto escolar.....	19
1.5. O desenvolvimento do aluno com TEA a partir das atividades lúdicas: possibilidades.....	21
2. OBJETIVOS.....	24
2.1. Objetivo geral.....	24
2.2. Objetivos específicos.....	24
3. METODOLOGIA.....	25
3.1. Fundamentação teórica da metodologia.....	25
3.1.1. Entrevista.....	25
3.1.2. Aspectos relevantes da observação.....	26
3.2. Contexto da pesquisa.....	26
3.3. Breve levantamento histórico do aluno.....	27
3.4. Participantes.....	29
3.5. Materiais.....	29
3.6. Procedimentos de construção de dados.....	29
3.7. Procedimento de análise de dados.....	32
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	33
4.1. Desafios do processo de inclusão de uma criança autista na escola: o que os professores têm a dizer.....	33
4.2. Caracterizando o autismo na perspectiva da família e dos professores.....	35
4.3. Contribuições e influências da ludicidade no contexto escolar: como os professores se apropriam dos jogos e brincadeiras para favorecer o desenvolvimento integral dos educandos.....	37
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS.....	45
APÊNDICES.....	47
ANEXOS.....	50

## APRESENTAÇÃO

As crianças desenvolvem-se a partir de um contexto histórico e social. Nesse contexto, ela cria e recria seu mundo através de suas experiências de acordo com as interferências externas. Isto é, a partir do contato com *outros sociais* mais experientes, amplia seu conhecimento e organiza suas ideias e sentimentos a respeito de si mesmos.

Investigar como elas aprendem, o que trazem consigo, como se relacionam com seus pares e as condições do meio em que vivem, devem ser preocupações constantes do professor no contexto escolar; bem como as situações que passam para chegar a determinados níveis de conhecimento e serem capazes de estabelecer relações cada vez mais avançadas, desenvolvendo também a sua autonomia.

Em outras palavras, é preciso conhecer os educandos buscando proporcionar condições favoráveis para a aprendizagem e seu contexto, questionando: Quem são eles? Em qual realidade social estão inseridos? A quais processos de humanização/desumanização estão cotidianamente expostos? Que importância tem a educação em suas vidas?

No dia a dia da escola, observa-se que os educandos não são iguais, não há um tipo único de aluno. Por isso, quando se consegue detectar as necessidades específicas e individuais de cada um, o trabalho do educador torna-se muito mais eficaz e satisfatório. A educação inclusiva implica, portanto, que todas as pessoas de uma determinada comunidade aprendam em interação e de forma heterogênea, independente se sua origem, suas condições pessoais, sociais ou culturais, incluídos aqueles que apresentam qualquer problema de aprendizagem ou deficiência.

A UNESCO (2005) define a educação inclusiva como um processo orientado a responder à diversidade dos estudantes, aumentando sua participação e reduzindo a exclusão a partir da educação. Está relacionada com a presença, a participação e as conquistas de todos os alunos, em especial naqueles que, por diferentes razões, estão excluídos ou em risco de serem marginalizados. A presença se refere ao acesso e a permanência na escola ou outras modalidades não formais. A participação significa que o currículo e as atividades educativas contemplem as necessidades de todos os estudantes e se considere sua opinião nas decisões que afetam suas vidas e o funcionamento da escola. As conquistas se referem à necessidade de que todos os estudantes adquiram, na medida de suas possibilidades, as aprendizagens estabelecidas no currículo escolar, necessários para seu desenvolvimento pessoal e socialização. A verdadeira inclusão está mais além do acesso, implica o máximo de aprendizagem e desenvolvimento a

partir do potencial de cada aluno. Então, de que forma a escola pode interferir no processo de inclusão e apoio pedagógico para crianças com necessidades educacionais especiais?

Para atender esse público, em suas necessidades educativas, é necessário que se façam (re)arranjos em sala de aula que oportunizem as interações entre os diferentes, sob a intervenção docente e orientadas pelas trocas produtivas entre os pares, uma vez que “o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros.” (VIGOTSKI, 1998, p.118). Nesse contexto, o professor desempenha um papel fundamental na mediação do conhecimento.

Por isso, considero um privilégio poder trabalhar com crianças há quase 19 anos, sendo grande parte em séries iniciais do ciclo de alfabetização. Em toda minha trajetória profissional, sempre procuro ter um olhar voltado para as necessidades individuais do meu aluno e respeitar as diferenças de cada um. Em minha prática pedagógica, procuro ser uma professora reflexiva, buscando novas estratégias para favorecer a aprendizagem.

O interesse em pesquisar a importância da atividade lúdica como ferramenta de ensino em sala de aula, em especial com crianças com necessidades educativas especiais, partiu da observação em sala de aula e do querer *fazer mais*, ou seja, conduzir as crianças progressivamente para níveis maiores de independência, autonomia e capacidade de aprender, em um contexto de colaboração e sentido mais comunitário.

A atividade lúdica norteia um trabalho pedagógico que visa o desenvolvimento significativo do educando, pois a brincadeira e o jogo constituem um veículo privilegiado de educação e favorecem o processo de ensino-aprendizagem. Eles fazem parte da infância, possibilitando que a criança ultrapasse o mundo real, transformando-o em imaginário. Além disso, a brincadeira é uma das formas encontradas para expressar sentimentos e desejos, expor as emoções, além de reforçar os laços afetivos e elevar o nível de interesse da criança com a brincadeira.

Neste sentido, a escola desempenha um papel importante pois, por meio da ludicidade, favorece a interação em diferentes situações, ao considerar a brincadeira um instrumento agregador no processo de ensino-aprendizagem. Isto é, a atividade lúdica está indissociável do processo de ensino-aprendizagem.

Entretanto, crianças com necessidades educativas especiais, como os que foram diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA), têm frequentado escolas regulares, mas ainda falta suporte pedagógico voltado para ludicidade. Professores se apropriam de

práticas tradicionais de ensino, mas deixam de ter a brincadeira como parceira na educação, especialmente dos alunos que possuem necessidades educativas especiais.

O presente trabalho propõe, portanto, uma pesquisa investigativa sobre como o desenvolvimento de jogos e brincadeiras favorecem a interação, a comunicação e o desenvolvimento de uma criança com necessidades educativas especiais. Especificamente, a pesquisa teve como objetivo geral observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Transtorno do Espectro Autista em sala de aula.

A partir de um estudo de caso de um aluno autista, observou-se que é possível elaborar estratégias de intervenção que favoreçam a interação do aluno e sua socialização com os demais colegas e profissionais do contexto escolar através de atividades lúdicas.

# 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

## 1.1 O Autismo e suas características

O ser humano é um ser ativo que dispõe de uma competência cognitiva que lhe permite ser construtor do seu próprio conhecimento. Assim, o desenvolvimento é caracterizado pela construção histórica e cultural do sistema da pessoa por si própria e, ao mesmo tempo, orientada por objetivos dos *outros sociais* que lhe impõem uma série de conceitos, significações, sentidos, restrições, etc.

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), popularmente conhecido como *autismo*, se caracteriza por um quadro clínico em que prevalecem prejuízos na interação social, nos comportamentos não verbais (como contato visual, postura e expressão facial) e na comunicação (verbal e não verbal), podendo existir atraso ou mesmo ausência da linguagem.

Os indivíduos com TEA podem apresentar diferenças entre si. Entretanto, existem algumas manifestações que possuem características comuns, como: alterações da comunicação, da imaginação e da interação social, padrões restritivos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades, comportamentos como movimentar os braços, emissão de sons repetitivos, falta de comunicação visual, dificuldade em mudar rotinas, etc..

O TEA é um transtorno que requer atenção precoce e, como outros casos, a família cumpre um papel fundamental na aplicação do mesmo, pois ela vai determinar a evolução que este alcança. A detecção precoce do TEA é muito importante, pois, quando mais cedo se detecta o problema, melhores e mais satisfatórios serão os resultados obtidos, e melhor será o prognóstico no processo de desenvolvimento da criança (BRASIL, 2013).

O *autismo* tem como característica a ausência ou deficiência a nível tanto de interação social, na comunicação, assim como no desenvolvimento da simbolização, apresentando um padrão de atividades e interesses limitado, repetitivo e estereotipado. Algumas dessas características são perceptíveis antes dos trinta meses de vida. Alguns sinais de alerta são: falta de resposta e/ou rejeição ao contato com outras pessoas, isto é, não reconhecimento diferenciado da mãe, não mover a cabeça quando dele se aproxima, etc.; ausência de choro; problemas de alimentação; problemas de sono; surdez aparente; falta de desenvolvimento das orientações que normalmente aparecem antes da linguagem (BRASIL, 2013).

Black & Grant (2014, p. 40-41), no *Guia para o DSM-5*, as características essenciais do ETA devem cumprir os critérios A, B, C e D:

- A. Déficits persistentes na comunicação e na interação social em diversos contextos, não atribuíveis a um atraso geral do desenvolvimento, que se manifestam, simultaneamente em: déficits na reciprocidade social e emocional, déficits nos comportamentos de comunicação não verbal, e déficits no desenvolvimento e manutenção de relações adequadas ao nível de desenvolvimento.
- B. Padrões de comportamento, interesses ou atividades restringidas e repetitivas que se manifestam pelo menos em dois dos seguintes pontos: fala, movimentos ou manipulação de objetos estereotipadas ou repetitivos; excessiva fixação com as rotinas, os padrões ritualizados de conduta verbal e não verbal, ou excessiva resistência a mudanças; interesses altamente restritivos e fixos de intensidade desmensurada; hiperreatividade ou hiporeatividade aos estímulos sensoriais ou interesse incomum em aspectos sensoriais do ambiente.
- C. Os sintomas devem estar, geralmente, presentes na primeira infância.
- D. A conjunção de sintomas limita e descapacita para o funcionamento do dia a dia.

## 1.2 Atividade lúdica: o Jogo

O termo lúdico tem origem na palavra latina *ludus*, se designava ao jogo propriamente dito: jogo infantil, de azar e competitivo. Por sua vez, existia no latim vulgar a palavra *jocus*, que designava a palavra *burla*, *broma*, que eram utilizadas indistintamente com as palavras jogo e brinquedo.

Conhecer e compreender o significado da palavra *jogo* é muito importante. Trata-se de um conceito muito rico e amplo, o que torna difícil sua categorização, mas se reconhece o seu valor funcional e, conseqüentemente, sua importância para o desenvolvimento e crescimento do sujeito humano, pois

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2000, p. 33).

A definição de Huizinga é considerada uma das mais completas e aceitas de jogo, pois explica que o jogo, em seu aspecto formal, é uma ação livre, executada e sentida como estivesse fora da vida cotidiana, mas que, apesar de tudo, pode absorver por completo o jogador, sem que haja nele nenhum interesse material, nem se obtenha dele proveito algum, que se executa dentro de um determinado tempo e espaço, que se desenvolve em uma ordem submetida a regras e que dá origem a associações, rodeadas de mistério ou disfarçadas para destacar-se do mundo habitual.

Por outro lado, Piaget (1976) entende o conceito de jogo como um fazer ou uma participação do sujeito no meio, que lhe permite assimilar e incorporar a realidade. Para o autor, os jogos constroem uma grande rede de dispositivos que permitem à criança a assimilação de toda a realidade, incorporando-a para revivê-la, dominá-la e compensá-la.

O jogo é uma atividade lúdica presente durante toda a infância. Geralmente, ele é associado aos anos iniciais de vida, mas o certo é que se manifesta ao longo de toda a vida, inclusive na velhice. Todas as crianças do mundo jogam e esta atividade é tão importante que pode ser considerada a razão de ser da infância (UNESCO, 1980).

