

O jogo como recurso didático no processo de alfabetização de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)

¹Laíz Lopes da Silva*

Rafaella Asfora Lima**

RESUMO

O processo de alfabetização de crianças com TEA é um desafio que tem sido alimentado, dentre outros aspectos, pela escassez de pesquisas e recursos didáticos, como é o caso dos jogos de alfabetização acessíveis na área. Nesta direção, este estudo se propõe a adaptar jogos de alfabetização voltados à apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) para crianças com TEA. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, na qual aplicamos um jogo que tem como meta possibilitar a reflexão sobre o Sistema de Escrita Alfabética (SEA) a partir da investigação da consciência fonológica. Participou deste estudo um sujeito com TEA que se encontra no processo de alfabetização. Os resultados mostraram que ele teve um desempenho melhor a partir da versão adaptada do jogo. Isto aponta para a relevância dos recursos didáticos adaptados e acessíveis, considerando as especificidades de cada deficiência.

Palavras-chave: TEA; jogos de alfabetização; adaptação.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve como objetivo adaptar jogos de alfabetização voltados à apropriação do SEA para crianças com TEA. Além disso, também tivemos como objetivos elencar os aspectos dos jogos de alfabetização, enquanto recurso didático, que favorecem ou dificultam a compreensão e resposta da criança com TEA, e desenvolver estratégias de acessibilidade a fim de tornar os jogos de alfabetização adaptados para a criança com TEA.

Os estudos sobre alfabetização de crianças com TEA são escassos na literatura nacional, o que nos impulsiona para novas investigações a fim de

¹ Concluinte de Pedagogia – Centro de Educação – UFPE. Laiz.lopez@gmail.com

² Professora departamento de psicologia e orientação educacionais – Centro de Educação –UFPE. Rafaellaasfora@gmail.com.

preencher esta lacuna e contribuir social e academicamente. Assim, em virtude das especificidades desse amplo transtorno do neurodesenvolvimento, caracterizado por prejuízos sociais, comportamentais e de comunicação, torna-se um desafio conhecer um pouco da singularidade da apropriação do SEA por essas crianças, bem como as adaptações necessárias nos recursos utilizados durante esse processo.

Nesta direção, há uma grande preocupação com a alfabetização das crianças no Brasil, pois temos um elevado índice de analfabetismo entre na faixa etária do ciclo de alfabetização (1ª ao 3ª Ano), abarcando, sobretudo, o conjunto de crianças com deficiência. Essa temática é de interesse das áreas das ciências cognitivas, da educação, da sociologia, dentre outras. Contudo, mesmo havendo demais áreas envolvidas em tal resolução, nos preocupa e surge a necessidade de novos estudos, na área de educação, que busquem investigar o percurso da aprendizagem de crianças com TEA por meio do uso de recursos didáticos acessíveis.

Ao se pensar o processo de alfabetização, destaca-se o uso de jogos e brincadeiras acessíveis nas práticas pedagógicas do educador quando se trata de crianças com Necessidades Educacionais Especiais (NEE), já que temos uma diversidade nas salas de aula e esta precisa ser contemplada. As estratégias teórico-metodológicas utilizadas pelos professores em suas aulas geram uma preocupação com relação à heterogeneidade. Assim, defendemos a necessidade do uso de recursos acessíveis como facilitadores desse processo de aprendizagem, inseridos em suas práticas pedagógicas de forma sistemática e intencional. No caso do presente estudo, defendemos o uso de jogos que têm como objetivo promover a avaliação da consciência fonológica da criança.

A relevância do presente estudo se dá pela ausência de pesquisas que investiguem o uso de recursos didáticos, como é o caso dos jogos para a alfabetização de crianças com TEA. Sabe-se que há uma carência de pesquisas sobre o uso de materiais didáticos utilizados em sala de aula regular e nas Salas de Atendimento educacional especializado que estimulem o desenvolvimento cognitivo de crianças com TEA e propicie o avanço na apropriação do SEA.

Assim, os jogos para alfabetização, que tem o objetivo de trabalhar a consciência fonológica, apresentam-se como uma ferramenta pedagógica para a intervenção, e conseqüentemente, o avanço da apropriação do SEA, uma vez acessíveis às crianças com TEA para que sejam inclusas no processo educacional.

1. O uso dos jogos de alfabetização como recurso didático facilitador para o processo de alfabetização

Os jogos estão marcados na cultura de todos os povos, como ouvimos, nas nossas aulas de história, que muitos dos jogos utilizados por nós, foram na antiguidade meio de sobrevivência do homem, como exemplos os arcos e flechas, como descrito por Kishimoto (2003).

Alguns estudiosos como Leonviev (1998) destaca o jogo como elemento importante para o desenvolvimento da criança, sendo um fator primordial para inserir a criança no mundo adulto. Desenvolvimento esse, que se relaciona com a aprendizagem escolar e social do individuo. Sendo assim:

O brincar é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. (LEONTIEV, 1998b).

Contudo, devemos inicialmente esclarecer as características específicas apresentadas pelo o jogo e a brincadeira. Sendo assim, a brincadeira é o momento propiciado pelo jogo ou brinquedo, é o desenvolvimento da criança ao tentar chegar ao objetivo do jogo estabelecido. Já os jogos são as atividades com regras implícitas, tendo por vezes características concretas, como exemplo o jogo de tabuleiro. Sendo assim, tais termos por seguirem juntos em uma mesma ação, ou seja, a criança com o jogo em andamento ela estará jogando e conseqüentemente estar numa brincadeira, se obtém por varias vezes uma definição equivocada.

