



III Congresso Internacional de Ensino e Formação Docente

ANÁLISE COGNITIVA PARA O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DE ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Adarita Souza da Silva Reis

Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Difusão do Conhecimento (PPGDC/IFBA)

E-mail: adarita.reis@ifba.edu.br

Resumo

A inclusão do estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA) fomenta diversos desafios no processo de ensino e aprendizagem, principalmente quando o objetivo consiste em ajudar a desenvolver as habilidades de linguagem, interação social e comportamentos estereotipados, além de outras áreas como a emocional, cognitiva e motora. A presente investigação, que consiste numa pesquisa de doutorado em andamento busca responder ao seguinte problema: como os jogos digitais podem potencializar os processos cognitivos, em especial, o desenvolvimento da linguagem de estudantes com TEA? Estabelecendo um recorte do quadro característico da pessoa com TEA a pesquisa almeja: analisar os processos cognitivos que acontecem em ambientes de jogos digitais que potencializam, principalmente, o desenvolvimento da linguagem de estudantes com TEA. O estudo se debruça sobre a construção de uma metodologia para análise cognitiva em ambientes de jogos digitais, apoiada pelos estudos de teóricos que discutem os processos cognitivos como fatores cruciais na formação do sujeito. A investigação se apropria da abordagem qualitativa com base epistemológica na fenomenologia no intuito de compreender o contexto, o significado e o movimento pelo qual os sujeitos experienciam o fenômeno em questão. Lançamos mão da observação participante e entrevistas com os/as professores/as que atuam no Atendimento Educacional Especializado (AEE) enquanto instrumentos da pesquisa e a Análise Fenomenológica Interpretativa (AFI) como a forma possível de tratamento aos dados desta pesquisa. Espera-se que a proposta metodológica de ANCO em construção nesta pesquisa possa também somar aos estudos da didática com foco no avanço da linguagem e comunicação dos estudantes com TEA.

Palavras - Chaves: Análise Cognitiva. Linguagem. Jogos Digitais.TEA