

## **NA TRILHA DO AUTISMO: O JOGO INSTRUMENTALIZANDO E OFERECENDO CONHECIMENTO SOBRE O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL EM FORMAÇÃO**

Jéssica Carvalho de Assis<sup>1</sup>

Vitor Siqueira de Moraes Mesquita<sup>2</sup>

### **Resumo**

O conjunto de transtornos neurobiológicos caracterizados por prejuízos qualitativos de interação social em vários níveis de severidade, dos mais leves aos mais severos patamares de comprometimento, são particularidades do Transtorno do Espectro Autista. No que tange à educação, é crucial analisar as especificidades desse transtorno com relação à necessidade de orientações corretas para uma efetiva inclusão de alunos que estejam dentro do espectro em classes de ensino regular. E a capacitação adequada do professor da educação infantil é de suma importância nesse processo, pois ele está à frente desses alunos em uma idade propícia para que desenvolvam habilidades sociais por meio do estímulo de suas capacidades interativas. O presente estudo tem por objetivo instrumentalizar o professor da educação infantil para a identificação de alunos com Transtorno do Espectro Autista. Para tal feito foi desenvolvido o jogo de tabuleiro intitulado “Na Trilha do Autismo” podendo contribuir para a reflexão urgente e necessária sobre a prática educacional voltada aos alunos com Transtorno de Espectro Autista. Deste modo, conclui-se que o jogo “Na Trilha do Autismo” tem potencial como instrumento mediador para a obtenção do conhecimento sobre esse transtorno para futuros professores, contribuindo para a construção de uma escola, de fato, inclusiva.

---

<sup>1</sup> Psicóloga. Mestrado profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente pelo Centro Universitário de Volta Redonda, UniFOA. Especialista em Análise do Comportamento Aplicada ao Transtorno do Espectro Autista pela Faculdade INESP – Instituto Nacional de Ensino e Pesquisa. Especialista em Psicopedagogia e Psicomotricidade pelo Centro Universitário Salesiano São Paulo. Professora do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Geraldo di Biase, em Volta Redonda/RJ.

<sup>2</sup> Psicólogo. Mestre em Psicologia pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Especialista em Análise do Comportamento Aplicado ao Transtorno do espectro Autista pela Faculdade INESP - Instituto Nacional de Ensino e Pesquisa. Especialista em Terapia Cognitivo Comportamental pelo Centro Universitário Celso Lisboa. Professor do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Geraldo di Biase, em Volta Redonda e Barra do Pirai/RJ.

**Palavras-chave:** Transtorno do Espectro Autista. Inclusão. Professor. Jogo.

## **ON THE AUTISM TRAILER: THE GAME INSTRUMENTALIZING AND OFFERING KNOWLEDGE ABOUT THE AUTISM SPECTRUM DISORDER TO TEACHERS OF CHILDHOOD EDUCATION IN TRAINING**

### **Abstract**

The group of neurobiological disorders characterize by qualitative losses of social interaction in many levels of severity, from the lightest to the more severe levels of commitment, are peculiarities of Autistic Spectrum Disorder. In education is important analyze the specificities of this disorder associated with the need for correct orientation to an effective inclusion of students who are in the spectrum in regular education classes. The adequate training for the teacher in childhood education is important in this process, because he is ahead of these students at a propitious age for they develop social skills by stimulating your interactive hability. This study has as objective instrumentalize the teacher of childhood education to the identification of students with Autistic Spectrum Disorder. For this was developed a board game entitled "On the trail of Autism" can contribute a urgent reflexion and needed about the education practice to students with Autistic Spectrum Disorder. In this way, concludes that the game "On the trail of Autism" has potential as mediating instrument to obtaining knowledge about this distorder to the future teachers, contributing to the construction of a inclusive school.

**Keywords:** Autism Spectrum Disorder. Inclusion. Teacher. Game.

### **INTRODUÇÃO**

Em 1990, aconteceu a Conferência Mundial sobre Educação para Todos, em Jomtien, Tailândia. Desse evento surgiu a Declaração Mundial sobre Educação para Todos, que serviu como um primeiro paradigma para a constituição de uma educação para todos (UNESCO, 1990). Complementar a este evento, e estabelecendo forte relação com o mesmo, surge em 1994 a “Declaração de Salamanca”, documento elaborado na Conferência Mundial sobre Educação Especial, na Espanha. Esses

documentos influenciaram a elaboração da legislação e documentos educacionais no Brasil e fomentaram estratégias para diminuição das exclusões sociais (LOPES; ALMEIDA, 2016).

