

Uso de juegos de mesa como herramienta mediadora del aprendizaje en estudiantes con autismo: una revisión de la literatura

Vânia Regina Barbosa Flauzino Machado

vaniarmachado@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7187-9217>

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

Ponta Grossa, Paraná, Brasil.

Sani de Carvalho Rutz da Silva

sani@utfpr.edu.br

<https://orcid.org/0000-0002-1548-5739>

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

Ponta Grossa, Paraná, Brasil.

Elsa Midori Shimazaki

emshimazaki@uem.br

<https://orcid.org/0000-0002-2225-5667>

Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Universidade do Oeste Paulista (Unoeste)

Maringá, Paraná, Brasil.

Lucia Virginia Mamcasz-Viginheski

lucia.virginia@uniguairaca.edu.br

<https://orcid.org/0000-0002-6474-0927>

Centro Universitário Guairacá (UniGuairacá)

Guarapuava, Paraná, Brasil.

Recebido: 13/03/2023 **Aceito:** 20/05/2023

Resumen

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un trastorno del neurodesarrollo que engloba un conjunto de características que se manifiestan juntas o por separado. Así, considerando las individualidades del niño autista, el uso de géneros textuales instruccionales representa un instrumento relevante, ya que representa un importante mediador entre el mundo real y el individuo, y de éste con los demás miembros de su sociedad. Por lo tanto, el objetivo fue relatar, analizar y reflexionar sobre el uso del género textual instructivo, más específicamente el manual de juegos de mesa, como instrumento mediador para alumnos con autismo. Se trata de una revisión literaria caracterizada a través de búsquedas en las bases de datos Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Scholar y Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD) utilizando términos relacionados con los descriptores "Trastorno del Espectro Autista", "Funciones psicológicas superiores", "género textual" y "juegos de mesa". La investigación reveló que la presencia del juego, los juguetes y los juegos en el proceso de aprendizaje es fundamental para el desarrollo psíquico del niño y que trabajar con géneros textuales representa una herramienta prometedora para la comunicación y la interacción entre

los individuos, favoreciendo el desarrollo y la inclusión de las personas con Autismo. Trastorno del Espectro en el ámbito escolar y ensino superior.

Palabras Clave: Géneros Textuales. Autismo. Aprendizaje. Educación especial.

Uso dos jogos de mesa como ferramenta mediadora da aprendizagem em alunos autistas: uma revisão de literatura

Resumo

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um transtorno do neurodesenvolvimento que engloba um conjunto de características que se manifestam em conjunto ou isoladamente. Assim, considerando-se as individualidades do aluno autista, o uso dos gêneros textuais instrucionais pode ser um instrumento relevante, visto que esse representa importante mediador entre o mundo real e o indivíduo, e deste com os outros membros de sua sociedade. Portanto, objetivou-se, nesta pesquisa, a busca de estudos que utilizaram jogos de mesa como instrumento mediador para o ensino de alunos com autismo. Trata-se de uma revisão literária caracterizada por meio de pesquisas nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Acadêmico e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), utilizando termos relacionados aos descritores “Transtorno do Espectro Autista”, “Funções psicológicas superiores”, “gênero textual” e “jogos de mesa”. A pesquisa revelou que a presença do jogo no processo de aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento psíquico do aluno e que o trabalho com os gêneros textuais representa uma ferramenta promissora para a comunicação e interação entre os indivíduos, favorecendo o desenvolvimento e a inclusão da pessoa com Transtorno do Espectro Autista no ambiente escolar e no ensino superior.

Palavras-Chave: Gêneros Textuais. Autismo. Aprendizagem. Educação Especial.

Use of board games as a learning mediator tool in autism students: a literature review

Abstract

Autistic Spectrum Disorder (ASD) is a neurodevelopmental disorder that encompasses a set of characteristics that manifest together or separately. Thus, considering the individualities of the autistic student, the use of instructional textual genres can be a relevant instrument, since this represents an important mediator between the real world and the individual, and between the latter and the other members of his society. Therefore, the objective of this research was to search for studies that used board games as a mediating instrument for teaching students with autism. This is a literary review characterized by means of searches in the Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Scholar and Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD) databases, using terms related to the descriptors “Autistic Spectrum Disorder”, “Higher psychological functions”, “textual genre” and “board games”. The research revealed that the presence of games in the learning process is essential for the student's psychic development and that working with textual genres represents a promising tool for communication and interaction between individuals, favoring the development and inclusion of people with disabilities. Autistic Spectrum Disorder in the school environment and in higher education.

Keywords: Textual Genres. Autism. Learning. Special education.

1. Introdução

A Educação Especial, no Brasil, apresenta avanços quanto ao tratamento da criança com deficiência (MESSIAS, 2022). Segundo Rodrigues e Maranhe (2012), alguns desses merecem destaque, como: a ênfase no ensino e na escola, ao invés de focar na deficiência em si; a busca de novas formas de ensinar, sem considerar o aluno como o problema da não aprendizagem; a adequação da escola e do trabalho pedagógico à realidade do aluno, com desenvolvimento de novos recursos e práticas, respeitando-se a diversidade dos alunos (RODRIGUES; MARANHE, 2012). Conforme as Diretrizes Nacionais de Educação Especial para Educação Básica (BRASIL, 2001), construir uma sociedade inclusiva é um processo relevante para o desenvolvimento e para a conservação de um Estado democrático. Nesse aspecto, por definição, a inclusão abrange o direito sobre a conquista continuada em contextos comuns à vida em sociedade de modo que, a comunidade precisa estar respaldada por atividades que garantam atenção devida à diversidade humana, inclusive sobre o aceite de distinções particulares entre civis, possível graças a um esforço coletivo no que concerne a oferta igualitária de oportunidades sobre o desenvolvimento em quaisquer aspectos e dimensões da vida.

A principal finalidade da inclusão é assegurar que os cidadãos possuam direitos iguais amparados por leis, sendo todos considerados igualmente importantes na sociedade. Assim, a diferença serviria apenas para contribuir com a comunidade educativa, de modo a oportunizar novas vivências, aprendizagens e questionamentos sobre os modelos de educação defasada para os indivíduos vistos como deficientes ou que, por qualquer outra motivação, não consigam se adaptar à organização escolar.

A inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) é objeto de investigação no desenvolvimento de inúmeras pesquisas e estudos na área de Educação Especial. De acordo com o DSM-5 (Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais - APA, 2014), Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um transtorno do neurodesenvolvimento. Fonseca (2015) considera que o TEA inclui diferentes condições caracterizadas por perturbações no desenvolvimento neurológico, resultando em manifestações clínicas que podem aparecer isoladas ou em conjunto. Exemplos comuns de tais manifestações, incluem: 1) comprometimento na linguagem que prejudica a comunicação; 2) comprometimento quanto a utilização da imaginação para tratar com jogos simbólicos; 3) comprometimento sobre ações voltadas a socialização; e 4) ações de comportamento de se apresentam repetitivas e restritivas.

