



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS**

**DAMIANA DOS SANTOS SOUZA**

**TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E O ENSINO - APRENDIZAGEM:  
UMA ANÁLISE DA APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NA ESCOLA DE  
REFERÊNCIA EM ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**

Petrolina – PE  
2024

**DAMIANA DOS SANTOS SOUZA**

**TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E O ENSINO - APRENDIZAGEM:  
UMA ANÁLISE DA APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NA ESCOLA DE  
REFERÊNCIA EM ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro-BA, como requisito para obtenção do título de conclusão do curso de Pós-Graduação em Metodologias Ativas.

Orientador: Prof. Marcelo Silva de Souza Ribeiro  
Coorientador:

Petrolina – PE  
2024

**DAMIANA DOS SANTOS SOUZA**

**TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E O ENSINO - APRENDIZAGEM:  
UMA ANÁLISE DA APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NA ESCOLA DE  
REFERÊNCIA EM ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro-BA, como requisito para obtenção do título de conclusão do curso de Pós-Graduação em Metodologias Ativas.

Orientador: Prof. Marcelo Silva de Souza Ribeiro  
Coorientador:

Aprovado em:..... de .....de 2024.

**Banca Examinadora**

\_\_\_\_\_  
(Nome do orientador, sua titulação e Instituição a que pertence).

\_\_\_\_\_  
(nome, titulação e instituição a que pertence)



Documento assinado digitalmente  
LUCINALVA DE ALMEIDA SILVA  
Data: 30/01/2024 10:47:12-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

\_\_\_\_\_  
(nome, titulação e instituição a que pertence)



Documento assinado digitalmente  
PAULO EMILIO BOTURA FERREIRA  
Data: 31/01/2024 12:32:16-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

# TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E O ENSINO - APRENDIZAGEM: UMA ANÁLISE DA APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NA ESCOLA DE REFERÊNCIA EM ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Damiana dos Santos Souza<sup>1</sup>  
Orientador: Marcelo Silva de Souza Ribeiro<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente estudo analisa a relevância e os efeitos das Metodologias Ativas a partir da criação e aplicação de jogos didáticos e interdisciplinares, a exemplo de dama, dominó, xadrez, quebra-cabeça matemático, trininó matemático e caça ao tesouro matemático, nos componentes curriculares de Matemática e Educação Física em uma escola pública de referência da cidade de Petrolina, em Pernambuco. A dinâmica dos jogos envolveu 1.080 estudantes distribuídos 24 turmas do 6º ao 9º do ano do Ensino Fundamental, sendo que, desse total, 17 alunos têm Transtorno do Espectro Autista (TEA). Em relação à abordagem da investigação, trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, sendo um relato de experiência. Os principais resultados alcançados foram a consistência do planejamento dos docentes para a realização do projeto, o envolvimento, o desempenho e a interação dos alunos, especialmente dos autistas diante da resolução de atividades coletivas e individuais dentro e fora do contexto escolar.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas; Jogos Didáticos; Transtorno do Espectro Autista.

## 1. INTRODUÇÃO

O sistema educacional tem passado por transformações ao longo da história, proporcionando o surgimento de novos cenários e processos educacionais. Recentemente enfrentamos o período pandêmico, que trouxe desafios, mas que impulsionou o desenvolvimento de novas tecnologias para o aperfeiçoamento das práticas educacionais inclusivas, voltadas para incentivar a participação dos estudantes nesse processo (Ribeiro; Sousa, Lima, 2020).

Neste sentido, quando raciocinamos o processo de ensino - aprendizagem de um educando, precisamos fazer uma reflexão quanto a utilização das metodologias ativas, como

---

<sup>1</sup>Cursista da Especialização em Metodologias Ativas pela Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF. E-mail: [damiuneb@hotmail.com](mailto:damiuneb@hotmail.com).