Porém um dos desafios que perduram no século XXI refere-se a como lidar com alunos especiais, dentre eles, os que são diagnosticados com Transtorno de Espectro Autista (TEA) e que, conforme diversas legislações nacionais, têm direito ao pleno desenvolvimento educacional na rede regular de ensino (BRASIL, 1996, 2000, 2011).

É importante ressaltar que o TEA não tem uma definição precisa e objetiva, de modo que se notam discordâncias e dissidências entre os teóricos, psicólogos, psiquiatras e afins que estudam o tema. De certa forma, pode-se compreender o autismo como um grupo heterogêneo de desordens do desenvolvimento neurológico (aspectos genéticos, etiológicos, psicossociais, dentre outros), associado a distúrbios complexos do desenvolvimento, com grande variabilidade quanto à aquisição das habilidades sociais (RAPIN; TUCHMAN, 2009).

No campo escolar, embora não pareça uma mudança significativa, considerar que a criança não tenha necessariamente uma atitude de isolamento, mas sim uma vontade de exercer sua comunicabilidade por vias possíveis, de acordo com o TEA, pode levar à reflexão sobre a necessidade de modificar a forma de se acolher e tratar esses estudantes. A inclusão de pessoas com deficiências ou necessidades educativas especiais, crianças com prejuízos e déficits cognitivos acentuados, como os autistas, é defendida por meio da Constituição Brasileira (BRASIL, 2000) e pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996), que reconhecem o direito da educação para todos, propondo que o ensino seja baseado nos princípios de igualdade de condições de acesso, permanência e aprendizagem para todos os alunos na escola.

Conforme Mantoan (2018), para a escola atual, a visão de que todos são iguais é construída com medidas e mecanismos arbitrários de produção de identidade e diferença; com o lema de uma “Escola para Todos”, mas que desconsidera a volatilidade com a qual os sujeitos se formam e são diferentes.

As limitações do profissional, da instituição e do aluno se esbarram, causando muita angústia e frustração ao profissional que está à frente do processo de ensino; dessa forma, muitas vezes não ocorrem condições de se oferecer um manejo individualizado e adequado desses alunos (MATOS; MENDES, 2014).

Quando o professor não recebe a formação adequada para ser o facilitador do processo de inclusão do aluno do ensino regular, frequentemente estrutura sua prática pedagógica de forma individual e aleatória, diante de seus conceitos prévios e impressões adquiridas, atuando de forma despreparada. Faltam orientação, recursos pedagógicos e uma estrutura para praticar a inclusão social. Por isso é preciso pensar e pesquisar como a escola e o docente pensa o autismo, quais são as representações que os professores têm sobre TEA, e quais conhecimentos são necessários incorporar para que eles possam lidar com esses alunos em sala de aula e, até mesmo, capacitá-los para diagnosticar previamente<sup>3</sup> uma criança com TEA. E desta forma, criar um novo paradigma relativo ao ensino-aprendizagem de crianças autistas (MARQUES, 2011).

Tendo em vista este cenário, o objetivo do presente estudo é instrumentalizar o professor da educação infantil para a identificação de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Para tal feito, foi desenvolvido um recurso didático, o jogo de tabuleiro digital: “Na Trilha do Autismo”, dotado de questões relacionadas ao TEA, a fim de auxiliar os professores a compreender melhor esse transtorno e agir de forma adequada com os possíveis casos de alunos especiais autistas.

---

<sup>3</sup> Os diagnósticos são realizados por médicos psiquiatras e psicólogos, mas é na escola, muitas vezes, onde se tem a primeira impressão sobre uma criança e seus possíveis transtornos.

Trata-se de um recurso didático lúdico, desenvolvido conforme os preceitos da Teoria da Aprendizagem Significativa de David Paul Ausubel, e confeccionado adotando-se as Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC), que conforme Oliveira, Moura e Sousa (2015), é forte aliada do ensino no contemporâneo e, quando articuladas às práticas que considerem os conhecimentos prévios dos alunos, irão intensificar e melhorar as práticas pedagógicas desenvolvidas nas salas de aula.