Adicionalmente, o termo espectro designado, ocorre porque este inclui cenários diferentes entre pessoas, inclusive sobre a gravidade já que são observados desde casos mais leves até graves.

Neste contexto, Vygotski (2003) caracteriza as funções psicológicas superiores (FPS) como parte integrante do processo histórico e social do homem. Assim, Tosta (2012) sugere que o processo de aprendizagem precede até mesmo o desenvolvimento humano, o que dá ênfase a relevância de princípios socioculturais enquanto elementos fundamentais à formação do sujeito, sendo ainda o desenvolvimento representado por um processo que se faz complexo a partir do diálogo constituído por um compilado de fatores biológicos (internos) e culturais (externos).

Nessa perspectiva, as FPS são desenvolvidas nas pessoas com TEA por trabalhos pedagógicos, dentre eles, os diferentes gêneros textuais (BAKHTIN, 1992). O gênero textual é considerado um instrumento eficaz para a comunicação humana, pois “todo texto (re) configura-se em um gênero textual, a saber, tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 1992, p. 279). Voltando a Bakhtin (1992, p.301), ele diz: “todos os nossos enunciados dispõem de uma forma padrão e relativamente estável de estruturação de um todo”, que podemos denominar ‘gêneros textuais’. Assim, a comunicação entre os indivíduos pode ser facilitada por meio do uso dos gêneros textuais. Ainda, segundo o mesmo autor “Se não existissem os gêneros textuais e se não os dominássemos, se tivéssemos de criá-los pela primeira vez no processo da fala, se tivéssemos de construir cada um de nossos enunciados, a comunicação verbal seria impossível” (BAKHTIN, 1992, p. 302).

Destaca-se ainda o fato de os gêneros textuais serem eles constructos sociais e históricos, herdados, e adaptáveis segundo o contexto social e cultural, configurando-se como mediadores no processo de comunicação. Segundo Machado (2005, p. 251), “a apropriação dos gêneros é um mecanismo fundamental de socialização, de possibilidade de inserção prática dos indivíduos nas atividades comunicativas humanas”, ou seja, entendem-se que os gêneros textuais possibilitam o desenvolvimento das funções psíquicas.

Dado o entendimento dos gêneros textuais como fundamentais e facilitadores da função comunicativa da linguagem, o trabalho constante de tal conceito nas escolas revela o seu uso como fundamental no ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a utilização do gênero textual manual de jogos de mesa com crianças e adolescentes pode explorar o lúdico no processo de ensino e de aprendizagem, obtendo-se resultados satisfatórios.

Segundo Oliveira (2015, p.3), “trabalhar com jogos pode ajudar bastante no processo ensino aprendizagem, quando possibilita uma relação mais harmoniosa entre alunos e professores e se tornando uma forma de aprender e ensinar de maneira mais lúdica”. Ramos (2013, p. 25) acrescenta que a utilização de jogos pode promover “a atenção, concentração, flexibilidade, seletividade de estímulos, capacidade de abstração, planejamento, controle mental, autocontrole e memória operacional”.

Neste contexto, o conceito do gênero textual manual de jogos de mesa compreende textos injuntivos ou instrucionais, cujo intuito é passar para o leitor além de informações simples, dados completos com o objetivo de ensinar, instruir e explicar. A linguagem dos textos injuntivos é simples e objetiva, definida por apresentar “estrutura linear e temporalmente ordenada, constituída de sucessão lógica ou cronológica de fases, ou etapas de um comportamento ou processo a executar” (KOCHE; MARINELLO; BOFF, 2009, p. 9).

O gênero textual manual de jogos de mesa busca contribuir com algo ou explicar como fazer com que algo seja realizado ou aconteça. Nele há pequenas tarefas que levam a um acontecimento maior, ou seja, o objetivo central da tarefa. “O destinatário, geralmente, sabe que o texto injuntivo o conduzirá através de uma sequência programada de microações a concluir uma macroação, que almeja ou está incumbido de efetuar” (KOCHE; MARINELLO; BOFF, 2009, p. 11).

De maneira geral, considerando as individualidades da criança autista, o uso dos gêneros textuais instrucionais representa um instrumento relevante, visto que o gênero textual é um importante mediador entre o mundo real e o indivíduo e deste com os outros membros de sua sociedade. Por isso, o gênero textual manual de jogos de mesa também pode ser considerado um instrumento eficaz para o ensino em sala de aula. Sua estrutura, ainda que simples, proporciona, eficazmente, conhecimentos, regras, comportamentos, inter-relação e internalização, em situações concretas e efetivas de comunicação verbal por meio de enunciados completos, auxiliando a criança no domínio da linguagem, a socializar-se e interagir com outros e com situações.

Sendo assim, parece ser pertinente a utilização desse gênero textual no ambiente escolar. A relação do gênero com o jogo pode ainda ser o ponto de partida para o desenvolvimento de outras regras para as brincadeiras presentes no repertório da própria criança, estimulando, assim, sua criatividade, imaginação e desenvolvimento das funções psíquicas. Portanto, espera-se que

esse estudo amplie as pesquisas sobre o tema, representando respaldo literário que contribua para a modificação e superação de formas de ensino, por vezes, pautadas somente em cópias, repetições e atividades que não exigem maior ação mental, proporcionando o desenvolvimento das FPS e a formação humana das crianças com TEA, estimulando-as a se expressarem e a interagirem com o mundo a sua volta. Além disso, é crescente o número de crianças com TEA matriculadas no ensino regular, tornando necessárias reflexões quanto ao ambiente escolar, para que sejam ofertadas atividades voltadas a minimizar ou suprir dificuldades das crianças e viabilizar condições favoráveis para o desenvolvimento de habilidades diversas.

A partir do exposto, o problema de pesquisa que norteou o presente estudo contempla a relevância notada sobre responder a seguinte pergunta: “Quais as implicações práticas da aplicação de jogos de mesa como instrumento mediador para alunos com autismo?”. Ademais, a relevância quanto ao desenvolvimento do presente estudo se baseou nas lacunas verificadas sobre o tema, visto que o levantamento bibliográfico realizado para fundamentação teórica evidenciou notável escassez de revisões de literatura sobre o assunto proposto.