<sup>2</sup> Pós-doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia– UFBA, Professor da Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF. E-mail: [mribeiro27@gmail.com](mailto:mribeiro27@gmail.com).

por exemplo, os jogos didáticos inseridos em atividades interdisciplinares desenvolvidas no ambiente escolar que possam proporcionar a interação em sala de aula, unindo teoria e prática no desenvolvimento dos indivíduos como sujeitos ativos nesse processo inclusivo e transformador (Bacich, Moron, 2017).

Nessa perspectiva, a educação inclusiva é considerada de fundamental importância para o desenvolvimento dos estudantes deficientes, e de modo particular com aqueles de transtorno do espectro autista (TEA), que é um transtorno do neurodesenvolvimento sendo que os “sintomas” podem variar de acordo cada caso. Assim, o ambiente escolar tem como objetivo proporcionar um espaço de aprendizagem e desenvolvimento social para os alunos, com estratégias de ensino específico e recursos didáticos adaptados (Moura; Silva, Lima, 2015).

Com o intuito de compreender o processo e aplicação de Jogos Didáticos no ensino aprendizagem dos alunos com TEA, buscou-se desenvolver uma reflexão a partir da experiência vivenciada na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio Joaquim Andrade Cavalcanti-Petrolina-PE. Visando entender essa realidade, partiu-se do seguinte questionamento: Quais os impactos da aplicação de Jogos Didáticos para os alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)?

A proposta teve por Objetivo Geral: Compreender os impactos da aplicação de Jogos Didáticos para os alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio.

Objetivos Específicos: 1) Analisar os recursos utilizados no processo de ensino aprendizagem dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA); 2) Avaliar como acontece a aplicação de Jogos Didáticos para os alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA); 3) Identificar quais os resultados dos Jogos Didáticos para os alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) da Instituição EREFEM Joaquim André Cavalcanti.

Para o estudo utilizou-se como procedimento metodológico uma abordagem qualitativa sendo um relato de experiência (Gil, 2002).

Dessa forma, acredita-se que este trabalho poderá permitir informações sobre as principais dificuldades enfrentadas por profissionais da educação quanto ao processo de ensino aprendizagem dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no contexto atual. Além disso, acredita-se que o estudo tende a contribuir com a gestão municipal ou de outras esferas públicas em relação aos impactos da aplicação e utilização das metodologias ativas, a exemplo, Jogos Didáticos no processo de ensino aprendizagem dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Este trabalho poderá também estimular a discussão

para elaboração de políticas públicas que priorizem projetos que incentivem cada vez mais o ensino aprendizagem de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1. Metodologias Ativas como estratégias de ensino**

O método de ensino tradicional tem mudado ao longo do tempo e a sala de aula passou a ser um espaço de troca de conhecimento entre alunos e professores os quais passam a assumir o papel de mediadores nesse processo tão necessário para a formação educacional, deixando clara a importância de investir em qualificação com a utilização de novas técnicas e práticas pedagógicas as quais proporcionam mudanças no contexto das instituições educacionais, tanto públicas como privadas como destaca Mantoan (2003, p.34).

Nas práticas pedagógicas predominam a experimentação, a criação, a descoberta, a co-autoria do conhecimento. Vale o que os alunos são capazes de aprender hoje e o que podemos oferecer-lhes de melhor para que se desenvolvam em um ambiente rico e verdadeiramente estimulador de suas potencialidades.

Nesse sentido, as metodologias ativas surgem como estratégias de ensino para que o aluno seja o detentor do conhecimento, deixando de ser só ouvinte e participe de forma ativa, realizando tarefas que os instiguem a pensar além, a ter iniciativa, a comunicar-se, e assim, passa a fazer parte no processo de aprendizado, por meio, de brincadeiras, participação em grupo e demais atividades práticas trabalhadas no âmbito escolar de acordo com cada realidade como afirmam Luchesi, Lara e Santos (2022, p. 15 e 16).

O processo de aprendizagem se dá a partir da problematização da realidade, ao relacionar a teoria à prática e ao objetivar a articulação do contexto social, com isso, visando à aproximação com a vida real e à observação, que, por conseguinte, permitem a comparação e a reflexão. Também é fundamental o trabalho em equipe para interação constante dos alunos, discussão, trocas de experiência e desenvolvimento da capacidade de argumentação.

