

X SEMANA DA PEDAGOGIA

com VII Simpósio de projetos PPGEEB-UFES

Trabalho Completo



DAS BAIXAS EXPECTATIVAS À POTENCIALIDADE REVELADA: UMA INTERVENÇÃO INCLUSIVA COM "O TREM DAS LETRAS" PARA UM ALUNO COM TEA

PORTE, Daniéli dos Santos¹

COSTA, Iêza Rocha²

CRISTOFOLI, Rita de Cassia³

Resumo

O presente artigo apresenta um estudo de caso realizado em uma escola pública de Pinheiros, Espírito Santo, tendo como participante um estudante do 3º ano do ensino fundamental diagnosticado com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo foi investigar como recursos lúdicos, construídos a partir do hiperfoco do aluno em carros, podem favorecer sua atenção e promover avanços no processo de alfabetização. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa de caráter interventivo, estruturada em encontros de observação e aplicação de atividades com materiais acessíveis, como papelão, tampinhas e rolos de papel higiênico. Os resultados indicam que a utilização de recursos lúdicos, aliados ao interesse do estudante, possibilitou maior engajamento, participação ativa e reconhecimento de letras do alfabeto, ainda que de forma inicial. Conclui-se que práticas pedagógicas inclusivas exigem acessibilidade, criatividade e compreensão do perfil de cada aluno, além do compromisso da escola em apoiar e valorizar a diversidade.

Palavras-chave: Inclusão escolar. Transtorno do Espectro Autista. Ludicidade. Alfabetização.

Introdução

A inclusão escolar é um dos grandes desafios da educação contemporânea, especialmente quando se trata de estudantes com necessidades específicas, como aqueles diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Apesar dos avanços legais e pedagógicos conquistados nas últimas décadas, ainda é comum encontrar dificuldades no cotidiano escolar para garantir uma aprendizagem significativa a esse público.

¹ Graduanda do curso de Pedagogia do Centro Universitário Norte do Espírito Santo. Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: danieli.porto@edu.ufes.br

² Graduanda do curso de Pedagogia do Centro Universitário Norte do Espírito Santo. Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: ieza.costa@edu.ufes.br

³ Professora do Departamento de Educação e Ciências Humanas e do Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica do Centro Universitário Norte do Espírito Santo - Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: rita.cristofoli@ufes.br



Este estudo surgiu a partir de um projeto de intervenção durante o estágio supervisionado e a disciplina de PIEPE V do curso de Pedagogia do CEUNES, realizado com um aluno com TEA de 11 anos, matriculado no 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública municipal. O estudante apresentava importantes defasagens no processo de alfabetização, não reconhecendo letras ou vogais, além de apresentar dificuldades de atenção e engajamento nas atividades propostas pela escola.

A escolha pelo foco no aluno foi motivada pela necessidade de buscar estratégias diferenciadas para despertar sua motivação e possibilitar avanços em sua aprendizagem. Partindo de seu hiperfoco em carros, foram elaboradas atividades lúdicas que uniram esse interesse ao processo de reconhecimento de letras.

O presente artigo tem como objetivo analisar de que forma a ludicidade, aliada ao hiperfoco do estudante, pode favorecer sua inclusão e aprendizagem. Além disso, busca refletir sobre o papel do professor na construção de práticas pedagógicas criativas e inclusivas. Esse estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de caráter intervencional e delineamento em estudo de caso. Foi realizado em uma escola municipal de Pinheiros no Espírito Santo, durante o estágio supervisionado, com um estudante de 11 anos, diagnosticado com TEA, matriculado no 3º ano do ensino fundamental.

1. Fundamentação Teórica

1.1. Educação Inclusiva e o Direito à Aprendizagem

A educação inclusiva, prevista na Constituição Federal de 1988 e reafirmada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96), estabelece que todos os estudantes têm direito ao acesso, permanência e aprendizagem. Como destaca Mantoan (2003), a inclusão escolar não se resume a colocar o aluno em sala de aula “[...] incluir não é simplesmente matricular os alunos com deficiência nas escolas comuns, mas oferecer-lhes as condições necessárias para que aprendam, convivam e participem de todas as atividades escolares.” (Mantoan, 2003, p.25)

Glat e Fernandes (2005) apontam que a inclusão demanda uma revisão das



práticas pedagógicas tradicionais, exigindo adaptações e metodologias diversificadas que atendam à singularidade dos estudantes. Uma vez que “[...] A educação inclusiva não se faz apenas pela inserção do aluno na escola regular, mas pela efetiva transformação de práticas, posturas e valores que historicamente sustentaram a exclusão” (Glat; Fernandes, 2005, p. 137).

Nesse sentido a Lei de Diretrizes e Bases da educação de 1996 garante que se tenha “[...] atendimento educacional especializado gratuito aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, transversal a todos os níveis, etapas e modalidades, preferencialmente na rede regular de ensino.” (BRASIL, 1996, art. 58)

1.2. Transtorno do Espectro Autista e Aprendizagem

O Transtorno do Espectro Autista é caracterizado por dificuldades na comunicação, interação social e padrões repetitivos de comportamento (APA, 2013). Essas características podem impactar o processo de aprendizagem, exigindo que o professor compreenda o modo como o aluno percebe o mundo.

Schwartzman (2011) ressalta que os indivíduos com TEA apresentam potencialidades que podem ser estimuladas quando respeitadas suas especificidades e interesses. Nesse sentido, identificar o hiperfoco do estudante torna-se uma estratégia pedagógica eficaz pois “as pessoas com autismo têm potencialidades que podem ser desenvolvidas, desde que respeitadas suas especificidades e oferecidas oportunidades adequadas” (Schwartzman, 2011, p. 45).