Portanto, o objetivo do presente estudo foi descrever estudos que abordam a utilização de jogos de mesa como instrumento mediador, para que alunos com autismo se apropriem de condições favoráveis sobre o processo de desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores (FPS).

2. Referencial Teórico

2.1 Gênero Textual

Conceitualmente, os gêneros textuais representam bens culturais responsáveis por orientar e determinar relações interpessoais. Isso porque, quando ocorre a comunicação da atividade psíquica por meio de linguagem verbal, oral ou escrita, há a utilização de um gênero textual para materializar determinado corpo social. Dessa forma, cada gênero textual é utilizado para atender um objetivo de interação social, sendo, portanto, necessária a utilização de um conjunto de gêneros que se apresentem bem estabelecidos no cotidiano e em consonância com as relações interpessoais importantes ao nível de convivência imposto pela sociedade, já que é por esse meio que ocorre comunicação entre indivíduos da sociedade (MARCUSHI, 2005).

O desenvolvimento psíquico do homem, segundo a teoria Histórico-Cultural, está relacionado à criação e ao desenvolvimento dos signos ou sistemas de signos, denominados como instrumentos psicológicos. Para Vygotsky (1998), os signos exercem o papel compatível

de um instrumento de trabalho, como meios auxiliares, indiretos, de solucionar um determinado problema, nesse caso, no campo psicológico (lembrar, narrar, contar, comparar coisas, etc). (BARROS, 2009). É por meio dos signos que o ser humano consegue interagir com seu meio, sendo esses mediadores internos dessa relação, sem operar mudanças externas, mas internas no indivíduo. Conforme Vygotsky (1998, p. 72-73), “O signo [...] não modifica em nada o objeto da operação psicológica. Constitui um meio da atividade interna dirigido para o controle do próprio indivíduo; o signo é orientado internamente”.

Ainda em relação ao signo, autores mencionam que esse resulta em modificação quanto a nós mesmos, alterando de forma direta a mente e o funcionamento psíquico (BARROS, 2009). Os signos têm, assim, um caráter interno de transformação, ou seja, à medida que se desenvolve psicologicamente, o indivíduo os internaliza. Além disso, de acordo com o estudo de Barros (2009), durante o estágio inicial do desenvolvimento, observa-se que a criança depende radicalmente de recursos externos, ainda que, no decorrer de seu desenvolvimento psíquico, as operações de atividades mediadas por signos transformam-se em operações internas (BARROS, 2009).

A internalização dos signos é um salto de desenvolvimento psíquico para o ser humano, pois, por meio desses, o homem torna-se capaz de representar situações, objetos e eventos da realidade sem acessá-los diretamente. Segundo Oliveira (1992, p. 26), “A própria ideia de que o homem é capaz de operar mentalmente sobre o mundo supõe, necessariamente, a existência de algum tipo de conteúdo mental de natureza simbólica, isto é, que representa os objetos, situações e eventos do mundo real no universo psicológico.”

Oliveira (1992) salienta que os signos são construções humanas, produzidas pelo homem e suas organizações sociais ao longo do tempo. Por isso, carregam características sociais e culturais dos grupos a que pertencem, passíveis de transformações, à medida que a própria sociedade e sua cultura também se modificam pela ação do homem. Conforme o entendimento de Oliveira, “os sistemas simbólicos que agem como mediadores da relação homem-mundo estão imbricados no sociocultural, e por essa razão, transformam-se historicamente com os processos sociais” (BARROS, 2009, p. 5).

A linguagem é o principal sistema de signos produzido pelo homem. Graças a ela, a comunicação entre os indivíduos e as inúmeras culturas, viabilizou a transmissão e conservação do conhecimento e da cultura produzidos pelo homem ao longo do tempo (BARROS, 2009),

desempenhando, pois, uma função social e comunicativa. Conforme entendimento de Freitas (2002, p. 98), “através da linguagem a criança entra em contato com o conhecimento humano e adquire conceitos sobre o mundo que a rodeia, apropriando-se da experiência acumulada pelo gênero humano no decurso da história social.”

A interação do homem com o seu meio social e cultural é feita sob mediação da linguagem. Essa permite que ele se aproprie da bagagem sociocultural do mundo a sua volta, enquanto fornece todo o conteúdo ideológico e cultural que lhe é próprio. Essa interação com a cultura e com o meio social possibilita o desenvolvimento psicológico do indivíduo. Conforme Oliveira (2001, p. 38), “a interação social, seja diretamente com outros membros da cultura, seja através dos diversos elementos do ambiente culturalmente estruturado, fornece a matéria-prima para o desenvolvimento psicológico do indivíduo.”

A função comunicativa da linguagem não se configura somente pelo uso de signos, todavia, quando esses se tornam um enunciado completo, compreende uma situação concreta de comunicação verbal. Conforme Barros (2009, p. 8-9), “dessa forma, não podemos tomar a palavra (forma linguística) como unidade de comunicação, mas tão somente o enunciado completo, numa situação concreta de comunicação, dito de outra forma, os textos (orais ou escritos)”.

Diante do que foi exposto, pode-se considerar o gênero textual relaciona-se com signos, sendo o primeiro um instrumento eficaz para a comunicação humana, pois “todo texto (re) configura-se em um gênero textual, a saber, tipos relativamente estáveis de enunciados” (BAKHTIN, 1992, p. 279). Em complemento, conforme Bakhtin (1992, p.301), “todos os nossos enunciados dispõem de uma forma padrão e relativamente estável de estruturação de um todo”, que podemos denominar ‘gêneros textuais’. Assim, a comunicação entre os indivíduos é facilitada por meio do uso dos gêneros textuais, pois, “Se não existissem os gêneros ‘e se não os dominássemos, se tivéssemos de criá-los pela primeira vez no processo da fala, se tivéssemos de construir cada um de nossos enunciados, a comunicação verbal seria impossível” (BAKHTIN, 1992, p. 302). Outro aspecto importante do uso dos gêneros textuais é o fato de serem eles constructos sociais e históricos, herdados e adaptáveis segundo o contexto social e cultural, configurando-se como mediadores no processo de comunicação. Segundo Machado (2005, p. 251), “a apropriação dos gêneros é um mecanismo fundamental de socialização, de possibilidade de inserção prática dos indivíduos nas atividades comunicativas humanas”. Como

mediadores no processo de comunicação e interação com o mundo e com as pessoas, a aquisição e o desenvolvimento de novos gêneros textuais possibilitam o desenvolvimento das funções psíquicas.

Dado o entendimento dos gêneros textuais como fundamentais e facilitadores da função comunicativa da linguagem, o trabalho nas escolas releva o seu uso no ensino e aprendizagem. Por isso, o trabalho com gêneros textuais tem ganhado espaço nas salas de aula, nas aulas de língua portuguesa, principalmente, desvinculando o ensino da língua da aprendizagem, tão somente, das normas gramaticais e ortográficas.

