Um olhar diferenciado na aprendizagem a alunos autistas.

Franciany de Lima Trisolio

Email: fran.lima.trisolio@gmail.com

Simone Sperança

Edson de Almeida Rego Barros

Como citar:

TRISOLIO, Franciany de Lima; SPERANÇA, Simone; BARROS, Edson de Almeida Rego. Um olhar diferenciado na aprendizagem a alunos autistas. In: SIMPÓSIO NACIONAL SOBRE ADOLESCÊNCIA: VULNERABILIDADE, PROTAGONISMOS E DESAFIOS, 2, 2016, São Paulo. **Anais...**[S. l.]: 2016. p. 43-44.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22388/2525-5894.2016.022>

Introdução: o pensamento da prática inclusiva esta interligada ao papel exercido pela relação afetiva do professor com o aluno, pois o grande objetivo da inclusão é a inserção de alunos com necessidades especiais no ensino regular para que assim, ocorra o repensar dos pensamentos, na flexibilização do sistema por meio da renovação de ideias, ações, principalmente na adaptação da deficiência e na igualdade por intermeio do respeito das diferenças. Com isto, o trabalho proposto e realizado com crianças diagnosticadas com o transtorno do espectro autista, em processo inclusivo no ensino regular, tem como ferramenta o projeto do software Alice, por apresentarem este transtorno invasivo global (TIG) e pelas características ressaltantes na interação social, na comunicação, estes determinados pelos interesses descritivos a cada indivíduo e com comportamentos repetitivos em casos mais severos, englobando um conjunto de influências, tanto no desenvolvimento psíquico, afetivo, cognitivo, com suma importância para o papel do professor na aplicabilidade das estratégias de uma forma adequada de recursos, métodos e planejamento com estes alunos.

Objetivo: propiciar a inclusão de alunos autistas por meio do software Alice para a aprendizagem dos conceitos básicos de programação, tornando-se uma maneira fenomenal na aprendizagem nos aspectos de concentração, coordenação fina, organização e lateralidade e na aplicabilidade do início de conceitos de programação para aprendizagem, pelo efeito da criação de filmes animados e vídeo games simples para melhoria na criatividade, persistência, ensino da lógica entre outros resultados abrangentes nas áreas do conhecimento.

Métodos: por ser uma ferramenta atrativa e inclusiva, trouxe uma proposta pela quebra das barreiras atitudinais, fora o do conhecimento de todo o histórico do aluno e seu diagnóstico. Fatores estes, indispensáveis por meio da obtenção de metas bem definidas, do trabalho em equipe e de conteúdos adaptados. Com isso, estes alunos diagnosticados, foram trabalhados, metodologias de alfabetização,

coordenação motora, organização do pensamento até na parte escrita pela transmissão num contexto totalizado, sociabilização num aspecto geral na classe e também com alunos da mesma deficiência, além de atividades de expressões faciais, estas consideradas complexas a este tipo de diagnóstico, pois são limitadas biologicamente pela ausência na forma de atuação da amígdala do cérebro responsável pela demonstração dos sentimentos afetivos involuntariamente e a concentração. As aulas eram ministradas todos os dias com aplicabilidade do *software* durante os 15 últimos minutos do término, com a conclusão do jogo, também era trabalhado a memória pela lembrança sempre do último projeto exposto, podendo trabalhar a memorização, atenção sustentada, atenção seletiva, atenção dividida e a organização do pensamento, assim partindo do contexto, este já estipulado pelo aluno, a uma criação através da sua nova ideia relacionada ao mundo já existente. Neste, foi incorporado a escuta de músicas clássicas, estas onde com o seu poder de transformação conseguiram o envolvimento sentimental ao mundo em que querem despertar, mas que somente eles conseguem viver, devido as suas condições.

Resultados: esta junção trouxe resultados satisfatórios na concentração pela atenção de 30/40 minutos durante a criação, no raciocínio lógico numa relação com o que vivem e o mundo do jogo, na coordenação motora pela habilidade de distinguir o lado direito e esquerdo com o mouse e da apropriação de opções de colar, copiar entre outras, na organização pela arrumação e do cuidado com seus materiais escolares, na atenção sustentada devido ao tempo de concentração, mesmo por distrações sonoras, na atenção dividida pelo entendimento baseado pelas assimilações.

Conclusão: portanto, incluir não é apenas uma palavra cheia de significados, mas determinado por um contexto complexo e valioso, partindo de um repensar profundo de entendimento e sensibilidade do ser humano, visto este, como um desafio que proporciona novos meios, descobertas e estudos fundamentados, sejam pela pesquisa ou outras maneiras, além do entendimento do mundo em que crianças autistas, consideradas pelos seus laudos em suas características de isolamento e de serem solitárias, mas que sejam talvez presas ao nosso mundo, podendo se manifestar pelo som da música e através do programa Alice por intermédio da criação e da demonstração do mundo que sentem e como vivem.

Palavras-chave: Inclusão. Tecnologia. Espectro autista. Música.