## **1 TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA E INCLUSÃO ESCOLAR**

De acordo com a Associação Psiquiátrica Americana (APA), o autismo é:

Transtorno global do desenvolvimento que é caracterizado principalmente pelo desenvolvimento atípico da interação social e da comunicação, com a presença restrita de capacidades relacionadas a isso, padrões repetitivos de comportamento, interesses e atividades (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013, s/p).

O TEA é um transtorno neurobiológico. Os tratamentos existentes até o momento têm como objetivo principal possibilitar um melhor desenvolvimento neurobiológico do paciente e adaptações, já que não se pode ainda falar em cura definitiva. Fisicamente, os portadores de TEA não apresentam diferenças e particularidades quando comparados a outras crianças, mas pontos específicos em seu comportamento chamam a atenção, mostrando desenvolvimento atípico, como alterações relacionadas à comunicação e ao relacionamento social (MONTE; SANTOS, 2004).

Em “Diretrizes de Atenção à Reabilitação da Pessoa com Transtornos do Espectro do Autismo (TEA)” (BRASIL, 2014a), encontra-se a descrição de comportamentos típicos, repetitivos e estereotipados, que poderão indicar a necessidade de uma avaliação diagnóstica de TEA. Comportamentos incomuns podem ser bons preditores para o transtorno, assim como outros comportamentos listados no Quadro 1.

**Quadro 1- Principais alterações comportamentais do Transtorno do Espectro Autista**  
continua

<p><b>Comportamentos motores</b></p>	<p>Movimentos motores estereotipados: <i>flapping</i> de mãos, “espremer-se”, correr de um lado para o outro, entre outros movimentos. Ações atípicas repetitivas: alinhar/empilhar brinquedos de forma rígida; observar objetos aproximando-se muito deles; prestar atenção exagerada a certos detalhes de um brinquedo; demonstrar obsessão por determinados objetos em movimento (ventiladores, máquinas de lavar roupas etc.). Dissimetrias na motricidade, tais como: maior movimentação dos membros de um lado do corpo; dificuldades de rolamento na idade esperada; movimentos corporais em bloco e não suaves e distribuídos pelo eixo corporal; dificuldade, assimetria ou exagero em retornar os membros superiores à linha média; dificuldade de virar o pescoço e a cabeça na direção de quem chama a criança.</p>
<p><b>Comportamentos sensoriais</b></p>	<p>Hábito de cheirar e/ou lambe objetos. Sensibilidade exagerada a determinados sons (como os do liquidificador, do secador de cabelos etc.), reagindo a eles de forma exacerbada. Insistência visual em objetos que têm luzes que piscam e/ou emitem barulhos, bem como nas partes que giram (ventiladores, máquinas etc.). Insistência tátil: as crianças podem permanecer por muito tempo passando a mão sobre uma determinada textura.</p>
<p><b>Comportamentos relacionados à rotina</b></p>	<p>Tendência a rotinas ritualizadas e rígidas. Dificuldade importante na modificação da alimentação. Algumas crianças, por exemplo, só bebem algo se utilizarem sempre o mesmo copo. Outras, para se alimentar, exigem que os alimentos estejam dispostos no prato sempre da mesma forma. Certas crianças com TEA sentam-se sempre no mesmo lugar, assistem apenas a um mesmo DVD e colocam as coisas sempre no mesmo lugar. Qualquer mudança de sua rotina pode desencadear acentuadas crises de choro, grito ou intensa manifestação de desagrado.</p>
<p><b>Alterações de fala</b></p>	<p>Algumas crianças com TEA repetem palavras que acabaram de ouvir (ecolalia imediata). Outras podem emitir falas ou <i>slogans</i> e vinhetas que ouviram na televisão sem sentido contextual (ecolalia tardia). Pela repetição da fala do outro, não operam a modificação no uso de pronomes. Podem apresentar características peculiares na entonação e no volume da voz. A perda de habilidades previamente adquiridas deve ser sempre encarada como sinal de importância. Algumas crianças com TEA deixam de falar e perdem certas habilidades sociais já adquiridas por volta dos 12 aos 24 meses. A perda pode ser gradual ou aparentemente súbita. Caso isso seja observado em uma criança, ao lado de outros possíveis sinais, a hipótese de um TEA deve ser aventada, sem, no entanto, excluir outras possibilidades diagnósticas (por exemplo: doenças progressivas).</p>