A partir dessa discussão do jogo na vida humana, Piaget (1945) classifica-os em três tipos: o de exercício, regra e o simbólico. Afirma que está presente na vida da criança desde os seus primeiros momentos, do qual os

ajudam a desenvolver habilidades como noções de espaço e equilíbrio que implicará em seu desenvolvimento cognitivo ao longo de sua vida.

Nesta direção, a discussão sobre o papel do jogo como fator que impulsiona o desenvolvimento humano, requer discutirmos a função dos jogos para prática pedagógica em sala de aula, pensada e planejada de forma lúdica pelo professor. Kishimoto (2003, pag. 36) apresenta o jogo em sala de aula, considerando-o como brinquedo educativo:

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Assim o uso do jogo em sala de aula, carece da atuação do professor como mediador do ensino e da aprendizagem, pois ele que deve selecionar o jogo em função do objetivo didático a ser trabalhado na alfabetização, realizar os agrupamentos entre alunos, considerando a heterogeneidade em sala, pensar nas estratégias de acessibilidade, dentre outros aspectos. Porém o jogo é algo bastante produtivo, pois a criança além de aprender de forma prazerosa, a mesma compartilha seu conhecimento com seus colegas na interação durante o jogo em classe.

Da mesma forma que Kishomoto (2003) incita o jogo em sala de aula, Vever (1991) incentiva o uso de jogos no processo de alfabetização da criança onde:

“ (...) .torna os signos palpáveis: nos damos conta de que as palavras não são feitas apenas de fonemas e grafemas, mas de sons e de letras e que estes sons e estas letras dialogam de uma palavra a outra, em correspondências tão polifônicas, que os sentidos acabam sempre misturando-se e embaralhando-se (...) Brincar com as palavras torna-se, então, jogar com a substância da expressão: sons, letras, sílabas, rimas... e com os acidentes de forma e de sentido que esta manipulação encerra” (VEVER, 1991, p. 27).

Com relação à aprendizagem do aluno no ciclo da alfabetização, vale esclarecer a concepção de alfabetização que defendemos. A alfabetização reconhecida como sistema de codificação e decodificação do sistema de escrita do alfabeto e o letramento como apropriação de tal escrita na qual o aluno poderá ser inserido em diversos contextos sociais, em outras palavras, alfabetizar letrando. Tal perspectiva tem sido defendida por muitos educadores e pesquisadores, como Soares (1998a)

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar e ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado (p.47).

Tal discussão engloba principalmente a preocupação de fazer o aluno se apropriar de uma série de conhecimentos sobre a natureza que permeia nosso sistema de escrita, tais como, as letras não podem ser inventadas, existindo quantidade fixa, sendo diferenciada de símbolos e números; todas as sílabas possuem uma vogal; a ordem das letras define a palavra configurando-a, podendo conter a mesma letra repetida vezes e em outras diversas; percepção de que algumas letras não podem ficar juntas na formação da palavra e o cuidado em suas posições, não podendo ocupar no interior de algumas palavras; entre outros (LEAL; MORAIS, 2010). Assim, precisamos pensar nas atividades de reflexão sobre o SEA, que podem ser exploradas com o uso de jogos e brincadeiras em sala nas atividades desenvolvidas pela professora, como descrito por Albuquerque (2005).

Dentre os jogos, há os jogos que levam a reflexão sobre palavras, rimas e sílabas semelhantes (MORAIS, 2004). Partindo do princípio de que a consciência fonológica é um conjunto de habilidades necessárias, mas não suficientes para que o aluno se alfabetize, a reflexão fonológica é considerada como um das “atividades de reflexão sobre o funcionamento das palavras escritas” (MORAIS, 2006). Segundo o autor, a partir dessas atividades as crianças são levadas a observar algumas propriedades do sistema alfabético (como a repetição de letras nas palavras, por exemplo) e, de forma lúdica, analisam as semelhanças sonoras, como é o caso da rima e das palavras que compartilham sílabas semelhantes.

Para a realização desta pesquisa, vale esclarecer que estamos nos referindo aos jogos de alfabetização do MEC produzidos pelo CEEL (Centro de Estudos em Educação e Linguagem), uma coletânea de dez jogos de alfabetização, que têm como objetivos explorar o jogo como um recurso didático que pode auxiliar o professor em seu direcionamento no ensino, com o cuidado de que nem tudo pode ser consolidado através dos jogos e brincadeiras, como um facilitador do conhecimento do aluno, assim favorecendo o ensino do SEA. Dentre os jogos, destacamos o jogo conecte as sílabas que será aplicado com a criança com TEA.

Em outras palavras, o jogo aplicado como ferramenta que propicia a aprendizagem do aluno é riquíssima para a compreensão da complexidade da nossa língua portuguesa, pois o aluno pode vivenciar no jogo os diversos componentes envolvidos no sistema de escrita alfabética, citados anteriormente. No entanto, só será possível o uso dos jogos de alfabetização para crianças com NEE, como é o caso das crianças com TEA, a luz do paradigma da Educação Inclusiva, se forem adaptados e se tornarem acessíveis à aprendizagem desses alunos. A seguir será discutida a importância dos jogos de alfabetização adaptados para crianças com TEA.

