



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
LICENCIATURA PLENA EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

ISAMARA MARIA DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS SOCIOLÓGICOS COMO ESTRATÉGIADIDÁTICA
PARA ALUNOS COM TEA**

Maceió-AL,
2024

ISAMARA MARIA DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS SOCIOLÓGICOS COMO ESTRATÉGIADIDÁTICA
PARA ALUNOS COM TEA**

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade de Material Didático, apresentado ao Curso de Ciências Sociais – Licenciatura Plena da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Ciências Sociais.

Orientadora: Fernanda Feijó

Maceió-AL,
2024

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tabuleiro para o jogo Sócio Ilha.....	32
Figura 2: Fichas positivas.....	33
Figura 3: Fichas negativas.....	33
Figura 4: Cartas para o desafio dos direitos fundamentais.....	34
Figura 5: Quebra-cabeça.....	35
Figura 6: Pergaminhos para desafio do patrimônio material ou imaterial.....	35

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Sequência didática I.....	42
Quadro 2: Sequência didática II.....	43
Quadro 3: Sequência didática III.....	44

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. PROBLEMATIZAÇÃO.....	8
3. OBJETIVOS	9
3.1. Objetivo Geral.....	9
3.2. Objetivos Específicos.....	10
4. PROCEDIMENTOS	10
4.1. Estudo de Campo: Escola Estadual Dom Constantino Luers.....	10
4.2. A Sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Escola Dom Constantino Luers.....	12
4.3. A sala do AEE para os alunos com TEA na Escola Dom Constantino Luers..	13
5. REFERENCIAL TEÓRICO	13
5.1. A Educação Escolar como Base	13
5.2. Breve Histórico de Inclusão de Alunos com Transtorno do Espectro Autista ...	15
5.3. Conhecendo o TEA	18
5.4. Sociologia no Ensino Médio e seu Sentido sobre Inclusão	20
5.5. A Gamificação como Método de Ensino-Aprendizagem e Inclusão no Ensino Médio.....	22
6.O JOGO DE TABULEIRO SÓCIO ILHA	25
6.1. Descrição do Jogo.....	26
6.2. Materiais que compõem o jogo.....	27
6.3. Como Jogar	27
6.4. Como jogar	28
7. RESULTADOS E DISCUSSÕES	33
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
Referências bibliográficas:	41

1. INTRODUÇÃO

A educação é um campo de estudos desafiador e em constante evolução, tendo em vista seu impacto em diversos aspectos da vida social. Além de ser um direito fundamental, ajuda no desenvolvimento de cada indivíduo, pois é através dela que aprendemos a nos preparar para a vida, garantindo nosso desenvolvimento social, econômico e cultural.

Sabe-se que a criança, ao nascer, inicia seu contato direto com o meio em que se desenvolverá, interagindo com ele e com as pessoas responsáveis por ela, de quem aprenderá os costumes, os hábitos, as regras, as crenças, os significados e os valores que servirão de base para sua inserção social. A escola é um locus fundamental da educação para a cidadania, fornecendo um horizonte mais amplo no qual a criança inscreve sua vida, dessa forma, assume uma responsabilidade e compromisso social.

As responsabilidades da escola hoje vão além de simples transmissora de conhecimento científico. Sua função é muito mais ampla e profunda. Tem como tarefa árdua, educar a criança e o adolescente. Contudo, pode-se perceber que a escola deve proporcionar às novas gerações um sentido de lugar, ou seja, algo a mais do que apenas regras, horários e resultados de avaliações. A escola deve ser um lugar onde os alunos sintam-se importantes e estejam presentes existencialmente, transformando esse lugar como uma paisagemem que eles têm um significado.

O tema proposto neste trabalho, A Utilização de Jogos Sociológicos como Estratégia Didática para Alunos com TEA, buscando uma revisão bibliográfica sobre a temática através de pesquisas em artigos que abordam o tema.

A Escola campo utilizada para a aplicação do recurso didático aqui apresentado foi a Escola Estadual Dom Constantino Luers, que oferta o Ensino Médio, onde foi possível colocar em prática o jogo sociológico Sócio Ilha, criado por mim, como proposta lúdica de inclusão das pessoas com TEA nas aulas de sociologia.

A relevância de tal estudo é compreender o processo de inclusão de alunos autistas, usando a metodologia ativa conhecida como gamificação. Trata-se de trazer para a sala de aula desafios, regras e situações próximas ou adaptadas dos games, inclusive no âmbito visual, utilizando-se do design, por exemplo.

