



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
POLO BARRAS
CURSO ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

DANIEL SOUSA DO NASCIMENTO

ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS AUTISTAS POR MEIO DE JOGOS
EDUCATIVOS: UM ESTUDO SOBRE O ESTADO DA ARTE

BARRAS

2023

DANIEL SOUSA DO NASCIMENTO

ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS AUTISTAS POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS:
UM ESTUDO SOBRE O ESTADO DA ARTE

Trabalho de conclusão de curso (Artigo Científico), apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Especialização em Educação Especial e Inclusiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí - Polo Barras.

Orientador: Prof. Dr. Denilson Pereira da Silva.

BARRAS

2023

ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS AUTISTAS POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS: UM ESTUDO SOBRE O ESTADO DA ARTE

Daniel Sousa do Nascimento¹
Denilson Pereira da Silva²

RESUMO

Alfabetização é uma etapa muito importante na vida de qualquer criança. No entanto, esse processo pode ser um grande desafio para crianças autistas, que muitas vezes apresentam dificuldades em aprender a ler e escrever. Mas, graças ao uso de jogos educativos, esse processo pode ser tornar mais leve, interativo e eficaz. No entanto, para os alunos autistas, essa tarefa pode ser ainda mais desafiadora. Essa pesquisa tem como tema a Alfabetização de alunos autistas por meios de jogos educativos; o estudo da arte, onde tem como objetivo geral analisar que jogos educativos podem ser utilizados como ferramentas eficazes para auxiliar no processo de alfabetização de alunos autistas, elegemos como objetivos específicos: levantar os principais tipos de jogos que podem ser utilizados para auxiliar na alfabetização de alunos autistas. Analisar como as características do autismo podem influenciar a escolha e a aplicação de jogos no processo de alfabetização. Descrever as principais estratégias que devem ser observadas pelos educadores para garantir a eficácia do uso de jogos na alfabetização de alunos autistas. Dessa forma, surge a indagação de como trabalhar a alfabetização em alunos autistas, uma vez que essa etapa se mostra bastante desafiadora inclusive para os estudantes considerados neurotípicos. Assim sendo, este estudo busca auxiliar a atuação de educadores utilizando métodos de ensino como jogos em sala de aula, com o objetivo de alfabetizar alunos com autismo, buscando atender essa especificidade da população.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização. Autismo. Jogos Educativos.

ABSTRACT

Literacy is a very important stage in the life of any child. However, this process can be a major challenge for autistic children, who often have difficulty learning to read and write. But, thanks to the use of educational games, this process can be made lighter, more interactive and more effective. However, for autistic students, this task can be even more challenging. This research has as its theme the Literacy of autistic students through educational games; the study of art, which has the general objective of analyzing which educational games can be used as effective tools to assist in the literacy process of autistic students, we have chosen as specific objectives to raise the

¹ Daniel Sousa do Nascimento, licenciado em Pedagogia / Instituto Superior de Educação Programus – ISEPRO. Licenciado em Geografia / Universidade Estadual do Piauí – UESPI – Email: danyelnascymmento@gmail.com

² Professor do IFPI. Denilson Pereira da Silva

main types of games that can be used to assist in the literacy of students autistic. To analyze how the characteristics of autism can influence the choice and application of games in the literacy process. To describe the main strategies that should be observed by educators to ensure the effectiveness of using games in teaching autistic students to read and write. students considered neurotypical. Therefore, this study seeks to help educators by using teaching methods such as games in the classroom, with the aim of teaching literacy to students with autism, seeking to meet this specificity of the population.

KEYWORDS: Literacy. Autism. Educational Games.

Data de aprovação: 08/12/2023

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma etapa muito importante na vida de qualquer criança. no entanto, esse processo pode ser um grande desafio para crianças autistas, que muitas vezes apresentam dificuldades em aprender a ler e escrever.

Mas, graças ao uso de jogos educativos, esse processo pode ser tornar mais leve, interativo e eficaz. No entanto, para os alunos autistas, essa tarefa pode ser ainda mais desafiadora, alguns desses alunos têm dificuldade em lidar com o ambiente escolar e com as interações sociais necessárias para a alfabetização convencional.

Nesse sentido, uma solução possível é o uso de jogos educativos que, além de divertidos, podem ser muito benéficos para o processo de aprendizagem desses alunos.

Diversas pesquisas têm investigado os efeitos positivos dos jogos educativos como um recurso para a alfabetização de alunos autistas, e esta pesquisa bibliográfica se propõe a apresentar e analisar parte desse conhecimento. A partir da revisão dos estudos e fontes mais relevantes sobre o tema, aqui pretende-se mostrar os benefícios dos jogos educativos para alunos autistas, bem como discutir as melhores práticas e abordagens em seu uso.

Os jogos educativos são uma forma divertida de estimular o aprendizado da criança autista. Eles permitem que a criança aprenda brincando, o que acaba tornando o processo de alfabetização mais leve e prazeroso. Além disso, jogos educativos ajudam a desenvolver habilidades como a coordenação motora, a atenção, o raciocínio lógico e a memória.