2. O uso dos jogos de alfabetização adaptados para crianças com TEA

No presente estudo, estamos considerando as crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) como crianças com deficiência. As crianças com TEA, a partir da Lei 12.764/2012, em seu artigo 1º, “é considerada pessoa com deficiência, para todos os efeitos legais”.

Contudo, para a garantia de seus direitos e chegar a tal definição o autismo percorreu uma longa jornada, como será descrito a seguir.

Historicamente, o diagnóstico de TEA foi dado pela primeira vez pelo médico psiquiatra Leo Kanner, no ano de 1943, onde em seu consultório foram diagnosticadas 11 crianças apresentando os mesmos sintomas. Esse achado clínico, por muitos anos foi confundido como esquizofrenia infantil.

Ao longo desses anos, esse transtorno vem sendo estudado por vários pesquisadores e estudiosos em diversas áreas, não havendo um diagnóstico específico e único para a compreensão do surgimento e causas do mesmo. Tais crianças apresentam especificidades, que vão depender do grau de comprometimento dentro do espectro autista. Contudo as características gerais estão relacionadas às dificuldades de socialização, comprometimento na comunicação, no comportamento com interesses restritos por determinada atividade/tema, nutrição específica por apresentar alterações metabólicas, alterações sensoriais, dentre outras.

No que se refere às alterações em seu desenvolvimento, as crianças com TEA apresentam comprometimento nas funções executivas, funções essas necessárias para que o indivíduo possa adaptar-se, organizar e conviver socialmente. Neste caso se caracterizam como disfunções executivas. Como exemplo dessas funções, temos o controle inibitório do qual se refere ao autocontrole, permitindo que o mesmo iniba respostas hegemônicas; a flexibilidade cognitiva ou mental, em que a partir de mudanças no contexto do ambiente permite ao indivíduo novos pensamentos e ações; planejamento, que se refere ao conjunto de ações planejadas que precisam ser supervisionadas, propondo alcançar o objetivo estabelecido e a fluência verbal a qual se fundamenta na emissão do comportamento verbal e não verbal para o cumprimento de certas regras pré-estabelecidas implícitas ou não (CZERMAINSKI, BOSA, SALLES, 2013).

Sabendo que o transtorno apresenta características heterogêneas, a criança com TEA não apresenta dificuldades em todas essas funções descritas acima, e nem ao menos se sabe em qual há o maior comprometimento, tema recente nas investigações científicas. Por conta do espectro de manifestações do TEA, a dificuldade apresentada por uma criança não necessariamente irá ser apresentada por outro indivíduo com o mesmo transtorno, já que há diversas manifestações do transtorno. Levando em consideração estes aspectos, o educador deve ter todo o cuidado com as estratégias

metodológicas e também com os recursos didáticos, como é o caso dos jogos, a serem aplicados com seus alunos em sala de aula.

Dessa forma, estamos refletindo sobre a utilização de jogos que avaliam e intervêm na consciência fonológica e que, uma vez adaptados, podem ser usados para crianças com TEA. Durante os jogos de alfabetização as crianças mobilizam saberes sobre a lógica do funcionamento da escrita. No entanto, no caso das crianças com TEA, esses recursos devem ser acessíveis, para que esses sujeitos possam consolidar aprendizagens já realizadas ou se apropriar de novos conhecimentos. É de grande importância o professor ter o cuidado ao ser o mediador, em todo o processo de planejamento desde ao selecionar recursos didáticos por meio de ações sistemáticas para que todos os alunos possam aprender inclusive aqueles com TEA, até a sua aplicação.

Para que a inclusão aconteça nas escolas, precisamos contar com um currículo inclusivo, metodologias e recursos diversos e principalmente educadores que estejam dispostos a incluir seus alunos em sala e não apenas integrá-lo, uma vez que por décadas o aluno tinha que se adequar ao sistema e não a escola se adequar aos seus alunos. Quando se trata da educação inclusiva, estamos nos referindo também ao conjunto de práticas pedagógicas inclusivas e recursos didáticos acessíveis que graças às adaptações dos conteúdos trabalhados em sala de aula, o que é chamada de adaptação curricular, propicia a inclusão da criança com TEA. Para isso o professor precisa utilizar um conjunto de recursos e materiais acessíveis, que são as tecnologias assistivas, como é o caso dos jogos adaptados. Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (BRASIL - SDHPR. – Comitê de Ajudas Técnicas – ATA VII).

A adaptação do currículo na escola acarretará mudanças no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, nas ações da equipe escolar, como exemplo, a organização didática do professor, ou seja, alguns alunos poderão exigir metodologias específicas em sua aprendizagem e o professor deverá estar preparado a se adequar a tais necessidades apresentadas por seus

alunos. Adaptação essa que vai além da metodologia a ser aplicada na aula, por exemplo, o educador deseja jogar com seus alunos em sua aula, contudo o jogo deve ser adaptado para atender tais particularidades a fim de facilitar a comunicação entre aluno e professor através do jogo. Além do papel da escola, há também o papel crucial dos pais dessas crianças com TEA neste processo.

Contudo, importa refletir sobre como as escolas têm promovido essa inclusão com os alunos que apresentam certas especificidades? Que práticas pedagógicas beneficiam esses alunos? Os jogos são acessíveis à criança com TEA? A acessibilidade por meio dos jogos de alfabetização é um direito de todos os alunos.