Ainda neste contexto, os métodos pedagógicos com suas especificidades tem proporcionado maior interação entre as práticas e processos realizadas pelos profissionais da área educacional, objetivando o crescimento intelectual, emocional e comportamental dos educandos, por meio dessas experiências inovadoras, impulsionando o engajamento dos estudantes pela inter-relação, segundo Bacich e Moron (2017, p. 81).

Tradicionalmente, as metodologias ativas têm sido implementadas por meio de diversas estratégias, como a aprendizagem baseada em projetos (project-based learning – PBL); a aprendizagem por meio de jogos (game-based learning – GBL); o método do caso ou discussão e solução de casos (teaching case); e a aprendizagem em equipe (team-based learning – TBL).

Portanto, as ferramentas metodológicas buscam contribuir para que os educandos possam desenvolver suas habilidades e potencialidades, ou seja, que proporcionem o aumento da autonomia, da aprendizagem e do protagonismo e possam superar desafios, usando conhecimentos tanto reais, como simulados, visando à compreensão de situações e esclarecimento em diversos contextos, apresentando a educação como uma das maiores ferramentas, principalmente para o desenvolvimento dos alunos. (RIBEIRO, MOURA e TAVARES, 2021).

## **2.2. Jogos Didáticos e metodologias pedagógicas no processo ensino-aprendizagem**

As práticas educacionais têm levado educadores e pesquisadores a pensar cada vez mais na importância da utilização de metodologias diferenciadas e que transformam as diferentes áreas do conhecimento, através dos jogos e brincadeiras, os quais podem ser feitos também pelos alunos, como exemplo, xadrez, dama, dominós, jogo da memória, trilha matemática, jogo da velha, caça-palavras, bingo de letras e números, roleta misteriosa, argola, amarelinha, tangaram, uno, baralho, palito, futebol de mesa como instrumentos pedagógicos. (Martins, 2018).

A escolha dos jogos, como estratégia de ensino alinhada a metodologia ativa de aprendizagem, contribui com o ambiente escolar na integração de várias estaturas da personalidade afetiva, cognitiva, motora, e social. Ainda de acordo com a autora Martins, (2018, p.16) “uma importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, em especial os jogos didáticos, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula, sendo ele capaz de favorecer uma atmosfera mais divertida, descontraída, agradável e prazerosa”.

Dessa forma, os jogos didáticos mostrar-se como importantes ferramentas de ensino-aprendizagem, pois, são desenvolvidas metodologias criativas para o alunado ampliando suas competências por meio de brincadeiras didáticas e criativas, isso possibilita que os conteúdos possam ser mais atraentes e as aulas mais dinâmicas conforme Miranda (2019, p.06).

Os jogos além de lúdicos, podem se tornar extremamente valiosos quando utilizados numa proposta pedagógica no ensino. Para isso, é necessário uma reflexão das práticas docentes para desmistificar a ideia de que os jogos possuem apenas o intuito de diversão. Embora, existam jogos que promovam essa perspectiva específica da ludicidade, existem outros que vão além do prazer, permeando aspectos educativos essenciais num processo de aprendizagem.

Desse modo, os jogos educativos trabalhados em sala de aula, são aqueles que têm o objetivo didático claro de promover e apoiar a aplicabilidade dos conteúdos curriculares inclusivos de maneira específica, como por exemplo, nas disciplinas de história, geografia, matemática, português, dentre outros, desenvolvidos de acordo com as limitações e idade de cada estudante, seja das séries iniciais, ensino médio e até mesmo ensino superior na visão de Carmo (2015, p. 18).

A escola inclusiva possui o papel de receber diversos alunos, cada uma com suas especificidades e diferenças e buscar mecanismos para atendê-lo. O jogo é considerado como método para contribuir no desenvolvimento psicomotor, social e afetivo desses alunos, sendo usado para estimular o aprendizado, de forma descontraída, favorecendo também em seu processo físico.