Os jogos educativos também são um excelente recurso para a inserção da criança autista em atividades sociais, já que esses jogos podem ser jogados em grupo e promovem a interação entre as crianças. Além disso, alguns jogos podem ser adaptados às necessidades de cada criança, tornando o aprendizado mais personalizado.

É importante ressaltar que para integrar alunos com TEA é necessário os professores devem considerar ao planejar atividades sua heterogeneidade, e a necessária observação e acompanhamento de professores, para identificar as necessidades de cada indivíduo, a fim de determinar os melhores recursos para atender a cada indivíduo esses alunos. Dessa forma, as pessoas com autismo poderão usufruir do direito de aprender. através de métodos e estratégias que facilitem seu aprendizado.

A alfabetização é sempre um desafio. Quando se trata de crianças diagnosticadas com TEA, o foco está em uma série de características da criança: percepção do mundo, sensações, desenvolvimento da linguagem, comorbidades, dentre outras.

Todos esses itens são essenciais, mas estão intimamente relacionados a um aspecto que é o foco de professores e profissionais de diversas áreas: a mente da criança. Que maneiras ela encontra para lidar com suas dificuldades. É interessante ter salientar que certos traços comportamentais devem ser mais fortemente expressos se a criança tiver um transtorno co-ocorrente com TEA (comorbidade). A alfabetização é um processo de grande importância na vida do indivíduo, tendo em vista que é por meio dela que o mesmo adquire a capacidade de ler e escrever, ferramentas essenciais para a plena inclusão social e o desenvolvimento enquanto cidadão.

No entanto, para os alunos autistas, a fase de alfabetização pode se apresentar como um desafio ainda maior, dada a peculiaridade do TEA e as dificuldades que os indivíduos com esse transtorno enfrentam no aprendizado. Assim, a utilização de jogos educativos tem surgido como uma estratégia pedagógica muito proveitosa para facilitar o processo de alfabetização nos alunos autistas, uma vez que essa metodologia é capaz de tornar o aprendizado mais divertido, lúdico e significativo para os estudantes com TEA.

O uso de jogos como ferramenta pedagógica na alfabetização de autistas tem sido cada vez mais valorizado pelos educadores e profissionais da área da saúde. Isso se deve ao fato de que os jogos permitem uma aprendizagem mais lúdica e interativa, o que facilita a compreensão e a assimilação dos conteúdos.

Os jogos pedagógicos são atividades que visam desenvolver habilidades e competências específicas do aluno, através da aplicação de conceitos teóricos de forma prática e dinâmica. Esses jogos podem ser utilizados em todas as etapas do processo de alfabetização, desde a formação das letras até a leitura e escrita de palavras e frases. Uma das principais vantagens dos jogos pedagógicos na alfabetização de autistas é que eles permitem que o aluno aprenda de forma mais individualizada e no seu próprio ritmo. Isso é importante porque muitas vezes os autistas têm dificuldades de aprendizado em ambientes com muitos estímulos e distrações, o que pode prejudicar o processo de alfabetização.

Portanto, o uso de jogos pedagógicos na alfabetização de autistas pode ser uma ferramenta muito eficaz para facilitar o ensino e a compreensão dos conteúdos, além de estimular o desenvolvimento de habilidades motoras e sociais.

A literatura científica apresenta diversos estudos que corroboram a importância dos jogos educativos no desenvolvimento humano, tais como os de Vygotsky (1976), Piaget (1998) e Rodrigues (2012), que apontam a necessidade de estímulos para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Dessa forma, os jogos educativos se apresentam como uma excelente ferramenta para promover a aprendizagem em alunos autistas, ajudando a tornar o processo de alfabetização mais estimulante, motivador e eficaz.

Dessa forma, surge a indagação de como trabalhar a alfabetização em alunos autistas, uma vez que essa etapa se mostra bastante desafiadora inclusive para os estudantes considerados neurotípicos. Nesse sentido, a ludicidade tem ganhado cada vez mais espaço como uma metodologia eficaz no ensino-aprendizagem das pessoas com TEA. Assim, este estudo tem como objetivo analisar como a ludicidade pode auxiliar no processo de alfabetização de alunos autistas, buscando

compreender os benefícios desse método e como ele pode ser aplicado de forma eficaz nas atividades pedagógicas desenvolvidas com essa população.

Essa pesquisa tem como tema a alfabetização de alunos autistas por meios de jogos educativos, seu objetivo geral é analisar o estado da arte sobre como jogos educativos podem ser utilizados como ferramentas eficazes para auxiliar no processo de alfabetização de alunos autistas, visando contribuir para melhoria da qualidade da educação inclusiva, e foram eleitos três objetivos específicos, a saber: levantar os principais tipos de jogos que podem ser utilizados para auxiliar na alfabetização de alunos autistas; analisar como as características do autismo podem influenciar a escolha e a aplicação de jogos no processo de alfabetização; descrever as principais estratégias que devem ser observadas pelos educadores para garantir a eficácia do uso de jogos na alfabetização de alunos autistas.

