

## A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E DESENHOS ANIMADOS COMO FERRAMENTAS PARA A ALFABETIZAÇÃO E INTERAÇÃO SOCIAL DE CRIANÇAS DO ESPECTRO AUTISTA

MARTHINA SOUZA DA SILVA<sup>1</sup>;  
DRA. SIGLIA PIMENTEL HÖHER CAMARGO<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – UFPel 1 – marthinasilva03@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – UFPel 3 – sigliahoher@yahoo.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo trazer informações sobre o que é o Transtorno do Espectro Autista (TEA) e os recursos que podem ser utilizados para proporcionar aos alunos deste espectro uma educação inclusiva que promova a socialização entre eles e os demais, tanto dentro do ambiente escolar quanto em suas relações com o meio social em que vivem. Como enfoque, estão a mídia e a tecnologia, utilizadas como ponte para alcançar um avanço no desenvolvimento cognitivo de crianças autistas, tendo em vista a importância de incluí-las e promover uma melhor qualidade de vida.

A escola é a porta de entrada para o mundo, é o lugar onde as crianças aprendem a socializar, a incluir, a não olhar para as diferenças uns dos outros, mas sim saber conviver com elas. Muitos professores encontram dificuldades em criar um ambiente escolar que estimule as crianças a praticarem a inclusão social e fazer com que cada uma se sinta acolhida e pertencente aquele espaço, além de propiciar aos alunos um método de educação eficaz que atenda as suas necessidades.

Por existirem estas dificuldades em trabalhar de forma eficaz com alunos autistas, diversas pesquisas e revisões vem sendo desencadeadas, na busca por intervenções que indiquem o bom desenvolvimento desses alunos, tendo em vista que cada um possui sua maneira própria de ser e há a necessidade de procurar meios que se encaixem de forma mais adequada para o bom desempenho de cada um. Sabemos que toda criança, seja ela típica ou atípica, tem direito ao ensino e de ser verdadeiramente incluída no ambiente escolar de forma saudável. Como professores(as), é comum nos depararmos com uma sala de aula onde há crianças com alguma necessidade especial, seja por uma deficiência física ou intelectual e em especial as que possuem algum transtorno, encontramos dificuldades para desenvolver um método de ensino eficaz visando promover uma inclusão entre os alunos e proporcionar um bom desenvolvimento acadêmico, a partir de novas práticas pedagógicas (CAMARGO; SILVA; CRESPO; OLIVEIRA; MAGALHÃES, 2020). É de grande importância colocar o aluno no centro de nossa construção educacional, como verdadeiros protagonistas de seu processo, assim conseguiremos observá-los, ouvi-los e entendê-los, para que desta forma possamos construir um método adequado de educação que atenda a todos, proporcionando autonomia para formar seus conhecimentos. Neste contexto o professor ganha o papel de mediador, fornecendo a direção para o aluno e indicando caminhos que o levarão a adquirir este conhecimento (COSTA; AZEVEDO, 2019). Existem várias maneiras de trabalhar em uma sala de aula onde há uma ou mais crianças do Espetro Autista, uma delas é o trabalho com jogos lúdicos tanto tecnológicos quanto produzidos de forma artesanal e também

a utilização de desenhos animados com a intencionalidade de promover a desenvoltura acadêmica e social desses alunos, estas abordagens são vistas como aliadas na educação.

Nos dias atuais é visível o enorme avanço da tecnologia que vem sendo constituído e suas funcionalidades, os recursos tecnológicos que encontramos são diversos e podemos utilizá-los como ferramenta para facilitar a aprendizagem de crianças do espectro autista. As tecnologias digitais favorecem a socialização do aluno, uma vez que há uma quantidade significativa de recursos disponíveis, como por exemplo, os aplicativos educacionais, que potencializam o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, garantindo assim a participação nas atividades escolares. A utilização das tecnologias tem um papel de grande importância quando se trata de alunos com TEA pelo fato de que estes recursos tecnológicos são visuais e interativos de modo a motivar o aluno para a execução e participação em atividades que frequentemente rejeitam ou possuem dificuldades.

## **2. METODOLOGIA**

A pesquisa foi realizada de modo informal utilizando como fonte para coleta de informações diversos artigos científicos, livros, palestras realizadas de forma online e também através da análise dos trabalhos desenvolvidos pelo grupo de pesquisa GEPAl o qual sou bolsista. Este trabalho foi realizado visando enfatizar a importância que a tecnologia tem para o desenvolvimento social e intelectual de crianças com autismo no ambiente escolar e o que pode ser proporcionado para elas através deste modelo de ensino.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Através de buscas e análises de estudos realizados a respeito da utilização de jogos e de desenhos animados como ferramentas para potencializar a aprendizagens de crianças com autismo foi notável os benefícios que estes recursos apresentam para estas crianças. Todos os materiais estudados indicaram o potencial de aprendizagem que proporcionam.

Ao fazer uso de ambientes virtuais o aluno sente como se ele fosse o responsável pela construção do seu conhecimento, desta forma a curiosidade faz com que a criança interaja e absorva os conteúdos de forma mais efetiva (SILVA; ARTUSO; TORTATO, 2020).

Estudos mais recentes na área pedagógica (LIMA & LIMA, 2017; MARTINS, 2022) têm destacado, por exemplo, o uso de jogos online não apenas como ferramenta terapêutica benéfica para o desenvolvimento de habilidades em crianças e adolescentes, mas também indica.

Jogos online frequentemente envolvem desafios cognitivos, resolução de problemas e tomada de decisões, estimulando o pensamento crítico e habilidades cognitivas, como raciocínio lógico e matemático. Alguns jogos online, como jogos de equipe ou aqueles que envolvem interações com outros jogadores, podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais, como colaboração, comunicação e trabalho em equipe, já a flexibilidade dos jogos online permite a adaptação para atender às necessidades individuais de crianças com diferentes níveis de habilidade e necessidades educacionais especiais.