1.3. Ludicidade como Estratégia Pedagógica

O brincar é parte essencial do desenvolvimento humano. Para Vygotsky (1991), a atividade lúdica favorece a mediação e possibilita que a criança alcance a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Na perspectiva inclusiva, os jogos e atividades lúdicas podem facilitar a atenção, a motivação e o engajamento, principalmente quando conectados aos interesses do estudante. Ferreira e Mendes (2019) destacam que o uso de recursos concretos e manipuláveis, como materiais recicláveis, favorece o aprendizado significativo e a inclusão.

2. Resultados e discussão



A aplicação do recurso lúdico demonstrou resultados significativos no comportamento e engajamento do estudante. Inicialmente, houve resistência em manter a atenção, mas o fato de o recurso estar relacionado a carros despertou seu interesse imediato. O aluno participou ativamente, manipulando as tampinhas e tentando encaixar as letras nos vagões correspondentes. A Coleta e Análise de Dados ocorreu por meio de observação direta durante os encontros e registros descriptivos em diário de campo.

A análise foi qualitativa, buscando compreender as reações do aluno, os avanços e as dificuldades encontradas. Apesar de ainda não reconhecer todas as letras, o estudante conseguiu identificar algumas com auxílio, demonstrando avanço em relação ao momento inicial, em que não apresentava qualquer reconhecimento. O tempo de engajamento também aumentou, reduzindo comportamentos de fuga e dispersão. Esses resultados corroboram a visão de Vygotsky (1991), ao demonstrar que, quando a atividade é mediada pelo professor e construída dentro do interesse do aluno, torna-se mais eficaz. Além disso, vai ao encontro ao que afirma Schwartzman (2011), de que o desenvolvimento do estudante com TEA depende de estratégias pedagógicas adaptadas às suas particularidades “[...] é fundamental que as estratégias educacionais considerem o perfil singular de cada aluno com TEA, adaptando-se às suas necessidades e potencialidades” (Schwartzman 2011, p. 92). As Etapas da Intervenção foram fundamentais para esses resultados.

Na observação inicial, ocorreram três encontros presenciais com o aluno, com o objetivo de compreender seu comportamento, identificar interesses, avaliar sua atenção e verificar o nível de conhecimento em leitura e escrita. Nesses encontros, constatou-se que o estudante não reconhecia letras nem vogais, mas demonstrava grande interesse por meios de transporte. A partir das observações, elaborou-se um recurso lúdico denominado “Trem das Letras”, utilizando como base o hiperfoco do aluno em veículos. Para a aplicação, o recurso foi confeccionado em cartolina e papelão, com vagões representando letras do alfabeto. O aluno recebeu tampinhas plásticas com letras móveis para encaixar nos vagões correspondentes, promovendo o reconhecimento das letras.

Outro aspecto observado foi a importância dos materiais utilizados. Foram utilizados materiais acessíveis e recicláveis: papelão, rolo de papel higiênico, tinta



guache, cola, tampinhas plásticas, palitos de picolé e EVA. Além de reduzirem custos, esses materiais possibilitaram a criação de recursos visuais e manipuláveis, atraentes e interativos. O aluno manteve maior concentração ao utilizar recursos tátteis e visuais, em comparação a atividades convencionais de leitura e escrita, conforme defendem Ferreira e Mendes (2019).

No entanto, o estudo também revelou limitações: a intervenção foi pontual e não contou com a participação de outros profissionais da escola, como a professora do AEE, o que poderia potencializar os resultados. Como apontam Glat e Fernandes (2005), a inclusão depende da articulação entre professores, gestores e famílias, e não apenas da iniciativa individual.

3. Conclusão

A experiência demonstrou que a ludicidade, quando associada ao hiperfoco do aluno, pode ser uma ferramenta pedagógica eficaz para favorecer a inclusão escolar de estudantes com TEA. O uso de materiais recicláveis e acessíveis mostrou-se viável e contribuiu para criar um ambiente atrativo e motivador. Embora os avanços tenham sido iniciais, observou-se maior engajamento, reconhecimento parcial de letras e redução de comportamentos de fuga. Isso evidencia que a aprendizagem do aluno com TEA é possível, desde que respeitadas suas especificidades e utilizado o brincar como mediação.

Como limitações, ressalta-se o curto período de intervenção e a atuação restrita a apenas um aluno, não permitindo generalizações. Contudo, o estudo aponta para a importância de ampliar pesquisas que investiguem estratégias lúdicas no processo de alfabetização de estudantes com transtorno do espectro autista.

Conclui-se que a escola precisa valorizar a diversidade, investir na formação docente e estimular práticas inclusivas que ultrapassem o discurso. O professor, por sua vez, deve assumir o papel de mediador criativo, capaz de transformar interesses individuais em oportunidades de aprendizagem.

Referências

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5.** Porto Alegre: Artmed, 2013.

X SEMANA DA PEDAGOGIA

com VII Simpósio de projetos PPGEEB-UFES

Trabalho Completo



BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional.** Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

FERREIRA, L.; MENDES, E. **A lúdicode na educação inclusiva: contribuições para o ensino-aprendizagem.** *Revista Educação Especial*, Santa Maria, v. 32, n. 2, p. 1-18, 2019.

GLAT, R.; FERNANDES, E. **A educação inclusiva: trajetória e perspectivas.** *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 28, p. 135-146, 2005.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

SCHWARTZMAN, J. S. **Transtorno do espectro autista: teoria e prática.** São Paulo: Memnon, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.