Diante do exposto, esses diversos objetos pedagógicos trabalhados pelo mecanismo jogo, são fundamentais para se alcançar uma educação igualitária, participativa e inclusiva, pois, percebem-se quantas são as possibilidades e que fazem da escola um espaço de descobertas, apropriações e aprendizados. (Carmo, 2015).

### **2.3. Processo de ensino aprendizagem de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)**

Nesse contexto, tem sido comum principalmente nos últimos anos discursões sobre a inclusão de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), não apenas no ciclo escola, mas também, no ambiente familiar e social, quebrando barreiras e buscando novas formas e possibilidades feitas, pensadas e idealizadas exclusivamente para esse processo formativo e inclusivo desses alunos, principalmente na valorização das conquistas e direitos alcançados Rosa (2018, p.1) afirma que:

O TEA é caracterizado como um distúrbio do desenvolvimento neurológico que está presente desde a infância, podendo ser classificado com níveis de gravidade em leve, moderado ou severo - baseados de acordo com o comprometimento de cada indivíduo nas dimensões sociocomunicativa e comportamental.

No entendimento de Mantoan (2003, p.16) “As escolas inclusivas propõem um modo de organização do sistema educacional que considera as necessidades de todos os alunos e que é estruturado em função dessas necessidades”. Neste sentido, busca-se objetivos em comum no desenvolvimento de ensino-aprendizagem dos alunos.

Conforme Santos e Leite (2022), a inclusão, portanto, implica em mudanças na adaptação das classes sociais quanto às necessidades das pessoas com deficiência independentemente das suas limitações, possa usufruir de seus direitos enquanto cidadão em todos os espaços sociais, seja, no ambiente doméstico ou escolar com a participação dos profissionais na busca e descoberta de novas formas de ensinar para que estes alunos alcancem o aprendizado de forma didática.

O papel do professor – seja ele gestor, coordenador, professor, etc. – frente à inclusão escolar de crianças TEA é deveras relevante, por sua mediação no processo inclusivo e na promoção do ensino aprendizagem. Outro fator importante é incentivar a boa relação do aluno autista com os outros alunos e com a comunidade escolar, por meio de atividades adaptativas e de recursos/estratégias que assegurem um trabalho educativo organizado e inclusivo. (Santos; Leite, 2022, p.15).

Nesse aspecto, o contato com a escola, a descoberta de meios de estimular a aprendizagem, a autoestima, o esclarecimento das condições específicas de cada caso e de cada aluno, podem tomar diferentes rumos a partir do trabalho que os professores exercem dentro do ambiente escolar, sendo fundamental para os educandos com Transtorno do Espectro Autista (Queiroz, Ferreira, 2018).

Desse modo, os jogos podem proporcionar oportunidade de crescimento dos alunos com deficiência, pois, através dele, não só as crianças, como os jovens e adolescentes aprendem a constituir habilidades, dominar seus movimentos, manipular objetos, exercitar a concentração, criatividade, dentre outros fatores essenciais para seu desenvolvimento (Carmo, 2015).

Portanto, pensar o processo de alfabetização especialmente de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e refletir sobre o papel primordial das políticas públicas de inclusão que promovam o ensino e aprendizagem dessas crianças, desde adaptações curriculares até estratégias de ensino, constituindo programas de intervenção capazes de promover avanços significativos nas áreas comprometidas, como, linguagem, interação social, desempenha de atividades da vida diária, dentre outros (Rosa, 2018).

### **3. METODOLOGIA**

A abordagem metodológica empregada neste estudo foi de natureza qualitativa, isso porque buscou compreender a realidade dos sujeitos e os aspectos sociais que os envolvem em cada contexto. (GIL, 2008).

O estudo também se deu via um relato de experiência que permitiu a apresentação de práticas e intervenções profissionais, descrevendo experiências vividas no dia a dia, com o objetivo de contribuir com a construção do conhecimento em diferentes áreas como. Para Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 65):

O Relato de experiência é um tipo de produção de conhecimento, cujo texto trata de uma vivência acadêmica e/ou profissional em um dos pilares da formação universitária (ensino pesquisa e extensão), cuja característica principal é a descrição da intervenção.

