

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

BEATRIZ GOUVEIA DA SILVA
GABRIEL DE PAULA MONTE NOGUEIRA
POLLYANE RAYANE DANTAS NEPOMUCENO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIDÁTICOS
PARA A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS COM
TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)**

RECIFE/2022

BEATRIZ GOUVEIA DA SILVA
GABRIEL DE PAULA MONTE NOGUEIRA
POLLYANE RAYANE DANTAS NEPOMUCENO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIDÁTICOS PARA
A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS COM
TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor(a) Orientador(a): Ariedja de Carvalho Silva

RECIFE/2022

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 2338/ O.

S586c Silva, Beatriz Gouveia da
As contribuições dos jogos didáticos para a alfabetização de crianças com transtorno do espectro autista (TEA) / Beatriz Gouveia da Silva, Gabriel de Paula Monte Nogueira, Pollyane Rayane Dantas Nepomuceno. - Recife: O Autor, 2022.
21 p.

Orientador(a): Esp. Ariedja de Carvalho Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2022.

Inclui Referências.

1. Autismo. 2. Alfabetização. 3. Jogos didáticos. 4. Assessoria pedagógica. I. Nogueira, Gabriel de Paula Monte. II. Nepomuceno, Pollyane Rayane Dantas. III. Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA. IV. Título.

CDU: 37.01

Dedicamos esse trabalho a todos que de alguma forma contribuíram em nossa jornada.

AGRADECIMENTOS

Beatriz Gouveia da Silva

Agradeço primeiramente a Deus, que me deu saúde, força e proteção aos inúmeros dias para chegar na faculdade e ao voltar para o lar.

Agradeço a minha mãe, que sempre me incentivou e graças aos seus ensinamentos sou a professora de hoje.

Agradeço ao meu noivo que esteve presente comigo durante todos esses anos. Louvo a Deus pela minha filha que se encontra no meu ventre e esteve presente nas noites de prova e conclusão do TCC.

Obrigada Senhor, que com todos os defeitos me ajudastes, me desse ânimo em meio a tanto cansaço.

Gabriel De Paula Monte Nogueira

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus por nós dar a oportunidade de vivenciar essa etapa, a conclusão do ensino superior, ao corpo docente da universidade UNIBRA por todo apoio e dedicação, as colegas Beatriz Gouveia e Pollyane Nepomuceno que sempre estivemos juntos em todos os trabalhos e estágios na caminhada acadêmica e a Magda Marques que nos representou com maestria perante a direção da UNIBRA.

Aos nossos orientadores do TCC 1 e TCC 2 e a todas as pessoas que conheci durante essa jornada e contribuíram tanto para meu crescimento pessoal quanto profissional.

Pollyane Rayane Dantas Nepomuceno

Agradeço primeiramente a Deus por me dar saúde, graça e ânimo para continuar, aos meus queridos pais e amadas irmãs pelo apoio e por não me deixar desistir. Minha orientadora por estar nesta jornada conosco, aos meus colegas Beatriz e Gabriel pela paciência e esforços entregues a este trabalho. Quero deixar meu agradecimento maior a minha mãe por sempre acreditar em mim e me ensinar a seguir meus sonhos não importando o quão difícil seja, sou o que sou hoje pela orientação e amor dela.

“Aprender é a única coisa que a mente nunca se cansa, nunca tem medo e nunca se arrepende.”

(Leonardo Da Vinci)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	07
2. DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	09
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	10
3.1 O surgimento do autismo.....	10
3.2 Os níveis de autismo.....	11
3.3 As contribuições dos jogos didáticos.....	13
3.4 Os jogos como ferramentas aliadas no processo de alfabetização de estudantes com TEA.....	15
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	15
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
REFERÊNCIAS.....	18
ANEXOS.....	20

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIDÁTICOS PARA A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Beatriz Gouveia da Silva

Gabriel de Paula Monte Nogueira

Pollyane Rayane Dantas Nepomuceno

Nome do(a) Professor(a) Orientador(a): Ariedja de Carvalho Silva¹

Resumo: O transtorno de espectro autista (TEA) é um distúrbio neurológico, que apresenta disfunções comportamentais de diferentes origens tais como interações sociais e de comunicação. O presente artigo, tem como objetivo analisar como os jogos pedagógicos podem contribuir com os educadores na mediação do processo de ensino e aprendizagem dos educandos com TEA, em fase de alfabetização. Através de pesquisa bibliográfica qualitativa demonstrar a eficácia dos jogos pedagógicos na interação social e no processo cognitivo das crianças com essa condição em seu processo de alfabetização.