**Quadro 2- Principais alterações comportamentais do Transtorno do Espectro Autista** conclusão

<b>Aspecto emocional</b>	<p>Expressividade emocional menos frequente e mais limitada.          Dificuldade de se aninhar no colo dos cuidadores.          Extrema passividade no contato corporal.          Extrema sensibilidade em momentos de desconforto (por exemplo: dor).          Dificuldade de encontrar formas de expressar as diferentes preferências e vontades e de responder às tentativas dos adultos de compreendê-las (quando a busca de compreensão está presente na atitude dos adultos).</p>
--------------------------	--

Nota: TEA – Transtorno do Espectro Autista.

Fonte: Elaborado pelos autores, a partir de Brasil (2014a, p 33-35)

A assistência aos autistas no Brasil se deu por um processo enfraquecido e tardio, visto que as políticas públicas para a saúde mental de crianças e adolescentes tiveram início apenas no século XXI (MELLO, 2013).

A inclusão de pessoas com deficiências ou necessidades educativas especiais, crianças com prejuízos e déficits cognitivos acentuados, como os autistas, é defendida por meio da Constituição Brasileira (BRASIL, 2000) e pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), que estabelecem que a educação deve ser oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, assegurando aos alunos, currículo, métodos, técnicas, recursos educativos específicos e tecnologias assistivas para atender às necessidades das crianças.

O ambiente escolar tem como objetivo ofertar um ambiente socializador para a criança, pois será na escola que ela irá experimentar, de forma direta e autônoma, as primeiras relações sociais, saindo do seu ambiente até então predominantemente familiar. Na escola, a criança com TEA pode ter acesso aos recursos necessários para uma adequada socialização, como aquisição de linguagem e formas de comunicação e adequação de comportamentos ao meio e ao outro, conforme observam Silva, Gaiato e Reveles (2012).

Sabe-se, no entanto, que o tema inclusão e o adequado manejo de alunos com necessidades especiais e desenvolvimento atípico nas escolas ainda são

assuntos que geram muitas divergências por ser uma realidade muito nova, em construção. Martins (2007) destaca o quanto as práticas pedagógicas são desafiadoras para os docentes que estão à frente de processos de inclusão com alunos portadores de TEA em turmas regulares de ensino, pois a formação acadêmica ainda é limitada, tanto a nível de suporte didático pedagógico; quanto referente aos conhecimentos acerca das principais alterações comportamentais no que tange a reconhecer e lidar com situações práticas inerentes a elas.

## **2 CAMINHO METODOLÓGICO**

Foi adotado no estudo uma pesquisa bibliográfica elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar (PRODANOV; FREITAS, 2013). Para a realização da pesquisa, foram cumpridas as seguintes etapas: estudo bibliográfico a partir da análise de livros, artigos, teses e dissertações disponíveis em bibliotecas digitais e periódicos científicos e confecção de um jogo de tabuleiro digital com conteúdo formativo sobre o TEA, intitulado “Na trilha do Austismo”.

O levantamento bibliográfico inicial tencionou contribuir para a compreensão de diversos assuntos, conceitos e elementos referentes ao tema, o que possibilitou o levantamento de questões iniciais, uma ampla exploração do tema, e deu forma à pesquisa, buscando estruturar o que se entende por aprendizagem, e como as pessoas com TEA aprendem, o que se entende por jogo e por lúdico, e qual sua



importância para a formação educacional, em especial para o espectro autista, além de outros apontamentos discutidos ao longo da pesquisa.

O principal intuito foi traçar uma contextualização do tema e conceptualização dos principais conceitos que o cercam. E, desta forma, serviu como subsídio para o desenvolvimento do jogo de tabuleiro.

### **3 APRESENTAÇÃO DO JOGO**

Com o objetivo de promover a aprendizagem significativa e maior integração dos alunos do Curso Técnico em Magistério no processo de construção do conhecimento, foi desenvolvido como produto desse estudo uma atividade lúdica, em forma de jogo de tabuleiro eletrônico, para atuar como ferramenta pedagógica, e ampliar o conhecimento dos alunos sobre o TEA. Acredita-se que, ao oferecer novos conhecimentos e saberes aos futuros professores, contribui-se para a formação de profissionais comprometidos e melhor habilitados para o trabalho em sala de aula.