A partir dessas questões temos refletido sobre as adequações necessárias para atender as especificidades da criança com TEA, principalmente com os jogos para o processo de aprendizagem da alfabetização, sabendo que as crianças com o transtorno apresentam em sua maioria comprometimento cognitivo e conseqüentemente na habilidade metalingüística de consciência fonológica.

PROCEDIMENTO METODOLOGICO

Para desenvolver essa pesquisa utilizou-se a abordagem qualitativa, pesquisa essa que se preocupa com as relações que não podem ser quantificadas, sendo de caráter descritivo, compreensivo e explicativo da dinâmica pesquisada, Minayo (2001).

Dentre as pesquisas de caráter qualitativo, essa se caracteriza como um estudo de caso. Nessa perspectiva do estudo de caso, será focada a singularidade do objeto e a ambivalência do resultado. Onde segundo Godoy (1995), como características são apresentadas:

O ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental; o caráter descritivo; enfoque indutivo e o significado que as pessoas dão as coisas e à sua vida como preocupação do investigador.

O estudo de caso, segundo Lüdke e André (1986) deve ser sempre bem delimitado. Apesar de ter semelhanças com outros estudos de casos, precisa

ser também diferente, pois tem interesse próprio, único e particular e tem papel relevante na educação. O estudo de caso divide-se em quatro etapas para sua realização com êxito, sendo elas: limitar o objeto; coleta de dados; análise dos dados e desenvolvimento da produção escrita do seu estudo.

Sobre a amostra, essa pesquisa foi realizada com uma criança diagnosticada com TEA, que está em processo de alfabetização matriculada no 3º Ano do ciclo de alfabetização. Os dados foram coletados na casa da criança. A opção pela escolha da casa da criança se deu pela disponibilidade da mãe em colaborar com as pesquisas na área, além da familiaridade da criança em estar em sua casa e poder participar da atividade em seu quarto de brincar, já que são crianças com dificuldade em lidar com situações novas e que apresentam comprometimento na interação social.

A coleta dos dados foi realizada com o uso do jogo Conecte as Sílabas (**apêndice 1**) que tem como objetivo didático investigar a consciência fonológica. O jogo Conecte as Sílabas é composto por 12 cartelas retangulares contendo duas figuras e 12 cartelas quadradas contendo, cada uma, uma figura com o nome escrito em caracteres ampliados e em braille, cuja palavra é formada com as sílabas iniciais de duas figuras das cartelas retangulares. A meta do jogo é que ganha o jogador quem primeiro achar as cartelas quadradas correspondentes às cartelas retangulares recebidas.

Com relação ao procedimento o estudo foi realizado em 03 (três) fases. Na 1ª fase o jogo de alfabetização, conecte as sílabas, foi aplicado com a criança e contou com a participação da mãe da criança, da pesquisadora e da professora orientadora do trabalho que se responsabilizou pela filmagem. Ao final desta fase espera-se ser possível elencar os aspectos facilitadores e dificultadores do uso do mesmo. Vale salientar que todos, incluindo a mãe, a pesquisadora e a professora orientadora, tiveram acesso ao jogo e a instrução uma semana antes da aplicação para esclarecer possíveis dúvidas e se apropriar da regra etc. Importa dizer que a mãe teve uma participação com mediadora da atividade, por conhecer a criança e ser uma pessoa que trabalha com adaptação de recursos e elaboração de brincadeiras e jogos para crianças com TEA.

Na 2ª fase foi realizada a adaptação do jogo com base nos resultados observados na 1ª fase. Esta etapa envolveu adaptações nas instruções, nas

regras e nos estímulos (recursos) empregados nos jogos. A adaptação envolveu também uma nova forma de apresentação dos jogos. Por exemplo, tanto as regras quanto as cartelas do jogo passaram por ajustes para reduzir as informações, já que são considerados distratores em potencial e a criança com TEA se prende aos detalhes e não se apropria do todo.

A 3ª fase contou com a aplicação do jogo com as adaptações necessárias. Todas as fases foram filmadas e o estudo contou com quatro filmagens, no período de duas semanas. Ao término de cada sessão a mãe foi ouvida com o objetivo de identificar as impressões da mesma sobre o jogo e sobre a participação da criança.

No presente estudo foram utilizados os jogos de alfabetização que foram desenvolvidos pelo CEEL. Os jogos de alfabetização do CEEL, em sua primeira versão, foram elaborados em 2009, compostos por dez jogos, todos voltados ao processo de alfabetização. Esses jogos agregam: atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; os que proporcionam a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, auxiliando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas e os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas (LEAL; ALBUQUERQUE; RIOS, 2005). No que se refere à segunda versão dos jogos de alfabetização do CEEL foi criada, em 2014, são mais dez novos jogos, com o objetivo principal de trabalhar a apropriação do sistema de escrita alfabética. Esses jogos foram pensados com o intuito de atender as especificidades das crianças com deficiência visual e auditiva, contendo Braille e Língua Brasileira de Sinais - Libras, de forma a incluir essas crianças no processo de alfabetização. Este estudo objetivou contribuir, através de um estudo inicial e exploratório, para o processo de adaptação dos jogos para crianças com TEA. É importante salientar que a primeira versão dos jogos foi distribuída para todas as escolas públicas do país, pelo MEC, da mesma forma, será feito com a segunda versão dos jogos (BRANDÃO; FERREIRA; ALBUQUERQUE; LEAL, 2009; LEAL; PESSOA; FERREIRA; ALBUQUERQUE; LIMA; SOUZA; CAVALCANTE; MOURÃO; LIMA; 2014).