Palavras-chave: autismo; alfabetização; jogos didáticos; assessoria pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Assumpção Jr. *et al*, (1999, p.944) apud Bernardo *et al* (p.04) O autismo é visto hoje como uma síndrome comportamental com etiologias múltiplas e evolução de um distúrbio do desenvolvimento, caracterizada por déficit na interação social e no relacionamento com os outros, associado a alterações de linguagem e comportamento. Como afirma (FERNANDES; TOMAZELLI; GIRIANELLI 2020 p. 04):

O DSM-5 apresenta níveis diferentes relacionados à gravidade do caso, sendo classificados em: a) Nível I - na ausência de apoio, há prejuízo social notável, dificuldades para iniciar interações, por vezes parecem apresentar um interesse reduzido por estas, há tentativas malsucedidas no contato social, além da dificuldade de organização, planejamento e certa inflexibilidade de comportamentos; b) Nível II - exige apoio substancial

¹ Professor da UNIBRA. Ariedja de Carvalho Silva Mestre em Educação Matemática e Tecnológica - UFPE. E-mail: ariedja.carvalho@grupounibra.com

havendo prejuízos sociais aparentes, limitações para iniciar e manter interações, inflexibilidade de comportamento e dificuldade para lidar com mudanças; c) Nível III - exige muito apoio substancial, havendo déficits graves nas habilidades de comunicação social, inflexibilidade de comportamento e extrema dificuldade com mudanças. Assim, quanto menor o grau de comprometimento do nível, melhor tende a ser o prognóstico do paciente. Já o CID-11 considera, de forma mais clara, a deficiência intelectual e a linguagem funcional, e os diferentes diagnósticos são enquadrados em função do nível de prejuízos nestas habilidades cognitivas.

Diante dessas informações nossa pesquisa analisa como os jogos pedagógicos podem contribuir com os educadores na mediação do processo de ensino e aprendizagem dos educandos com TEA em fase de alfabetização, compreender o uso dos jogos didáticos, a favor, do ensino e da aprendizagem de alunos com TEA, buscar entender o papel dos jogos enquanto mediadores de ensino e analisar a implicância.

Jogar, é estimular o desenvolvimento social e cognitivo, propiciando motivações, que quando realizada, gera prazer e sentimentos de recompensa, auxiliando no processo de ensino e aprendizado, e como definiu Vygotsky (1991, p.14): “O único bom ensino é o que se adianta ao desenvolvimento”.

É preciso compreender que o educador necessita ver além e se apropriar de metodologias e tecnologias que possibilitam esse aprendizado, como visa o PNE em sua meta 5.4:

(...) fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos (as) alunos (as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade (BRASIL, 2014, s. p.).

Portanto a utilização desta ferramenta nos proporciona um aprendizado divertido, desenvolvendo, cognição e social. Por vivenciar as dificuldades particulares que enfrentamos em nosso cotidiano vimos a importância da abordagem e uso dos jogos didáticos na promoção da alfabetização de crianças com TEA, inseridas na escola, em que foram observadas/acompanhadas o seu processo de inclusão e alfabetização.

É muito importante o ato de aprender brincando, pois, as crianças podem interagir mais, socializando e incluindo todos no único contexto aprender/brincando. Com isso, analisando os graus de autismo e estudando, iremos perceber que os

jogos em sala de aula contribuem muito para o desenvolvimento das crianças que apresentam esta condição.

Entendemos que os indivíduos com dificuldade de aprendizagem não aprendem da mesma forma que a maioria e necessitam de métodos diferentes para se apropriar da leitura e escrita de forma efetiva. Quais as principais contribuições pedagógicas dos jogos didáticos para a alfabetização de crianças Transtorno do Espectro Autista (TEA)? Através deste artigo analisaremos a influência e o suporte pedagógico destes jogos didáticos na formação alfabética de crianças nesta condição.