Neste sentido, a partir da experiência vivenciada durante a minha atuação como professora da turma de Atendimento Educacional Especializado (AEE), foi possível observar e contribuir com as práticas educativas realizadas pelos professores no projeto com a temática Jogos Didáticos e Pedagógicos na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Médio (EREFEM) Joaquim André Cavalcanti, em Petrolina-PE.

Foram aplicados nas turmas do sexto ano (quatro turmas) com três alunos autistas, sétimo ano (quatro turmas) com dois alunos autistas, oitavo ( oito turmas) com doze alunos autistas e nono ( oito turmas) com dois alunos autistas, no período de julho a novembro de 2023. O projeto foi executado por vinte profissionais que trabalham na instituição, inclusive parte deles relata os benefícios da aplicação dos jogos.

Os conteúdos abordados foram sobre as disciplinas de Matemática, Educação Física na criação dos jogos de tabuleiro; de salão; quebra-cabeça matemático; triminó matemático; boom da matemática; caça ao tesouro matemático; ludo; damas; xadrez; dominó; baralho; bingo, entre outros.

As atividades lúdicas da disciplina em análise foram executadas em quatro etapas, sendo elas, organização; confecção de jogos; exposição dos jogos e doação do material utilizado.

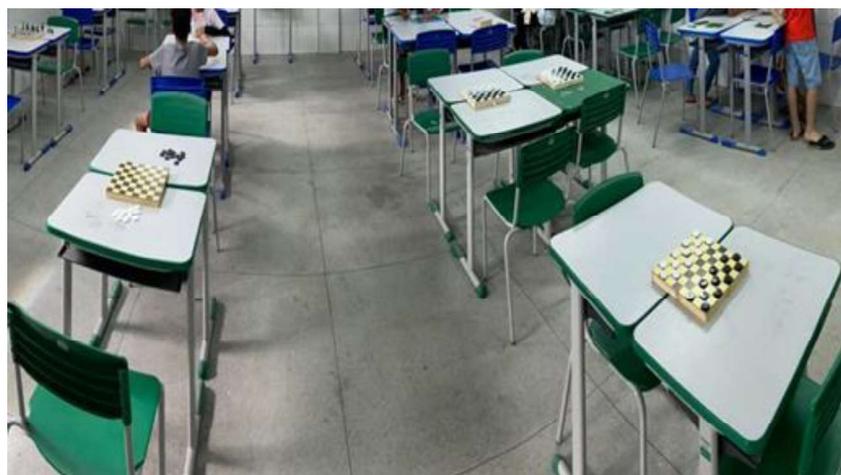
Na etapa de organização, cada turma ficou responsável por uma quantidade e um tipo específico de jogos que seriam confeccionados e adequados por cada turma ao longo de cada aula. Em relação à etapa de confecção de jogos, a maioria foi confeccionado com material reciclado, nesse processo a participação dos alunos autistas foi satisfatória, pois, nesse momento a interação e o envolvimento na produção aconteceram de forma prazerosa. Já etapa de exposição dos jogos aconteceu no pátio da escola com apresentação dos jogos para os

demais alunos e turmas que não fizeram parte do processo, mas tiveram a oportunidade de conhecer e também participar das partidas nos jogos. E por fim, após a realização dos jogos, o material confeccionado e utilizado foi doado para a sala de AEE da própria escola.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da aplicação das atividades no contexto escolar, conforme detalhamento do *locus* e do público alvo no tópico anterior entende-se que os recursos utilizados contribuíram para atingir os objetivos. Nesse processo, os jogos didáticos contribuíram como instrumentos facilitadores da aprendizagem. No entendimento de Martins (2018, p. 17), “Os jogos didáticos ou lúdicos, contribuem para mobilizar os estudantes e os despertarem para uma aprendizagem interativa”.

Dentro deste contexto, um desses recursos que mais se destacaram na disciplina de Matemática foi o jogo de damas que, em geral possibilitam características que levam ao despertar ao raciocínio lógico e ao mesmo tempo, proporcionam o interesse dos alunos em participar de algo novo e quebram a rotina do dia a dia, quanto à busca pelo conhecimento. Propósito que converge com ideais apontadas por Miranda (2019, p. 3) “[...] os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo um instrumento de ensino através do lúdico, sem perder o propósito pedagógico”.