Essa atividade lúdica está enraizada, como realidade universal, em todos os povos, cuja identidade cultural pode ser lida através dos jogos e dos brinquedos criados historicamente e culturalmente. Em todas as culturas, as práticas e os objetos lúdicos são infinitamente variados e estão marcados profundamente pelas características étnicas e sociais específicas. O jogo infantil, condicionado pelos tipos de habitat ou de subsistência, limitado ou estimulado pelas instituições familiares, políticas e religiosas, funciona como uma verdadeira instituição, com suas tradições e suas regras, constituindo um autêntico espelho social (UNESCO, 1980).

Atualmente, o jogo é reconhecido como um aliado saudável para o desenvolvimento das crianças. Tanto os pais como a comunidade reconhecem no jogo uma atividade importantíssima para desenvolver a capacidade de aprendizagem da criança, um meio de expressão e maturação no plano físico, cognitivo, psicológico e social.

A reflexão atual sobre a atividade lúdica gira em torno dos jogos e seu papel em cada cultura, a criação de novos brinquedos cada vez mais adaptados às necessidades da criança e no resgate de brincadeiras já existentes, da criação de espaços dedicados ao jogo, assim como o papel participativo que devem assumir os pais e adultos nas atividades lúdicas.

As definições sobre o lúdico ou o jogo são diversas, mas de uma maneira sensível e educativa, o jogo pode ser definido como uma atividade necessária e inata que as crianças realizam, de qualquer cultura e classe social, para proporcionar-lhes entretenimento e diversão, de forma voluntária e espontânea.

Na opinião de Di Biasi (2012), as características do jogo o tornam um veículo de aprendizagem e comunicação, que são ideais para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência, como também para o desenvolvimento de determinadas faculdades mentais, como de: abordagem de experiência, cooperação, concentração e de criação.

Por outro lado, segundo Velázquez & Peñalda (2009), para a maioria dos pesquisadores, são 12 as principais características ou objetivos do jogo:

1. **O jogo é livre.** É uma atividade espontânea e autônoma, não condicionada a partir do exterior. A maioria dos jogos definem-se por seu caráter gratuito e não obrigatório.
2. **O jogo produz prazer.** Realiza-se por prazer e proporciona satisfação imediata. Há uma série de comportamentos associadas ao jogo, como a piada, o riso, a diversão, a relação social, o fato de ganhar, etc., que são prazerosas por si mesmas e se convertem no verdadeiro objeto de interesse do jogo. O caráter gratificante do jogo, converte o desejo de jogar das pessoas em uma necessidade.
3. **O jogo implica atividade.** Nem todos os jogos são motores ou exigem exercício físico, mas o jogador está psiquicamente ativo durante seu desenvolvimento. Algumas das capacidades implícitas ao fato de jogar são: explorar, mover-se, pensar, deduzir, imitar, relacionar e comunicar-se com os demais.
4. **O jogo é algo inato e se identifica como atividade própria da infância.** Muitos jogos não necessitam de explicação, se fazem de forma quase automática.
5. **O jogo tem uma finalidade intrínseca.** Uma das características mais singulares do comportamento do jogo é que são mais importantes os processos para os fins para os quais fins; ou seja, o importante é participar. No jogo não se busca ninguém outro objetivo que o mero fato de desfrutar com a atividade lúdica, isto é, o prazer do jogo não se encontra tanto na meta ou resultado final como no processo. A ação de jogar se converte na meta dos comportamentos do indivíduo, porque são satisfação pelo simples fato de realizá-las, sem pensar em qualquer outra finalidade que não seja a própria ação. O próprio processo do jogo encerra a emoção, tensão e diversão suficientes como para fazê-lo atrativo e interessante para o jogador.
6. **O jogo organiza as ações de um modo próprio e específico.** Em todos os jogos se desenvolvem procedimentos, normas e formas de fazer as coisas que, passo a passo, levam a conseguir as metas propostas pelos próprios jogos e pelos jogadores. Porém, o jogo carece de uma lógica organizativa similar ao do mundo adulto. As crianças propõem seus próprios procedimentos e mudam as regras durante o jogo para torná-lo mais divertido. Assim, se pode diferenciar um comportamento lúdico, com elementos

característicos da situação de jogo, de outros comportamentos que não têm as características próprias de jogo. Ou seja, uma das características principais do jogo é que possui algumas normas e procedimentos distintos do resto das atividades que não são lúdicas, e que todos são capazes de diferenciar.

7. **O jogo é uma forma de interagir com a realidade.** Antes de tudo, o jogo traz consigo uma atitude especial de relacionar-se com a realidade. Esta forma de interagir é condicionada pelas circunstâncias do meio, mas, sobretudo, pelos fatores internos de quem joga e pela atitude que desenvolve ante a realidade. O sujeito que joga realiza a atividade de jogo desde si mesmo, colocando em prática as capacidades próprias que lhe exige o jogo, para alcançar o sucesso.
8. **O jogo é um caminho de autoafirmação.** O jogo ajuda as crianças a desenvolver estratégias para resolver seus problemas.
9. **O jogo favorece a socialização.** O jogo ensina os indivíduos a respeitarem as normas, a se entender e se relacionar com os demais. Através da comunicação, a competição e a cooperação, os processos de interação social são facilitados. Também podem constituir um meio para refletir criticamente sobre a realidade e liberar os conflitos do dia a dia, já que os ignora e os resolve de forma imaginativa, quase sempre a favor do próprio jogo ou do jogador. Por isto, o jogo pode assumir, em ocasiões, uma função reabilitadora ou terapêutica frente a situações desfavoráveis ou traumáticas.
10. **Os brinquedos e materiais lúdicos não são indispensáveis.** Os brinquedos são só uma ferramenta para o jogo, mas, se não existem ou têm características diferentes às que se requerem, podem-se eliminar, mudar ou adaptar.
11. **Os jogos estão limitados no tempo e no espaço, mas são incertos.** O tempo dedicado ao jogo depende da motivação do que joga e do atrativo, em parte subjetivo, do próprio jogo. Os espaços do jogo se modificam e alternam segundo as necessidades e possibilidades do jogador. Porém, o jogo sempre tem um determinada duração e se coloca em prática em um espaço mais ou menos delimitado. Apesar disso, é incerto em seus resultados, não se sabe como nem quando vai terminar, o que dá ao jogo em certo ar de mistério que transforma e condiciona esses limites.
12. **O jogo constitui um elemento sobremotivador.** O jogo é uma forma de tornar atrativa qualquer outra atividade, pois se adiciona um interesse, uma emoção e uma dimensão simbólica que resulta prazerosa. A isso contribui o fato de que, frequentemente, o jogo se manifesta como uma estratégia especial para o lado exterior, através do uso de disfarces, adornos e símbolos que chamam a atenção e o diferenciam a respeito de outros

aspectos da vida real. Por isso, o jogo tem sido usado, frequentemente, nos processos educativos, para tornar mais amena a tarefa escolar ou para conseguir determinados objetivos didáticos através da realização de uma atividade lúdica, o que se dá o nome de jogos educativos.

É importante compreender a etapa de evolução de cada criança, suas possibilidades cognitivas, motrizes, neurológicas e seu ambiente cultural, com o objetivo de poder diferenciar o jogo mais viável segundo cada caso, para não exigir habilidades que ultrapassem a capacidade da criança nem, tampouco, subestimá-lo, limitando assim as possibilidades lúdicas. Não existe um jogo determinado que se possa indicar para cada situação. As habilidades da criança é que indicarão qual tipo de jogo se deve incluir.

### 1.3 A atividade lúdica e o desenvolvimento integral da criança

O jogo é uma peça chave no desenvolvimento integral da criança, pois é uma atividade que proporciona conexões sistemáticas com o que não é jogo, isto é, com o desenvolvimento do homem em outros planos como são a criatividade, a solução de problemas, a aprendizagem de papéis sociais, etc., isto é, com numerosos fenômenos cognitivos e sociais. (GARAIGORDOBIL, 2005).

Na opinião de Garaigordobil (2005, p. 18), o jogo permite à criança desenvolver seu pensamento, satisfazer necessidades, explorar e descobrir o gosto de criar, elaborar experiências, expressar e controlar emoções, ampliar horizonte de si mesma, aprender a cooperar, etc. Por tudo isso, a autora afirma que estimular a atividade lúdica positiva, simbólica, construtiva e cooperativa na escola é sinônimo de potenciar o desenvolvimento infantil. Para a autora, o jogo contribui para todos os aspectos de crescimento e de desenvolvimento humano, a partir dos seguintes pontos de vista:

- **Intelectual:** jogando se aprende, porque obtém novas experiências, porque é uma oportunidade de cometer erros e acertos, de aplicar seus conhecimentos, de solucionar problemas. O jogo estimula o desenvolvimento das capacidades de pensamento, da criatividade infantil e cria zonas potenciais de aprendizagem.
- **Social:** através do jogo se entra em contato com seus iguais, e isso lhe ajuda a conhecer as pessoas que o rodeiam, a aprender normas de comportamento e a descobrir-se no quadro destes intercâmbios.
- **Afetivo-emocional:** o jogo é uma atividade que proporciona prazer, entretenimento e alegria de viver, que lhe permite expressar-se livremente, canalizar suas energias de maneira

positiva e descarregar suas tensões. É uma proteção frente às dificuldades que a criança encontra na vida, ajuda-lhe a reelaborar sua experiência acomodando as suas necessidades, constituindo, assim, um importante fator de equilíbrio psíquico e de domínio de si mesmo.