O jogo de tabuleiro “Na Trilha do Autismo” poderá ser jogado individualmente, em dupla, ou em grupos, facilitando, assim, uma melhor adequação à estrutura da escola, caso não conte com muitos computadores e/ou laboratório de informática, como ainda é a realidade de muitas escolas. Também se adequa ao processo didático do ensino, podendo produzir conhecimento por meio da interação entre os pares.

O jogo elaborado foi desenvolvido e editado utilizando-se o programa Microsoft PowerPoint, *software* que permite criar apresentações de *slides* com animações, favorecendo a ludicidade e a interação com o usuário.

Na segunda tela do jogo, o grupo de amigos especiais convida o jogador para conhecer o novo integrante do grupo, chamado Vitor, que acabou de chegar. Os botões indicam as opções: Regras, Créditos, Mitos e Verdades, e ‘Vamos’. Ao clicar em uma dessas telas, o jogo direciona o aluno para a opção escolhida.

Escolhendo a opção Regras, o jogador será direcionado para a respectiva tela, onde receberá as informações básicas necessárias para jogar (Figura 1). Ao escolher a opção Créditos, o jogo direciona o jogador para uma tela onde os autores são apresentados.

**Figura 1 - Regras do jogo**



Fonte: Os Autores (2022)

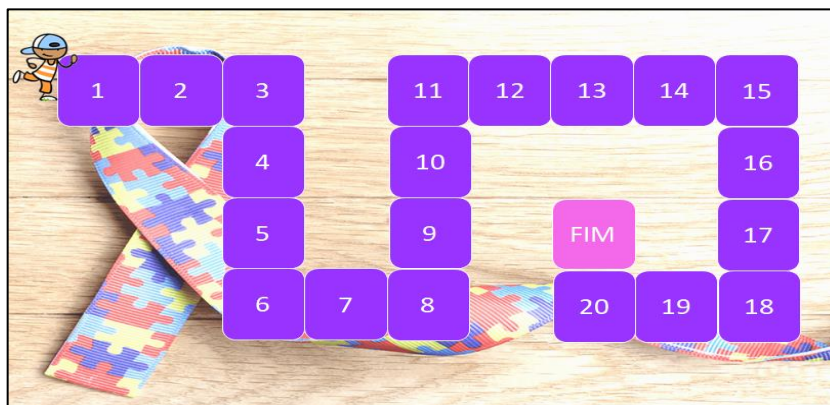
Clicando na opção Verdades e Mitos, o jogador terá acesso à tela onde escolherá entre descobrir algumas verdades e/ou mitos sobre o tema, TEA.

Escolhendo a opção “Verdades”, o jogador terá acesso à tela contendo cinco verdades importantes relacionadas ao tema do TEA.

Escolhendo a opção “Mitos”, o jogador terá acesso à tela correspondente aos cinco mitos importantes relativos ao tema do TEA.

E ao escolher a última opção, terá acesso ao “Vamos”, onde se dará início ao jogo, conforme demonstra a Figura 2.

**Figura 2** - Vamos: tela que direciona ao tabuleiro digital do jogo



Fonte: Os Autores (2022)

### 3.1 Dinâmica do jogo

Clicando em “Vamos”, o aluno é direcionado para o jogo “Na Trilha do Autismo”. O jogo contém uma trilha com 20 casas, sequenciadas do número 1 ao 20, e poderá ser jogado individualmente, em dupla ou em grupos.

O jogo foi estruturado com questões que abordam os conhecimentos básicos e necessários sobre o TEA, para um melhor desempenho dos futuros professores da educação infantil e primeiro segmento do ensino fundamental, de modo a promover a interdisciplinaridade, estimular e conduzir o aluno ao aprendizado.

Ao clicar na primeira casa do tabuleiro, o aluno é direcionado à primeira questão, que contém um enunciado apresentando a questão e duas alternativas para que ele escolha a correta, sendo uma verdadeira e outra falsa (Figura 3). Ao longo do jogo, em cada tela exibida com as perguntas, haverá as opções verdadeiro ou falso para que se responda à questão.