Nas próximas seções do texto serão explicitadas as seguintes informações: I. Delineamento metodológico, que trata de explicar o tipo de pesquisa utilizada, bem como suas características; II. Referencial teórico, onde dialogamos com diversos teóricos, embasando e dissertando sobre o assunto; III. Resultados e discussões, onde responderemos o principal questionamento deste artigo; IV. Considerações finais, onde comentaremos os objetivos esperados e alcançados deste texto.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Este artigo foi desenvolvido no período de setembro de 2021 a maio de 2022 por meio de uma pesquisa bibliográfica que, como define Lakatos (2003, p. 183) é:

toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas.

Iniciou-se o trabalho em busca de textos e documentos que respondessem os questionamentos que foram levantados, foram utilizados documentos já publicados, para aquisição de informações de modo a desenvolver nossas próprias opiniões sobre o tema escolhido.

Nesta triagem, foi realizado o levantamento, seleção e leitura de artigos científicos, teses e e-books em que defendem a utilização dos jogos didáticos para a alfabetização de crianças com o transtorno espectro do autismo TEA. Foram consultados por volta de 15 trabalhos acadêmicos, livros, revistas científicas e e-books onde englobou, enriqueceu nosso vocabulário e conhecimento sobre o tema

abordado. Apesar de ter sido um grande número de trabalhos avaliados para o auxílio dessa pesquisa, podemos afirmar que ainda é pouco falado sobre as ferramentas necessárias para o auxílio dos professores na alfabetização das crianças com TEA.

Nessa pesquisa, ainda abordamos o descobrimento do transtorno do espectro autista, as características e os graus do autismo, pesquisando o tema em dois e-books, artigos no Scientific Electronic Library Online (SCIELO), artigos no Google Acadêmico. Também explanamos sobre os jogos didáticos em sala e os benefícios que ele acarreta, além dos meios e desafios encontrados no percurso para a alfabetização. A seguir serão discutidos os referenciais teóricos onde será aprofundado o tema abordado.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O SURGIMENTO DO AUTISMO.

O termo “autismo” vem do grego “autós”, que significa “de si mesmo”. Segundo definição encontrada no Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa (2009, p.223) o autismo é visto como a “polarização privilegiada do mundo dos pensamentos, das representações e sentimentos pessoais”, significando literalmente, viver em função de si mesmo. Sendo assim, um significado restrito na definição do autismo pela produção teórica já desenvolvida que aponta que o que caracteriza o transtorno do espectro autista é a tríade caracterizada por impedimentos nas áreas de interação social, comunicação verbal e não verbal e interesses (TAMANAHA; PERISSINOTO; CHIARI, 2008).

Segundo Léo Kanner (1943 *apud* Ferreira, 2004 p.27), pediatra e psiquiatra de origem austríaca, que foi um dos responsáveis pela descoberta da síndrome do autismo, apresentou, no ano de 1943, um relatório onde descrevia o material clínico extraído de suas observações e acompanhamento de onze crianças, sendo oito do sexo masculino e três do sexo feminino, que eram atendidas no Serviço de Psiquiatria Infantil do Hospital John Hopkins, de Baltimore, a partir de 1938. De acordo com esse relato, as crianças revelavam características comuns essenciais que formavam uma síndrome única (associações de sintomas que caracteriza uma doença particular) no qual deu o nome de “autismo infantil precoce”, onde Kanner (1943 *apud* BERQUEZ 1983, p. 253) dizia:

O excepcional, a desordem fundamental é a inaptidão das crianças para estabelecer relações normais com as pessoas e para reagir normalmente às situações desde o início da vida... onde desde o início, uma extrema solidão autêntica.

A partir desse diagnóstico, foi possível identificar o autismo e as suas características.

Apesar do TEA afetar apenas 1 em cada 110 pessoas no mundo, acredita-se que no Brasil existam cerca de 2 milhões de autistas, apesar do transtorno existir a muito tempo só foi classificada e passou a integrar a OMS em 1993, e por ter vários tipos e graus passou-se a ser chamado de transtorno do espectro autista (TEA). Mesmo depois de muito estudo, até hoje ainda não se sabe a principal causa do autismo, de modo geral podemos dizer que o transtorno é um fator genético, que também pode estar ligado a idade avançada, o uso de ácido valérico durante a gravidez. (CNS,2011)

Se define na má interação social e na comunicação tendo até então, seu diagnóstico por meio da observação do paciente que muitas vezes é chamada a atenção através da escola nas classes iniciais da educação infantil. Acredita-se que o diagnóstico precoce seja de total importância para a qualidade de vida dos pacientes.