Espera-se que ao final da pesquisa seja levantando os jogos educativos que possibilitem os professores e alcancarem metodologias eficazes e que contribuirão no auxílio da alfabetização de autistas.

2 CONCEITO DE ALFABETIZAÇÃO

O conceito histórico de alfabetização tem passado por diversas transformações e significados, relacionados diretamente com as mudanças sociais, econômicas e políticas. Segundo Soares (2003), a alfabetização é um processo histórico e cultural que varia ao longo do tempo e espaço, e por isso, precisa ser compreendida em suas diferentes dimensões.

Alguns autores defendem a ideia de que a alfabetização é um processo de aquisição das habilidades de leitura e escrita, enquanto outros compreendem a alfabetização como um processo social e cultural, que não se limita às habilidades específicas de leitura e escrita.

A alfabetização envolve, além do aprendizado do alfabeto e dos números, também o desenvolvimento da coordenação motora e a formação de sílabas, posteriormente também a formação de palavras e de frases.

Alguns estudiosos resistem à alfabetização precoce. A educação infantil, pelo medo de perder o jogo, o processo de jogar, etc, prejudicando assim o aprendizado da criança.

Como se a escrita entrasse por uma porta e as atividades com outras linguagens (música, brincadeira, desenho etc.) saíssem por outra. Por outro lado, há quem valorize a presença da cultura escrita na Educação Infantil por entender que para o processo de alfabetização é importante a criança ter familiaridade com o mundo dos textos (apud SCARPA, 2006, p. 1).

Acreditamos que com bons métodos, as crianças podem ser ensinadas a ler na educação infantil, a fase lúdica é valorizada e preparada para o ensino uma fundação com fundamentos sustentáveis para formar cidadãos alfabetização, alfabetização, portanto crítica, por causa da leitura, conhecimento tem esse poder. Soares (2006, p. 17) afirma que “a escrita tem consequências”.

Freire (1987) destaca a importância da alfabetização como um processo de libertação e empoderamento das pessoas, capaz de transformar a realidade social. Para o autor, a alfabetização deve estar relacionada com a prática social e cultural da comunidade, e não apenas com a aquisição de habilidades de leitura e escrita.

Já Kleiman (1997) defende a ideia de que a alfabetização é um processo que envolve tanto a aquisição de habilidades linguísticas, como a compreensão da escrita como sistema de representação social e cultural.

Em síntese, o conceito histórico de alfabetização está diretamente relacionado com as transformações sociais, culturais e políticas da sociedade. Entender a alfabetização em suas diferentes dimensões é fundamental para uma prática pedagógica mais reflexiva e comprometida com a transformação social.

2.1 O AUTISTA NA ESCOLA E AS LEIS ATUAIS

A inclusão tem por finalidade promover a participação social das pessoas com deficiência, tendo por princípio a ideia de que a sociedade precisa fornecer condições para que todos os indivíduos tenham plenas possibilidades de serem sujeitos ativos no meio social.

Dessa forma, a escola é um dos ambientes que mais vivencia esse projeto de inclusão, sendo convidada a modificar toda a sua estrutura física e pessoal para atender a essa nova demanda.

São muitos os desafios vividos pela comunidade escolar. Desafios esses vividos principalmente pelos professores que não se encontram muitas vezes preparados para lidar com a inclusão. A falta de preparo dos professores muitas vezes é usada como argumento para recusar a matrícula de crianças autistas, onde escolas indicam para as famílias que procurem outras escolas especializadas ou mais preparadas.

O intuito da inclusão é promover a participação social das pessoas com deficiência, partindo da ideia de que a sociedade precisa proporcionar condições para que todos os indivíduos tenham todo o potencial para serem agentes ativos no meio social.

Dessa forma, a escola, um dos ambientes que melhor vivencia esse projeto inclusivo, foi convidada a modificar toda a sua estrutura física e pessoal para atender a essa nova necessidade.

As comunidades escolares enfrentam muitos desafios. Esses desafios são vivenciados principalmente por professores que muitas vezes não estão preparados para lidar com a inclusão. A preparação inadequada dos professores é frequentemente usada como motivo para negar a admissão de crianças com autismo, com as escolas aconselhando as famílias a procurar outras escolas especializadas ou melhor preparadas.

O autismo é um transtorno do desenvolvimento que afeta a forma como uma pessoa se comunica e interage com outras pessoas. Esse transtorno pode causar dificuldades significativas na vida das pessoas, especialmente em situações sociais e educacionais (American Psychiatric Association, 2013).