O jogo de damas estimulou o desenvolvimento do aprender ajudando, no despertar da imaginação, atenção e na concentração, além de promover a criatividade. (Foto: Arquivo Pessoal).

Outro jogo bastante relevante e considerado estratégico dentro do contexto de ensino utilizado pelos alunos nesse processo inclusivo foi o xadrez que auxilia na tomada de

decisões, trabalha a paciência, aumenta a autoconfiança, aguça a memória e demanda a capacidade de planejamento. (Santos *et al*, 2020).



Observou-se que o xadrez teve uma boa aceitação na etapa de apresentação e competição entre os alunos no processo de inclusão (Foto: Arquivo Pessoal).

Durante a exposição houve um grande envolvimento e troca de experiência dos alunos, pois, acharam interessante a didática exposta, a esse respeito, um dos profissionais que atuou na aplicação dos jogos sinaliza que

A utilização do jogo como material pedagógico tem como objetivo criar um ambiente descontraído que viabilize a aprendizagem significativa por meio da observação, da criatividade, do pensamento lógico, da resolução de situação problema, da articulação com diferentes conhecimentos e da inter-relação com os colegas. (PROFISSIONAL I).

Além de proporcionar resultados favoráveis para a disciplina de Matemática, a aplicação de jogos também colaborou para o fortalecimento das atividades cotidianas do componente curricular de Educação Física. Sendo executados durante as práticas, jogos de dama, xadrez, amarelinha, argolas, pula corda e jogo da velha, que contribuíram para despertá-lo do trabalho em equipe, aprimorando a autoestima de cada estudante, sensibilização para combater atos de preconceitos contra pessoa com deficiência, bem como a preparação deles para outros desafios no contexto escolar no referente componente de Educação Física.



Exposição e apresentação dos jogos. (Foto: Arquivo Pessoal).

A participação dos estudantes foi de grande relevância em todas as etapas determinadas conforme o planejamento. Para um dos docentes, essas dinâmicas poderiam ser realizadas em outros momentos na instituição

Observação que eu deixo é que precisamos ter mais momentos como esse para poder inserir realmente os alunos dentro do meio ao qual eles estão sendo preparados, né. E com isso trabalhar autoestima deles a valorização também da pessoa enquanto autista ou qualquer outra deficiência que eles são capazes sim de estar né e fazer acontecer. (PROFISSIONAL IV).

As etapas de organização, aplicação, encerramento foram/são fundamentais, pois, os profissionais se envolveram diretamente no processo, não apenas na execução, mas ao final de cada etapa avaliando a participação dos educandos no que diz respeito às práticas dos jogos, sendo destacada pelos profissionais a importância da cooperação.

Os alunos participaram de forma satisfatória com um comportamento exemplar às vezes não querendo sair do grupo, foram muito ativos e participativos. Observação: A meu ver, esses jogos deveriam ser intensificados, pois a participação nas atividades lúdicas é o aprendizado é mais visível e aproveitamento maior. (PROFISSIONAL V).

Em relação ao fazer desse processo em si, compreende-se que os profissionais conseguiram corresponder com as expectativas, correlacionando conceitos teóricos à práxis

em alinhamento com a etapa formativa dos alunos, especialmente os autistas, conforme o que diz a autora Mantoan (2003, p.16), “a inclusão implica uma mudança de perspectiva educacional, pois não atinge apenas alunos com deficiência e os que apresentam dificuldades de aprender, mas todos os demais, para que obtenham sucesso na corrente educativa geral”. Inclusive com relato apontado por profissionais que atuam no recinto escolar.

A gente percebe que eles se sentem mais atraídos quando a aula é alguma coisa lúdica, como os jogos, gostam de participar e dessa forma eles conseguem aprender de um jeito mais significativo, mesmo aqueles que não prestam atenção, por estarem ali junto com os demais participando, acabam absorvendo alguma coisa. (PROFISSIONAL III).