3.2 OS NÍVEIS DE AUTISMO

Como já foi dito e citado o autismo pode ser classificado em 3 níveis e em 4 tipos, sendo eles:

FIGURA 1 - Níveis de autismo



<https://www.dicahomeschooling.com/2014/03/autismo-guia-de-orientacao-para-o-ensino.html>

3.2.1 Síndrome de Asperger

Considerada a forma mais leve do transtorno e sendo mais comum em meninos do que em meninas, vem sempre acompanhada de uma inteligência fora do normal conhecida como “autismo de alto funcionamento” sendo o portador de Asperger extremamente observador e obsessivo passando horas debatendo sobre o mesmo assunto, porém se não diagnosticado na infância pode trazer grandes danos na vida adulta dos pacientes.

3.2.2 Transtorno invasivo de desenvolvimento:

Conhecida como a fase intermediária está entre a síndrome de Asperger e o transtorno autismo, tendo sintomas mais variáveis que de maneira geral apresenta uma menor quantidade de movimentos repetitivos e dificuldades na linguagem e na interação social.

3.2.3 Transtorno autismo:

Os indivíduos que estão neste grupo são diagnosticados antes mesmo de entrar na fase escolar, muitas vezes pelos neuropediatras antes mesmo de completa 2 anos de idade, apresenta sintoma mais graves que os outros dois tipos de autismo já citado acima, tendo várias capacidades afetadas como cognitivas, sociais e de linguística, dando sinais claros como a falta do contato visual, a demora no processo da fala, o uso de gestos e símbolos para fazer pedidos e movimentos repetitivos.

3.2.4 Desenvolvimento Desintegrativo Infantil:

O tipo mais grave do espectro autismo e o menos comum que de modo geral os pacientes apresentam um desenvolvimento normal e entre 2 e 4 anos passa a perder as suas habilidades sociais, linguísticas e intelectuais não a recuperando mais.

Apesar de muito avanço desde o início até os dias de hoje o espectro do autismo ainda não tem cura, porém existem tratamentos que podem ajudar na qualidade de vida dos pacientes. O mais indicado é um tratamento multidisciplinar

onde cada profissional irá trabalhar a dificuldade específica do seu paciente, os profissionais mais indicados são:

- Fonoaudiólogo
 - Ludoterápico
 - Análise aplicado de comportamento
 - Grupos de habilidades sociais
 - Neurologistas
 - Psicopedagogos
 - Profissionais de educação física
 - Psicólogos
- Entre outros.

Em alguns casos há a necessidade de uso de medicamentos para auxiliar em problemas emocionais como hiperatividade, ataques de raiva, agressividade, impulsividade, ansiedade e mudanças de humor.

De acordo com Teixeira (2016) “para começar um tratamento do TEA é necessário um aprendizado psicoeducacional, ou seja, devemos informar a família, educadores, a criança e outros profissionais envolvidos no tratamento a respeito do diagnóstico. Através de livros, websites, cartilhas e artigos para construir uma psicoeducação, quanto mais a informação a família tiver sobre o TEA, mais adesão ao tratamento o paciente vai ter”. (apud CUNHA *et al*,2021)

Como foi dito, existem vários tipos de graus, níveis e tratamentos para o espectro, porém o necessário é que o indivíduo esteja protegido por uma rede de apoio formada principalmente pela família, que deve entender e ajudar os pacientes para melhorar o desenvolvimento de sua vida.

3.3 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIDÁTICOS

Os jogos podem e têm sido um grande aliado no processo de ensino e aprendizagem.

É perceptível que muita coisa mudou ao longo do tempo, a tecnologia foi um marco essencial e junto a ela a educação foi outra área que avançou bastante de maneira positiva após inserir os jogos em suas metodologias.

Afinal, as crianças atualmente, são tecnológicas e gostam de materiais que lhe atraíam, e dessa maneira os jogos vem como ferramenta auxiliadora principal na hora de educar. É um estimulador para as crianças que têm déficit de atenção, autismos, TDAH e etc. Porque os jogos em si, trazem estímulos para os discentes desenvolverem meios de como ganhar, qual estratégia utilizar e vai desenvolvendo habilidades que nem a própria conhecia.