O material foi documentado a partir do recurso gravação em vídeo e analisado com a técnica da análise de conteúdo. O termo análise de conteúdo é “um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por

procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (BARDIN, 2006, p.38).

Descrição e análise dos dados

Para descrever a análise dos dados iremos retomar os objetivos do estudo a fim de orientar o leitor com relação às categorias definidas para análise. A partir dos objetivos do estudo, a saber: elencar os aspectos dos jogos de alfabetização, enquanto recurso didático, que favorecem ou dificultam a compreensão e resposta da criança com TEA e desenvolver estratégias de acessibilidade a fim de tornar os jogos de alfabetização adaptados para a criança com TEA, definimos as categorias de análise. Estas tiveram o intuito de extrair conhecimento sobre o emissor da mensagem e ou o contexto em que foi emitida a fim de alcançar os objetivos traçados. Assim, definimos duas categorias de análise: “Os usos dos jogos de alfabetização pela criança com TEA” e “Estratégias facilitadoras da apropriação do SEA por meio dos jogos adaptados às crianças com TEA”.

A fim de apresentar elementos que auxiliem a compreensão do estudo, decidimos traçar o perfil da criança com TEA.

Perfil da criança

A criança foi diagnosticada em 2010 com TEA moderado sendo considerada uma criança autista clássico que é aquele que apresenta comprometimento na tríade desenvolvimental relacionada à comunicação, interação social e comportamento. A criança apresenta comportamento estereotipado, com comportamentos disruptivos, em algumas situações e ecolalias (repetições de palavras, em que geralmente estar fora do contexto no momento propiciado). A mãe relata que ele compreende tudo, mas na escola é um “copista”. Atualmente está matriculada em uma escola particular da cidade

do Recife, no 3º Ano, onde conta com uma professora que planeja e elabora suas atividades adaptadas juntamente com a sua mãe e com a acompanhante pedagógica, que está com ele há um ano. É acompanhado semanalmente por uma fonoaudióloga e por uma terapeuta ocupacional. Também faz o tratamento biomédico (dieta) e não toma medicação.

Os usos dos jogos de alfabetização pela criança com TEA

Apresentamos a seguir os dados a serem analisados sobre os aspectos dos jogos, enquanto recurso didático, que favorecem ou dificultam a compreensão e resposta da criança com TEA. Foi realizada uma filmagem com 8 minutos e 16s para a análise dos dados referentes a essa categoria, que integra a primeira sessão de coleta de dados.

Consideramos interessante contextualizar e descrever o momento de aplicação do jogo. Ao chegarmos à casa da criança, eu e a professora orientadora, fomos apresentadas a ela, que nos cumprimentou com a ajuda da intervenção da mãe que chamou a sua atenção, pois ela estava sentada na frente do seu computador assistindo um filme. Vale salientar que a pesquisadora, a pedido da mãe da criança, enviou uma fotografia sua para que ela fosse preparada para o que iria acontecer, já que se tratava de uma pessoa estranha a ela. Em seguida, fomos levadas para o quarto de brincar, um quarto onde ela brinca diariamente com os pais, por uma hora, e conta com uma cadeira de sala de aula para que ela faça a tarefa de casa. A criança não estava no quarto ainda, pois estávamos organizando o ambiente para começarmos a aplicação do jogo, conversando sobre a aplicação etc. Neste quarto também acontecem os atendimentos com a fonoaudióloga que atende a criança, uma vez por semana.

Ao iniciarmos a filmagem, a criança é chamada pela mãe para vir até o quarto e jogar, como ele não vem, a mãe levanta e vai chamá-lo. Ao entrar no quarto, a pesquisadora está sentada no chão, na frente de um emborrachado quadrado, colocado propositalmente a fim de organizar o espaço onde vão ser colocadas as cartas do jogo. A mãe pede para a criança sentar e jogar com elas, mas a criança entra no quarto e logo pega o emborrachado e deita no chão. Logo em seguida, a mãe chama a criança que se levanta e pega as

cartas do jogo da mão da pesquisadora. Também foram apresentadas todas as cartelas o que se torna muita informação para a criança com TEA. A pesquisadora se dirige à criança nomeando as figuras das cartelas para que ela conheça (“Sugestões de encaminhamento” que integra o jogo) neste momento apenas a pesquisadora fala com a criança. Ela manuseia as cartelas e a pesquisadora começa a falar sobre as regras do jogo. Ao perceber que a criança não está prestando atenção às regras e sim às figuras das cartelas, a pesquisadora vai nomeando as figuras e a criança repete as palavras que conhece, não reconhecendo “tapete” e nomeando a figura “bota” como “sapato”. A criança olha para a mãe e se dirige a mesma e diz: você está bem? Ao analisarmos este momento, a mãe alega que quando ele pergunta se ela está bem é por que a criança está incomodada com a situação. A pesquisadora continua explicando os objetivos do jogo e como deve ser jogado, mas a criança começa a falar com a mãe sobre uma receita de bolo do filme que estava assistindo, antes de começar a aplicação do jogo, demonstrando desinteresse pelo momento e apenas interagindo com a mãe. Observamos, neste momento, algumas ecolalias, repetição automática de falas, palavras ou sons, em algumas situações sem sentido. A mãe chama-a para voltar à atenção ao jogo e a criança se volta para o jogo. A pesquisadora continua a jogar, sempre falando do objetivo do jogo a fim de que a criança compreenda, mas a criança mantém o seu desinteresse. Quando a mãe assume o papel de mediadora, e diz que é a vez dela, começa, então, a explicar a criança o objetivo do jogo e a criança começa a prestar mais atenção. A mãe começa a pegar as cartas e a ler o nome das figuras, com ênfase na sílaba inicial, o que já se configura como uma mudança no jogo original e começa a dar exemplos de como deve ser jogado, pedindo para a criança ficar atenta.