#### Quadro 1. Contribuições do jogo no desenvolvimento infantil

<p><i>Jogo e desenvolvimento psicomotor</i></p>	<p><i>“O jogo potencia o desenvolvimento do corpo e dos sentidos: desenvolve a coordenação motriz e a estrutura perceptiva”</i></p> <p>Os jogos de movimento com o corpo, com os objetos e com os colegas que realiza a criança ao longo da infância estimulam o desenvolvimento da coordenação motora e da estruturação perceptiva. Nestes jogos: descobre-se sensações novas; coordena os movimentos do corpo (coordenação dinâmica global, equilíbrio, etc.); desenvolve a capacidade perceptiva; estrutura a representação mental do esquema corporal; explora as possibilidades sensoriais e motoras, ampliando-as; descobre a si mesmo na origem das modificações materiais que provoca; vai conquistando o corpo e o mundo exterior; obtém imenso prazer.</p>
<p><i>Jogo e desenvolvimento cognitivo</i></p>	<p><i>“O jogo motor da inteligência e da criatividade: origina e desenvolve estruturas mentais, a imaginação e a criatividade.”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo manipulativo é um instrumento de desenvolvimento do pensamento.</li> <li>• Os jogos, em geral, são uma fonte de aprendizagem e criam zonas de desenvolvimento potencial.</li> <li>• Os jogos são um estímulo para a atenção e memória.</li> <li>• O jogo simbólico, de representação, contribui para o desvio cognitivo.</li> <li>• O jogo simbólico estimula a discriminação fantasia-realidade.</li> <li>• O jogo, em geral, é comunicação e facilita o desenvolvimento da linguagem.</li> <li>• A ficção é um caminho de desenvolvimento de pensamento abstrato.</li> <li>• Efeitos de programas de jogos em fatores intelectuais</li> </ul>
<p><i>Jogo e desenvolvimento social</i></p>	<p><i>“O jogo é um poderoso instrumento de comunicação e socialização.”</i></p> <p>Os jogos de representação (simbólicos, dramáticos, ficção, etc.):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo estimula a comunicação, a cooperação com os iguais e o desenvolvimento de variadas habilidades sociais.</li> <li>• O jogo amplia o conhecimento do mundo social do adulto e prepara o trabalho.</li> <li>• O jogo é um contexto de aprendizagem da cultura.</li> <li>• O jogo promove o desenvolvimento moral, porque é escola de autodomínio, vontade e assimilação de normas de conduta.</li> <li>• O jogo facilita o autoconhecimento, o desenvolvimento da consciência pessoal.</li> </ul> <p>Os jogos de regras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• São aprendizagens de estratégia de interação social.</li> <li>• Facilitam o controle da agressividade.</li> <li>• São exercícios de responsabilidade e democracia.</li> </ul> <p>Os jogos cooperativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promovem a cooperação, aumentam as mensagens positivas entre os membros do grupo e diminuem as mensagens negativas.</li> <li>• Incrementam as condutas pró-sociais (ajudar, cooperar, compartilhar, etc.) e as condutas assertivas na interação com iguais.</li> <li>• Diminuem condutas sociais negativas (agressividade-obstinação, apatia-retraimento, ansiedade-timidez, antissociais, etc.)</li> <li>• Estimulam interações e contatos físicos positivos, reduzindo os negativos.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciam o nível de participação em atividades de classe e a coesão grupal, melhorando o ambiente ou clima social de aula.</li> <li>• Aumentam as interações e facilitam a aceitação inter-racial.</li> <li>• Melhoram o conceito de um mesmo e dos demais.</li> </ul> <p>Os jogos sociais turbulentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promovem a socialização da agressividade.</li> <li>• Facilita a adaptação sócio emocional.</li> </ul>
<p><i>Jogo e desenvolvimento afetivo-emocional</i></p>	<p><i>“O jogo promove o desenvolvimento afetivo-emocional, o equilíbrio psíquico e a saúde mental.”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo é uma atividade prazerosa que gera satisfação emocional.</li> <li>• O jogo é um instrumento que estimula a expressão de emoções e facilita a regulação e a compreensão emocional.</li> <li>• O jogo permite a elaboração de experiências difíceis facilitando o controle da ansiedade associada a estas experiências.</li> <li>• O jogo possibilita a expressão simbólica da agressividade e da sexualidade infantil.</li> <li>• O jogo facilita o processo progressivo da identificação psicossocial.</li> <li>• O jogo é um meio para a aprendizagem de técnicas de solução de conflitos.</li> <li>• O jogo estimula a melhora de autoconceito e da autoestima.</li> <li>• O jogo tem um importante valor diagnóstico e terapêutico.</li> </ul>

Fonte: GARAIGORDOBIL, 2005

Então, o jogo não é somente uma atividade de diversão e ócio. Ela estimula o desenvolvimento psicossocial do ser humano, a aquisição de saberes, a formação da personalidade e se manifesta em várias atividades onde interagem o prazer, o gozo, a criatividade e o conhecimento. Tem mais implicações, como a transmissão de valores e normas de comportamento, a capacidade de resolver conflitos, a dimensão educativa e a formação da personalidade e das habilidades sociais. O jogo ajuda as crianças a conhecer suas possibilidades e suas limitações e amadurecer.

#### 1.4 O jogo no contexto escolar

O jogo deveria ser mais usado como instrumento com fins educativos em várias ocasiões nas escolas, principalmente como: elemento motivador para tornar o ambiente mais tranquilo ou para facilitar a aprendizagem; recurso didático com objetivos externos ao próprio jogo, ou seja, educar divertindo; valorizando-o por si mesmo como atividade natural da infância, que contribui para seu desenvolvimento físico, social, afetivo e intelectual.

Para Garcia & Llull (2009), o jogo passou a ser uma atividade insubstituível para o desenvolvimento psicossocial da criança, e não precisa estar instrumentalizada com conteúdos pedagógicos. O jogo passou a ser uma necessidade vital, que ajuda a criança em seu processo de desenvolvimento. Por conseguinte, uma das grandes finalidades da Educação Infantil é

incentivar que a criança jogue, oferecendo-lhe os recursos necessários para que possa fazê-lo sob algumas condições positivas, prazerosas e saudáveis.

Então, para que a aprendizagem seja significativa, é necessário o planejamento das atividades lúdicas conectando-as às distintas dimensões do desenvolvimento infantil que promovam a autonomia pessoal da criança na hora de resolver situações de sua vida cotidiana a distintos níveis.

As principais vantagens do uso do jogo como recurso didático, na opinião de Garcia & Llull (2009), são:

- Promover a descentralização cognitiva, isto é, permitir que as crianças estabeleçam uma relação entre sua posição no jogo e a posição das pessoas que jogam a seu lado.
- Permitir a avaliação das aprendizagens através da observação do professor. Observando o jogo das crianças, o professor poderá detectar erros de aprendizagem e avaliar se estão cumprindo os objetivos didáticos. Além disso, a observação lhe permitirá detectar diversas anomalias no desenvolvimento da criança, sua personalidade, seu modo de relacionar-se, etc., que poderão servir de sinais de alarme para uma intervenção precoce em crianças com NEE.

Na educação infantil, o jogo é um elemento muito importante já que, tal como foi exposto antes, contribui para o desenvolvimento integral do indivíduo (em seus aspectos psicomotor, afetivo, social e cognitivo). Por isso, os princípios metodológicos da educação infantil dão muita importância à proposta de atividades que sejam motivadoras para a criança, e o jogo é um recurso ideal, porque é o que mais motiva.

O jogo favorece a aprendizagem de conteúdos de diversas áreas curriculares: área de identidade e autonomia (aprendizagens sobre a vida diária); meio físico e social (interação social); comunicação e linguagem (aquisição da linguagem oral); e, resolução de problemas (permite a experimentação em um meio seguro).

O espaço deve ser coerente com os objetivos e dinâmicas planejados, para facilitar a tarefa do educador. A organização do espaço físico é muito importante, porque diz muito do estilo educativo a ser seguido, as áreas às quais se dão mais importância e o tipo de comportamento que se espera dos alunos e alunas.

O educador é o mediador entre a criança e o jogo e tem de planejar, cuidadosamente, a seleção, a utilização e a disposição do mesmo. Ele deve dispor de muitos e variados brinquedos e objetos lúdicos para facilitar a motivação, a exploração e a experimentação. O brinquedo é o material mais importante; ele deve ser desejado pela criança, ser seguro e ser adequado à idade e nível de desenvolvimento dos alunos. Os brinquedos que incitam, diretamente, a violência, a

aquisição de hábitos pouco saudáveis, a prática de atitudes discriminatórias, etc., devem ser evitados.

Daí, a importância de contar com um educador capacitado, com aptidões e atitudes adequadas para o exercício, com capacidade também de desfrutar de seu trabalho, convencido de que o jogo favorece o desenvolvimento das crianças, que marque os objetivos educacionais conduzidos de um modo lúdico e prazeroso para seus alunos.

### **1.5 O desenvolvimento do aluno com TEA a partir das atividades lúdicas: possibilidades**

Os alunos com TEA encontram desafios significativos que os colocam em alto risco de não ter experiências essenciais nas atividades lúdicas, o que pode impactar o seu desenvolvimento para toda a vida, o bem estar psicológico, o funcionamento social e a participação cultural.

Uma das características mais marcantes em crianças com TEA é a ausência de habilidades e competências para a interação social e a comunicação, a qual as mantem na solidão, e isoladas de seu ambiente social. 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).

Na maioria das crianças, inclusive com diferentes tipos de deficiência, o jogo é um meio para adquirir distintas 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 é 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).

O jogo supõe exploração, prazer, aprendizagem. As crianças autistas manipulam reiteradamente os objetos, não os explora, não os usa de acordo com seu objetivo; o que não se pode afirmar é se há ou não prazer nessas manipulações. Elas tendem a ter interesses diferenciados. Seu jogo, geralmente, é repetitivo e solitário. Podem usar os brinquedos de maneira própria do sujeito, alinhando os brinquedos, fazer girar as rodas dos carrinhos. Isto se deve, em muitas ocasiões, à restrições no jogo imaginativo. Pode-se dizer que, para criança com

TEA, na atividade lúdica, não há realmente um jogo; o que se observa é uma manipulação dos objetos ou de parte destes (WOLFBERG, 2013).

Quadro 2. Diferenças no desenvolvimento do Autismo associadas ao jogo

<b>Socialização</b>	<b>Comunicação</b>	<b>Imaginação</b>
- Aproximação social incomum. - Falta de reciprocidade social emocional. - Dificuldade em desenvolver relacionamentos com seus pares	- Limitação na compreensão e o uso de comunicação não verbal. - Dificuldades de integração, comunicação verbal e não verbal. - Padrões pouco comuns na linguagem.	- Padrões de comportamento restritivos e repetitivos, interesses e atividades. - Respostas sensoriais pouco usuais. - Prejuízo qualitativo na brincadeira

Fonte: Wolfberg (2013, p. 42).

Ainda de acordo com Wolfberg (2013), as crianças com TEA, em geral, encontram outros desafios na integração com os demais, como:

- Poucas oportunidades de jogar: pouco ou nenhum tempo para jogar com ou sem outras crianças; o jogo, ainda, não é considerado uma atividade legítima; dá-se prioridade a atividades altamente estruturadas e dirigidas por adultos na educação e nas terapias.
- Insuficientes meios para jogar: poucos profissionais e cuidadores têm conhecimento adequado, habilidades e experiência para apoiar, efetivamente, as crianças com autismo em experiências essenciais de jogo.
- Acesso desigual a ambientes de jogos apropriados: a maioria dos ambientes de jogo adaptados falha em considerar as necessidades únicas sociais, simbólicas e sensoriais das crianças com autismo.
- Exclusão das crianças com autismo da cultura do jogo: as outras crianças, em geral, rejeitam ou ignoram as crianças quando percebem que não se encaixam nas regras esperadas de grupo; as outras crianças não sabem interpretar as maneiras sutis e não comuns que as crianças com autismo têm para expressar seus interesses para jogar e socializar.

No que tange aos contextos educacionais, a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) e a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, Decreto Nº 8.364/2014 (BRASIL, 2014) garantem-lhe educação e inclusão escolar, com provimento de apoios necessários, o que representa um avanço considerável.

Art. 4o É dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar o direito da pessoa com transtorno do espectro autista à educação, em sistema educacional inclusivo, garantida a transversalidade da educação

especial desde a educação infantil até a educação superior. [...] § 2º o Caso seja comprovada a necessidade de apoio às atividades de comunicação, interação social, locomoção, alimentação e cuidados pessoais, a instituição de ensino em que a pessoa com transtorno do espectro autista ou com outra deficiência estiver matriculada disponibilizará acompanhante especializado no contexto escolar.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo geral**

Observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Espectro Autista em sala de aula.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Promover a interação das crianças com desenvolvimento típico e autista através de estratégias lúdicas diversas;
- Planejar atividades que incentivem o raciocínio lógico como fonte de prazer e diversão na escola e em casa, em colaboração com as famílias.
- Valorizar e estimular através do brincar como ferramenta de trabalho efetivo todas as áreas do conhecimento para o desenvolvimento humano.

### 3 METODOLOGIA

#### 3.1 Fundamentação teórica da metodologia

A abordagem metodológica utilizada no presente estudo é a qualitativa. De acordo com Ludke e André (1986), que fazem uma discussão sobre a pesquisa em educação, dentro de uma vertente qualitativa, *“O estudo qualitativo é o que se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada”*(p.20).