**Figura 3** – Exemplo de pergunta do texto



Fonte: Os Autores (2022)

Se a alternativa escolhida estiver incorreta, o jogo encaminha o aluno para a tela que informa o erro e contém a opção de retornar (Figura 4) e marcar a alternativa correta.

**Figura 4** - Tela Informando que a alternativa está errada



Fonte: Os Autores (2022)

Se a alternativa escolhida estiver correta, o aluno será parabenizado por sua resposta, e na mesma tela são apresentadas novas informações para ampliar os conhecimentos do aluno sobre o objetivo proposto na questão.

Na mesma tela há um ícone com a indicação de “próximo” que, ao ser clicado, permite ao aluno voltar e pular para a casa seguinte, e contemplar a próxima questão.

Para garantir a produção do conhecimento de forma sistematizada, o jogo só permite que o aluno avance para a casa seguinte após ter acertado a pergunta da casa anterior, ou seja, obrigatoriamente o aluno terá que passar por todas as casas da trilha do jogo.

Ao acertar a última questão do jogo, questão número 20, o jogador é remetido novamente para a tela da trilha, onde estará disponível somente a última casa do tabuleiro para ser clicada, com a palavra “Fim”. Ao clicar nesta opção, o jogo vai direcionar para uma nova tela contendo um texto parabenizando o aluno por ter concluído sua atividade (Figura 5).

**Figura 5** - Tela final do jogo



Fonte: Os Autores (2022)

Por fim, destaca-se que este jogo foi desenvolvido para ser aplicado junto a alunos de cursos técnicos de magistério, dentre outros cursos voltados para professores da educação infantil.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo “Na Trilha do Autismo” tem como foco a instrumentação pedagógica, em forma de jogo, esclarecendo os pontos relevantes no conhecimento do TEA, tornando os profissionais da educação básica em agentes de inclusão de qualidade nas escolas. O desafio em lidar com esses alunos especiais portadores de autismo é uma realidade em diferentes escolas brasileiras, públicas e privadas.

Segundo pesquisas recentes, os jogos são aplicados em 48% dentre as atividades lúdicas na educação infantil. Como exemplos de jogos, foram apontados: brincadeiras em geral, jogos didáticos, jogo da memória, adivinhação, baralho, bastão, trilhas, cruzadinhas e faz de conta. Corroborando com Santana, Fortes e Porto (2016), os jogos vêm ganhando espaço nas escolas por possuírem a capacidade de aliar o lúdico a conteúdos formais, favorecendo o processo de aprendizagem de maneira dinâmica.

Considerando os demais tipos de atividades, estão entre 80% das atividades lúdicas utilizadas em sala de aula: a coordenação motora, desenho e pintura, história e representação, e uso de material estruturado. Outras ainda são encontradas em menor frequência, sendo estas: música e dança, oralidade, práticas pedagógicas, recursos tecnológicos e passeios.

Para auxiliar no desenvolvimento das tarefas escolares, os docentes ainda contam com o auxílio de recursos da tecnologia da informação rotineiramente em sala de aula. Assim, o maior número de estímulos é aguçado nas crianças, sendo considerado adequados o uso destes dispositivos nas práticas do ensino básico. A experiência sensorial é enriquecida apoiando a fixação da aprendizagem, utilizando

com maior frequência: *datashow*, televisão e computador. O *datashow* possibilita a visualização de muitos alunos no mesmo momento, implicando em 27% da aplicação de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Outros recursos são citados pelos profissionais, mesmo que ainda com menos aplicação como a internet e o *smartphone*.

Em conformidade com Leite e Ribeiro (2012), compreende-se que a inserção das TIC na educação pode ser uma importante ferramenta para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Para que essas tecnologias possam ser utilizadas de forma eficaz, é preciso que o professor tenha domínio (conhecimento técnico) dessas tecnologias e saiba utilizá-las, integrando-as ao conteúdo, para que possam contribuir com a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Contudo, é também fundamental que os gestores criem condições favoráveis (estrutura, material) para a implantação das TIC nas escolas.

O jogo “Na Trilha do Autismo” apresenta aderência a Lei nº 9.394, que versa que “Os currículos do ensino médio deverão considerar a formação integral do aluno, de maneira a adotar um trabalho voltado para a construção de seu projeto de vida e para sua formação nos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais” (BRASIL, 1996).