Ao analisarmos a primeira sessão, a mãe é convidada a participar, já que a mesma orienta sobre as possibilidades de mudanças no material e na forma de apresentação para tornar o jogo acessível. A partir destas observações, constatamos que a forma de exposição do jogo precisa estar organizada para que a criança consiga jogar, de preferência com um começo, meio e fim, etapas claramente definidas, sequências previsíveis, já que as crianças com TEA precisam desta organização e estruturação do ambiente para se organizar internamente, por apresentarem dificuldades em sequenciar

as suas ações e atividades. Estas alterações do funcionamento cognitivo são frequentes nas crianças com TEA, o que caracteriza as chamadas disfunções executivas (CZERMAINSKI, BOSA, SALLES, 2013).

Nesta direção, quais as implicações dessa aparente disfunção executiva para a apropriação do SEA? Vamos inicialmente apontar os conhecimentos requeridos com o uso dos jogos, são eles: decomposição de palavras em sílabas, identificação de sílabas iniciais, compreensão que uma mesma sílaba aparece em diferentes palavras e a composição de palavras usando sílabas de outras palavras. Essas habilidades necessitam da integridade do sistema executivo responsável pelo planejamento, flexibilidade mental, fluência verbal e memória de trabalho. Dessa forma, as alterações nas funções executivas terão implicações na apropriação do SEA.

Outra questão observada está relacionada à dificuldade em alternar o olhar como forma de comunicação entre os pares, durante esta primeira sessão a criança apresentou dificuldade em estabelecer a comunicação, em algumas situações, por provavelmente ter alteração na atenção compartilhada. Segundo Mundy e Sigman (1989) as crianças com TEA apresentam comprometimento na atenção compartilhada, que é definida como a habilidade que envolve a alternância do olhar e outros sinais comunicativos entre o parceiro e o objeto/evento, que é o foco de atenção da criança.

A mãe também relata aspectos relacionados à forma de apresentação das cartelas, que precisam estar plastificadas a fim de termos um material com durabilidade, uma vez que algumas crianças rasgam ou colocam na boca, o que não é o caso da criança investigada. Outro aspecto a ser considerado, é que uma das cartelas tinha ficado com um pequeno pedaço de papel branco, ao redor da cartela, que não foi retirado quando as peças foram recortadas. Esse detalhe fez com que a criança ficasse atenta a isso, em detrimento da ideia central da cartela, característica das crianças com TEA. Segundo Bosa (2005) umas das teorias que buscam explicar o autismo é a Coerência Central (FHITH, 1989). Esta teoria defende que a falta da tendência natural em juntar partes de informações para formar um “todo” dotado de significado (coesão central) é uma das características marcantes das crianças com TEA. Dessa forma, precisamos estar atentos aos detalhes que podem dispersar a criança do foco de interesse.

Neste sentido, vimos que a capacidade da criança inibir respostas a estímulos distratores integra as alterações executivas, por isso a necessidade de estímulos visuais com redução de informações não relevantes. Sabemos também que as crianças autistas são pensadoras visuais, mas se prendem aos detalhes. Outra hipótese é que a presença de pessoas não familiares, a pesquisadora e a professora, representou provável elemento de distração, que favoreceu a dispersão da criança em vários momentos, durante a primeira sessão.

Estratégias facilitadoras da apropriação do SEA por meio dos jogos adaptados às crianças com TEA

Neste tópico serão descritos e analisados os dados que possibilitarão conhecer os aspectos que favorecerão o desenvolvimento de estratégias de acessibilidade a fim de tornar os jogos de alfabetização adaptados para a criança com TEA.

Para tornar possível esta análise e alcançar o objetivo proposto, realizamos um conjunto de adaptações no jogo com relação a: regras do jogo, a apresentação das cartelas, a estrutura física das cartelas, isto é à escrita dos nomes das figuras nas cartelas retangulares, destacando a sílaba inicial com letra em bastão, o corte das bordas das cartelas, plastificação e a redução do número de cartelas. É importante esclarecer que outra decisão que integra a adaptação do jogo, diz respeito à forma de apresentação do mesmo. A sugestão da mãe, antes de introduzir o jogo de alfabetização em questão, foi começar a sessão com um jogo familiar à criança que tem como objetivo formar palavras. Essa decisão foi tomada para que a criança ficasse tranquila e facilitasse o uso do jogo com pessoas estranhas a ela, situação não previsível. Esta fase compôs a segunda fase do estudo.

Essa análise contou com três momentos de filmagem, respectivamente: 12 minutos e 25 segundos, 2 minutos e 27 segundos e 3 minutos e 49 segundos. No primeiro momento, iniciou com a aplicação do jogo que a mãe sugeriu. Sentados no quarto de brincar, a criança e mãe começaram a jogar. A mãe utilizou o mesmo material emborrachado familiar à criança, só que desta vez com a proposta de estruturar a atividade com base no método TEACCH

que é um modelo de intervenção que, por meio de uma estrutura externa, de organização de espaço, de materiais e atividades, permite criar mentalmente estruturas internas que podem ser transformadas em estratégias e, mais tarde, automatizadas a fim de funcionarem fora da sala de aula em ambientes menos estruturados de acordo com o que cada pessoa precisa dentro do seu perfil de desenvolvimento (LEON; FONSECA, p. 183, 2006).