A pesquisa qualitativa permite que o pesquisador interaja com seu interlocutor dando a ele a oportunidade de dialogar e assim desenvolva um estudo analítico. Tal pesquisa também possibilita o desenvolvimento de um estudo de caso que retrate a realidade de forma mais completa e profunda.

A fase de coleta de dados teve início após aprovação da equipe diretiva. A partir da autorização da direção da escola, foi possível realizar as entrevistas e as observações.

De acordo com Moreira (2002, p. 54), a entrevista pode ser definida como “uma conversa entre duas ou mais pessoas com um propósito específico em mente”. As entrevistas são aplicadas para que o pesquisador obtenha informações que provavelmente os entrevistados têm. É um processo de interação social onde entrevistado e pesquisador compartilham informações em torno de um assunto em comum.

##### 3.1.1 Entrevista

A entrevista utilizada na pesquisa foi a semiestruturada, já que esse instrumento permite mais flexibilidade no momento de entrevistar os participantes envolvidos. Para a realização da entrevista as perguntas foram elaboradas pela pesquisadora, construindo-se um roteiro para nortear o diálogo. Ludke e André (2013) discorrem sobre as vantagens deste método para uma pesquisa em educação, salientando que:

Parece-nos claro que o tipo de entrevista mais adequado para o trabalho de pesquisa que se faz atualmente em educação aproxima-se mais dos esquemas mais livres, menos estruturados. As informações que se quer obter, e os informantes que se quer contatar, em geral professores, diretores, orientadores, alunos e pais, são mais convenientemente abordáveis através de um instrumento mais flexível (p. 40).

As entrevistas foram gravadas em áudio e analisada pela pesquisadora a fim de investigar a concepção da família e dos profissionais envolvidos acerca da inclusão e da prática pedagógica desenvolvida no âmbito escolar.

### **3.1.2 Aspectos relevantes da observação**

A observação tem o objetivo de analisar as estratégias pedagógicas do professor regente e AEE e também como acontece a inclusão do aluno E.P.R em uma sala de aula, como se relaciona com os demais alunos e profissionais da escola. As observações aconteceram em quatro períodos de tempo (em média 50 minutos).

A observação aconteceu na sala de aula, na sala de recursos (AEE) e em uma aula de informática. A turma escolhida foi do 1º ano do turno vespertino, os alunos se encontram em processo de alfabetização. Portanto a observação se deu em um ambiente coletivo.

A turma do 1º ano é composta por 25 alunos, sendo 11 meninas e 14 meninos. São quatro professores que acompanham a turma, sendo: um professor regente, um professor de linguagem, um professor de biblioteca e um professor de Educação Física. O aluno autista E.P.R não possui profissional acompanhante na escola, somente os professores que acompanham a turma em horários alternados.

## **3.2 Contexto da pesquisa**

A construção dos dados foi realizada na Escola Municipal Criança Feliz localizada na zona urbana da cidade de Ipatinga - MG. A escola está situada em um bairro de classe média baixa com famílias carentes. Atende 937 alunos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental e EJA (Educação de Jovens e Adultos), divididos em três turnos: matutino, vespertino e noturno. Possui banheiros masculino e feminino, área de convivência (pátio), cantina espaçosa para merenda, salas de aula bem ventiladas, laboratório de informática, etc. O primeiro andar da escola é composto por um jardim, secretaria, duas salas de aula e a sala dos professores, onde acontecem as reuniões e planejamento pedagógico. O segundo nível possui as outras salas de aula e a sala de recursos multifuncional. Há também outro espaço construído separadamente com mais três salas de aula, biblioteca e laboratório de informática.

A sala de Recursos Multifuncionais é montada com vários equipamentos para atender aos alunos disponibilizados pelo Governo Federal, já que é esta a instância responsável por “garantir que as escolas tenham salas de recursos multifuncionais, de maneira a possibilitar o acesso de alunos com deficiência” (BRASIL, 2007, Art.2, Inc.VI).

A Escola Municipal Criança Feliz desenvolve alguns projetos sugeridos pela Secretaria Municipal de Educação em consonância com as demais escolas da rede municipal. Várias propostas foram implementadas para que a educação aconteça de forma integral, dentro e fora da escola.

Os programas *Aprender Mais* e *Mais Educação*, promovidos pela Secretaria Municipal de Educação do município de Ipatinga – MG, consistem em ampliar a jornada do aluno oferecendo atividades que envolvam oficinas de arte, recreação e esportes, além de atividades de reforço no contra turno com materiais e alimentação de qualidade, diminuindo assim a vulnerabilidade social e valorizando a diversidade cultural. Por outro lado, o programa *Ipatinga, Cidade Leitora*, busca resgatar o hábito e gosto pela leitura, através de parceria com as bibliotecas escolares, abrindo as portas não somente para os alunos, mas também para a comunidade. No projeto *O que é que a Cidade tem?*, todos os alunos e profissionais da escola são convidados a compreender e identificar o espaço escolar e o território que rodeia o bairro onde a escola está situada para cuidar, preservar e desenvolver parcerias na busca de uma cidade cada vez melhor.

A educação inclusiva acontece através dos projetos do AEE (Atendimento Educacional Especializado), dentro da própria escola e CENAM (Centro de Atendimento Multidisciplinar), localizado em outro bairro. O CENAM iniciou suas atividades em 1998, sendo regulamentado posteriormente em 2004, e tem por finalidade atender educandos matriculados na Rede Municipal de Ensino público alvo da Educação Especial, não alfabetizados. São atendidos alunos com distúrbio e/ou transtorno de aprendizagem; atraso de aquisição de linguagem; alunos não alfabetizados com transtorno e déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Os alunos que participam do programa CENAM tem acesso através de transporte oferecido pela Prefeitura Municipal de Ipatinga.

### **3.3 Breve levantamento histórico do aluno**

E.P.R é uma criança de 6 anos, que está inserido no contexto escolar desde os três anos de idade. O aluno foi encaminhado para uma avaliação neuropsicológica objetivando identificar suas capacidades cognitivas, devido a inquietação e agitação na escola. Além disso, demonstra nervosismo, “mastiga objetos” e não consegue se concentrar em atividades na escola. Segundo a família, a queixa é notada há dois anos.

Em entrevista de anamnese realizada pelo psicólogo, a mãe relata uma gravidez planejada, no entanto, esta exigiu cuidados especiais. Com relação aos marcos do

desenvolvimento, a família não relata atraso para firmar a cabeça, andar ou falar. Apesar do relato, a mesma possui um laudo médico de novembro de 2009, onde o psiquiatra afirma que o paciente possui um quadro de atraso no desenvolvimento, e que isso refletia na aprendizagem e adaptação escolar. E.P.R. ainda não consegue pronunciar as palavras corretamente, trocando letras durante o diálogo. Realizou tratamento com a fonoaudióloga aos três anos de idade. Ainda aos quatro anos, fez tratamento psicológico devido a agitação, nervosismo e comportamento agressivo.

E.P.R. cultiva boas relações com seus pais, no entanto apresenta o comportamento de “beliscá-los”, além de ser agressivo com outros familiares. No contexto escolar, possui dificuldades em socializar com as demais crianças, em adaptar-se a novos ambientes. Não consegue concentrar-se nas atividades propostas coletivamente. Apresenta comportamento imaturo em relação as outras crianças da mesma faixa etária, realiza desenhos aquém de sua idade, não sabe aguardar sua vez, mastiga objetos escolares e de seus colegas também, como borrachas e lápis. Além disso, grita sem motivo aparente, repete palavras no discurso, fala e brinca sozinho se isolando do grupo.

Em relação à linguagem oral apresenta baixa habilidade quanto a expressão e compreensão com comprometimento na fala, o que torna difícil a compreensão do que tem a dizer. Escreve corretamente o primeiro nome, porém não o faz com a noção viso espacial correta. Reconhece algumas letras do alfabeto, sabe contar até 10, mas não reconhece os números escritos. Apresenta dificuldades para reconhecer formas geométricas básicas.

A criança E.P.R. possui uma linguagem oral com dificuldades em pronunciar alguns fonemas com predominância gestual, sendo uma das características que pode está presente na criança autista. Nesse caso é relevante valorizar a linguagem da criança autista como um todo, atribuindo significados e sentidos, tanto aos aspectos da comunicação verbal como não verbal, mais do que se preocupar, prioritariamente, com a fala propriamente dita, mas levar em consideração o contexto. A gesticulação é uma forma encontrada pela criança autista para se comunicar, que deve ser reinterpretados e ressignificados pelo professor.

Para a criança autista, o mundo é confuso e seu desenvolvimento se dá a pequenos passos sendo preciso motivação constante. O autista é extremamente visual. Assim, a rotina diária será de forma sistemática, utilizando imagens e símbolos, jogos pedagógicos, objetos concretos em sequência, músicas, jogos online no laboratório de informática, blocos de montar (legos), entre outros. A estimulação e a interação são mecanismos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança autista. Faz-se necessário uma articulação entre família e escola visando o sucesso do educando.

### **3.4 Participantes**

Participaram da entrevista a criança autista (E.P.R.), a mãe (Maria), a professora de AEE (M. A. N.) e a professora regente, aqui tratada como R.A.S. A professora regente tem 35 anos, exerce o magistério há 10 anos, é formada em Pedagogia e possui especialização em Práticas Pedagógicas, mas é a primeira vez que trabalha com uma criança autista. A professora regente foi escolhida para participar da pesquisa por passar quatro dias da semana diretamente com o aluno. A professora Marília, 45 anos, é graduada em Pedagogia e especialização em Psicopedagogia. Trabalha há 19 anos em sala de aula, sendo há três na sala de recursos. A professora foi escolhida para participar da pesquisa por atender o aluno duas vezes por semana. Todos os envolvidos assinaram o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE).

### **3.5 Materiais**

Foram utilizados os seguintes materiais: gravador de áudio (celular); brinquedos pedagógicos diversos; jogos no laboratório de informática- Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC); aparelho de som; tampinhas de refrigerante para sequenciação e contagem, papel, caneta, computador, caderno para anotações, documentos pessoais do aluno E. P. R.

### **3.6 Procedimentos de construção de dados**

Após o contato inicial com a equipe diretiva e com a professora regente, a pesquisadora conheceu os espaços físicos da escola situando o contexto da investigação e reconhecimento da turma. Esse momento foi bastante tranquilo por já termos contato tanto com os profissionais da escola, quanto com os alunos.

Para a realização da pesquisa, foi selecionada uma criança com diagnóstico de Transtorno de Espectro Autista (TEA) e com atraso de linguagem. A criança E.P.R. é filho único, tem 6 anos de idade e frequenta escola regular desde os três anos de idade. Os pais estão sempre presentes nos eventos que a escola propõe. O estudo foi apresentado aos pais que permitiram a participação da criança onde assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Posteriormente, a criança foi observada, individualmente na sala de recursos (AEE) e em quatro sessões cada uma em média com 50 minutos de duração.