2.1.1 Gênero textual manual de jogos de mesa

O gênero textual manual de jogos de mesa contempla um conjunto de textos de caráter intuitivo ou instrucional, com intuito de passar ao leitor informações instrutivas e também explicativas (SHIMAZAKI et al., 2018), utilizando-se de linguagem simples e objetiva. Um dos recursos linguísticos marcantes e recorrentes desse tipo de texto é a utilização de verbos no modo imperativo, ou seja, indicando "ordem", ou, também, na forma nominal do verbo, no infinitivo. A esse respeito, o estudo de Koche, Marinello e Boff (2009, p.8) demonstra que a apresentação da estrutura simples, de fácil compreensão pelo leitor, assim se baseia: “A injunção está presente também em gêneros como os manuais e as instruções de uso e montagem, os textos de orientação (leis de trânsito, recomendações de trânsito e direção), os regulamentos, as regras de jogo, os regimentos, as leis, os decretos, os textos que ensinam a confeccionar trabalhos manuais e objetos para o lar, as bulas de remédios, os textos doutrinários e as propagandas).”

De acordo com os autores supracitados o gênero manual de jogos, apresenta orientações, prescrições, instruções e regras que mostram, passo a passo, como realizar o jogo, segundo sua configuração e seu objetivo primário. Esse tipo de gênero se dirige diretamente ao interlocutor e busca levá-lo numa direção específica, ensinando-lhe o que fazer e como fazer algo, um comportamento futuro. Pela necessidade de objetividade e clareza, o gênero textual de manual de jogos de mesa apresenta texto com construções breves e simples. Como destacam, Koche, Marinello e Boff (2009, p. 11) “O destinatário, geralmente, sabe que o texto injuntivo o conduzirá através de uma sequência programada de microações a concluir uma macroação, que

almeja ou está incumbido de efetuar”, por meio de pequenas tarefas que levam a um acontecimento maior, que é o objetivo geral.

Diferente de outros gêneros, até mesmo os compostos por textos injuntivos, como receitas, o gênero de manual de jogos não permite alterações em suas regras sem prejuízo para o objetivo do jogo. Nessa perspectiva, Rosa (2003) apresenta um agrupamento preliminar dos textos injuntivos, considerando a função sociocomunicativa de cada gênero, sendo que o manual de jogos de mesa enquadra-se na categoria de textos regulador-prescritivos-prescritivos, que visam obrigar alguém a efetuar algo.

Considerando as individualidades da criança com TEA, representadas por movimentos repetitivos, movimentos incomuns, atraso na fala, comprometimentos de habilidades relacionadas à linguagem e às expressões faciais não condizentes aos sentimentos reais, os usos dos gêneros desempenham uma função fundamental nas relações entre os sujeitos, visto que a língua é concebida como uma atividade social, histórica e cognitiva.

Assim sendo, o gênero textual manual de jogos de mesa também pode ser considerado um instrumento de mediação eficaz para o ensino em sala de aula. Sua estrutura, ainda que simples, proporciona, eficazmente, conhecimentos, regras, comportamentos, inter-relações e internalizações, em situações concretas e efetivas de comunicação verbal, por meio de enunciados completos, auxiliando a criança no domínio da linguagem a socializar-se e interagir com outros e com situações. Intervir nos processos de educação e de aprendizagem de alunos por meio de jogos, torna o gênero, em questão, atrativo e capaz de prender a atenção da criança, ao seguir as regras e instruções apresentadas imperativamente ao aprendiz. Tal relação pode ainda ser o ponto de partida para o desenvolvimento de outras regras para as brincadeiras presentes no repertório da própria criança, estimulando, assim, sua criatividade, sua imaginação e o desenvolvimento das funções psíquicas (SHIMAZAKI; MENEGASSI; AUADA, 2018).

Nesse sentido, o uso de jogos e brincadeiras, explorando o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, pode ser feito, obtendo-se resultados satisfatórios nesse processo de interação social. Nesse rumo, Oliveira (2015, p.3) destaca que “trabalhar com jogos pode ajudar bastante no processo ensino aprendizagem, quando possibilita uma relação mais harmoniosa entre alunos e professores e se tornando uma forma de aprender e ensinar de maneira mais lúdica”.

Conforme descrito, as ideias de Vygotsky (2003) atribuem importância notória à tarefa de brincar para o desenvolvimento psíquico da criança. Sendo assim, os desejos da criança que

não podem se concretizar devido aos limites próprios da idade, podem ser realizados na brincadeira, onde ela tem a liberdade para o uso da imaginação, observando e reinventando o mundo real a sua volta. A esse respeito, Vygotsky (2003) acrescenta que o brinquedo é capaz de criar na criança um novo modo de desejo, ao ensinar que o desejo pode se relacionar a um ‘eu’ fictício, ao seu papel no jogo e suas regras.

3. Método

3.1 Delineamento da pesquisa

Trata-se de uma revisão de literatura e, de acordo com o estudo de Lopes e Fracolli (2008), estudos de revisões de literatura são importantes por utilizarem métodos adequados na identificação de textos sobre determinada temática, que podem, então, ser sintetizados para viabilizar apreciação crítica e sintética a respeito de estudos relevantes. Para tanto, a condução de estudos desse tipo exige planejamento prévio quanto à identificação de documentações oportunas.

3.2 Instrumentos e procedimentos

O percurso metodológico se deu a partir da condução de revisão de literatura por meio de pesquisas nas bases de dados *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Google Acadêmico e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Assim, a estratégia de busca utilizada para a pesquisa nas mencionadas bases de dados. foi elaborada por meio de combinação entre sinônimos dos descritores “Transtorno do Espectro Autista”, “Funções psicológicas superiores”, “gênero textual” e “jogos de mesa”. Também foram utilizados os seguintes operadores booleanos: “E” e “OU”, para combinação dos termos utilizados e busca nas bases de dados.

Os estudos selecionados foram, na sequência, analisados de acordo com as seguintes etapas: análise por título; análise por resumo; e, análise do texto completo. Para serem incluídos, os estudos deveriam: 1) abordar investigação sobre o uso do gênero textual instrucional, manual de jogos de mesa; 2) apresentar como sujeitos da pesquisa pessoas com TEA; e, 3) utilizar como desfecho aspectos relacionados ao aprendizado. Além disso, foram considerados estudos publicados na língua portuguesa nos últimos 4 anos, a fim de denotar síntese recente sobre o tema abordado. Por outro lado, utilizaram-se os seguintes critérios de exclusão: estudos de revisões, carta ao editor e documentários.