Após a estruturação do material a criança jogou com a mãe conseguindo emparelhar as cartelas e formar as palavras, pois segundo sua mãe esta foi uma situação previsível. Em seguida a mãe propõe brincar com o jogo de alfabetização “Conecte as Sílabas”, utilizando o mesmo material emborrachado (suporte). Ela inicia apresentando sete cartelas quadradas e nomeia, uma por uma, e vai colocando em cima do material definido. A criança nomeia junto com a mãe, mas se confunde com a imagem da fada, então a mãe resolve tirar do jogo. Em seguida ela mostra uma a uma e ele vai lendo cada uma das cartelas, inclusive a cartela com a imagem da “bota”, onde ele tinha lido “sapato”. Acreditamos que desta vez, a criança leu o nome das figuras, pois as cartelas estavam sem as bordas e sem as marcações do Braille, eliminando alguns elementos que causam a dispersão. Ao terminar a leitura, a mãe pede para a criança ir lá fora e depois voltar. Isso indica que a mãe fez essa solicitação para fazer com que a criança mantenha a atenção e reduza a ansiedade ao dar continuidade ao jogo.

No segundo momento da segunda sessão, decidimos aplicar o jogo Conecte as Sílabas mantendo as cartelas retangulares, que têm duas figuras e os seus respectivos nomes do lado direito, do material estruturado. A mãe começa nomeando as cartelas retangulares com a criança e ela repete. Em seguida, distribuiu duas cartelas quadradas para cada um dos participantes (pesquisadora, mãe e a criança). A criança iniciou, com a ajuda da mãe, tentando emparelhar as suas duas cartelas quadradas com as cartelas retangulares, estas são formadas por duas palavras onde cada sílaba inicial, de cada palavra, formará outra palavra que se encontra nas cartelas quadradas.

Ao analisarmos este momento percebemos que utilizando uma regra adaptada, a criança ainda teve dificuldade em emparelhar as cartelas correspondentes com o objetivo didático de compor palavras. Acreditamos que a dificuldade está na compreensão de que a mesma sílaba se encontra em palavras diferentes, no entanto, salientamos que ela consegue identificar a

sílaba inicial da palavra, em alguns momentos, o que se configura como um avanço na avaliação da apropriação do SEA com o uso do jogo. Consideramos, então, a adaptação da regra como uma estratégia facilitadora.

Vale salientar que neste momento a criança apresentou um maior interesse pelo jogo participando e mantendo maior contato ocular com a pesquisadora e com a mãe, o que consideramos também um avanço.

No terceiro momento da segunda sessão, decidimos aplicar o jogo Conecte as Sílabas colocando as cartelas quadradas, que tem apenas uma figura e o seu nome, viradas para cima, do lado esquerdo, do material emborrachado. Ao lado do material emborrachado (a placa de estruturação que delimita o espaço do jogo) a mãe colocou uma caixa branca, pois dessa forma a criança compreende que ao emparelhar cada cartela ela finaliza a atividade, colocando cada par emparelhado nesta caixa. As cartelas retangulares ficaram na mão da mãe da criança e esta colocava do lado direito, apenas uma cartela e perguntava a criança “Qual é a palavra que forma”? Assim, com as seis cartelas a criança conseguiu emparelhar três pares, o que foi um grande avanço. Interessa mencionar que neste momento, a criança falou da dificuldade de emparelhar palavras com sílaba complexa. Este fato foi bem interessante, já que são crianças com dificuldade em expressar suas emoções e sentimentos e perceber nos outros também.

Os dados analisados, ainda que sumariamente, apontam elementos importantes para a reflexão sobre os caminhos necessários para se pensar a adaptação de jogos de alfabetização para crianças com TEA.

Considerações finais

Com este estudo podemos dizer que temos alguns elementos para dar o primeiro passo na compreensão da especificidade no processo de alfabetização de crianças com TEA. Outro ponto esclarecedor, é que os sujeitos com TEA são visuais, por isso as estratégias pedagógicas devem ser direcionadas com a motivação de explorar este campo visual.

Na tentativa de responder ao nosso questionamento inicial, em que procuramos entender como os jogos adaptados podem facilitar na alfabetização da criança com TEA, percebemos que há várias estratégias de

adaptações, tanto na forma de apresentação quanto nas regras, por exemplo, não deixando de garantir o aspecto prazeroso e lúdico dos jogos.

Por meio do jogo usado neste estudo foi proporcionada a criança com TEA novos caminhos para que o professor e a família reflitam sobre o percurso construído durante o processo de alfabetização e as possibilidades de intervenção. A reflexão sobre os princípios da escrita permite que a criança solidifique conhecimentos já existentes e obtenha novos conhecimentos.

Assim, almejamos que esse estudo possibilite novas investigações considerando alguns aspectos, não considerados neste estudo, como por exemplo, a aplicação do logo no contexto escolar. Nosso intuito é que novas pesquisas sejam desenvolvidas, com outros jogos e recursos didáticos, a fim de ampliarmos as possibilidades de alfabetização via recursos acessíveis.