Foram realizadas entrevistas com os pais, a professora regente e com o professor de AEE (Quadro 3), as mesmas foram gravadas em áudio. Após análise das gravações das sessões de entrevistas, foi realizada uma análise do discurso utilizada por esses sujeitos (verbal ou não verbal). A proposta adotada para este trabalho considera o ato comunicativo como parte da

análise dos dados, acompanhado das observações realizadas pelo pesquisador no contexto escolar. E, para ilustrar os diferentes atos comunicativos, no decorrer da discussão são utilizados recortes de situações vivenciadas no contexto. Segue o quadro com os profissionais envolvidos:

**Quadro 3.** Relação de participantes entrevistados

<b>Data</b>	<b>Tempo de duração</b>	<b>Participante abordado</b>	<b>Objetivo</b>
02/09/2015	50 minutos	Equipe diretiva	Apresentar a pesquisa bem como reconhecer os espaços da escola.
04/09/2015	1 hora	Professora regente R.A.S.	Entrevistar, identificar e analisar como acontece o processo de inclusão do aluno autista e quais atividades lúdicas são utilizadas como ferramenta pedagógica.
09/09/2015	50 minutos	Professor AEE (M. A. N)	Entrevistar e reconhecer o espaço onde acontece o acompanhamento do aluno bem como os jogos utilizados para a intervenção.
11/09/2015	50 minutos	Família da criança autista	Entrevistar e investigar sobre a inclusão sob o olhar da família. Conhecer como aconteceu o diagnóstico da criança autista.

As observações foram registradas no diário de campo nos dias agendados com os professores. Após realização das observações, foi proposto pela pesquisadora um momento lúdico com brincadeiras e jogos a fim de promover a inclusão do aluno E.P.R (Figuras 1 e 2).



Figuras 1 e 2: Criança autista em atividade sequencial com uso de tampinhas.  
Fonte: própria



Figura 3: Criança autista em atividade na sala de recursos  
Fonte: própria

#### Quadro 4. Observação e oficinas pedagógicas (intervenção)

Data:	Tempo de duração	Observação ou intervenção/ profissional	Local
08/09/2015	50 minutos	Observação- professor regente R.A.S.	Sala de aula
11/09/2015	50 minutos	Observação - Professor AEE (M.A.N)	Sala de recursos
14/09/2015	1 hora	Intervenção - Pesquisadora	Laboratório de informática TICS
15/09/2015	1 hora	Intervenção - Pesquisadora	Pátio da escola

### 3.7 Procedimentos de análise de dados

Esta etapa da pesquisa teve como objetivo transformar as informações coletadas em objeto de análise. Sendo assim, as entrevistas realizadas foram analisadas na íntegra, perfazendo um total aproximado de 4 horas de entrevistas. A organização das informações e a análise baseou-se na abordagem qualitativa. Os dados foram transcritos e foi possível perceber aspectos que respondiam ao problema de pesquisa e aos objetivos deste estudo, a saber como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Transtorno do Espectro Autista em sala de aula bem como valorizar e estimular através do brincar sendo

uma ferramenta de trabalho efetivo todas as áreas do conhecimento para o desenvolvimento humano, investigar também se os professores da rede municipal de ensino da Escola Municipal Criança Feliz utilizam a ludicidade para favorecer a inclusão de uma criança autista.

Ao analisar os dados percebeu-se que os fragmentos das entrevistas poderiam ser separados por categorias de análise, tendo como base os principais aspectos levantados durante a entrevista realizada. Essas informações permitiram uma organização, conforme a seguir: autismo e ludicidade: o que os professores tem a dizer?; formação e experiência dos professores quanto à inclusão, quais estratégias lúdicas são utilizadas nas aulas; e como acontece a inclusão do aluno autista na visão dos professores e da família.

Segue a descrição das categorias criadas:

- a. Categoria de análise *desafios do processo de inclusão de uma criança autista na escola: o que os professores têm a dizer?* Nesta categoria foram incluídas todas as narrativas que demonstram a concepção adotada pelos professores a respeito da inclusão escolar.
- b. Categoria de *análise contribuições e influências da ludicidade no contexto escolar: como os professores se apropriam dos jogos e brincadeiras para favorecer o desenvolvimento integral do educando.* Nesta categoria foram incluídas as observações que expressam o comportamento adotado pelos professores na utilização das atividades lúdicas na visão do pesquisador.

Ressalta-se que também serão incluídos, no processo de análise dos dados, fragmentos das seções de observação realizadas no contexto de pesquisa. No capítulo a seguir, apresentam-se os resultados desta pesquisa, refletindo-se sobre cada uma das categorias de análise encontradas, correlacionando-as com as observações coletadas pelo pesquisador no contexto pesquisado.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 Desafios do processo de inclusão de uma criança autista na escola: o que os professores têm a dizer?

A inclusão de um aluno autista através da ludicidade é o tema central dessa pesquisa, baseado na preocupação de analisar os dados observados e compreender como os profissionais da escola exercem na prática as políticas públicas da inclusão, foi resguardado o nome da escola e dos participantes envolvidos mantendo sigilo e anonimato. Alguns fragmentos das entrevistas foram transcritos a fim de serem analisados.

A partir da análise de entrevistas com a professora regente do ensino regular e uma professora da sala de recursos multifuncionais, apresenta-se a percepção dos professores a respeito do autismo e da inclusão:

*Para que a inclusão aconteça na prática é preciso ação conjunta entre políticas públicas e família, infelizmente nem sempre acontece como deveria. Ainda faltam adaptações na escola para receber alunos com deficiência, como, por exemplo, cadeirantes. Autismo é um “problema” que o aluno tem que precisa de intervenção das demais pessoas que convivem com o aluno para que ele possa se socializar.(R.A.S, transcrição de entrevista, 04/09/15).*

*A inclusão acontece em partes: eu acredito que sim, em outras não. Eu acredito que sim porque essas crianças são recebidas com carinho, paciência e boa vontade da maior parte das instituições escolares e dos educadores também. E não, porque a gente lida com salas superlotadas, às vezes o profissional não tem preparo para lidar com esse tipo de aluno. Por exemplo: a escola não está preparada para receber um aluno cadeirante. Aqui há muitas escadas, o que dificulta o acesso. Para mim, autismo ainda é um universo a descobrir. Sabemos muito pouco sobre autismo (M.A.N, AEE, transcrição de entrevista, 09/09/15)*

Em ambas as falas é possível perceber as dificuldades enfrentadas pelas entrevistadas para que a inclusão aconteça. Compreender a realidade cotidiana da inclusão escolar é um instrumento em potencial para discutir e repensar políticas públicas sobre inclusão. Nem sempre a escola é adaptada para receber algumas especificidades, com isso a inclusão não acontece de

forma satisfatória. As professoras entrevistadas apontam falhas, inclusive estruturais, e a necessidade de aprimoramento dos sistemas educacionais. O estabelecimento de ações se faz necessário junto a frentes políticas e capacitação profissional.

Outro ponto a observar, é que os professores não estão preparados para receber alunos com necessidades educativas especiais. Faltam cursos de capacitação específicos para autismo, por exemplo. A professora regente R.A.S relatou que a escola não possui um acervo bibliográfico para estudo da inclusão. Faltam investimentos do governo para que o acesso à educação seja de fato inclusivo e o desenvolvimento ocorra plenamente. A professora relatou que pesquisa na internet para se embasar teoricamente, mas não soube definir o autismo, não possui um autor específico para seus estudos. Além de não ter suporte pedagógico, as profissionais trabalham de forma isolada e sozinha, apesar da escola ter uma coordenadora pedagógica.

R.A.S. ainda afirma que foi através de tentativas no cotidiano da sala de aula que conseguiu fazer adaptações no planejamento das suas aulas, reafirmando a hipótese de que não se sente preparada para receber estudantes com necessidades educativas especiais. Esclarece que necessita diminuir o número de alunos em sala de aula, são 25 alunos para alfabetizar.

*Muitas vezes não há como dar o suporte que o aluno autista precisa, pois o mesmo não possui acompanhante em sala de aula. Geralmente conto com a ajuda dos outros alunos para ajudar a criança autista, pois muitas vezes o aluno E.P.R fogia da sala de aula e não tinha como deixar a turma sozinha para acompanhá-lo inúmeras vezes (R.A.S., transcrição de entrevista, 04/09/15)*

A professora R.A.S aponta a necessidade de uma formação continuada para os professores que cita como uma ação de desenvolvimento e aperfeiçoamento de práticas docentes, pois se entende que as professoras ainda não foram qualificadas totalmente para a prática educacional. A dinâmica da sala de aula não é favorável à inclusão e a quantidade de situações que acontecem dificultam um atendimento mais direcionado aos estudantes com necessidades educativas especiais.

A partir da entrevista é possível verificar que os processos inclusivos ainda precisam se efetivar na prática. É possível perceber que os professores ainda se sentem despreparados para receber os alunos com desenvolvimento atípico. A inclusão deve ser entendida como um processo de educação para todos visando um ensino especializado para o aluno. A educação inclusiva não pode processar-se fora da sala de aula a que o aluno pertence, mas sim no interior

da sala de aula com o grupo. No entanto, é preciso um envolvimento maior por parte da equipe pedagógica a fim de minimizar tais barreiras enfrentadas pelos alunos com NEE.

#### **4.2 Caracterizando o autismo na perspectiva da família e dos professores**

Nessa seção, abordaremos sobre o autismo no contexto familiar e na visão dos professores, de acordo com a entrevista realizada.

A família desenvolve um papel de extrema referência para o ser humano. É na família que se formam os primeiros vínculos afetivos e sociais, é a principal mediadora dos padrões adotados pelo indivíduo. Sendo assim, é necessário a participação efetiva e conjunta da escola, junto à família, do aluno e profissionais ligados à educação.

A família do aluno E.P.R. é composta por três membros: pai, mãe e o filho. Residem próximo à escola e são participativos nos eventos escolares. O pai é comerciante e a mãe é doméstica, cuida dos afazeres domésticos, leva e busca o filho para a escola. O aluno frequenta AEE duas vezes por semana no contra turno, isto é, estuda no turno vespertino e participa do AEE no matutino.

A mãe relatou que houve um atraso na fala do filho e que sempre gostava de brincar sozinho. Às vezes, os parentes mais próximos apontavam algo diferente em E.P.R., mas os pais se negavam a investigar. Após inúmeras conversas com a equipe pedagógica da escola, a família aceitou este ano (2015) levar o filho para fazer uma avaliação diagnóstica com especialistas na área da saúde.

A psicóloga, que investigou o caso, compareceu à escola para uma conversa com a equipe pedagógica que acompanhava o aluno e estiveram presentes: a professora regente (R.A.S.) a professora do AEE (M.A.N.) e a coordenadora pedagógica. Na oportunidade, os professores preencheram um teste psicológico com perguntas relacionadas ao aluno. Na conversa, foi relatado o comportamento de E.P.R. junto às outras crianças e com os demais profissionais da escola, com as seguintes características:

- Diferenças de comportamento: grande dificuldade de concentrar-se por mais de cinco minutos, belisca colegas e funcionários da escola, foge da sala sem autorização da professora; reconhece algumas letras do alfabeto, identifica todas as cores.
- Coordenação motora: realiza atividades de correr e chutar. Na coordenação motora fina (traçado), dificuldades em traçar letras e números, escreve o nome, mas sem noção espacial. É difícil identificar os traços e desenhos de E.P.R. Não consegue manter um diálogo coerente, repete algumas palavras, mas sem compreender sua fala. Utiliza pouca linguagem verbal, repete algumas palavras e utiliza gestos para se comunicar. Quando

contrariado, grita. Necessita de acompanhamento com fonoaudiólogo, possui dificuldade em pronunciar alguns fonemas.