As seguintes informações foram extraídas de cada estudo analisado: ano, delineamento do estudo, características dos participantes, objetivos do estudo, procedimentos utilizados e conclusões apresentadas.

4. Resultados e discussões

Foram incluídos estudos que abordaram investigação sobre o uso do gênero textual manual de jogos de mesa, como instrumento mediador, para alunos com autismo. Após o processo descrito para a busca de trabalhos elegíveis, três títulos atenderam aos critérios de inclusão propostos, sendo analisados detalhadamente por meio de leitura vertical.

No que se refere à autoria dos estudos, todos foram desenvolvidos no Brasil, sendo um deles conduzido na Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR); outro, na Universidade Federal do Tocantins (UFT); e, o último, conduzido no Instituto Federal de Sergipe (IFS).

Ao se considerar os três estudos, um total de oito alunos com TEA foram incluídos e analisados. Além disso, todos os estudos apresentaram objetivo educativo em comum, relacionado à utilização de diferentes jogos de mesa, enquanto facilitador do processo de aprendizagem. Os dados acerca das características dos estudos incluídos são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1 - Características dos estudos analisados.

| Estudo, ano | Delineamento do estudo e características dos participantes | Objetivos do estudo | Procedimentos utilizados | Conclusões apresentadas |
|------------------------------------|---|--|---|--|
| Menotti, Domenicone, Benetez, 2019 | Participaram do estudo três crianças com TEA e seus pais. | Avaliar a eficácia de um pacote instrucional para o ensino de leitura de quinze palavras dissílabas para crianças com TEA, baseado no modelo de leitura como rede de relações. | Os cinco jogos construídos foram: Memória, Bingo 1, Bingo 2, Dominó e Jogo de Sílabas. Esses jogos foram utilizados nas sessões com a experimentadora e as crianças e nas sessões com os pais e a criança. | De modo geral, as crianças obtiveram ganhos na leitura das palavras ensinadas e os pais aprenderam a utilizar reforço e dica durante os jogos. |
| Souza; Ferrete, 2020 | Estudo de caso que incluiu um adolescente autista. | Apresentar estratégias educativas que dialogassem com a necessidade do sujeito. | Jogo Imagem e Interação e bases teóricas. O objetivo do jogo foi a visão de mundo do aluno com TEA, e como conseguiram, a partir das trocas, estruturar o pensamento de forma a estabelecer relações entre imagens. | A realidade vivida pelo aluno no campus, onde ele está tendo experiências que provocam maior autonomia e cooperação, tem sido um processo de desenvolvimento, conforme relataram os pais do aluno. |
| França; Pinho, 2020. | Participaram do estudo 4 alunos autistas de ensino superior. | Relatar uma experiência didática, numa perspectiva inclusiva, realizada durante o ensino de conteúdos de Física Geral para estudantes com TEA, no ensino superior. | Jogos confeccionados: 1 – Jogo de Tabuleiro Física Game e 2 – Jogo PokéFísica (temas de Física aplicados aos Pokémons) | A abordagem dos jogos adaptados se apresenta como possibilidades de pedagógica para o ensino dos conteúdos abstratos da física e engajamento dos estudantes nas atividades acadêmicas propiciaram sua socialização com seus pares. |

Fonte: Elaboração das autoras, 2023.

Além da já mencionada escassez de estudos sobre o tema, o fato de apenas um (MENOTTI; DOMENICONE; BENETEZ, 2019) estudo ter avaliado crianças é ainda mais preocupante, visto que os estímulos apropriados ao desenvolvimento nos primeiros anos de vida são determinantes para a aquisição de habilidades primordiais à funcionalidade e ao aprendizado do indivíduo na infância e também na fase adulta. A respeito de tal estudo, por meio de 5 jogos, objetivou-se otimizar a leitura de três crianças com autismo, sendo os jogos utilizados: memória, bingo 1, bingo 2, dominó e jogo de sílabas, utilizados em todas as sessões com a criança, e com os pais, sempre que esses estiveram presentes. Os resultados demonstraram efeitos positivos mediante a aplicação desses jogos, visto que todas as crianças demonstraram evolução na aprendizagem da leitura (MENOTTI; DOMENICONE; BENETEZ, 2019).

Também, os resultados demonstraram que, nesses três estudos analisados, o uso de instrumentos mediadores como ferramenta para viabilizar o desenvolvimento das FPS demonstrou efeitos positivos na aprendizagem dos alunos incluídos, conforme conclusões apresentadas: “De modo geral, as crianças obtiveram ganhos na leitura das palavras ensinadas e os pais aprenderam a utilizar reforço e dica durante os jogos” (MENOTTI; DOMENICONE; BENETEZ, 2019); “A realidade vivida pelo aluno no campus, onde ele está tendo experiências que provocam maior autonomia e cooperação, tem sido um processo de desenvolvimento, conforme relatou os pais do aluno” (SOUZA; FERRETE, 2020); e, “A abordagem dos jogos adaptados se apresenta como possibilidades de pedagógica para o ensino dos conteúdos abstratos da física e engajamento dos estudantes nas atividades acadêmicas propiciaram a socialização dos mesmos com seus pares” (FRANÇA; PINHO, 2020).

Ainda, observa-se que, apesar desta pesquisa ter considerado os trabalhos publicados nos últimos 4 anos, os estudos aqui analisados foram publicados apenas nos anos de 2019 e 2020. A esse respeito, uma possível hipótese que justifique a ausência de estudos envolvendo a temática, nos anos de 2021 e 2022, relacione-se ao período de pandemia de covid-19 vivenciado no mundo, que foi responsável pela paralisação de atividades em diversos setores, fato prejudicial à produção de pesquisa em todas as áreas do conhecimento, por diversas razões de ordem logística e financeira.

Quanto à classificação dos periódicos nos quais os estudos foram publicados, verifica-se que apenas o estudo de Menotti, Domeniconi e Benetez (2019) foi publicado em Qualis A2, de acordo com avaliação do quadriênio 2017-2020, ao passo que os outros dois estudos incluídos

contemplam dados publicados em livro e e-book, respectivamente, França e Pinho (2020); e Souza e Ferrete (2020).

Ainda, no que tange às teses e dissertações, nenhum dos trabalhos incluídos abordou tais formatos de trabalhos acadêmicos (tese e dissertação), o que sugere novamente lacuna importante quanto à produção de pesquisas sobre o tema, principalmente ao se considerar que parcela expressiva das pesquisas são produzidas a partir dos cursos de pós-graduação *stricto sensu*. Com isso, é importante que as causas referentes à limitação de dados literários sobre a produção de pesquisas sobre o assunto sejam identificadas e trabalhadas, visto que a demanda é real, relevante e legítima na busca de ofertar melhores condições educacionais de inclusão à alunos com autismo.