Além disso, como veremos à frente no detalhamento do jogo desenvolvido, eles são provenientes de uma narrativa que visa promover situações-problema, com desafios que estimulam a criatividade e o engajamento dos alunos. Aplicar a gamificação na educação possibilita um melhor nível de aprendizado, por meio, principalmente, da diversão, do lúdico, e de objetivos, metas e conquistas a alcançar.

Há inúmeros trabalhos científicos que mostram, que, ao trabalhar a gamificação em sala de aula na Educação Infantil, o professor estará contribuindo automaticamente com o processo de inclusão. Infelizmente, ainda são poucas as pesquisas voltadas para a inclusão escolar de adolescentes com TEA, pois até pouco tempo atrás, a inclusão de alunos atípicos era tão difícil, que em geral esses alunos não chegavam ao Ensino Médio. Foi na última década que isso passou a acontecer, de modo que os estudantes com TEA têm chegado ao Ensino Médio.

Sendo isso exposto uma das relevâncias deste trabalho é mostrar que o processo de inclusão escolar deve ter seu foco mantido até os anos finais da educação, por isso o estudo de campo usou a gamificação como um dos meios de fazer, de forma direta, o adolescente com TEA participar de forma igualitária das atividades em conjunto com os demais alunos.

Tratando-se de um jogo sociológico, é imprescindível aqui explicar a importância da disciplina na educação básica, pois a Sociologia, ao abordar a sociedade contemporânea em suas múltiplas dimensões (social, econômica, política, cultural, etc.), contribui para que o aluno compreenda melhor as relações sociais e as instituições.

O conhecimento sociológico é um instrumento de emancipação social. Auxilia o estudante a reconhecer o seu lugar no mundo social e seus direitos, assim como o desperta à necessidade de fala, compreendendo as disputas pelas definições de “verdades”.

Inicialmente, apresentamos o problema pesquisado, bem como seus objetivos e um debate teórico acerca das temáticas abordadas: a inclusão do aluno com TEA, o Ensino de Sociologia e a gamificação na escola. Em seguida, apresentamos os procedimentos de realização do trabalho de campo, bem como o funcionamento do jogo com suas regras. E, por fim, apresentamos os resultados advindos da experiência com a elaboração do recurso didático aqui apresentado.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

Conforme a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), a preocupação com a Inclusão no Ensino Regular não é tão recente, e esta pesquisa busca conseguir trazer para o âmbito científico educacional enfoques que possam, além de nortear, observar como o processo inclusivo do autista ganha espaço e peso para os educadores em sua prática e formação (BRASIL, 2008).

Perante o efervescente momento do processo inclusivo na sociedade brasileira, todo trabalho que discorra sobre esse processo terá relevância, seja no início, decorrer ou término do mesmo.

Após a implementação da Lei de Inclusão no Brasil em 2015, houve um aumento significativo no número de alunos com deficiência matriculados em escolas regulares. Dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (2014) indicam um crescimento notável nas matrículas de crianças com deficiência, chegando a 81% em 2015, em comparação com os 23% de 2003.

Nesse cenário, crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) também estão cada vez mais presentes em escolas comuns, sendo notável portanto, a necessidade de práticas educacionais eficientes para que esses alunos sejam efetivamente incluídos.

Mesmo com muitos estudos acerca da inclusão na sociedade, principalmente na escola, o Brasil ainda enfrenta graves dificuldades para, efetivamente, incluir alunos com deficiências físicas e principalmente intelectuais, como é o caso das pessoas que possuem TEA.

Nesse sentido a problemática deste trabalho levantou questões que norteiam o alicerce da educação brasileira. Se temos políticas de inclusão na escola, porque, as mesmas não apresentam recursos necessários para que a inclusão em todas as séries escolares seja feita de forma real e eficaz? Por qual motivo a maioria dos trabalhos científicos foca na inclusão na Educação Infantil, considerando que este é um processo que deve ser continuado em todas as etapas escolares? E por fim, por que ainda é dificultoso dar os subsídios necessários ao professor, começando pela sua formação acadêmica inicial e continuada, de como trabalhar de forma inclusiva com alunos que possuem TEA?

