

**JOGOS E EDUCAÇÃO INCLUSIVA: UMA ANÁLISE SOBRE O POTENCIAL PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DE ESTUDANTES DENTRO DO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)**

Marcus Vinicius de Paula Matheus; Rafaela Faria da Silva; Cláudio Joaquim do Santos Braga; Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa

## RESUMO

**JOGOS E EDUCAÇÃO INCLUSIVA: UMA ANÁLISE SOBRE O POTENCIAL PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DE ESTUDANTES DENTRO DO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)**

A relação intrínseca entre o ser humano e os jogos remonta a um passado muito distante, sempre transitando na busca pelo entretenimento, aprendizado e interação social. Huizinga, em sua obra “Homo Ludens”, explica que, apesar de encontrarmos os jogos na cultura, eles surgem como elementos anteriores à própria cultura; acompanhando-a e marcando-a até nossos dias, permeando também o desenvolvimento cognitivo e social (Huizinga, 2000). Nas atuais discussões sobre metodologias ativas de ensino, os jogos emergem como fortes ferramentas didáticas, auxiliando na reestruturação de muitos paradigmas educacionais. Com a evolução tecnológica, o advento dos jogos eletrônicos e o rápido acesso à informação, o que antes era visto como simples passatempo começa a se tornar instrumento pedagógico, capaz de engajar e motivar os estudantes de maneira única. Nesse contexto, a interseção entre jogos e educação apresenta oportunidades significativas para o aprimoramento da aprendizagem; especialmente na conjuntura da inclusão, que é o que estaremos abordando neste trabalho (Braga, 2019). Quando falamos em educação pelo prisma da inclusão e da garantia de acesso às escolas, os desafios em se discutir metodologias de ensino ou avaliar o impacto de ferramentas pedagógicas aumentam exponencialmente. E dentro desta abordagem, as dificuldades enfrentadas pela educação inclusiva de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) (DSM-V, 2018), bem como a utilização dos jogos como potencializadores do aprendizado destas crianças, será nosso objeto de estudo e pesquisa. No âmbito do TEA, as dificuldades associadas à concentração e ao desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas são especialmente pronunciadas. A diversidade das necessidades e o espectro variado de habilidades demandam abordagens pedagógicas inovadoras e personalizadas. A busca pela inclusão efetiva e o desenvolvimento integral destes estudantes torna-se, portanto, um desafio complexo e instigante. Nesta conjuntura, poderiam os jogos surgirem como aliados valiosos? Eles seriam capazes de melhorar a concentração, estimular a comunicação e facilitar o desenvolvimento social? Estas experiências lúdicas, alinhadas às características individuais de cada criança, poderiam permitir um treinamento mais eficaz e personalizado? Nosso objetivo será responder a estas perguntas através de uma revisão bibliográfica de 7 artigos encontrados no site Periódicos Capes como resultados de uma busca utilizando os termos autismo e jogos e os seguintes filtros: busca pelos termos exatos, em qualquer idioma, nos últimos 5 anos e apenas artigos. Adicionamos Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V) e uma dissertação de mestrado sobre o tema correlato. Analisaremos os resumos dos artigos supracitados. É importante ressaltar que a referida busca encontrou originalmente 35 artigos; contudo, 28 desses artigos foram excluídos de nossa análise devido a repetições e inadequações com os termos buscados. Quanto às metodologias adotadas nos artigos analisados, podemos identificar a pesquisa intervenção, a pesquisa participante, o mapeamento sistemático e a revisão sistemática de literatura. A análise dos resultados desses artigos, assim como Lima Antão et al. (2020) e Hilton et al. (2014), evidencia o jogo como aliado no processo de inclusão e de aprendizagem de pessoas com TEA. Em apenas um dos artigos concluiu-se que apenas o jogo não garante o sucesso desse processo, sendo necessário estratégias de Codesign. Os artigos também constataram a importância dos jogos para facilitar o desenvolvimento de habilidades sociais e de considerar características gerais e específicas dos indivíduos com autismo na intervenção com jogos também defendida por Kamaruzaman et al. (2016).

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Inclusiva, jogos, Transtorno do Espectro Autista, ludicidade, habilidades sociais.