Dierka (2012, p. 06) argumenta sobre o uso dos jogos didáticos para estimular o raciocínio lógico, em sala de aula:

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

São essas experiências com os jogos que fazem com que os discentes se sintam mais seguros e instigados nas aulas. Pois, vão para casa felizes e voltam, no outro dia, com curiosidade para saber se tem outro jogo ou outra dinâmica, tendo assim melhores resultados.

O uso pedagógico de jogos em sala de aula estimula a construção mais completa do pensamento significativo e o convívio social, levando a superarem obstáculos em equipe. Podemos refletir sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento e na formação social da mente segundo escritos de Vygotsky (1998) apud Possato (2018)

Isso é muito bom, especialmente para as crianças com espectro autista, pois como diz Kanner (1943 *apud* BERQUEZ, 1983, p. 250), em sua tese, em que crianças autistas sofriam de uma incapacidade inata para se relacionar com outras pessoas:

Nós devemos, então, assumir que estas crianças tenham vindo ao mundo com uma inabilidade inata de formar o usual, biologicamente determinado, contato afetivo com outras pessoas, da mesma forma que outras crianças vêm ao mundo com deficiências físicas ou intelectuais inatas.

Deste modo, os jogos, além de proporcionar a interação social, também auxiliam no desenvolvimento do processo cognitivo dessas crianças com TEA: Segundo Oliveira (2000 *apud* POSSATO; JAGNOW, 2016):

Através dos jogos a criança terá oportunidade de conviver com regras aceitando-as ou criando-as, que por sua vez contribuirão para um bom convívio social. Porque no brincar, surgem oportunidades para aceitar,

expressar e experimentar comportamentos que em outra ocasião não teria coragem de expressá-los, por medo ou até mesmo vergonha.

Seguindo com essa mesma concepção, podemos atentar para as contribuições de Almeida (1998, p. 54), nas quais ressalta que “a brincadeira, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilita um crescimento sadio”.

Na sala de aula com crianças típicas e atípicas, chega a ser difícil a socialização e interação de todos, além do que, cada criança se desenvolve de uma maneira única.

A forma de alfabetizar esses discentes autistas varia de diversas maneiras, contudo, os jogos didáticos são um grande aliado do professor, para trabalhar com a ludicidade no dia-a-dia.

3.4 OS JOGOS COMO FERRAMENTAS ALIADAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES COM TEA

Para alfabetizar crianças autistas não se pode utilizar apenas um método. Hoje existem várias ferramentas para auxiliar os educadores nesse processo. A seguir estão listados alguns exemplos de jogos que contribuem para o avanço da alfabetização e letramento dessas crianças:

TABELA 1 – Jogos Didáticos

JOGOS	QUAL O INTUITO
Rufus goes to school	Lidar com mudança
Ted's Ice cream adventure	Fazer contato visual
ABC Lingo	Valor sonoro das vogais
Aca (Aprendendo com Comunicação Alternativa)	Alfabetização fônica e método TEACCH

Fonte: Camila Graciela Santos Gomes (2018)

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As crianças que possuem a condição do TEA, precisam passar pelo espaço educacional, para que se favoreça seu desenvolvimento com ferramentas que

facilitem seu processo de interações sociais e aprendizado, segundo Schmidt (2013, p.138), “É nesse espaço que elas podem aprender com outras crianças, exercitar a sociabilidade por mais comprometida que seja e, finalmente, exercer um direito indisponível, o da educação.”,

Um dos maiores desafios atualmente, é proporcionar educação para todos, além de assegurar um trabalho adaptado para atender às suas necessidades fazendo com que o aluno se desenvolva.