Nesse sentido a gamificação na educação é uma abordagem que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais para educar alunos. Entre as razões, está o fato dela ter se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, além de facilitar a assimilação do conteúdo, tornando o ensino mais efetivo e duradouro.

A gamificação no ensino oferece mais dinamismo na aprendizagem porque ela utiliza elementos dos jogos para tornar o processo de aprendizado mais interativo e envolvente para os alunos. Ou seja, em vez de algo monótono e tradicional, ela incentiva o engajamento a partir de algo que chama atenção dos alunos. Enquanto as tarefas pedagógicas são vistas apenas como obrigações, os jogos quebram essa percepção e transformam a rotina. Ao envolver mais os adolescentes, a gamificação na aprendizagem acaba gerando mais interesse a eles também. Esse benefício é um dos principais, porque garante que os estudantes estão abertos a aprender o conteúdo.

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Por isso deve ser estimulada aos professores trabalharem em suas salas de aula. Contudo, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se esses elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvam emocionalmente e cognitivamente os alunos.

Essa metodologia também incentiva a participação ativa dos alunos, é uma metodologia democrática e muito indicada para ser abordada aos alunos com TEA fazendo com que eles se sintam mais motivados a se envolverem com as atividades propostas. Por envolver competição, a conquista e recompensas, isso pode fazer com que os estudantes se esforcem mais para obter um bom desempenho.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo Geral

Dentre as potencialidades do ensino de Sociologia, destaca-se sua contribuição ao (auto)reconhecimento da identidade social dos alunos. Temáticas tratadas nas aulas de Sociologia, tais como, gênero, etnias, classe social, juventude, inclusão e grupos sociais, auxiliam os alunos a se

(auto)reconhecerem e a reconhecer o outro; aspectos fundamentais para o desenvolvimento do apreço pela tolerância e o respeito às diferenças e valorização da diversidade.

Por isto, o trabalho objetiva- expor o uso do jogo Socio Ilha, como metodologia ativa no intuito de desenvolver não só a inclusão dentro de sala de aula, como desenvolver o ensino-aprendizagem dos alunos e alunas com Transtorno do Espectro Autista.

3.2. Objetivos Específicos

- Conhecer brevemente o processo de inclusão escolar do Brasil;
- Entender o TEA em seus diferentes níveis;
- Reconhecer as dificuldades encontradas nas escolas públicas ao se tratar do processo de inclusão;
- Identificar a função do professor enquanto mediador do processo de inclusão na escola;
- Levantar questionamentos de como melhorar o processo de ensino-aprendizagem do aluno adolescente com TEA;
- Suscitar a importância da gamificação, trabalhar com jogo nas aulas de Sociologia do Ensino Médio;
- Compreender o papel da disciplina de sociologia como parte fundamental na formação do cidadão;
- Desenvolver e trabalhar a aplicação do jogo Sócio Ilha com o intuito de promover a inclusão de alunos com TEA nas aulas de Sociologia.

4. PROCEDIMENTOS

4.1. Estudo de Campo: Escola Estadual Dom Constantino Luers

A Escola Estadual Dom Constantino Lüers fica situada no município de Campo Alegre, em Alagoas, na região do centro, zona urbana do município e oferta a etapa do Ensino Médio nas modalidades normal e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Fundada em 1985, a escola funciona nos três horários – manhã, tarde e noite

– porém, oferta a primeira série do Ensino Médio somente nos horários matutino e vespertino, o EJA no horário da noite e atende também aos moradores da zona rural. Atualmente, a escola possui cerca de 1.280 (um mil duzentos e oitenta) alunos matriculados e conta com uma equipe de 87 funcionários, dos quais quatorze são professores.

O espaço físico da Escola Dom Constantino Lüers, não atende as demandas da instituição, apesar de dispor de uma grande área externa e ser bem localizada, faz-se necessário uma ampliação das dependências, como a construção de mais salas de aulas, expansão da biblioteca, pátio e cozinha devido a grande quantidade de alunos por ser a única escola de ensino médio na sede do município.