Essas informações estão em conformidade com o que versa o Grupo de Trabalho da CAPES: os docentes têm a liberdade de usar, parcial ou integralmente, reutilizar, adaptar e combinar com outros materiais, os produtos produzidos nos programas de mestrados profissionais; segundo sua necessidade didática, e de acordo com a realidade de atuação profissional (RIZZATTI *et al.*, 2020).

É importante ressaltar que a inserção de recursos lúdicos e alternativos, atendendo deste modo os preceitos oriundos da Base Nacional Comum Curricular, evidencia que a representação dos conteúdos precisa ser mediada por distintos recursos que viabilize a visualização do que se pretende lecionar, com dinamismo e

interatividade. Deste modo alcança-se a consequente compreensão dos saberes pelos alunos (BRASIL, 2018).

O jogo “Na Trilha do Autismo” pode ser usado como instrumento de trabalho na prática pedagógica como ferramenta de aquisição de conhecimento, visto que a forma simples de utilização e informações relevantes em sua estrutura capacitam o público-alvo sobre o TEA. Dessa forma, o jogo supracitado apresenta como características: baixa complexidade, método simples; mudança de paradigma; inclusão social; método lúdico e fixação de conteúdo.

Desta forma, após a disseminação do conhecimento sobre o jogo, os professores vão estar mais capacitados no desenvolvimento de habilidades sociais, prontos a incorporar no cotidiano de suas aulas do ensino infantil e fundamental estímulos interativos no convívio das diferenças entre crianças, incluindo as portadoras de Transtorno do Espectro Autista.

Enfatiza-se que, o olhar e parecer dos pares, enquanto docentes com trajetória acadêmica dotada de experiência na Educação Básica, é de suma importância e representatividade na construção deste estudo. A partilha dos seus saberes agrega valor e lapidam o produto educacional, e o fato deles exporem suas expectativas e pensamentos acerca do recurso proposto contribui para a construção coletiva do mesmo com teor qualitativo mais apurado (RUIZ *et al.*, 2014).

A reflexão que este estudo trouxe se mostrou necessária às práticas educacionais atuais no aprimoramento pedagógico, investindo potencialidades para o aproveitamento de oportunidades na convivência entre as crianças, considerando que a educação pode ser para todos dentro do princípio de igualdade de condições e acesso à aprendizagem ao modificar a forma de tratar os estudantes na rede regular de ensino.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**



Para a elaboração do jogo eletrônico “Na Trilha do Autismo”, foram consideradas as atuais teorias sobre o TEA, no campo da saúde mental, bem como os estudos sobre jogos educativos, jogos sérios voltados à educação e a aprendizagem significativa por meio das metodologias ativas.

As pesquisas pregressas que fundamentaram o presente estudo indicam a validação do referido jogo enquanto um produto educacional lúdico que poderá ser empregado, de forma satisfatória em classes de cursos de magistério, para que os futuros professores alcancem o conhecimento necessário sobre o TEA, de modo a promoverem a inclusão – e não a simples integração – dos alunos com o transtorno em sala de aula. Contribuindo, desta forma, para elucidar a diferenciação entre esses dois conceitos quando se fala de educação inclusiva.

Acredita-se, portanto, que o Jogo “Na Trilha do Autismo” possa servir como instrumento mediador para a obtenção do conhecimento sobre o TEA para futuros professores. E assim, atende-se ao objetivo crucial do estudo de instrumentalizar o professor da educação infantil para a identificação de alunos com TEA, bem como, no modo de lidar com estes. Sugere-se que novas pesquisas sejam realizadas com o propósito de avaliar a aprendizagem significativa adquirida após a aplicação da oficina pedagógica com apresentação do jogo de tabuleiro.

## REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental disorders**: DSM-5. 5th. ed. Washington, DC: APA, 2013.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. 25. ed. São Paulo: Saraiva, 2000. (Coleção Saraiva de Legislação).

BRASIL. **Decreto nº. 7.612, de 17 de novembro de 2011**. Institui o Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência - Plano Viver sem Limite. Brasília, DF: Presidência da República, 2011. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2011/decreto/d7612.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/decreto/d7612.htm). Acesso em: 10 mai. 2020.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: 7 ago. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Diretrizes de Atenção à Reabilitação da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista (TEA)**. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2014a. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes\\_atencao\\_reabilitacao\\_pessoa\\_autismo.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes_atencao_reabilitacao_pessoa_autismo.pdf). Acesso em: 19 mai. 2020.