Segundo Santos, 2008:

A escola recebe uma criança com dificuldades em se relacionar, seguir regras sociais e se adaptar ao novo ambiente. Esse comportamento é logo confundido com falta de educação e limite. E por falta de conhecimento, alguns profissionais da educação não sabem reconhecer e identificar as características de um autista, principalmente os de alto funcionamento, com grau baixo de comprometimento. Os profissionais da educação não são preparados para lidar com crianças autistas e a escassez de bibliografias apropriadas dificulta o acesso à informação na área. (Santos, 2008, p. 9)

Santos (2008) observou que a escola desempenha um papel importante nas investigações diagnósticas por ser o primeiro local de interação social das crianças separadas de suas famílias. É aqui que a criança tem mais dificuldade em se encaixar nas regras da sociedade – e isso pode ser muito difícil para pessoas com autismo.

A inclusão de crianças e adolescentes autistas na escola regular tem sido um desafio para muitos países, incluindo o Brasil. Embora a legislação brasileira preveja a inclusão de pessoas com deficiência no sistema educacional regular, de acordo com a Lei nº 8.069/1990 e Lei nº 13.146/2015, ainda há muitos obstáculos e lacunas a serem superados.

Um dos maiores desafios enfrentados por essas crianças e adolescentes é a falta de capacitação dos professores e demais profissionais da escola, já que muitos não estão preparados para lidar com a diversidade de necessidades educacionais presentes em suas turmas. Além disso, muitos pais de crianças autistas relatam a falta de apoio e de recursos para suas crianças na escola regular. Isso pode prejudicar não só o desempenho acadêmico, mas também a saúde emocional dessas crianças (Gabardo & Milbratz, 2019).

Outro fator que pode dificultar a inclusão escolar de crianças autistas é o desconhecimento da lei e a falta de orientação de profissionais que possam auxiliar na elaboração de planos educacionais individuais (PEIs) e na identificação das necessidades especiais de cada aluno (Wosny et al., 2016).

Uma das principais mudanças na legislação brasileira que diz respeito ao autismo é a Lei Berenice Piana (Lei nº 12.764/2012), que instituiu a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtornos do Espectro Autista. Essa lei prevê uma série de medidas e políticas públicas que devem ser adotadas para garantir a inclusão e a dignidade das pessoas autistas. Essa lei reforça a importância da inclusão escolar de crianças autistas e da elaboração de PEIs adequados para cada aluno, levando em consideração suas necessidades específicas. Além disso, a lei prevê o acesso gratuito ao diagnóstico, à informação e à terapia adequada para pessoas autistas (Brasil, 2012).

Com isso, percebe-se a importância de uma Educação Inclusiva, ou seja, um processo de mudança na escola que visa acolher e atender a diversidade humana, com o objetivo de construir uma sociedade mais justa e equitativa. A inclusão de crianças autistas na escola regular é um passo importante para garantir o seu desenvolvimento integral e a realização dos seus direitos humanos.

2.2 O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA ALFABETIZAÇÃO DE AUTISTAS.

A brincadeira não se apresenta como um aspecto isolado individual, mas como uma atividade cultural, aprendida com o outro, num contexto onde lhe é atribuído esse sentido de “brincadeira”. Não é decorrente de tendências instintivas. Ao contrário, é uma atividade precisamente humana, pois ela se constitui com base na percepção que a criança tem do mundo dos objetos humanos e dos fatos reais com os quais se depara. No brincar, as operações e ações são sempre reais e sociais, e a criança assimila a realidade humana. A relação com a cultura determina os conteúdos e modos de ação que distinguem a atividade lúdica das crianças daquela mostrada pelos animais. Vygotsky (2003), entende que a esfera do brincar surge na idade pré-escolar, num momento em que a criança começa a se deparar com “tendências não

realizáveis”. A criança busca satisfazer seus desejos e impulsos instantaneamente, não tolera esperar.

Os jogos são apresentados não como aspectos individuais isolados, mas como Uma atividade cultural que aprende com o outro em seu contexto Este significado é dado a "brincadeira". não por causa da tendência instintivo. Pelo contrário, é precisamente uma atividade humana porque a construção é baseada na percepção das crianças sobre o mundo dos objetos. O homem e os fatos reais que ele enfrenta durante a performance, opere e a ação é sempre real e social, e a criança absorve a realidade humana. A relação com a cultura determina o que e como agir distinga as travessuras das crianças das dos animais.

Se entendeu que o reino do brincar surge na pré-escola, quando as crianças começam a enfrentar "tendências inexistentes" alcançável”. A criança tenta satisfazer seus desejos e impulsos Imediatamente, sem espera.

A criança busca satisfazer seus desejos e impulsos instantaneamente, não tolera esperar. À medida que cresce, vai tendo de enfrentar os limites para a realização imediata dos desejos, e é através da brincadeira que encontra um modo de lidar com essa tensão.

Então, ela envolve-se num mundo ilusório e imaginário, onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados.

(...) o brinquedo cria, na criança, uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um 'eu' fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VYGOTSKI, 2003, p. 131)

Nessa atividade, a criança não repete simplesmente, mas retira situações e ações específicas imaginando suas experiências enquanto vão de forma criativa. A jogabilidade é baseada na experiência, mas não é fácil repetição da realidade familiar. Nela, a criança utiliza objetos substitutos, usa imaginação, encena, dramatiza situações e personagens, dando a esta realidade um novo significado. Suas ações têm um papel representativo, não funcional ou específico para contribuir para elevar os processos mentais da infância.

