

## JOGOS LÚDICOS COMO FACILITADORES NA APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA DE ALUNOS COM TRANSTORNO DE ESPECTRO AUTISTA

SENNA, K. L.<sup>1</sup>, LEMOS, T.F.<sup>2</sup>, GERVASIO, C. R.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS - Brasil-  
kimberlisennabg007@acadêmico.ifsul.edu.br

<sup>2</sup> Universidade Anhanguera Educacional Unopar (EAD) – Bagé– RS– Brasil tatalemos@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – clarissagervasio@ifsul.edu.br

### RESUMO

O presente trabalho visa investigar autores e discutir a utilização de jogos lúdicos no ensino e suas contribuições no processo de construção da aprendizagem, interação e comunicação de alunos autistas com foco na disciplina de Biologia. O estudo deste tema é importante para que os docentes saibam conheçam possibilidades de trabalho com alunos autistas, abordando práticas inclusivas. Foi realizado um levantamento bibliográfico de artigos com autores que estudaram o uso de jogos lúdicos na aprendizagem de conteúdos da área da biologia de alunos com transtorno do espectro autista, apontando os desafios e possibilidades no desenvolvimento deste processo. Será discutido sobre os jogos e a sua importância na aprendizagem, mostrando como esta metodologia ajudou esses alunos com TEA a aprenderem biologia de um modo diferente. Podemos concluir que a utilização de jogos no ensino de biologia, contribui enormemente para o aprendizado dos alunos, e, especialmente aos alunos autistas, demonstram-se com uma ferramenta poderosa e promissora no processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Autismo, biologia, escola, jogos lúdicos.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetivou investigar autores e discutir a utilização de jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem, suas contribuições e de que maneira jogos ajudam na construção da aprendizagem, interação e comunicação de alunos autistas com foco na disciplina de Biologia. Busca trazer uma reflexão sobre a inclusão de alunos com necessidades especiais nesse processo e possibilidades para um ensino diferenciado na construção do conhecimento.

SILVA (2007) aponta que crianças com Transtorno do Espectro autista (TEA), uma síndrome comportamental de etiologias múltiplas, na maioria dos casos, não aprendem pelos métodos de ensino tradicionais, e para isso é necessário que haja adaptações curriculares.

Metodologias utilizando jogos lúdicos é destacada por OLIVEIRA et al. (2015), no qual discute como o aluno pode realmente aprender através de outros meios de aprendizagem, salientando a importância de um novo jeito de ensinar alunos com deficiência e/ou alguma dificuldade de aprendizagem. A atividade lúdica conduz a um trabalho pedagógico que objetiva o desenvolvimento significativo do educando, pois a brincadeira e o jogo constituem uma maneira privilegiada de educação e favorecem o processo de ensino-aprendizagem dos discentes (MENDES, 2015).

Neste sentido, o professor e a escola assumem papel fundamental, no sentido de desenvolver práticas que incluam todos os alunos e que permitam um aprendizado diferenciado e significativo.

## **2 METODOLOGIA**

Desenvolveu-se a investigação e análise de artigos científicos sobre o ensino lúdico de biologia com enfoque em alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Neste trabalho, o tema será discutido com argumentações baseadas autores como Di Biasi (2012), Velázquez & Peñalda (2009), Cruz, 2021; Almeida (2017), Mendes (2015) entre outros. Selecionou-se trabalhos referentes ao tema na área de Biologia, como a elaboração de atividades e jogos lúdicos, estudando a importância e contribuições desses trabalhos para a melhoria do ensino-aprendizagem.

Vale destacar autores como Di Biasi (2012), que salientam sobre as características do jogo, sendo este 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. O trabalho traz ainda a definição de autismo, conceitos que norteiam a inclusão, a escola e os jogos lúdicos, para a aprendizagem dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

## **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O conceito de Autismo foi sofrendo alterações ao longo do tempo, embasados em novos estudos acerca do autismo que foram surgindo. Entre várias definições podemos destacar aquela proposta por Siluk, (2012, p. 287) que afirma que “As definições atuais de autismo o conceituam como uma síndrome comportamental, de etiologias múltiplas, que compromete o processo do desenvolvimento infantil”.

No que concerne a aprendizagem, Silva (2007) salienta que alunos com transtorno autista não aprendem pelo métodos tradicionais, necessitando de metodologias diferenciadas e adaptadas ao seu contexto e vivências. O autismo é um espectro, sendo as pessoas com TEA, muito diferentes entre si, necessitando de condições individualizadas de ensino, com diferentes graus de adaptação e apoio (MELLO et al, 2013, p. 59).

Nesse sentido, metodologias diferenciadas na escola, como a utilização de jogos lúdicos, aparecem com uma ferramenta diferenciada capaz de promover a melhoria da aprendizagem de alunos autistas.

O uso de jogos e brincadeiras no processo ensino contribui em vários aspectos como desenvolvimento da memória, da linguagem, da atenção, da percepção, da criatividade e habilidades, sendo estes imprescindíveis para para que haja melhor desenvolvimento na aprendizagem (CRUZ, 2021). Ratificando essa ideia, Almeida (2017) reconhece que os jogos contribuem para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, linguísticas e motoras.