Referências

ALBUQUERQUE, Eliana; LEAL, Telma (Org.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte, Autêntica, PP. 111-132, 2005.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2005.

BRASIL. **Decreto de lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012**. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Diário oficial da República Federativa do Brasil, Brasília.

BOSA, Cleonice Alves. **As Relações entre Autismo, Comportamento Social e Função Executiva**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul Psicologia: Reflexão e Crítica, 14(2), pp. 281-287, 2005.

CZERMAINSKI, Fernanda Rasch; BOSA, Cleonice Alves; SALLES, Jerusa Fumagalli. **Funções Executivas em Crianças e Adolescentes com Transtorno do Espectro do Autismo: Uma Revisão**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul Porto Alegre, RS, Brasil Psico, Porto Alegre, PUCRS, v. 44, n. 4, pp. 518-525, out./dez. 2013.

Frith, Uta. (1989). **Autism: Explaining the enigma**. Oxford: Blackwell.

MINAYO, Maria C. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MORAIS, Artur Gomes. **A apropriação do sistema de notação alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica**. Letras Hoje, Porto Alegre, v. 39, n. 3: PP. 35-48, 2004.

_____. **Consciência fonológica e metodologias de alfabetização**. Presença Pedagógica, v. 12, PP.58-67, 2006.

Apêndice 1

Regras do jogo

CONECTE AS SÍLABAS

INSTRUÇÕES DO JOGO PARA OS JOGADORES

Meta do Jogo Ganha o jogo quem primeiro achar as cartelas quadradas correspondentes às cartelas retangulares recebidas.

Jogadores 4 jogadores ou quatro duplas.

Componentes do Jogo - 12 Cartelas retangulares contendo duas figuras.

- 12 Cartelas quadradas contendo, cada uma, uma figura com o nome escrito em caracteres ampliados e em braille, cuja palavra é formada com as sílabas iniciais de duas figuras das cartelas retangulares.

Regras

- Distribuir 3 cartelas retangulares para cada jogador.
- Organizar as cartelas quadradas em um monte com as figuras viradas para baixo.
- Decidir qual jogador vai iniciar o jogo, por meio do zerinho ou um (ou outra estratégia).
- O primeiro jogador deve retirar uma cartela quadrada do monte e verificar se a palavra que representa a figura é formada com as sílabas iniciais das figuras de uma de suas cartelas retangulares. Caso corresponda, ele mostra a cartela retangular para os jogadores e coloca-a na mesa. Caso não corresponda, ele descarta a cartela quadrada. O jogador seguinte deve seguir as mesmas etapas, mas poderá escolher entre pegar a carta descartada pelo jogador anterior (e que vai estar em cima do monte correspondente às cartas descartadas) ou a primeira carta do monte.
- Vencerá o jogador que primeiro adquirir as cartelas quadradas correspondentes às cartelas retangulares recebidas.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Objetivos Didáticos

- Decompor palavras em sílabas.
- Identificar sílabas iniciais de palavras.

- Compreender que uma mesma sílaba aparece em diferentes palavras.
- Compor palavras utilizando sílabas de outras palavras.

Público-Alvo

Alunos em etapas iniciais do processo de alfabetização.

Sugestões de Encaminhamento

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com esse gênero textual.

Antes do início do jogo, é importante que o professor nomeie todas as figuras das cartelas, no caso de alunos cegos ou com baixa visão, eles devem tocar a cartela, uma a uma, para que possam identificar as imagens que estarão em alto relevo.

No caso de existirem alunos surdos na sala, as regras deverão ser apresentadas em Libras. Se esses alunos ainda não conhecerem a Libras, é uma oportunidade para aprenderem um pouco mais. Nesses casos, o profissional intérprete deve, inicialmente, agregar ao uso de sinais, recursos linguísticos como classificadores, intensificadores e descritores, tendo em vista que o objetivo primeiro é gerar a compreensão das regras. Com a repetição dessas experiências interpretativas, a Libras vai se incorporando melhor no dia a dia dos estudantes.

Durante o jogo, não é necessário permanecer junto ao grupo, mas é importante dar informações quando os alunos solicitarem. Tal mediação, no entanto, pode ser feita por meio de questões que levem os alunos a tomarem consciência dos segmentos sonoros por meio da repetição das palavras para que os alunos prestem atenção em cada parte que está sendo falada.

Dicas ao Professor

As peças do jogo também podem ser utilizadas em atividades criadas pelo professor. Uma possibilidade é distribuir 3 cartelas quadradas para os jogadores, que devem mantê-las viradas para baixo. Arrumar as cartelas retangulares com as figuras viradas para cima, de modo que todos os jogadores possam vê-las. Ao sinal do início do jogo, os jogadores desviram suas cartelas, e vão tentar encontrar as cartelas retangulares que fazem par com as que receberam. Vence o jogo quem primeiro encontrar as três cartelas retangulares.

Repertório de Palavras | Imagens das Peças do Jogo

FICHAS RETANGULARES	FICHAS QUADRADAS
MAÇÃ + LARANJA	MALA
PALHAÇO + TATU	PATA
VAGALUME + CASA	VACA
BOLA + TATU	BOTA
FACA + DADO	FADA
LAÇO + TAPETE	LATA
BARATA + LARANJA	BALA
PIÃO + ABACAXI	PIA
JACARÉ + CAJU	JACA
COPO + LAÇO	COLA
PASTEL + TAPETE	PASTA
CORAÇÃO + BRAÇO	COBRA