Para Moura, Silva e Lima (2015) a utilização de jogos pedagógicos e outros recursos didáticos adaptados para o cotidiano de pessoas com TEA "é a forma mais indicada para tornar o processo de ensino-aprendizagem proveitoso tanto para o professor quanto para o aluno" (p.09).

Nessa vertente percebeu-se que, em geral, com as atividades executadas, as crianças com TEA, principalmente, passaram a ter melhor compreensão sobre a organização do pensamento para resolver problemas cotidianos e consecutivamente tiveram melhor desempenho em sala de aula, como identificado pela docente da instituição à participação de todos os alunos aconteceu de forma mutua sendo

Muito positivo a participação desses alunos com os alunos autistas, a interação da turma com eles, porque houve aquele momento de competição, mas algo assim prazeroso, com os alunos da turma, inserir esses alunos nas partidas foram e ajudá-los a entender como era o processo de cada jogo, quais são as disciplinas do jogo, as regras. Teve essa troca de experiência e é o processo de inclusão. Porque assim, um ajudou ao outro naquele ponto que ele tinha mais dificuldade. (PROFISSIONAL II).

Outro ponto relevante que os jogos proporcionaram foi à interação, pois a partir das práticas, os alunos com TEA também passaram a dialogar com os colegas, professores e equipe gestora, como aponta o professor (a)

E nesse processo de inclusão, eles não têm dificuldade nesse de interação, tem aqueles pontos mais a gente nem considera como algo grandioso. Se você tá numa escola daquela com quantitativo grande de aluno e a gente consegue fazer com que eles participem, porque geralmente os autistas eles tem dificuldade para participar desses momentos de muita, muito, muito movimento, de muito barulho. Mas como ali já faz parte do dia a dia dele, da rotina deles, eles tiveram mais facilidade. (PROFISSIONAL II).

A apesar da execução esta alinhada ao que foi planejado identificou-se falhas em relação ao espaço físico e aos materiais de suporte, como, mesas, cadeiras e os recursos didáticos, pois, superou a expectativa de público e de participação.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da experiência observada/vivenciada compreende que as Metodologias Ativas por meio da aplicação dos jogos didáticos contribuem de maneira eficaz para o desenvolvimento cognitivo e aprendizagem dos estudantes, principalmente daqueles com Transtornos do Espectro Autista (TEA) e/ou outras deficiências.

Embora os profissionais da EREFEMJAC conheçam as metodologias e seus efeitos no contexto escolar, ainda existe uma carência muito grande de aplicação de tais metodologias nas atividades realizadas diariamente no cotidiano da sala de aula de todas as turmas e disciplinas, seja por falta de estrutura física adequada ou pela quantidade insuficiente de profissionais, o que demandaria mais investimentos para requalificação da Instituição, e formação na área da Educação Especial e Inclusiva para todos os profissionais que trabalham direto ou indiretamente com esse público.

Entende-se que é fundamental o envolvimento da família de alunos com deficiência com o objetivo de estreitar a relação de aplicabilidades das metodologias, o que poderá viabilizar a aprendizagem.

Espera-se que este estudo colabore para estimular profissionais da escola a reivindicar mais políticas públicas que viabilizem melhorias no ambiente escolar, especialmente ao que compete ao atendimento do (TEA).

Compreende-se que essa pesquisa não esgota a discussão desse o tema, mas ela poderá instigar novos estudos.

## REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORON, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. 20217. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod\\_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf). Acesso em: 28 de jul. 2023.

CARMO, Elidiane Torres do. **Importância dos Jogos como Metodologia da Educação Inclusiva na Escola Municipal Morro Encantado em Cavalcante Goiás**. 2015. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/15568/1/2015\\_ElidianeTorresDoCarmo\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/15568/1/2015_ElidianeTorresDoCarmo_tcc.pdf). Acesso em: 22 Nov. 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2023.