Diante da constituição federal em seu Art.205 a educação é um direito para todos, além disso, há direitos previstos no Art. 1º, no 2º, da Lei nº 12.764/12, que institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com TEA, designando acesso à educação com as adaptações que atendam às suas necessidades. Com isso a inclusão é um passo importante para a socialização e letramento das crianças com TEA, pois permite aprender uns com os outros, praticando o compartilhamento, comunicação e a empatia. Miranda e Filho (2012, p. 12) diz que, “nesse processo, o educador precisa saber potencializar a autonomia, a criatividade e a comunicação dos estudantes, e, por sua vez, tornar-se produtor de seu próprio saber”. É neste processo que os jogos didáticos se tornam ferramentas que possibilitam elevar o nível destes nossos estudantes visando seu desenvolvimento em sociedade e exercer sua cidadania. A partir dos dados obtidos através de leituras de artigos e pesquisas científicas sobre a temática abordada neste artigo podemos analisar que os jogos contribuem de forma significativa para a alfabetização, comunicação e socialização dessas crianças. Apesar de em nossas buscas encontramos uma quantidade significativa de jogos pedagógicos para a alfabetização de crianças com TEA, grande parte ainda se encontra em fase de pesquisas e uma outra parte é encontrada em outros idiomas, poucos jogos estão em Língua Portuguesa, mas ainda assim são de suma relevância para a evolução e crescimento educacional e social dessas crianças. Segundo Valle e Maia (2010, p. 23), as adaptações são "o conjunto de modificações que se realizam nos objetivos, conteúdos, critérios e procedimentos de avaliação, atividades e metodologia para atender às diferenças individuais dos alunos". Essas adaptações são essenciais no contexto de inclusão dessas crianças com o espectro autista. Mesmo sendo autistas, cada um tem sua especificidade e singularidade, o método TEACHH e o jogos baseados no mesmo entram para tornar esse ensino- aprendizagem mais individualizado atendendo a

demanda de cada um dos estudantes com direcionamento e objetividade contribuindo não só no contexto escolar, mas também no social de cada criança.

Barbosa, Artoni, Felinto (2020) afirmam que “Jogos educacionais deveriam ser amplamente utilizados e difundidos em escolas, por acabarem despertando maior interesse das crianças, uma vez que esses tornam o processo de aprendizado mais divertido”, ou seja, as crianças ficam mais abertas e suscetíveis a aprendizagem tornando o processo mais leve, lúdico, prazeroso, dinâmico e significativo que é o mais importante e objetivo principal.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há uma vasta literatura referente a temática abordada, esse artigo vem para corroborar e fomentar ainda mais essas discussões, tema que é tão importante e pertinente nos dias atuais. A utilização dos jogos didáticos ressignifica a educação e a nossa prática pedagógica, sendo possível a inclusão e alfabetização das crianças com o Transtorno do Espectro Autista (TEA) tornando – os cidadãos de direitos.

Estamos vivendo tempos difíceis após COVID 19 para a educação em geral, para nós educadores que estamos em sala de aula de aula vemos uma grande leva de crianças com deficiência ou transtornos muitas vezes não diagnosticadas, vendo assim uma grande necessidade dos educadores em alfabetizar seus educandos, partiu se daí a necessidade do auxílio dos jogos didáticos para a alfabetização essas crianças de maneira mais rápida e eficaz e ajudar as crianças com autismo, que é um desafio para muitos educando, sendo assim uma oportunidade desses colegas de profissão trabalharem em suas salas de aula.

A partir disso, buscamos contribuir com a área educacional sobre a contribuição dos jogos didáticos na alfabetização de crianças com TEA e refletir sobre a prática pedagógica nas salas de aula fazendo o educador reavaliar os recursos que estão ao nosso alcance e que podem e devem ser usados para tornar o aprendizado relevante e efetivo na vida dos educandos.

O projeto de estudo nos enriquece grandemente possibilitando abrir nossas mentes para o novo e criar novas chances e novas possibilidades para aqueles que merecem o nosso respeito, empatia e compreensão: nossos discentes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. 1998. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 9ª Ed. São Paulo: Loyola.

R. Sanches; ARTONANI, Arthur Alexandre; FELINTO, Alan Salvany. **Jogos Educativos para Crianças com Transtorno do Espectro Autista**: auxílio na Comunicação e Alfabetização. SBC - Proceedings of SBGames 2020 - ISSN: 2179-2259

BERNARDO, Esdras Piovesam et al. **Autismo: uma revisão sobre de produções teóricas que abordam a atuação de profissionais e da Família**. Disponível em: <http://www.unilago.edu.br/revista/edicaoatual/Sumario/2015/downloads/4.pdf> Acesso em: 28 nov. 2021

BOSA, Cleonice; CALLIAS, Maria. Autismo: **breve revisão de diferentes abordagens**. 2008. Tese de doutorado – Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Porto Alegre,2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/4b8ymvyGp8R4MykcVtD49Nq/?lang=pt> Acesso em: 01 nov.2021

BRASIL. **Lei nº 13.005, de 2014**. Estabelece os planos e metas a serem alcançadas na educação nacional. Brasília: Presidência da República, 2014. Disponível em: <http://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>. Acesso em: 25 set. 2021.