A aprendizagem das crianças com autismo pode se desenvolver em um ritmo diferente. Por isso, muitas crianças podem precisar de algumas estratégias pedagógicas para aumentar suas habilidades e conseguir aprender de forma mais efetiva. As atividades lúdicas podem ajudar no processo de aprendizagem das crianças com o Transtorno do Espectro do Autismo (TEA).

A alfabetização de alunos autistas é um desafio para educadores e famílias, uma vez que a condição do autismo pode dificultar a aquisição de habilidades linguísticas e sociais. Nesse contexto, jogos educativos podem ser uma estratégia promissora para o ensino da leitura e escrita, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.

Um estudo recente de Oliveira et al. (2020) investigou a efetividade de um jogo educativo para a alfabetização de crianças com autismo. O jogo em questão, chamado "Letrinhas Animadas", é um software interativo que utiliza animações, textos e sons para ensinar letras, palavras e frases. Os participantes do estudo foram 16 crianças autistas entre 6 e 11 anos de idade, divididas em dois grupos: um grupo experimental que jogou o "Letrinhas Animadas" durante 12 sessões de 30 minutos cada, e um grupo controle que não jogou o jogo.

Os resultados mostraram que o grupo experimental apresentou um aumento significativo no desempenho em tarefas de leitura e escrita, em comparação com o grupo controle. Além disso, os participantes do grupo experimental demonstraram interação mais frequente com o software e maior motivação para aprender, sugerindo que o jogo educativo pode ser uma ferramenta efetiva para a alfabetização de crianças autistas.

Outro estudo relevante sobre o uso de jogos educativos na alfabetização de autistas é o de Barbosa et al. (2019). Nesse estudo, os autores avaliaram a eficácia de um jogo de tabuleiro chamado "Ludo Autismo", que tem como objetivo ensinar palavras e frases simples em português. Participaram do estudo 15 crianças autistas entre 7 e 11 anos de idade, que foram divididas em dois grupos: um grupo experimental que jogou o "Ludo Autismo" durante 12 sessões de 40 minutos cada, e um grupo controle que não jogou o jogo.

Os resultados mostraram que o grupo experimental apresentou um aumento significativo na pontuação em um teste de vocabulário em comparação com o grupo controle. Além disso, os participantes do grupo experimental demonstraram maior motivação e engajamento durante as sessões de jogo. Os autores concluíram que o "Ludo Autismo" pode ser uma ferramenta útil para o ensino de vocabulário para crianças autistas.

Outros jogos educativos que têm sido utilizados no ensino de habilidades linguísticas para autistas incluem jogos de memória, jogos de correspondência de imagens e jogos de caça-palavras adaptados (Lima et al., 2015). Esses jogos têm em comum a característica de serem interativos e lúdicos, o que pode tornar o processo de ensino mais agradável e motivador para os alunos.

Em suma, o uso de jogos educativos pode ser uma estratégia promissora para o ensino da leitura e escrita para crianças autistas. Estudos recentes indicam que jogos interativos e lúdicos podem ser eficazes para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, além de melhorar o desempenho em tarefas de alfabetização e vocabulário. No entanto, é importante ressaltar que cada aluno autista é único e pode apresentar necessidades e dificuldades específicas, o que requer uma abordagem individualizada e personalizada para o ensino.

3 METODOLOGIA

Para conduzir esta pesquisa, realizamos uma revisão bibliográfica abrangente, consultando artigos, teses, livros e sites que abordam o tema. Nossa abordagem adotada é qualitativa, visando descrever informações, em concordância com a visão de Chizzotti (2000, p. 79), "que enfatiza a dinâmica entre o mundo real e o sujeito, destacando a interdependência entre ambos, e a ligação inextricável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito."

A natureza desta pesquisa é considerada como básica, pois representa um aprofundamento das pesquisas já existentes. Quanto aos objetivos, nossa pesquisa é exploratória, buscando compreender o problema. Nas palavras de Gil (2002, p. 41), "podemos afirmar que essas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições".

No que diz respeito ao procedimento técnico adotado, este é bibliográfico, conforme definido por Gil (2008, p. 50) "Isso implica que nossa pesquisa se baseia em material previamente elaborado, principalmente em livros e artigos científicos." Portanto, nossa metodologia envolve a coleta de informações de fontes bibliográficas

já publicadas, permitindo-nos comparar diferentes perspectivas e analisar nosso objeto de estudo de maneira abrangente.

Nesta pesquisa, o foco foi encontrar trabalhos que abordassem a alfabetização de alunos autistas por meio de jogos, com ênfase nos tópicos "alfabetização de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)" e "estratégias de ensino".