- Atividades de grupo: dificuldades em compartilhar brinquedos e objetos. Não consegue expressar claramente sua vontade. Ausenta-se da sala por várias vezes. Não consegue permanecer em uma atividade por muito tempo. Tem dificuldades em olhar nos olhos ao falar.
- Fase oral: mastiga as pontas de lápis, coloca massinha na boca, pega tudo que está no chão e leva à boca, inclusive papel.

Junto à família foi solicitado que procurasse um atendimento especializado, tendo em vista grandes dificuldades de aprendizagem e social. Precisa de muito estímulo e atenção, atendimento individualizado. A família foi orientada, desde os primeiros dias de aula, a estimular o reconhecimento de cores, limites e atividade de concentração.

Após a família fazer a avaliação junto a uma equipe de psicólogos, o relatório descritivo detectou o Espectro Autista. Tal relatório descreve também um déficit intelectual, o aluno possui 6 anos, mas seu desenvolvimento cognitivo corresponde a 3 anos de idade. O aluno passou a tomar medicação e seu comportamento com o professor e os colegas melhorou consideravelmente. E.P.R. consegue se concentrar por um período maior de tempo, sua socialização melhorou. Ao pedir à mãe que conceituasse o que é autismo, ela relatou: “...*é um atraso no desenvolvimento, sei que meu filho tem dificuldades na socialização, mas acredito que ele irá se desenvolver como as outras crianças, para mim, ele já está melhorando bastante....*”

Percebe-se, através da fala da mãe, certa ansiedade pelo desenvolvimento do filho. Em alguns momentos da entrevista ela lacrimejava os olhos, demonstrando emoção ao lembrar da diferença do comportamento do filho em relação as demais crianças. De acordo com a mãe, a linguagem do filho melhorou depois que passou a frequentar a escola. A comunicação foi algo que a mãe enfatizou onde teve maior avanço em seu desenvolvimento:.

*Antes da escola, só palavras, nunca frases, mas agora até sua socialização com os demais membros da família melhorou. .(Maria, transcrição de entrevista, 11/09/15).*

Em conversa com a professora regente ela relatou que ter uma criança autista em sala de aula sem um profissional para acompanhá-lo se torna um pouco difícil:

*A Prefeitura Municipal de Ipatinga disponibiliza estudantes de psicologia ou pedagogia para acompanhar alguns alunos com esse tipo de transtorno. E.P.R. ainda não possui esse tipo de profissional, tenho mais 24 alunos em sala de aula e nem sempre consigo dar a atenção necessária. Peço ajuda aos alunos mais experientes para ajudar no processo de inclusão e toda a turma colabora. Os demais alunos se sentem responsáveis por E.P.R. Acredito que todos ganham: os alunos precisam aprender a lidar com as diferenças. .(R.A.S, transcrição de entrevista, 04/09/15).*

Quando questionado sobre a inclusão do aluno autista, a professora R.A.S. destaca que a maior dificuldade é a socialização, e ressalta que já houve grandes avanços, pois hoje o aluno é respeitado e compreendido pelos colegas. No entanto, é preciso mais envolvimento dos profissionais e da família em busca de uma inclusão que favoreça uma aprendizagem significativa.

A família da criança autista deveria ter, desde o momento em que se declara a deficiência, a oportunidade, como procedimento de rotina, de fazer uma consulta familiar, assim como ter acesso a serviços básicos como, por exemplo, uma terapia familiar, durante todo o curso do tratamento da criança.

#### **4.3 Contribuições e influências da ludicidade no contexto escolar: como os professores se apropriam dos jogos e brincadeiras para favorecer o desenvolvimento integral do educando**

Esta parte da análise baseia-se nas entrevistas e nas observações realizadas pela pesquisadora.

A sala de aula do 1º ano C vespertino do aluno E.P.R. tem mais 24 alunos com desenvolvimento típico, sendo 11 meninas e 14 meninos totalizando 25 alunos. É uma sala espaçosa, com cartazes fixados na parede (alfabeto, números, nomes dos alunos, textos...). Possui um quadro branco, dois ventiladores, um armário para uso do professor onde são guardados os jogos, livros e materiais de uso diário.

A professora regente passa maior tempo com a turma: quatro dias por semana. Na terça-feira, ela fica de coordenação, ou seja, nesse dia R.A. S. planeja as atividades semanais para a turma. Às vezes a professora disponibiliza a turma em duplas para facilitar o processo de mediação dos alunos. Organiza-os de forma que fique um aluno mais experiente com um menos experiente.

No dia 04/09/2015 a observação durou em média uma hora. Nesse dia, a professora iniciou a aula com uma rodinha sentados ao chão. Perto de si colocou o aluno autista. Após estabelecer a rotina (cantar, observar o calendário, orar e conversar com os alunos), a professora regente realizou a leitura de alguns cartazes fixados na sala, passou uma atividade escrita no quadro e colocou o aluno E.P.R. sentado próximo a ela para fazer uma atividade de formação de palavras com o aluno. (Figuras 4 e 5).



Figuras 4 e 5: Criança autista em atividade de formação de palavras.  
Fonte: nossa

O aluno apresentou dificuldades. Ele identifica as letras do alfabeto, mas não faz a assimilação fonética (letra/som). A professora então, foi orientando o aluno e me falou que já solicitou a mãe um acompanhamento com uma fonoaudióloga, pois a linguagem também é de difícil entendimento. Após orientá-lo na atividade, convidou uma aluna mais experiente para sentar junto com E.P.R. para mediar e ajudá-lo.

Vygotsky (1999) 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.

No dia 09/09/ 2015 foi observado a aula na sala de recursos (AEE) no contra turno (matutino). A professora Marília geralmente já tem os horários reservados de acordo com a necessidade do aluno. E.P.R. faz aula na segunda e quarta-feira. Geralmente o atendimento é agendado sozinho, pois assim ela acredita que pode dar uma atenção maior ao aluno.

A sala de recursos AEE da Escola Municipal Criança Feliz – Ipatinga/MG (Figuras 6 e 7) é bem equipada e atende em média 30 alunos, duas vezes por semana com duração de uma

hora e 30 minutos cada atendimento. O atendimento acontece em grupos pequenos de dois ou três alunos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

A sala possui muitos jogos pedagógicos com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura e escrita. São utilizados jogos pedagógicos que complementam a aprendizagem entre eles software educativos de informática. Cada aluno tem um plano pedagógico exclusivo, com as atividades que deve desenvolver durante um período de tempo. Possui mobiliário adaptado aos alunos (mesas e cadeiras).

Os jogos mais utilizados são aqueles que se destinam a alfabetização. Loto Leitura, quebra-cabeça diversos, bingo de letras e de números, dominó silábico, alfabeto móvel em degrau, caixa matemática, caixa tátil, blocos de montar, fantoches diversos. Nas paredes estão fixados cartazes com silabário, alfabeto, números e quantidades, ábaco, caixa de material dourado, tampinhas, etc. A sala possui também dois computadores que são utilizados para jogos educativos online, fones de ouvido, impressora e três *notebook* que foram disponibilizados este ano pelo MEC.



Figura 6: Professora em atendimento na sala de recursos.

Fonte: própria

Os materiais menos utilizados são aqueles destinados aos cegos e surdos. A sala possui materiais adaptados como lupa eletrônica, jogos com números em braille, mas na cidade de

Ipatinga possui uma escola especializada para cegos e surdos. Na Escola Municipal Criança Feliz não existe aluno com esse tipo de diagnóstico.



Figura 7. Cartazes de alfabetização na sala de recursos da E. M. L. M  
Fonte: própria

Na entrevista a professora M.A. N relatou que utiliza a ludicidade em todas as aulas. Para ela os jogos e brincadeiras são uma ferramenta positiva no tratamento do autismo, pois brincando se aprende com prazer:

*Acredito que toda prática pedagógica deveria utilizar jogos em sala de aula. Porém nem sempre o professor consegue fazer com que isso se concretize. São muitos alunos em sala de aula. Muitas vezes o professor opta por brincadeiras coletivas no pátio da escola, pois assim consegue realizar uma brincadeira com um objetivo específico. (M.A.N), AEE, transcrição de entrevista, 09/09/15).*



Figura 8. Sala de aula da E. M. L. M  
Fonte: própria

No dia 14/09/2015 retornei à escola com autorização da professora regente para fazer uma atividade lúdica de intervenção. Solicitei à professora de Informática que separasse atividades de alfabetização com jogos de interação. No laboratório os alunos trabalham em dupla para favorecer a mediação. O laboratório é composto por 22 computadores, porém 5 apresentam problemas de funcionamento.

De acordo com Valente (1991) o uso da tecnologia traz benefícios para inclusão. Assim, para que o computador seja utilizado da maneira correta é importante que se utilize softwares educacionais que estejam de acordo com as necessidades dos alunos:

O computador é o instrumento que ajuda a minimizar as barreiras entre a criança e o mundo físico, movendo os objetos, realizando o desenho ou a escrita. Ao invés de solicitar que o professor ou o auxiliar execute a atividade, a criança deve comandar o computador para que este realize a tarefa. Assim, se a criança consegue apertar uma tecla, ela pode comandar o computador para fazer praticamente tudo o que ela deseja, sem precisar pedir para as outras pessoas, e sem ser limitada pela sua dificuldade de se comunicar com o mundo das pessoas e dos objetos (VALENTE, 1991, p.87).

De acordo com a professora regente (R.A.S.) o aluno E.P.R. gosta de participar das aulas, porém nem sempre compreende os comandos dados pelo professor. A atividade teve como objetivo verificar o interesse do aluno pelos softwares educativos e fazer a assimilação da letra à figura correspondente. E.P.R. conseguiu manter o interesse pela atividade durante toda a aula com duração de 50 minutos. A professora regente alegou que infelizmente nem sempre é possível levá-los ao laboratório, pois são poucos horários para atender várias turmas.

Geralmente o horário com a turma 1º C é agendado de 15 em 15 dias. Vale reafirmar que o professor deve lançar mão de atividades diversificadas que favoreçam a inclusão e o interesse do aluno.

No dia 15/09/2015 a atividade de intervenção realizada foi no pátio da escola. Após um acordo pré-estabelecido anteriormente com a professora regente, fiz uma roda de conversa com a turma para estabelecer os combinados. A atividade realizada foi “Amarelinha” que teve como objetivo observar como o aluno autista interage com os demais colegas e como os demais alunos lidam com as diferenças.

Na amarelinha, os alunos fizeram uma fila para brincar. A pesquisadora ia perguntando os números fixados no chão de 1 ao 7 para verificar se os alunos identificavam. O aluno E.P.R. não teve paciência de permanecer na fila, ficou andando de um lado para outro e os demais alunos diziam: “*Ele é assim mesmo tia, não tem paciência de esperar*”. Após os alunos participarem, chamei o aluno E.P.R. para participar. Ele não conseguiu identificar todos os números: somente os números 1, 2 e 3. A coordenação motora é fragmentada, não consegue pular com um pé só. Apresenta comportamento imaturo em relação as outras crianças da mesma faixa etária. Alguns alunos tiveram paciência com E.P.R. chamando-o para a brincadeira e explicando como se brinca.

O momento foi oportuno, porém com crianças autistas é necessário repetir a atividade várias vezes para que a criança socialize com a brincadeira. A intervenção realizada no laboratório de informática foi mais significativa para o aluno autista, uma vez que era do interesse dele. É notório o esforço dos professores em oferecer aos alunos uma aula com dinamismo voltado para ludicidade, porém vários fatores dificultam a execução da aula: número de alunos nas salas de aula, indisciplina por parte dos alunos, falta de formação continuada e recursos relacionados ao ambiente físico da escola.