CNS. 2 de abril: Dia mundial de Conscientização do autismo. **Conselho Nacional de Saúde**, 2017. Disponível em: http://conselho.saude.gov.br/ultimas_noticias/2011/01_abr_autismo.html >. Acesso em: 16 mai. 2022

CUNHA, P. R. et al. **Transtorno do Espectro Autista**: principais formas de tratamento. 2021. Trabalho de conclusão de curso - Faculdade Una de Catalão – Catalão. Disponível em:

<https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/17252/1/Transtorno%20do%20espectro%20autista%20principais%20formas%20de%20tratamento.pdf>

Acesso em: 08 de mai. de 2022

DIERKA, Maria Lúcia Lubina. O lúdico como estratégia para motivar o ensino da língua inglesa. *In*: SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO PARANÁ (org.).

O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense. Curitiba:

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO PARANÁ, 2012. v.1. Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_unicentro_lem_artigo_maria_lucia_lubina_dierka.pdf. Acesso em: 19

nov. 2021

FERNANDES, C. S.; TOMAZELLI, J; GIRIANELLI, V. R. **Diagnóstico do autismo no século 21: evolução dos domínios nas categorizações nosológicas**. 2020.

Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0103-6564e200027> Acesso em: 29 nov. 202

HOUAISS, A. V. **Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. 1a ed. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5.ed. São Paulo: Ática, 2003.

OLIVEIRA, Francisco Lindoval. **Autismo e inclusão escolar: os desafios da inclusão do aluno autista**. Revista Educação Pública, v. 20, nº 34, 8 de setembro de 2020. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/34/joseph-autismo-e-inclusao-escolar-os-desafios-da-inclusao-do-aluno-autista> Acesso em: 25 mai de 2022

POSSATTO, Lourdes Bernadete. **A Contribuição Dos Jogos No Processo**

Ensino/Aprendizagem. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 11, Vol. 01, pp. 144-165. Dezembro de 2018.

MEDEIROS, Kelen Caroline Lopes de. **Jogos pedagógicos como mediadores no processo de letramento de crianças autistas**. 2019. Trabalho de Conclusão de

Curso -- (Especialização) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. Belo Horizonte

PEREIRA, Raquel Alves. **A utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro autista**. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://ppge.educacao.ufrj.br/dissertações2018/dRaquel%20Alves%20Pereira.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2021.

SANTOS, Regina Kelly dos; VIEIRA, Antônia Maira Emelly Cabral da Silva. Transtorno do Espectro Autista (TEA): do reconhecimento à inclusão no âmbito educacional. **Revista Includere** Universidade em Movimento: Educação, Diversidade e Práticas Inclusivas . Mossoró, v.3, n.1, p. 219 – 232. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufersa.edu.br/index.php/includere/article/view/7413> Acesso em: 29 nov. 2021

CNS. 2 de abril: Dia mundial de Conscientização do autismo. **Conselho Nacional de Saúde**, 2017. Disponível em: < http://conselho.saude.gov.br/ultimas_noticias/2011/01_abr_autismo.html >. Acesso em: 16 mai. 2022

ANEXOS

FIGURA 2 - Rufus goes to school



Fonte:

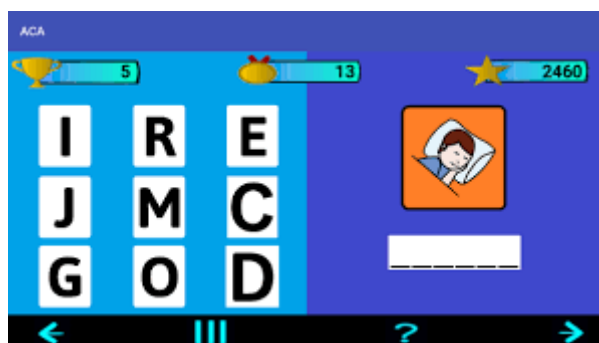
<https://docplayer.com.br/197953773-Jogos-educativos-para-criancas-com-transtorno-do-espectro-autista-auxilio-na-comunicacao-e-alfabetizacao.html>

FIGURA 3 - Ted's Ice cream adventure



Fonte: <https://sites.google.com/site/thetECKyclassroom/assignments/portalfospecialeducation>

FIGURA 4 – ABC Lingo



Fonte: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187644.pdf>