A seguir, uma apresentação quanto as conclusões apresentadas nesses estudos (MENOTTI; DOMENICONE; BENETEZ, 2019; SOUZA; FERRETE, 2020; FRANÇA; PINHO, 2020) será realizada, a fim de tornar oportuna a elaboração de considerações robustas acerca dos achados. O estudo de Menotti, Domeniconi e Benetez (2019) objetivou avaliar o ensino de palavras, por meio do uso de um pacote instrucional voltado a ensinar leitura de quinze palavras (dissílabas) para alunos com TEA, com base no método de leitura enquanto potencial rede de relações. Para tanto, o mencionado estudo descreve o processo de aprendizagem de três crianças e seus respectivos pais de modo que, a cada sessão, eram ensinadas três novas palavras. Os resultados demonstraram que as crianças evoluíram nas leituras das palavras ensinadas, ao passo que os seus pais tiveram a oportunidade de aprender a utilizar os jogos enquanto potencial ferramenta de reforço. Os autores mencionaram que os procedimentos utilizados foram suficientes para o ensino de habilidades básicas de leitura, sendo possível graças a uma rede complexa de relações voltadas às crianças com TEA. Além disso, o mesmo estudo reitera sobre a importância de envolver os pais na execução de estratégias alternativas, voltadas ao aprendizado da leitura, considerando também a variedade de comportamentos possíveis no espectro autista, visto que as atividades a serem utilizadas devem partir do princípio de considerar limitações individuais de cada aluno. O estudo de revisão de Ferreira (2021) corrobora com esses achados, ao afirmar que a literatura demonstra consenso ao admitir que o apoio e envolvimento familiar é indispensável para o desenvolvimento saudável de alunos com TEA.

Já o estudo de França e Pinho (2020) objetivou apresentar a experiência didática, de acordo com perspectiva inclusiva, de quatro alunos com TEA, da disciplina de Física Geral, no ensino superior. Para responder ao objetivo proposto, os autores confeccionaram manualmente dois jogos que foram utilizados com as práticas didáticas dos alunos, sendo eles: jogo de tabuleiro física game e jogo Pokéfísica. Segundo os autores, o estudo apontou ser possível a construção de escolas inclusivas voltadas ao trabalho direcionado a adolescentes com deficiência, a partir da integração de conteúdos atuais aos currículos pedagógicos. Adicionalmente, os autores reiteram quanto a importância da reflexão sobre o papel da escola e as abordagens utilizadas para incluir, de fato, alunos com TEA, desde que sejam consideradas todas as manifestações do espectro. De acordo com o estudo de Oliveira Silva Neto, et al (2021), além dos pontos mencionados, outras questões são importantes para que se tenha de fato, uma escola inclusiva, a exemplo, é preciso observar as necessidades dos alunos como um todo, o que exige da escola, uma sensibilidade apurada o suficiente para que sejam trabalhadas todas as individualidades verificadas.

Por fim, Souza e Ferrete (2020) realizaram um estudo de caso com um aluno com TEA, objetivando apresentar estratégias educativas que dialogassem com a necessidade do sujeito. O referido estudo utilizou o jogo de imagem e interação, associado a bases teóricas, a fim de desenvolver no aluno sua leitura do mundo e otimizar condições favoráveis de trocas para a estruturação de pensamento, de forma associada ao estabelecimento de relações entre imagens. Este estudo traz reflexão importante quanto a seus achados, correspondentes a constatação de que, “a realidade vivida pelo aluno no campus, onde ele tem experiências que provocam maior autonomia e cooperação, tem sido um processo de desenvolvimento, conforme relatou os pais do aluno” (SOUZA; FERRETE, 2020), extrapolando os reais efeitos dos jogos utilizados, ao destacar que esses, isoladamente, não seriam capazes de reproduzir efeitos pedagógicos pretendidos, visto que a mediação viabilizada por professores e escola são, de fato, fundamentais, ao processo de ensino e inclusão, como um todo. Ainda, os autores afirmam que, para execução do jogo, o aluno desenvolve a habilidade de ouvir o outro e, com isso, oportunizar a construção de conhecimento de modo mediado e cooperativo, sendo útil, inclusive, por integrar o cognitivo, afetivo, relacional e racional. Tais dados concordam e completam os achados dos outros dois estudos, ao denotar desfechos positivos no uso de jogos de mesa,

enquanto ferramenta pedagógica eficaz no desenvolvimento das habilidades de alunos com TEA.

O ensino ofertado a alunos com TEA deve ser suficiente para ultrapassar limitações como a comunicação e a linguagem oral, fato que representa importante barreira enfrentada, visto que a proposta metodológica de todas as disciplinas se utiliza de tais recursos (comunicação e linguagem oral). É neste contexto que o uso de recursos alternativos, como os jogos de mesa, pode representar instrumento de mediação para o aprendizado de alunos autistas, a partir de estratégias adequadas às limitações desses alunos, viabilizando condições oportunas para que a troca de conhecimentos ocorra com melhores níveis de sucesso (COUTO, 2017; ANDRADE; BRITO, 2022). Pensar na utilização de tais métodos alternativos, representa verdadeira fonte de inclusão, ao denotar ação que, apesar de não tradicional às metodologias pedagógicas propostas, mostra-se capaz de atender importante demanda relacionada à oferta de oportunidades de ensino a alunos com autismo (DESSBESEL; SILVA; SHIMAZAKI, 2018).

A partir do exposto, verificou-se que atividades pensadas para atender a necessidades pedagógicas específicas em sala de aula com alunos autistas podem se utilizar de estratégias distintas para atingir um mesmo fim – o desenvolvimento quanto ao aprendizado. Nesse sentido, nota-se um leque de possibilidades acessíveis, a exemplo do uso de materiais concretos como os jogos de mesa explorados no presente estudo (MENOTTI, DOMENICONI; BENETEZ, 2019; SOUZA; FERRETE, 2020; FRANÇA; PINHO, 2020). Com isso, os resultados apresentados se mostram favoráveis à utilização de tais recursos como potencial ferramenta à conquista de limitações verificadas em sala de aula, que comumente se utilizam exclusivamente de aula expositiva, constituída apenas de uma lousa e giz, para práticas de ensino, enquanto os instrumentos mediadores podem ser de extrema relevância, conforme demonstrado (ARAÚJO; ARAÚJO, 2018).