A partir das intervenções realizadas é possível concluir que as atividades lúdicas de uma criança autista deve ser ajustada às suas características, sendo necessário que o professor seja dinâmico e criativo, já que nem todas as atividades funcionam para todas as crianças. Em determinadas ocasiões, tem-se jogos que parecem ser de agrado da criança e, no momento de utilizá-los, o resultado não é necessariamente o esperado. Outras vezes, pensa-se em realizar alguma atividade e, pelo humor da criança nesse dia, não se pode realizá-la. Enfim, existem vários fatores que se devem levar em consideração na hora de trabalhar com qualquer criança, portanto é essencial, como docente, ser criativo e utilizar o que se encontra ao redor, tirando proveito de tudo, e muito importante, observar sempre a criança para poder determinar seus

gostos e o que não lhe agrada, pois quanto mais o conhecemos, maior será o vínculo com ele, e melhor evolução terá.

Através da observação e da intervenção é possível verificar que as atividades lúdicas estão presentes na escola em alguns momentos. Os profissionais abordados confirmam a necessidade dos jogos e brincadeiras para favorecer a inclusão, porém nem sempre é possível fazê-lo devido ao grande número de alunos na sala. As necessidades específicas de cada um não serão apenas determinadas pelas suas dificuldades de desenvolvimento, mas principalmente na forma como estas se organizam no contexto em que a aprendizagem acontece.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar no autismo e no modo de como a criança autista constrói seu conhecimento, nos revela várias questões que perpassam o meio social e a forma como compreendemos o mundo. A sociedade estabelece um padrão de indivíduo e tenta enquadrá-los nesse padrão. Cada pessoa é um ser único dotado de singularidades e potencialidades a serem descobertas. Assim, a aprendizagem deve ser também diferenciada, configurada em um ambiente estimulador, de interação com outros colegas, tornando-os todos participativos. A ludicidade consegue favorecer essa interação, no qual o aluno é um ser que descobre e constrói seus conhecimentos.

Porém, após a realização da pesquisa foi possível verificar que ainda há falhas a respeito da inclusão. É necessário aprimoramento nos sistemas educacionais, ações coletivas junto a frentes políticas e capacitação profissional. Há pouca formação do professor para a educação especial e inclusiva. Além disso, a educação inclusiva deve ser vista como uma tarefa comum, na qual diferentes participantes têm um papel e responsabilidades que cumpre. A ideia de que os professores têm que cumprir seu papel inclui o acesso a uma organização que facilite a comunicação e o trabalho em equipe entre os diferentes profissionais e ofereça oportunidades de desenvolvimento profissional permanentes.

Para atender a criança autista, são necessários métodos e técnicas adaptadas para que a inclusão aconteça. Um planejamento sistematizado em que as brincadeiras e jogos sejam aplicados constantemente ajudando os alunos autistas a reconhecerem o mundo ao seu redor que favoreça a interação entre os pares. A pesquisa confirmou a necessidade de um ambiente lúdico não só para atender aos alunos com necessidades educativas especiais, mas a todos os alunos, independentemente da realidade econômico, social ou racial, ou maturacional.

Ainda há um longo caminho a percorrer para garantir que cada criança com desenvolvimento atípico seja vista em sua singularidade e adquira autonomia. A escola é uma instituição formal que deve promover orientações para as famílias a fim de garantir seus direitos e promover a independência dos indivíduos com necessidades educativas especiais. Daí a importância do professor ressignificar a sua prática docente, revisar suas concepções, pois está sempre a influenciar os alunos, uma prática pedagógica reflexiva com vistas as especificidades do aluno. Elaborar aulas dinâmicas tendo o aluno como foco norteador de suas ações.

Enfim, um planejamento didático voltado para a motivação constante e só pode acontecer se as atividades lúdicas estiverem presentes no dia-a-dia do professor. Na escola, os professores não promovem a ludicidade com frequência. Ao contrário, foram perceptíveis práticas tradicionais de ensino ainda enraizadas. Alguns fatores devem ser considerados na

elaboração do planejamento pedagógico: organizar o tempo, propor atividades que estejam de acordo com a faixa etária dos alunos, definir as áreas a serem trabalhadas e demais atividades de rotina. Assim, é possível ter um novo olhar na aprendizagem das crianças autistas, com a utilização adequada dos jogos, desenvolvendo atividades lúdicas prazerosas que motivem e ativem a aprendizagem.

Considera-se, então, que é, de fato, importante levar em conta as especificidades e particularidades dos sujeitos, pois são essas diferenças que devem instigar a reflexão. É preciso esforços para romper as barreiras, eliminar preconceitos e garantir o direito à educação de qualidade e reconhecimento das diferenças. A pesquisa contribuiu positivamente para a compreensão do autismo, um campo que há ainda muito a descobrir.

Ao finalizar esta investigação sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças autistas, o objetivo geral foi cumprido: observar como as atividades lúdicas promovem os processos de inclusão escolar de uma criança com Espectro Autista em sala de aula. Unindo-se à minha experiência profissional, parece-me importante ressaltar que existe um espaço enorme entre a teoria e a prática. Mesmo existindo grande quantidade de documentos com atividades recomendadas e materiais diferentes e inovadores, se faz necessário considerar as especificidades do aluno.

Espero que este trabalho consiga motivar mais professores a utilizar o jogo como ferramenta de trabalho, beneficiando o desenvolvimento da criança, reduzindo as dificuldades nas diferentes áreas e desenvolvendo habilidades necessárias de modo atrativo para a criança, obtendo como resultado mais aprendizagens significativas, melhorando sua qualidade de vida.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. *Linha de cuidado para a atenção às pessoas com Transtornos do Espectro do Autismo e suas famílias na Rede de Atenção Psicossocial do SUS*. Brasília: Ministério da Saúde, 2013.

\_\_\_\_\_. **Decreto N° 6571**, de 17 de setembro de 2008. Dispõe sobre o atendimento educacional especializado, regulamenta o parágrafo único do art. 60 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e acrescenta dispositivo ao Decreto no 6.253, de 13 de novembro de 2007. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial, 2008. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2011/Decreto/D7611.htm#art11](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Decreto/D7611.htm#art11). Acesso em 08/09/2015

CARVALHO. E. N. S. de. Transtorno do Espectro Autista. In: MACIEL, D.; BARBATO, S. *Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar*. Brasília: UnB.

DE BIASI, Mari. *Brincar e aprender na educação infantil*. 1. ed. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.

DSM-IV: Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais e de Comportamento: descrições clínicas e diretrizes diagnósticas. Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.

FAIRSTEIN, G. A.; GYSSELS, S. *Como se aprende?* Coleção Programa Internacional de Formação de Educadores Populares. São Paulo: Loyola, 2005.

FONSECA, J. J. S. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GARAIGORDOBIL, M.; SAAVEDRA, A. *Juego y desarrollo infantil: la actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y de acción*. Escuelas infantiles y ciclo inicial. Madrid: Seco Olea, 1990.

GARAIGORDOBIL, M.. *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, 2005. (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003).

GARCIA, Alfonso; LLULL, Josué. *El juego infantil y su metodología*. Madrid-Esp; Editex, 2009.

GAT – Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de Atención Temprana. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales *Libro Blanco de la Atención Temprana*. Madrid – ESP: Real Patronato sobre Discapacidad, 2005.

GRAFIN, Temple. *Inclusão: dicas de ensino para crianças e adultos*. Disponível em: <http://www.autismoevida.org.br/p/inclusao.html>. Acesso em: Set./2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997. (1997, p. 51)

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MOREIRA, Daniel Augusto. *O método fenomenológico na pesquisa*. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

PIAGET, J. (1946) *A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. Piaget, Julgamento mora.

\_\_\_\_\_. *Psicologia e Pedagogia*. 3. ed. (Trad. D. A. Lindoso e R. M. R. Silva). Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976. (Orig.: 1969).

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>. Acesso em Outubro de 2015.

SILVA, Daniele Nunes Henrique. *Como brincam as crianças surdas*. São Paulo: Plexus Editora, 2002.

UNESCO. *Orientações para a inclusão*. Assegurar o acesso à Educação para Todos. Paris, UNESCO, 2005.

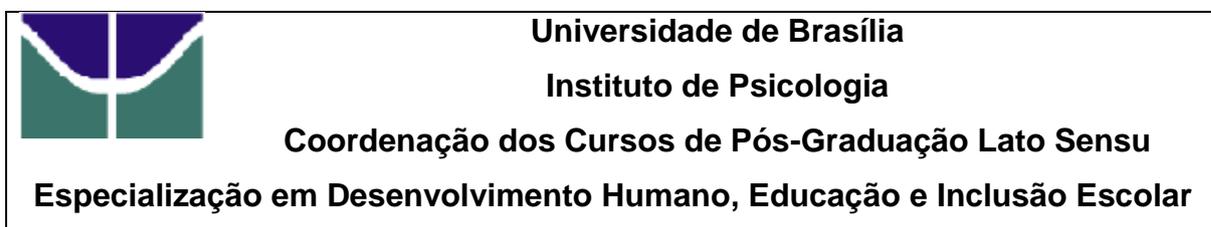
VALENTE, J. A. *Liberando a mente: Computadores na educação especial*. Campinas: Graf. Central da Unicamp, 1991.

VYGOTSKY, L.S. - *Teoria e método em psicologia*. 2. ed. São Paulo (Brasil): Martins Fontes, 1999

WOLFBERG, Pamela(2013). *Juego u el Espectro Autista: Fomentando Experiencias Sociales Significativas con Familia y Amigos*. Disponível em: <http://fundacionsoycapaz.org.pa/images/blogs/simposios/simposio7/Juego%20y%20el%20espectro%20autista%20-%20Dra%20Pamela%20Wolfberg.pdf>. Acesso em Outubro de 2015.

## APÊNDICES

### Apêndice 1. Roteiro de entrevista para o professor do AEE



#### ENTREVISTA PARA O PROFESSOR DO AEE

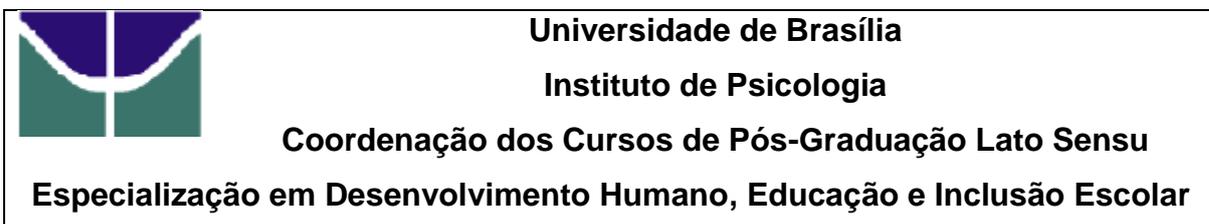
Nome: \_\_\_\_\_

Graduação: \_\_\_\_\_

Especialização: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação em sala de aula: \_\_\_\_\_

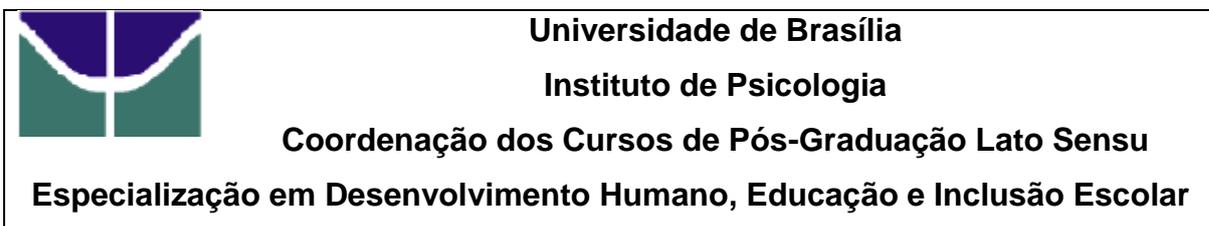
- 1) Como você define autismo?
- 2) Quantos alunos autistas você atende no AEE?
- 3) Há quanto tempo o aluno E. P. R. o frequenta o AEE?
- 4) Como foi realizada a avaliação pedagógica da criança?
- 5) A partir das especificidades do aluno autista, qual é a proposta de intervenção pedagógica?
- 6) Quais áreas de desenvolvimento a criança apresentou maior necessidade interventiva?
- 7) Qual aspecto do desenvolvimento atualmente é mais difícil para lidar? E como você maneja estas dificuldades?
- 8) Descreva como é o seu relacionamento com o professor regente e como acontece o planejamento das atividades do aluno autista.
- 9) Há uma preocupação da família em participar e favorecer o processo inclusivo? A família colabora para o avanço do aluno?
- 10) Você mantém a família informada sobre os avanços da criança autista? Como acontece a troca de informações?
- 11) Você considera importantes atividades lúdicas (Jogos e brincadeiras) para favorecer o desenvolvimento do aluno? Cite algumas.