A atividade lúdica conduz a um trabalho pedagógico que objetiva o desenvolvimento significativo do educando, pois a brincadeira e o jogo constituem uma maneira privilegiada de educação e favorecem o processo de ensino-aprendizagem dos discentes. Possibilitam a passagem do mundo real, transformando-o em imaginário. Além disso, a brincadeira é uma das formas encontradas para expressar sentimentos e desejos, além de reforçar os laços afetivos e elevar o nível de interesse dos alunos (MENDES, 2015). Apoiando esta ideia Penteadado (2010) diz:

“A brincadeira é o lúdico em ação. Enquanto tal tem a propriedade de liberar a espontaneidade dos jogadores, o que significa colocá-los em condições de lidar de maneira peculiar e, portanto, criativa com as possibilidades definidas pelas regras, chegando eventualmente até a criação de outras regras e ordenações” (PENTEADO, 2010, p. 167).

Neste sentido, a escola desempenha um papel importante, onde, por meio da ludicidade, favorece a interação em diferentes situações, ao considerar a brincadeira

um instrumento agregador no processo de ensino-aprendizagem. Quando bem desenvolvido, um jogo atua como um excelente complemento às aulas ministradas, e juntamente aos materiais tradicionais, auxilia na construção do conhecimento e na aprendizagem dos alunos (SILVA e OLIVEIRA, 2018).

Considerando discentes que possuem necessidades educativas especiais como os diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA), apesar de frequentarem escolas regulares, ainda enfrentam dificuldades com relação ao suporte pedagógico voltado para a ludicidade. Práticas tradicionais de ensino, entretanto, deixam de fora a brincadeira e de fazer uso da mesma como uma aliada no processo de ensino e aprendizagem, em especial com alunos que possuem necessidades educacionais especiais (MENDES, 2015).

Segundo VELÁZQUEZ e PEÑALDA (2009), 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 são feitos, ou seja, o importante é participar. A ação de jogar se converte na meta dos comportamentos do indivíduo, porque é a satisfação pelo simples fato de realizá-las, sem pensar em qualquer outra finalidade que não seja a própria ação.

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. Os jogos didáticos, quando usados corretamente, produzem ótimos resultados na aprendizagem dos alunos (ROCHA e RODRIGUES, 2018).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Jogos utilizados como veículo para a construção da aprendizagem trazem resultados efetivos, proporcionando a melhoria do ensino. Pois, através dos mesmos, os educandos obtiveram melhor entendimento dos conteúdos relatados pelos autores, pautados na observação, desenvolvimento de habilidades, raciocínio e manuseio dos jogos propostos. Além disso, o uso de atividades diferenciadas permite a inclusão de alunos com transtorno espectro autista, no momento em que o professor planeja e prepara a sua aula de forma a atender suas especificidades.

É demonstrado que jogos lúdicos propiciam um trabalho diferenciado, no qual desenvolve a capacidade criativa, a parte linguística e cognitiva dos alunos. Também

percebeu-se nos estudos que memória e atenção também são estimuladas através de diferentes jogos aplicados com alunos. Assim, jogos lúdicos apresentam-se como ferramentas para melhorar a qualidade de ensino a todos os alunos, desde de que trabalhados de forma planejada e com objetivos claros a fim de atender as especificidades dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. O brincar, a criança, o espaço escolar. In: SCHLINDWEIN, Maria Luciane; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.). A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. Florianópolis: NUP, 2017.

Cruz, Diana Bonfim Teixeira Lemos da. Jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem da criança na educação infantil.

LEMOS, Tainá Figueiró. Ímpar e a representação da inclusão. Zíla pereira Rêgo. 2019. Curso de Letras – Português e respectivas Literaturas, Faculdade Federal do Pampa, Rio Grande do Sul, Bagé, 2019.

MENDES, Maria Aline Silva. A importância da ludicidade no desenvolvimento humano de crianças autistas. Ana Cecília Ferreira de Amorim, 2015. Cursos de especialização em desenvolvimento humano, educação e inclusão escolar, Faculdade de Brasília, Brasília, 2015.

Montoan, Maria Tereza Eglér. Inclusão Escolar: O que é? por quê? Como fazer?. São Paulo: Editora Moderna, 2003.

PENTEADO, Heloísa Dupas. Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Tradução . São Paulo: Cortez, 2010

PEREIRA, Mayara Luiza de Souza. Utilização do lúdico no ensino de biologia. Centro Cultural de exposições Ruth Cardoso: Maceió-RS, 2020.

DE OLIVEIRA, Juliana Aparecida Santim; DA SILVA, Nivaldo Correia. O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil. Revista Saber Acadêmico N° 25, 2018.

Rocha, Diego Floriano da; Rodrigues, Marcello Da Silva. Jogo didático como facilitador para o ensino de biologia no ensino médio. Revista CIPPUS – UNILASALLE Canoas/RS, v. 8 n. 2, 2018.

SILVA, Karla F. W. da. Inclusão escolar de alunos com deficiência mental: possíveis causas do insucesso. 2007. 184 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

SILUK, Ana Cláudia Pavão (org.). Atendimento Educacional Especializado: contribuições para a prática pedagógica. Santa Maria, UFSM, 2012, p. 287.