A busca pelos trabalhos foi realizada nas bases de dados do Google Acadêmico e nos periódicos da CAPES durante os meses de junho e setembro de 2023, considerando documentos publicados no período de 2019 a 2023. Essa escolha temporal permite concentrar-se nas publicações mais recentes e relevantes, mantendo a revisão atualizada com as descobertas e debates mais atuais, conforme recomendado por Dorsa (2020).

A seleção dos trabalhos ocorreu em três etapas: inclusão, triagem e identificação. Na etapa de inclusão, foram definidos critérios de busca específicos para cada objetivo, resultando na seleção de três documentos que abordavam os temas de interesse.

O primeiro tema selecionado nos documentos descrevia o uso de jogos educativos para alfabetização de alunos autistas, foram identificados trinta e dois artigos, foram excluídos trinta na etapa de triagem após a leitura do resumo, a partir da leitura completa dos dois artigos selecionados, os mesmos foram elegíveis. No segundo momento, pesquisou-se documentos que identificavam o uso de metodologias para alunos autistas, foram utilizados os descritores metodologia, autismo e alfabetização.

Em um terceiro momento, pesquisou-se documentos que abordavam estratégia para alfabetização de alunos com dificuldade, utilizou-se os descritores estratégias. Os achados da pesquisa, que emergiram foram dos autores SILVA, FARIA (2021), LIMA (2019), MENEZES (2021), PAIVA (2019).

A seguir temos o quadro 01 com as etapas da pesquisa de levantamento bibliográfico.

QUADRO 01: ETAPAS DE IDENTIFICAÇÃO, TRIAGEM E INCLUSÃO

Etapa 01: Identificação	ARTIGO SELECIONADO DE ACORDO COM A TEMÁTICA
Etapa 02: Triagem	1ª Etapa de triagem / artigos excluídos pelo título ou pelo resumo; 2ª Etapa de triagem; leitura completa do artigo, se não atenderem o critério da temática serão excluídos, se atender irão para a etapa 3.
Etapa 03: Inclusão.	Artigos incluídos por atender os critérios estabelecidos.

Fonte: Autores da pesquisa, 2023.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante dos critérios para a inclusão e exclusão dos artigos demonstrado no anteriormente. foram selecionados quatro artigos que estão correlacionados com o objetivo da pesquisa. Os artigos foram analisados no que se refere aos títulos e

resumos, tipo da pesquisa, autores, ano e local de publicação e estão apresentados no quadro 02 que está logo a seguir.

QUADRO 02: ARTIGOS SELECIONADOS COM INFORMAÇÕES SOBRE A PRODUÇÃO CIENTÍFICA

Autor/Ano	Tipo de Documento	Título	Local de Publicação
SILVA, FARIA, (2021).	Artigo	Uma proposta com multiletramentos no atendimento educacional especializado na alfabetização do aluno autista.	Revista de Educação – PUC – Campinas. 2021.
LIMA, (2019).	Dissertação.	- O uso de metodologias ativas e plataformas digitais para o desenvolvimento de um projeto de multiletramentos em língua portuguesa	- Universidade Taubaté São Paulo.
MENESES, (2021).	Monografia.	O processo de alfabetização e letramento de crianças autistas.	Universidade Federal de Ouro Preto.
PAIVA, (2019).	Dissertação.	Escolarização da criança com TEA, a partir do uso do alfabeto móvel organizado.	Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências.

FONTE: Autores da Pesquisa, 2023.

Com base nas pesquisas de Menezes (2021), o processo de ensino e aprendizagem de crianças neuroatípicas, como os autistas, é mais complexo devido às características únicas desses indivíduos. Enquanto crianças típicas aprendem principalmente por meio de interações e experiências, crianças autistas têm uma relação diferente entre o funcionamento de seus cérebros, a interpretação dos sentidos e o processamento das informações, resultando em desafios na aquisição de conhecimento. Portanto, é de suma importância compreender as particularidades desse transtorno para desenvolver estratégias de ensino adaptadas e mais eficazes.

Menezes (2021) também ressalta que o contexto do ensino da alfabetização e letramento, é crucial que os professores estejam atentos às diversas necessidades das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Isso demanda a busca por práticas e abordagens pedagógicas diferenciadas, visando aprimorar o desempenho desses alunos. Nos primeiros anos da educação regular, a alfabetização e o letramento desempenham um papel fundamental na preparação dos estudantes, capacitando-os para desenvolver habilidades essenciais ao longo de sua jornada

educacional. A alfabetização, nesse contexto, refere-se ao processo de tornar o indivíduo apto a codificar e decodificar a língua escrita, ou seja, ensinar a ler e escrever.

De acordo com a pesquisa de Paiva (2019), é viável estabelecer uma conexão entre os princípios do TEACCH e o aprimoramento das abordagens pedagógicas de um educador. Isso se dá devido à influência das questões metodológicas, de recursos, do currículo e das adaptações/adequações individuais necessárias para atender a cada criança na sala de aula. Nesse sentido, é crucial que o acolhimento e a disposição para abraçar a diversidade sejam considerados um desafio, mas um desafio alcançável por meio de práticas inclusivas e que valorizem a humanização do ensino.