**Apêndice 2. Roteiro de entrevista para a família da criança autista****ENTREVISTA PARA A FAMÍLIA DA CRIANÇA AUTISTA:**

Nome do pai: \_\_\_\_\_

Nome da mãe: \_\_\_\_\_

- 1) Como foi realizado o diagnóstico da criança?
- 2) Com quantos anos vocês perceberam a diferença no comportamento do filho?
- 3) Após o diagnóstico, como aconteceu a aceitação no contexto familiar?
- 4) Desde quando a criança autista frequenta a escola?
- 5) Quais foram as maiores dificuldades enfrentadas pela família em relação a escola?
- 6) Como a família lida com o aspecto social da criança, ou seja, quais os procedimentos vocês utilizam para favorecer a interação com os outros membros da família?
- 7) Como é o relacionamento dela com outras crianças? E com os professores?
- 8) Vocês foram bem acolhidos pela escola? Tiveram apoio pedagógico?
- 9) Há uma preocupação em manter um contato constante com a equipe pedagógica (Professor regente, professor AEE)?
- 10) Vocês dedicam tempo para ajudar nas atividades escolares e proporcionam momentos de brincadeiras a fim de favorecer o desenvolvimento de Eduardo?
- 11) Quais os aspectos vocês acreditam que precisam ser modificados para favorecer a inclusão do aluno?

**Apêndice 3. Roteiro de entrevista para o professor regente****ROTEIRO DE ENTREVISTA PARA O PROFESSOR REGENTE**

Nome: \_\_\_\_\_

Graduação: \_\_\_\_\_

Especialização: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação em sala de aula: \_\_\_\_\_

- 1) Como você define autismo?
- 2) Você já teve experiência de trabalhar com crianças autistas anteriormente?
- 3) Há quanto tempo o aluno E. P. R. o frequenta a escola?
- 4) Como foi realizada a avaliação pedagógica da criança?
- 5) A partir das especificidades do aluno autista, qual é a proposta de intervenção pedagógica que você utiliza em sala de aula?
- 6) Quais áreas de desenvolvimento a criança apresentou maior necessidade interventiva?
- 7) Qual aspecto do desenvolvimento atualmente é mais difícil para lidar? E como você maneja estas dificuldades?
- 8) Descreva como é o seu relacionamento com os demais professores e como acontece o planejamento das atividades do aluno autista.
- 9) Há uma preocupação da família em participar e favorecer o processo inclusivo? A família colabora para o avanço do aluno?
- 10) Você mantém a família informada sobre os avanços da criança autista? Como acontece a troca de informações?
- 11) Você considera importantes atividades lúdicas (Jogos e brincadeiras) para favorecer o desenvolvimento do aluno? Cite algumas que você utiliza em sala de aula.
- 12) Quais aspectos relacionados à inclusão precisa ser revisto? Por quê?

## ANEXOS

## ANEXO 1: ACEITE INSTITUCIONAL



Universidade de Brasília – UnB  
 Instituto de Psicologia – IP  
 Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento – PED  
 Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde - PGPDS  
 Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar

### Aceite Institucional

O (A) Sr./Sra. \_\_\_\_\_ (*nome completo do responsável pela instituição*),  
 da \_\_\_\_\_ (*nome da instituição*) está de acordo com a realização da pesquisa  
 \_\_\_\_\_,  
 de responsabilidade do(a) pesquisador(a) \_\_\_\_\_,  
 aluna do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar no Instituto de  
 Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano da Universidade de  
 Brasília, realizado sob orientação da Prof. Doutor/Mestre. \_\_\_\_\_.

O estudo envolve a realização de \_\_\_\_\_ (*entrevistas,  
 observações e filmagens, etc.*) do atendimento \_\_\_\_\_ (*local na  
 instituição a ser pesquisado*) com \_\_\_\_\_ (*participantes da pesquisa*). A  
 pesquisa terá a duração de \_\_\_\_\_ (*tempo de duração em dias*), com previsão de início em \_\_\_\_\_ e  
 término em \_\_\_\_\_.

Eu, \_\_\_\_\_ (*nome completo do responsável pela  
 instituição*), \_\_\_\_\_ (*cargo do(a) responsável do(a) nome completo da  
 instituição onde os dados serão coletados*), declaro conhecer e cumprir as Resoluções Éticas Brasileiras, em  
 especial a Resolução CNS 196/96). Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidade como instituição  
 coparticipante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos  
 sujeitos de pesquisa nela recrutados, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-  
 estar.

\_\_\_\_\_ (local), \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (data).

\_\_\_\_\_  
 Nome do (a) responsável pela instituição

\_\_\_\_\_  
 Assinatura e carimbo do(a) responsável pela instituição

## ANEXO 2: CARTA DE APRESENTAÇÃO



Universidade de Brasília – UnB  
 Instituto de Psicologia – IP  
 Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento – PED  
 Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde PGPDS  
 Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar

**Da: Universidade de Brasília– UnB/Universidade Aberta do Brasil – UAB**

**Polo:** \_\_\_\_\_

**Para: o(a): Ilmo. (a). Sr(a). Diretor(a)** \_\_\_\_\_

**Instituição:** \_\_\_\_\_

### Carta de Apresentação

Senhor (a), Diretor (a),

Estamos apresentando a V. S<sup>a</sup> o(a) cursista pós-graduando(a)

\_\_\_\_\_ que está em processo de realização do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar.

É requisito parcial para a conclusão do curso, a realização de um estudo empírico sobre tema acerca da inclusão no contexto escolar, cujas estratégias metodológicas podem envolver: entrevista com professores, pais ou outros participantes; observação; e análise documental.

A realização desse trabalho tem como objetivo a formação continuada dos professores e profissionais da educação, subsidiando-os no desenvolvimento de uma prática pedagógica refletida e transformadora, tendo como consequência uma educação inclusiva.

Desde já agradecemos e nos colocamos a disposição de Vossa Senhoria para maiores esclarecimentos no telefone: (061) 3107-6911.

Atenciosamente,

\_\_\_\_\_  
 Coordenador(a) do Polo ou Professor(a)-Tutor(a) Presencial

Coordenadora Geral do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar: **Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Diva Albuquerque Maciel**

## ANEXO 3: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



Universidade de Brasília – UnB  
 Instituto de Psicologia – IP  
 Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano – PED  
 Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar

---

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Senhores Pais ou Responsáveis,

Sou orientando(a) do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar, realizado pelo Instituto de Psicologia por meio da Universidade Aberta do Brasil/Universidade de Brasília (UAB-UnB) e estou realizando um estudo sobre \_\_\_\_\_. Assim, gostaria de solicitar sua autorização para que seu(sua) filho(a) participe do estudo.

A coleta de dados será realizada por meio de \_\_\_\_\_  
 (*explicitar todas as técnicas de coleta de dados: gravações em vídeo das situações cotidianas e rotineiras da escola; entrevistas, observações, questionários etc.*)

Esclareço que a participação de seu(sua) filho(a) no estudo é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Seu(sua) filho(a) poderá deixar a pesquisa a qualquer momento que desejar e isso não acarretará qualquer prejuízo ou alteração dos serviços disponibilizados pela escola. Asseguro-lhe que a identificação seu(sua) filho(a) não será divulgada em hipótese alguma e que os dados obtidos serão mantidos em total sigilo, sendo analisados coletivamente. Os dados provenientes da participação na pesquisa, tais como \_\_\_\_\_ (*explicitar instrumentos de coleta de dados*), ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa.

Caso tenha alguma dúvida sobre o estudo, o(a) senhor(a) poderá me contatar pelo telefone \_\_\_\_\_ ou no endereço eletrônico \_\_\_\_\_. Se tiver interesse em conhecer os resultados desta pesquisa, por favor, indique um e-mail de contato.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o(a) pesquisador(a) responsável pela pesquisa e a outra com o senhor(a).

Agradeço antecipadamente sua atenção e colaboração.

Respeitosamente.

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do Pesquisador

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do Pai/Responsável pelo Aluno

Nome do Pai/Responsável:

Nome do Aluno: \_\_\_\_\_

E-mail(opcional): \_\_\_\_\_

## ANEXO 4: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



Universidade de Brasília – UnB  
 Instituto de Psicologia – IP  
 Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento – PED  
 Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar

---

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Senhor(a) Professor(a),

Sou orientando(a) do Curso de Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar, realizado pelo Instituto de Psicologia por meio da Universidade Aberta do Brasil/Universidade de Brasília (UAB-UnB) e estou realizando um estudo sobre \_\_\_\_\_. Assim, gostaria de consultá-lo(a) sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Esclareço que este estudo poderá fornecer às instituições de ensino subsídios para o planejamento de atividades com vistas à promoção de condições favoráveis ao pleno desenvolvimento dos alunos em contextos inclusivos e, ainda, favorecer o processo de formação continuada dos professores nesse contexto de ensino.

A coleta de dados será realizada por meio de \_\_\_\_\_ (*explicitar todas as técnicas de coleta de dados: gravações em vídeo das situações cotidianas e rotineiras da escola; entrevistas, observações, questionários etc.*)

Esclareço que a participação no estudo é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você poderá deixar a pesquisa a qualquer momento que desejar e isso não acarretará qualquer prejuízo ou alteração dos serviços disponibilizados pela escola. Asseguro-lhe que sua identificação não será divulgada em hipótese alguma e que os dados obtidos serão mantidos em total sigilo, sendo analisados coletivamente. Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como \_\_\_\_\_ (*explicitar instrumentos de coleta de dados*), ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa.

Caso tenha alguma dúvida sobre o estudo, o(a) senhor(a) poderá me contatar pelo telefone \_\_\_\_\_ ou no endereço eletrônico \_\_\_\_\_. Se tiver interesse em conhecer os resultados desta pesquisa, por favor, indique um e-mail de contato.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o(a) pesquisador(a) responsável pela pesquisa e a outra com o senhor(a).

Agradeço antecipadamente sua atenção e colaboração.

Respeitosamente.

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do Pesquisador

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do Professor

Nome do Professor: \_\_\_\_\_

E-mail(opcional): \_\_\_\_\_