Ademais, dentre seus tantos papéis, compete a profissionais da educação introduzirem o aluno autista no meio social, criando compensações compatíveis às deficiências verificadas e tornando possível o estabelecimento de modos de comunicação, por meio dos quais o processo de aprendizagem possa ocorrer de modo facilitado (VYGOTSKI, 1997). Assim, estímulos pedagógicos diferenciados têm potencial de ofertar aprendizado oportuno.

Diante dos dados expostos, verifica-se que a inclusão de alunos autistas ainda tem muitos desafios a serem enfrentados, sendo que o primeiro deles é despertar o interesse de

pesquisadores que desenvolvam pesquisas sobre o tema, especificamente, abordando a utilização dos jogos de mesa neste perfil de público. Além disso, jogos de mesa ainda não apresentados em estudos merecem investigações para que resultados mais volumosos viabilizem discussões robustas e conclusões profundas acerca dos achados mencionados. Na prática, tais atividades tendem a respaldar atuação de pesquisadores, educadores e pais, fornecendo ambiente mais seguro e adequado a alunos com autismo, os quais, por sua vez, serão vistos em sociedade mais inclusiva.

5. Considerações Finais

A partir dos dados apresentados é possível concluir que: 1) em todos os três estudos analisados os resultados foram positivos sobre a utilização do gênero textual instrucional, mais especificamente manual de jogos de mesa, como instrumento mediador, para que alunos com autismo se apropriem de condições favoráveis sobre o processo de aprendizagem; e 2) verificou-se, nas bases de dados selecionadas, escassez literária recente sobre o tema proposto (já que a busca considerou apenas dados publicados nos últimos 4 anos), visto que, nas bases de dados utilizadas, apenas 3 (três) estudos atenderem aos critérios de inclusão e nenhum estudo similar a este publicado anteriormente, foi identificado.

No que se refere à pergunta do estudo, norteada pela indagação quanto as implicações práticas da aplicação de jogos de mesa como instrumento mediador para alunos com autismo, verificou-se que na prática os efeitos e avanços quanto à aprendizagem a partir de tais ferramentas são notórios, dado os resultados na aprendizagem apresentados, o que confirma a hipótese inicial quanto a efetividade de tais recursos na educação e processo de inclusão de alunos com autismo.

Ademais, é notória a importância do professor no desenvolvimento do aluno com TEA, à medida em que atua como mediador no processo de busca por conhecimentos que advenham do aluno. A Educação Inclusiva igualmente merece destaque quanto a sua relevância já que, uma vez considerada em contextos escolares, garante maior acesso por parte do professor, para que esse seja capaz de garantir melhores oportunidades de ensino e, conseqüentemente, contemplando o desenvolvimento de distintas habilidades de alunos com TEA. Nesse cenário, dentro das possibilidades de atuação voltadas a contemplar manifestações do espectro, os jogos

representam potencial recurso para a prática pedagógica, no intuito de auxiliar a cada um, de acordo com suas individualidades biológicas.

Outro ponto importante mencionado pelos estudos analisados se refere ao envolvimento dos pais na execução das estratégias propostas, que foram constituídas por formato de jogos, com intuito de favorecer o ensino quanto a habilidades básicas ao desenvolvimento. Os estudos afirmam que a interação com os pais é importante por viabilizar condições favoráveis e efetivas durante todo o processo escolar de desenvolvimento da criança com TEA.

Assim posto, os dados apresentados são relevantes ao sintetizar estado da arte atual relacionado à temática narrada. Espera-se que, a partir deste, estudos futuros sejam desenvolvidos, a fim de resolver as lacunas apontadas, evidenciadas pela escassez de estudos sobre o tema, referente a um tema que denota expressiva relevância social tendo em vista que, as contribuições científicas representadas por produção de evidências nessa área são fundamentais para a internacionalização do conhecimento por pessoas com TEA bem como, educadores e profissionais da área da saúde.

6. Referências

- APA. American Psychiatric Association. **DSM-V. Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**: 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- ARAÚJO, F. Z.; ARAÚJO, M. P. M. Jogos e brincadeiras para crianças autistas: possibilidades nas aulas de educação física. *In*: Seminário Nacional de Educação Especial 5; Seminário Capixaba De Educação Inclusiva 16. 2018, – Vitória. **Anais do Seminário Nacional de Educação Especial**. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, p. 283-299, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/snee/article/view/23892/16431>. Acesso em 05 fev. 2023.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução Maria E. Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- BARROS, E. M. D. Interacionismo instrumental: o gênero como ferramenta mediadora do ensino da língua. **ReVEL**, v.7, n. 13, p. 1-20, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/delta/a/5DTXd8LkKj93nCkHsGjgMHB/?lang=pt>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Brasília, DF: MEC, SEESP, 2001.

- COUTO, C. C. **Percepção de professores sobre o autismo em alunos pré-escolares e a rede social institucional.** Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel 2017. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Percep%C3%A7%C3%A3o-de-professores-sobre-o-autismo-em-alunos-Couto/9997ec5b4415022981a8fd92ded73ad5971d4943>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- ANDRADE, I. C.; BRITO, J. V. A importância do diagnóstico precoce de autismo na educação infantil. **Revista Gespevida**, n. 18, v.8, 2022. Disponível em: <http://www.icepsc.com.br/ojs/index.php/gepesvida/article/view/494>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- DESSBESEL, R. da S; SILVA, S. de C. R.; SHIMAZAKI, E. M. O processo de ensino e aprendizagem de Matemática para alunos surdos: uma revisão sistemática. **Ciência em Educação**, v. 24, n. 2, p. 481-500, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/H8Xgjb6gWX8cVgfMm5nBJGb/abstract/?lang=pt>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- FERREIRA, A. A. **O papel da família no processo de aprendizagem de crianças autistas.** Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia) - Faculdade de Educação e Meio Ambiente. Ariquemes, 2021. Disponível em: <http://repositorio.faema.edu.br:8000/jspui/handle/123456789/2960>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- FONSECA, M. E. G. O diagnóstico dos transtornos do espectro do autismo - TEA. **Revista APAE**. São Paulo: Federação APAE, p. 1-44, 2015. Disponível em:
- FRANÇA, G.; PINHO, K. R. **Autismo: Tecnologias e formação de professores para a escola pública.** George França e Katia Rose Pinho. Palmas: i-Acadêmica, 2020.
- FREITAS, M. T. **De Vygotsky a Bakhtin, Psicologia e Educação: um intertexto.** Editora: Artmed, 2002.
- KOCHE, V. S.; MARINELLO, A. F.; BOFF, O. M. B. Os gêneros textuais e a tipologia injuntiva. **Caderno Seminal Digital**, Rio de Janeiro, v.11, n. 11, 2009. Disponível em: <file:///D:/BACKUP%20JAQUELINE%20SANTOS/Dropbox/Documentos/VENDAS%20ODE%20TCC/1%20SEMESTRE%202023/TCC%20Warlla/9821-34108-1-PB.pdf>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- LOPES, A. L. M.; FRACOLLI, L. A. Revisão Sistemática De Literatura E Metassíntese Qualitativa: Considerações Sobre Sua Aplicação Na Pesquisa Em Enfermagem. **Texto Contexto Enfermagem**, v.17, n.4, p.771-8, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/hNWjZ6pFQ3gH8Bfz3nxBCGC/?lang=pt>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- MACHADO, A. R. A perspectiva Interacionista Sociodiscursiva de Bronckart. In: MEURER, J. F.; BONINI, A.; MOTTA Ruth, D. (org.). **Gêneros: teorias, métodos, debates.** São Paulo: Parábolas, p. 237-259, 2005.

- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. *In: DIONÍSIO, Â. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). Gêneros textuais e ensino*. 4 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, p.19-36, 2005.
- MENOTTI, A. R. S.; DOMENICONI, C.; BENITEZ, P. Atividades aplicadas pelos pais para ensinar leitura para filhos com autismo. **Psicologia Escolar Educacional**, v. 23, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/jnrvYPwgDGgbvb9Fy5SFp8f/?lang=pt>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- MESSIAS, A. P. C. A educação especial e inclusiva no brasil: revisão bibliográfica. **Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências e Educação**, v.8, n.7, p.1102–1118, 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6396>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky e o processo de formação de conceitos**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- OLIVEIRA, A. D. de S. **Gêneros textuais e práticas sociais: a produção de um jogo didático**. Montes Claros: Unimontes, 2015.
- OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 2001.
- RAMOS, D. K. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Ciência e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 18, p. 19-32, 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212013000100002. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- RODRIGUES, O. M. P. R.; MARANHE, E. A. A história da inclusão social e educacional da pessoa com deficiência. *In: CAPELLINI, V. L. M. F.; RODRIGUES, O. M. P. R. (org.). Educação inclusiva: fundamentos históricos, conceituais e legais*. Bauru: Universidade do Estado de São Paulo, 2012. p. 21-33. Disponível em: <file:///D:/BACKUP%20JAQUELINE%20SANTOS/Dropbox/Documentos/VENDAS%20ODE%20TCC/1%20SEMESTRE%202023/TCC%20Warlla/234432-103542-1-PB.pdf>. Acesso em 14 de outubro de 2023.
- ROSA, A. L. T. No comando, a sequência injuntiva! *In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; BEZERRA, Normanda da Silva. Tecendo textos, construindo experiências*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.
- SHIMAZAKI, E. M.; MENEGASSI, R. J.; AUADA, V. G. C.. O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v.24, n.1, p.121-142, 2018. Disponível em: [10.1590/s1413-65382418000100010](https://doi.org/10.1590/s1413-65382418000100010). Acesso em 14 de outubro de 2023.

SOUZA, E. dos S.; FERRETE, R. B. **Práticas educativas de linguagem e inclusão [recurso eletrônico]:** estudo de caso de um aluno com transtorno do espectro autista na Educação Profissional e Tecnológica. Formato: e-book, Aracaju, 2020. Disponível em: <http://ifs.edu.br/images/EDIFS/ebooks/2020/praticas-educativas-de-linguagem-e-inclusao.pdf>. Acesso em 14 de outubro de 2023.

TOSTA, C. G. Vygotski e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. **Perspectivas e Psicologia**, v. 16, n. 12, p. 57-67, 2017. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/perspectivasempsicologia/article/view/27548>. Acesso em 14 de outubro de 2023.

VYGOTSKI, L. S. **Obras escogidas V:** fundamentos de defectologia. Madri: Visor, 1997.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** Tradução de Jefferson L. Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. .

Autoras

Vânia Regina Barbosa Flauzino Machado

Graduada em Pedagogia na Faculdade Estadual de Filosofia, Ciências e Letras de Cornélio Procopio (FAFICOP)

Mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Doutoranda em Ensino de Ciência e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

Membro do grupo de pesquisa: “O ensino e a inclusão de pessoas com deficiência”

Linha de pesquisa: Fundamentos e metodologias para o ensino de ciências e matemática
vaniarmachado@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7187-9217>

Sani de Carvalho Rutz da Silva

Graduada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG)

Mestrado em Matemática aplicada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Doutorado em Ciência dos Materiais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

Líder do grupo de pesquisa: “O ensino e a inclusão de pessoas com deficiência”

Linhas de pesquisa Fundamentos e metodologias para o ensino de ciências e matemática; Educação Tecnológica; Tecnologias assistivas, Inovação tecnológica e qualidade de vida.

sani@utfpr.edu.br

<https://orcid.org/0000-0002-1548-5739>

Elsa Midori Shimazaki

Graduada em Letras Anglo Portuguesas na Universidade Estadual de Maringá (UEPG)
Mestrado em Educação pela Universidade de Campinas (UNICAMP)
Doutorado em Educação pela Universidade de São Paulo (USP)
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Universidade do Oeste Paulista (Unoeste)
Membro do grupo de pesquisa: “Educação, linguagem e letramento”
Linhas de pesquisa: Ensino, aprendizagem e formação de professores; Políticas públicas em educação, processos formativos e diversidade.
emshimazaki@uem.br
<https://orcid.org/0000-0002-2225-5667>

Lucia Virginia Mamcasz-Viginheski

Graduada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual do Centro Oeste (Unicentro)
Mestrado em Ensino de Ciência e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
Pós-doutoranda em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Centro Universitário Guairacá (UniGuairacá)
Membro do grupo de pesquisa: “O ensino e a inclusão de pessoas com deficiência”
Linhas de pesquisa: Ensino de Ciências e Níveis de Ensino; Estratégias Interdisciplinares em Inovação e Promoção da Saúde.
lucia.virginia@uniguairaca.edu.br
<https://orcid.org/0000-0002-6474-0927>

Como citar o artigo:

MACHADO, Vânia.; SILVA, Sani de Carvalho Rutz da, SHIMAZAKI, Elsa Midori; MAMCASZ-VIGINHESKI, Lucia Virginia. Uso de juegos de mesa como herramienta mediadora del aprendizaje en estudiantes con autismo: una revisión de la literatura. **Revista Paradigma**. Vol. XLIV, Nro. 2, Julho. de 2023 / 01 - 23.
DOI: 10.37618/PARADIGMA.1011-2251.2023.p01-23.id1368