Quanto à estrutura física da escola temos: 10 salas de aulas, 01 sala para o grêmio estudantil, 01 sala de AEE (Atendimento Educacional Especializado), 01 diretoria com banheiro, 01 sala de coordenação pedagógica, 01 secretaria com arquivo com banheiro, 01 almoxarifado, 01 sala de professores, 01 laboratório de Ciências, 02 banheiros para os funcionários, 01 cozinha com depósito de merenda e 01 banheiro, 04 corredores, 01 pátio coberto, 16 banheiros para os alunos, 02 banheiros para alunos portadores de necessidades especiais, 01 espaço para a cantina, 01 laboratório de informática com 10 computadores (que voltou a funcionar após dez anos fechado, com a mudança da gestão da escola), 02 salas improvisadas para armazenamento de livros didáticos, 01 quadra com 02 banheiros, 1 depósito para material esportivo e toda a área descoberta que fica em torno da Escola.

Com relação às condições nas quais a estrutura física se encontra, pode observar que as salas de aula foram pintadas recentemente, possuem um quadro branco grande cada, dois ar-condicionados e dois ventiladores, um Datashow e uma televisão. As carteiras, que estão todas em bom estado, são de um modelo onde o apoio para o caderno é acoplado na cadeira, formando “um braço”, pois não há espaço suficiente nas salas de aulas para que sejam colocados conjuntos de mesa e cadeira, visto que, há cerca de cinquenta alunos por turma, não há um padrão quanto as salas, enquanto algumas estão organizadas dessa maneira, outras possuem mesas em formato hexagonal com cadeiras ao redor, fato que pelo que pode observar, colabora ainda mais para que hajam conversas paralelas e para que as salas acabem se dividindo em grupos distintos. Com relação a outros recursos

tecnológicos, a escola possui duas caixas de som grandes que são utilizadas por toda a escola.

A escola possui um grêmio estudantil que mantém uma página independente no Instagram, onde são postadas fotos das atividades escolares. O Grêmio Estudantil Professora Eluzenita Chagas Costa é composto por 14 membros, sendo 08 da diretoria e 06 do secretariado, tendo a seguinte organização: Presidente, Vice Presidente, Secretários, Tesoureiros, Diretores de Comunicação, Esporte, Social, Cultura, Política Educacional e Meio Ambiente. O Grêmio vigente foi eleito em 2021, possui vigência de 02 anos e encabeça os projetos de Monitoria e “Da Escola para Fora”.

Com relação a projetos interdisciplinares, a escola realiza três de maior destaque durante o ano: Projeto de Inglês, Feira de Conhecimentos e Projeto Literário, no último, inclusive, há grande participação do professor de Sociologia, que procura debater com os alunos os pontos das obras que evidenciam estruturas, conflitos e problemas sociais, os projetos são abertos ao público e tem grande participação de toda a comunidade escolar.

A escola possui uma boa infraestrutura e localização, o que auxilia no cumprimento do objetivo de atender à população da zona urbana e zona rural, embora não haja dados que indiquem o percentual de alunos matriculados de cada zona.

4.2. A Sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Escola Dom Constantino Luers

O Atendimento Educacional Especializado funciona na própria instituição, na Sala de Recurso Multifuncional -SRM. SRM é o espaço onde é realizado o atendimento com atividades de complementação e suplementação no contraturno da escolarização, para os estudantes com deficiência, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Atualmente, fazendo parte deste grupo os estudantes com TDAH e dislexia.

Segundo a equipe de coordenadores, as atividades realizadas na sala de recurso não devem ser confundidas com reforço escolar, atendimento clínico, tampouco com um espaço para promover socialização. A finalidade do atendimento educacional especializado é promover o desenvolvimento da cognição e metacognição, atividades de enriquecimento curricular, ensino de linguagens e

códigos específicos de comunicação e tecnologias assistidas, acredito que a escola acaba deixando de lado a importância dos momentos de socialização para esses alunos em específico e o quanto isso contribui para a formação desses alunos enquanto parte participativa de uma sociedade.

4.3. A sala do AEE para os alunos com TEA na Escola Dom Constantino Luers

Atualmente a instituição dispõe de uma professora de AEE, Glayce de Lima Marinho, licenciada em pedagogia pela Universidade Norte do Paraná- UNOPAR e com especialização em Alfabetização e Letramento e educação especial e inclusiva. 06 profissionais de apoio, porém nos dias em que estive na escola só pude ver dois desses 6 profissionais.

A carga horária do estudante do AEE é de 1 hora semanal para atendimentos individualizados e 2h semanais para pequenos grupos, eles assistem às aulas nos turnos que estão matriculados e vão para a sala de recursos no contraturno.