Muitos destes jogos incorporam elementos visuais e auditivos, facilitando a aprendizagem multissensorial, o que pode ser benéfico para crianças autistas que têm diferentes estilos de aprendizagem (SAMPAIO, 2022).

De acordo com pesquisas feitas pelo INSAR - Autism Research (2022) pode-se constatar que embora as pessoas com autismo tenham dificuldades em reconhecer emoções faciais em humanos, essa dificuldade diminui quando os estímulos são feitos por algo semelhante à realidade, como por exemplo, os desenhos animados, robôs, avatares e bonecos. Neste cenário, a pesquisa cria a teoria de que uma das áreas sociocognitivas em indivíduos com TEA possui uma maior concentração no antropomorfismo, ou seja, atribuição de forma e reações humanas a seres inanimados ou não humanos, como frequentemente ocorre em desenhos animados e jogos.

Os grupos foram comparados em uma versão padrão e em desenho animado do teste Reading the Mind in the Eyes. Os resultados indicaram que os indivíduos autistas não eram significativamente diferentes dos neurotípicos na versão padrão. No entanto, os autistas superaram os neurotípicos na versão Cartoon. As implicações para esses achados em relação aos déficits de reconhecimento de emoções e à explicação da motivação social do autismo são discutidas e apoiam a visão de diferenças sociocognitivas em vez de déficits nessa população (INSAR, 2022, p.1603).

Embora essa teoria necessite de investigações futuras, seus achados lançam explicações para a tendência motivacional que recursos tecnológicos possuem para estudantes com autismo. Tendo isto em vista que podemos de fato compreender o quanto a tecnologia pode auxiliar no que tange a educação e inclusão de crianças com autismo. Ao usufruirmos destes recursos oferecemos aos nossos alunos a oportunidade de praticar a socialização e potencializar suas percepções, emoções, desenvolvimento cognitivo e compreensão do mundo social e suas afetividades.

#### 4. CONCLUSÕES

Em razão das conclusões das pesquisas analisadas, torna-se evidente os benefícios que a tecnologia pode trazer para a formação acadêmica de alunos com autismo e assim como outras propostas inovadoras e efetivas ela deve andar de mãos dadas com a Educação Inclusiva. Os professores devem ficar atentos aos seus alunos e observar seus comportamentos e dificuldades para que possam oferecer a eles um ensino com métodos, recursos e alternativas que possibilite um crescimento intelectual e social significativo.

É de extrema importância que cada aluno seja estimulado a aprender e a evoluir, exercite sua busca por conhecimento e se sinta capaz de absorver informações, além de se sentir parte do ambiente em que está inserido e que socialize de forma mais espontânea com seus colegas, familiares e o meio. A tecnologia é uma forte aliada para que este cenário seja efetivado.

Os jogos e desenhos animados oferecem um ambiente rico em estímulos cognitivos e sociais e podem, ao mesmo tempo, ser personalizados para atender às necessidades individuais. O potencial das tecnologias interativas na melhoria da qualidade de vida das crianças com autismo merece uma atenção contínua e pesquisas adicionais com o intuito de otimizar a sua eficácia.

No entanto, é fundamental que seu uso seja supervisionado e equilibrado para garantir um benefício máximo e minimizar possíveis riscos. Cada intervenção deve ser mediada por profissionais como pedagogos e psicopedagogos, visto que deve haver uma intencionalidade por trás da escolha do jogo ou do desenho a ser utilizado para que o objetivo almejado seja alcançado de forma eficaz.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDRE, C G. **Diagnóstico Psicopedagógico com uma criança autista: o papel da ludicidade.** UEP, 2017. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/15235/1/PDF%20-%20Celiene%20Gomes%20Alexandre.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2022.

ARAÚJO, Álvaro C., & Neto, F. L. (2014). **A Nova Classificação Americana Para os Transtornos Mentais – o DSM-5.** Revista Brasileira De Terapia Comportamental E Cognitiva, 16(1), 67–82. Disponível em: <https://doi.org/10.31505/rbtcc.v16i1.659>. Acesso em: 23 nov. 2022.

CAMARGO, S P; SILVA, G L; CRESPO, R O; OLIVEIRA, C R; MMAGALHÃES, S L. **Desafios no processo de escolarização de crianças com autismo no contexto inclusivo: Diretrizes para formação continuada na perspectiva dos professores,** 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-4698214220>. Acesso em: 20 set. 2023

COSTA, G. M. C.; AZEVEDO, G. X. **Metodologias Ativas: novas tendências para potencializar o processo de ensino-aprendizagem.** Disponível em: <http://www.aprendizagemconectada.mt.gov.br/documents/14069491/14102218/S10.+Metodologias+Ativas.+COSTA.AZEVEDO.pdf/e04347b0-f878-879b-34d9-fd83df4bce21>. Acesso em: 23 nov. 2022.

INSAR – **Autism Research.** Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/aur.2782>. Acesso em: 24 nov. 2022

PSBP. Departamento Científico de Pediatria do Desenvolvimento do Comportamento – **Manual de Orientação.** Disponível em: [https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/21775c-MO\\_-\\_Transtorno\\_do\\_Espectro\\_do\\_Autismo.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21775c-MO_-_Transtorno_do_Espectro_do_Autismo.pdf). Acesso em: 24 nov. 2022.

SILVA, M Z L.; ARTUSO, A R.; TORTATO, C S B. **Tecnologias de inclusão no ensino de crianças com TEA.** Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/download/947/pdf/2398>. Acesso em: 23 nov. 2022.