



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
ESCOLA DE APLICAÇÃO  
COORDENAÇÃO DE PESQUISA E EXTENSÃO – COPEX

## ANEXO I

Prof.<sup>a</sup> Dra: Andreia da Silva Miranda<sup>1</sup>

Gabriel da Silva Mendonça – UFRA<sup>2</sup>

Klycia Talita de Jesus Lobato – UFRA<sup>3</sup>

Maria Leonor Vale Gama – UFRA<sup>4</sup>

# **PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA AUTISTAS: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DA LÍNGUA**

## **RESUMO**

De acordo com DSM V - quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatística de Transtornos Mental -, o Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) é um transtorno do neurodesenvolvimento que em diversos casos pode comprometer o desenvolvimento da fala e da escrita. No âmbito escolar, pontua-se que as constantes decorrências do déficit na habilidade sociocomunicacional, configuram-se como variáveis que dificultam ou mesmo impedem a inclusão educacional deste público. Nesse sentido, os docentes da língua portuguesa se veem furtados de estratégias metodológicas para que seus alunos com TEA seja verdadeiramente incluído em um espaço educacional diverso e plural. Neste ínterim, este trabalho tem como objetivo superior apresentar uma tecnologia de baixa complexidade centrada em Pessoas com TEA. A solução é caracterizada como um jogo didático e visa facilitar o processo de ensino aprendizagem dos conteúdos da língua portuguesa referentes ao nível fundamental II. O desenlace da proposta é fundamentado nas concepções descritas no DSM V (APA, 2013), na Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID11), na BNCC (2017) (EF69LP05) (EF69LP30) e nos pressupostos de Grandin (2015). Os primeiros abordam o conceito e as características do autismo, discutem as habilidades das funções executivas e o processamento de informação por estes indivíduos. Outrossim, a específicas habilidades da BNCC (2017) contemplam os seguintes objetivos: Deduzir em textos multissemióticos o efeito de sentido de figuras ambíguas; fazer a comparação dos conteúdos e informações de diversas fontes, para fins de produção e seus meios de circulação de maneira a analisar as imprecisões de conceito e compreensão com o auxílio do professor de português. O último aborda as especificidades do TEA e o panorama educacional da inclusão escolar dos alunos autistas. A tecnologia foi aplicada com três Pessoas Autistas usuárias do Núcleo Amazônico de Acessibilidade, Inclusão e Tecnologia – ACESSAR/UFRA por meio de materiais gráficos, nos quais estimulou-se o entendimento dos aspectos das linguagens verbal e não-verbal. Está proposta sucedeu-

se ao longo de 5 sessões onde foi enfatizado o desenvolvimento das habilidades de interpretação, escrita e leitura. Para isso, a solução apresentada, no que diz respeito a produção textual e à análise paralinguística, foi desenvolvida considerando atividades com as linguagens não-verbal (imagens, *emoticons*, *emojins*, entre outros) e verbal (comunicações orais, músicas, textos didáticos e dentre outros) partindo-se de uma metodologia construtiva com intermédio do docente de língua portuguesa, o qual o assistido recebe as devidas orientações para realizar a proposta didática. Posterior a isso, os estudantes atendidos apresentaram, a partir de suas concepções, um registro escrito do seu entendimento e compartilharam verbalmente sobre a temática abordada. Pode-se perceber que os alunos conseguiram desenvolver as aptidões necessárias ao exercício da comunicação verbal e, igualmente conseguiram usar a língua para analisar o contexto dos signos simbólicos e a partir dela produzir a linguagem não-verbal de maneira adequada dentro do parâmetro educacional.

**Palavras-chave:** Ensino. Jogos didáticos. Transtorno do Espectro do Autismo.