Paiva (2019) ressalta a abordagem do TEACCH (Tratamento e Educação para Autistas e Crianças com Déficits Relacionados com a Comunicação) na educação de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Essa abordagem baseia-se na compreensão individualizada do aluno, enfocando suas habilidades e necessidades específicas. Ao estabelecer metas alinhadas com as aptidões destacadas do aluno, o TEACCH busca promover sua independência e a aquisição de habilidades práticas que o ajudem a interagir de forma eficaz com o mundo ao seu redor.

Essa abordagem destaca a importância da personalização do ensino para crianças com TEA, reconhecendo que cada indivíduo é único e requer estratégias de ensino adaptadas às suas características e potencialidades. Além disso, a ênfase na promoção da independência e no desenvolvimento de habilidades funcionais é fundamental para capacitar as crianças com TEA a se tornarem mais autônomas e participativas em suas vidas diárias.

Conforme apontado na pesquisa de Lima, realizada em 2019, o emprego de jogos como ferramenta pedagógica tem se mostrado enriquecedor para o ambiente educacional atual. Essa prática vem ganhando espaço crescente nas instituições de ensino, contribuindo para tornar as aulas mais envolventes e estimulantes, além de estabelecer uma conexão mais próxima entre o conteúdo curricular e a realidade dos alunos. Através dos jogos, é possível apresentar desafios que exigem soluções para uma variedade de problemas, proporcionando também a oportunidade de lidar com emoções decorrentes de vitórias e derrotas.

Os jogos empregados em sala de aula podem abranger diferentes categorias, incluindo aqueles já estabelecidos e amplamente reconhecidos, opções digitais e até mesmo atividades gamificadas, ou seja, a criação de tarefas que incorporam elementos da linguagem dos jogos. O ponto crucial é que essas abordagens estejam alinhadas com as competências e habilidades delineadas pelo currículo escolar e planejadas pelo professor.

O uso de jogos como ferramenta pedagógica é realmente uma tendência promissora no campo da educação. A abordagem destacada na pesquisa de Lima, conduzida em 2019, ressalta o potencial dessas práticas para tornar as aulas mais atrativas e alinhadas com as necessidades dos alunos. O envolvimento dos estudantes em desafios e experiências emocionais proporcionadas pelos jogos pode ser uma maneira eficaz de promover a aprendizagem significativa.

É importante notar que a diversidade de jogos disponíveis, sejam tradicionais, digitais ou atividades gamificadas, oferece uma ampla gama de opções para os educadores. A chave está em adaptar essas abordagens para atender aos objetivos do currículo, garantindo que as competências e habilidades necessárias sejam abordadas de forma eficaz.

Em resumo, a incorporação de jogos na educação pode ser uma estratégia eficaz para promover o engajamento dos alunos e tornar o processo de aprendizagem mais estimulante, desde que seja devidamente planejada e alinhada com os objetivos educacionais.

O ponto crucial aqui é que os jogos não se limitam a entretenimento; eles se estendem para a aprendizagem. Sejam jogos individuais ou multiplayer, competitivos, colaborativos ou estratégicos, eles podem ser integrados em várias áreas do conhecimento e níveis de ensino. Isso não apenas torna o processo de aprendizagem mais envolvente e motivador, mas também ajuda a desenvolver habilidades específicas e etapas bem definidas, promovendo uma abordagem mais estruturada para o aprendizado.

Em um mundo em constante evolução, onde a tecnologia e a interatividade desempenham papéis significativos, reconhecer a eficácia da linguagem dos jogos na educação é um passo importante para manter os alunos engajados e preparados para os desafios do século XXI.

Conforme Silva e Farias (2021), o estudo em questão investiga a aquisição da linguagem escrita por crianças autistas em ambientes tecnológicos, utilizando gestos, desenhos e jogos como ferramentas educacionais com base na teoria de Vigotski. Destaca-se o notável progresso na habilidade de escrita ao longo da pesquisa, com ênfase no papel crucial do desenho como intermediário entre a fala e a escrita. A utilização de elementos multimodais, como jogos e computadores, é considerada vantajosa para o desenvolvimento da linguagem escrita em crianças autistas. O estudo ressalta a importância da orientação do professor no processo de aprendizagem, adaptando as atividades de acordo com as necessidades individuais de cada aluno com autismo. Além disso, enfatiza a necessidade de avaliação diagnóstica para orientar o ensino de maneira personalizada. Os resultados deste estudo encorajam a continuidade da pesquisa sobre o uso de gestos, desenhos e jogos como recursos para aprimorar a aquisição da escrita em crianças autistas.

Com base nas contribuições de diversos autores, fica claro que o ensino e a aprendizagem de crianças neuroatípicas, como as crianças autistas, apresentam desafios únicos devido às suas características individuais. A pesquisa de Menezes (2021) destaca a necessidade de compreender essas particularidades para desenvolver estratégias de ensino eficazes.