LUCHESI, Bruna Moretti; LARA, Ellys Marina de Oliveira; SANTOS, Mariana Alvina dos. **Guia Prático de Introdução às Metodologias Ativas de Aprendizagem**. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/4667/6/4%20%20GUIA%20PR%20C3%81TICO%20DE%20INTRODU%20C3%87%20C3%83O%20C3%80S%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20DE%20APRENDIZAGEM.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

MARTINS, Luana. **Jogos Didáticos como Metodologia Ativa no Ensino de Ciências**. 2018. Disponível em: [https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/851/TCC\\_LIC2018LuanaMartins.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/851/TCC_LIC2018LuanaMartins.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 9 jul. 2023.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: O que é? Por quê? Como fazer?**. 2003. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/INCLUS%20C3%83O-ESCOLARMaria-Teresa-Egl%20C3%A9r-Mantoan-Inclus%20C3%A3o-Escolar.pdf>. Acesso em: 13 out. 2023.

MIRANDA, Erica Viviane Nogueira. **Os Jogos Didáticos como Instrumento Criativo: Uma Proposta Metodológica no Ensino**. 2019. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD4\\_SA19\\_ID7841\\_01082019225704.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD4_SA19_ID7841_01082019225704.pdf). Acesso em: 28 nov. 2023.

MOURA, Flaviane Karine Albuquerque de; SILVA, Katiane Leôncio da; LIMA, Rafaella Asfora. **O uso de jogos como recurso didático para alfabetização de estudantes com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA)**. 2015. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2405255/MOURA%3B+SILVA%3B+LIMA+-+2015.2.pdf/960ccf02-5a46-4772-9ada-ef5ab60e6277>. Acesso em: 16 nov. 2023.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA; Claudio Bispo de. 2021. **Pressupostos para a Elaboração de Relato de Experiência como Conhecimento Científico**. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/apraxis/v17n48/2178-2679-apraxis-17-48-60.pdf>. Acesso em: 17 dezembro. 2023.

QUEIROZ, Schirlene Maria de Andrade; FERREIRA, Sandra Patrícia Ataíde. **Mediação Docente na Alfabetização do Aluno Com TEA: Um olhar sobre as estratégias pedagógicas na produção de texto escrito**. 2018. Disponível em: [https://www.ufpe.br/documents/39399/2442885/QUEIROZ\\_+FERREIRA++2018.2.pdf/f636d050-288c-428c-b0c3-be58432fe5b5](https://www.ufpe.br/documents/39399/2442885/QUEIROZ_+FERREIRA++2018.2.pdf/f636d050-288c-428c-b0c3-be58432fe5b5). Acesso em: 28 nov. 2023.

ROSA, Maria Izabel Pereira da. **Revisão de Literatura Acerca do Transtorno do Espectro Autista (TEA) - Noções Importantes para Família e Escola**. 2018. Disponível em: <https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaconhecimento/article/view/10299/8964>. Acesso em: 19 Ago. 2023.

RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza. SOUSA, Clara Maria Miranda de. LIMA, Emanoela Souza. **Educação em tempos de pandemia: registros polissêmicos do visível e invisível**.

2020. Disponível em: <http://www.univasf.edu.br/~tcc/000019/00001966.pdf>. Acesso em: 22 Nov. 2023.

RIBEIRO, Maria Clara da Costa; MOURA, Júlia Tereza Soares de; TAVARES, Livânia Beltrão. **O uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem no TEA: uma revisão.** 2021. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2021/TRABALHO\\_EV156\\_MD1\\_SA4\\_ID857\\_18102021181436.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2021/TRABALHO_EV156_MD1_SA4_ID857_18102021181436.pdf). Acesso em: 15 jul.2023.

SANTOS, Ana Alice Sousa dos ; LEITE, Daniela Soares. **Inclusão de Alunos com Autismo no Ensino Regular:** Análise em Uma Escola de Ensino Fundamental. 2022. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/4471/8558>. Acesso em: 10 Ago. 2023.

SANTOS, Josely Alves dos. et al. **Pessoas com Transtorno do Espectro Autista e a Utilização dos Jogos no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática.** 2020. Disponível em: <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/637/443>. Acesso em: 20 dez. 2023.