LEITE, W. S. S.; RIBEIRO, C. A. N. A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios. Magis. **Revista Internacional de Investigación en Educación**, [s. l.], v. 5, n. 10, p. 173-187, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896010.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2021.

LOPES, S. A.; ALMEIDA, J. S. O projeto da educação para todos e seus impactos nas políticas educacionais brasileira e paulista **Quaestio**, Sorocaba, v. 18, n. 3, p. 895-916, nov. 2016. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/quaestio/article/view/2859>. Acesso em: 20 ago. 2020.

MANTOAN, M. T. E. (org.). **Em defesa da Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva**. Campinas: Unicamp, 2018. Disponível em: <https://inclusaoja.files.wordpress.com/2018/05/texto-de-anc3a1lise-dos-slides-sobre-a-reforma-da-pneepei-final1.pdf>. Acesso em: 21 out. 2020.

MARQUES, S. C. M. **O processo de inclusão e as dificuldades do professor na sua aplicabilidade em sala de aula**. 2011. 50 p. Monografia (Especialização) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2011. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/3275/1/2011\\_SimonedeCassiaMouraMarques.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/3275/1/2011_SimonedeCassiaMouraMarques.pdf). Acesso em: 23 mai. 2020.

MARTINS, M. R. R. **Inclusão de alunos autistas no ensino regular: concepções e práticas pedagógicas de professores regentes**. 2007. 159 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Católica de Brasília, 2007. Disponível em:

<https://bdt.d.ucb.br:8443/jspui/bitstream/123456789/1887/1/Texto%20Completo.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2020.

MATOS, S. N.; MENDES, E. G. A proposta de inclusão escolar no contexto nacional de implementação das políticas educacionais. **Práxis Educacional**, [s. l.], v. 10, n. 16, p. 35-39, 2014. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/762>. Acesso em: 30 nov. 2019.

MELLO, A. N. S. R. História da AMA. In: MELLO, A. M. S. R. *et. al.* **Retratos do autismo no Brasil**. São Paulo: AMA, 2013. p. 17-35.

MONTE, F. R. F.; SANTOS, I. B. **Saberes e práticas da inclusão**: dificuldades acentuadas de aprendizagem autismo. Brasília: DF: MEC; SEESP, 2004.

OLIVEIRA, C.; MOURA, S. P.; SOUSA, E. R. TIC`s na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, [s. l.], v. 7, p. 75-94, 2015. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/11019/8864>. Acesso em: 30 set. 2020.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RAPIN, I.; TUCHMAN, R. F. Onde estamos: visão geral e definições. In: R. TUCHMAN, R.; RAPIN, I. (ed.). **Autismo: abordagem neurobiológica**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

RIZZATTI, I. M. *et al.* Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. **ACTIO**, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, maio/ago. 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/12657>. Acesso em: 3 fev. 2021.

RUIZ, L., MOTTA, L., BRUNO, D., DEMONTE, F., TUFRÓ, L. 2014. Producción de materiales de comunicación y educación popular. Buenos Aires: **Departamento de Publicaciones de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires**. 1ª ed., 15 p. Disponível em: <<http://www.sociales.uba.ar/wp-content/blogs.dir/219/files/2015/07/2-Prod-Materiales-B.pdf>> Acesso em: 06 ago. 2020.

SANTANA, P. F. C.; FORTES, D. X.; PORTO, R. A. Jogos digitais: a utilização no processo ensino-aprendizagem. **Revista Científica da FASETE**, Paulo Afonso, n.1,



2016. Disponível em:

[https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2016/10/jogos\\_digitais\\_a\\_utilizacao\\_no\\_processo\\_ensino\\_aprendizagem.pdf](https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2016/10/jogos_digitais_a_utilizacao_no_processo_ensino_aprendizagem.pdf). Acesso em: 2 fev. 2021.

SILVA, A. B. B.; GAIATO, M. B.; REVELES, L. T. **Mundo singular**: entenda o autismo. Rio de Janeiro: Editora Fontana, 2012.

UNESCO. Organização das nações unidas para a educação, ciência e cultura. **Declaração Mundial sobre Educação Para Todos**. (Conferência de Jomtien). Tailândia: Unesco, 1990.