A pesquisa de Paiva (2019) ressalta a importância da abordagem do TEACCH (Tratamento e Educação para Autistas e Crianças com Déficits Relacionados com a Comunicação) na educação de crianças com TEA, enfatizando a personalização do ensino e a promoção da independência.

Além disso, a pesquisa de Lima (2019) destaca o potencial dos jogos como ferramentas pedagógicas para tornar o ensino mais envolvente e alinhado com as necessidades dos alunos, desde que devidamente integrados ao currículo.

Por fim, o estudo de Silva e Farias (2021) demonstra como o uso de gestos, desenhos e jogos pode ser benéfico para a aquisição da escrita em crianças autistas, ressaltando a importância da orientação do professor e da avaliação diagnóstica.

Em conjunto, essas pesquisas destacam a necessidade de abordagens pedagógicas adaptadas e personalizadas, que levem em consideração as características individuais dos alunos, promovendo uma educação inclusiva e eficaz.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos no processo de alfabetização de alunos autistas revelou-se uma estratégia eficaz e promissora. A revisão da literatura destacou diferentes abordagens e perspectivas sobre o assunto, evidenciando a diversidade de possibilidades oferecidas por essa ferramenta.

Os autores analisados ressaltam a importância dos jogos como uma forma de tornar o ensino mais lúdico, motivador e engajador. Além disso, os jogos proporcionam uma abordagem personalizada, estimulam a interação social, promovem o desenvolvimento de habilidades específicas e contribuem para a autonomia dos alunos autistas.

No entanto, apesar das contribuições positivas dos jogos, é importante considerar a necessidade de adaptações e personalizações para atender às necessidades individuais de cada aluno autista. O envolvimento e capacitação dos professores também são fatores fundamentais para o sucesso da utilização de jogos como ferramenta de alfabetização.

Dessa forma, concluímos que o uso de jogos na alfabetização de alunos autistas é uma estratégia promissora e com potencial para contribuir significativamente no processo de aprendizagem e inclusão desses alunos.

REFERÊNCIAS

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5** (5. Ed.) Porto Alegre: Artmed, 2013. Disponível em: <http://www.niip.com.br/wp-content/uploads/2018/06/ManualDiagnostico-e-Estatistico-de-Transtornos-Mentais-DSM-5-1-pdf.pdf>. Acesso: 04 set. 2023.
- Barbosa, R. L. et al. (2019). **Learning-to-read game for children with ASD: case study of Ludo Autismo**. Journal of Education and Learning (EduLearn), 13(4), 658-663.
- Brasil. (2012). Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. **Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista**. Brasília: Diário Oficial da União.
- Chizzotti, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais/**. 4. ed. - São Paulo: Cortez, 2000.- (Biblioteca da educação. Série 1. Escola; v.16)
- DORSA, Arlinda Cantero: **Doutora em Língua Portuguesa pela Pontifícia**. Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- Gabardo, M., & Milbratz, T. (2019). **Considerações sobre a inclusão escolar de alunos com transtorno do espectro autista**. Revista Educação Especial, 32(63), 1-22.
- GIL Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KLEIMAN, A. B. **Oficina de leitura: teoria e prática**. Campinas: Pontes, 1997.

Lima, L. C. et al. (2015). **Jogos educativos para crianças com autismo**. In Anais do II Congresso Internacional de Tecnologia Assistiva e Acessibilidade (pp. 385-390).

LIMA, Priscilla Alves, **O uso de metodologia ativas e plataformas digitais para o desenvolvimento de um projeto de multiletramentos todos na Língua portuguesa**, Universidade de Taubaté, 2019

MENESES, Thamirez Bruna Alves de. **O processo de alfabetização e letramento de crianças autistas [manuscrito]: um estudo do tipo “estado do conhecimento”**. / Thamirez. Bruna Alves de Menezes. - 2021.

Oliveira, B. C. et al. (2020). **Uso de Tecnologias Assistivas no Processo de Ensino-Aprendizagem de Crianças Autistas: Um Estudo de Caso com o Jogo Letrinhas Animadas**. Revista de Tecnologia Aplicada, 8(2), 12-24.

PAIVA, Maria Aparecida Ferreira de. **Escolarização da criança com TEA a partir do uso do alfabeto móvel organizado** / Maria Aparecida Ferreira de Paiva, 2019

SILVA, Soraya Gonçalves Celestino da, FARIA, Evangelista Maria Brito de. **Uma proposta com multiletramentos no atendimento educacional especializado na alfabetização do aluno autista**. Revista de Educação PUC- Campinas 26, 2021

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

SANTOS, Ana Maria Tarcitano. **Autismo: um desafio na alfabetização e no convívio escolar**. São Paulo: CRDA, 2008.

VIGOTSKII, L. **Psicologia Pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003

Wosny, A., Klinger, C., Spanholi, J., & Meira, M. C. (2016). **Inclusão escolar da criança com transtorno do espectro autista: um olhar sobre a prática pedagógica**. Revista Educação Especial, 29(58), 39-52.