O trabalho desenvolvido pelo AEE na Escola Dom Constantino Luers é de complementação da aprendizagem. Se tratando dos alunos com TEA, as atividades são voltadas para desenvolver a coordenação motora fina, alfabetização e aprimoramento para a língua portuguesa e matemática. Há também atividades voltadas para desenvolver a socialização, interação e atividades de vida diária.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1. A Educação Escolar como Base

Segundo as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), as instituições educacionais desempenham um papel fundamental na instrução de crianças para uma formação abrangente, que demanda não apenas a assimilação de conhecimentos, mas também a construção e consolidação de valores e ações transformadoras para a criação de uma sociedade mais justa, inclusiva e sustentável. Neste sentido, a escola deve ser capaz de fornecer os subsídios necessários para formar cidadãos que serão os agentes dessas transformações sociais, mesmo frente aos novos desafios colocados pelas transformações tecnológicas e pelo advento de

outras formas de acesso à informação. A BNCC (Brasil, 2018) destaca competências essenciais a serem desenvolvidas ao longo da Educação Básica, como responsabilidade social e cidadania. Para desenvolver essas competências, as escolas precisam promover as seguintes atitudes em sala de aula e no ambiente escolar:

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (Brasil, 2018).

A demanda social contemporânea exige um novo paradigma educacional, o que por sua vez, requer uma abordagem teórico-metodológica que abarque todos os alunos, incluindo aqueles que possuem deficiência ou alguma atipicidade, como o Transtorno do Espectro Autista (TEA). Tais perspectivas visam promover a formação integral desses alunos, como preconizado pela BNCC (Brasil, 2018), considerando os objetivos de aprendizagem e as competências estabelecidos na mesma. Tedesco (2010), aponta que a adoção de uma abordagem teórico-metodológica inclusiva é a busca (e o caminho) para a construção de uma escola mais justa, o que por sua vez depende também de um esforço coletivo dos professores e professoras que devem estar preparados e comprometidos com as modificações necessárias para essa nova realidade educacional. Uma escola verdadeiramente justa, que promove a justiça social, integra, qualifica e respeita as heterogeneidades proporciona aos alunos aprendizagens significativas, que atravessa conteúdos, objetivos educacionais e competências.

Autores como Pereira (1999), Lessard e Tardiff (2004), Aguerrondo (2006), Fanfani (2007) e Vaillant (2008) sinalizam uma crise global nos modelos de formação de professores para a Educação Básica. A formação docente deve atentar-se à mobilização de teoria e prática, estimulando os docentes a elaborarem novas estratégias e posturas didáticas, reforçando que a função do professor vai além da transmissão de conhecimentos, pois envolve também a orientação para o futuro dos alunos, o que demanda dos professores um posicionamento frente aos processos de ensino-aprendizagem que considere essas necessidades e que consiga, dadas as limitações postas pela precarização do trabalho docente, estabelecer uma comunicação com os alunos que desloque a sala de aula do simples lugar de transmissão de conteúdos.

Dentro da escola, os sujeitos aprendem não apenas conteúdos acadêmicos, mas também socializam, isto é, aprendem uns com os outros a construir e manter rotinas e responsabilidades diárias, a interagir com outros diferentes tipos de sujeitos e a junto deles, desenvolver conhecimentos que vão se consolidando e formando suas identidades. É por essa razão que a inclusão de alunos com TEA na elaboração de abordagens teórico-metodológicas é essencial, uma vez que esses sujeitos neurodiversos também ocuparão esses espaços. Essa inclusão, por sua vez, demanda não apenas uma maior capacitação profissional por parte do corpo docente, como também uma reflexão aprofundada sobre a adaptação dos princípios da BNCC, especialmente no que diz respeito ao ensino de Sociologia e aos seus propósitos na Educação Básica. A educação escolar, formal e conduzida por professores qualificados, é um direito humano fundamental e desempenha um papel crucial na formação do caráter e na disseminação de conhecimentos e valores essenciais para a convivência social.

Neidson Rodrigues (1991) afirma que:

Refletindo sobre o papel da educação básica, apropriadamente a coloca como respondendo ao processo mínimo indispensável para que todos os indivíduos de uma determinada sociedade histórica completem a sua adequada formação humana, de modo a que se tornem um ente cultural, defendendo que todos têm o direito de posse dos instrumentos necessários à vida moderna. Trata-se aqui de qualidade educativa. (Rodrigues, 1991, p. 32).

Um dos principais valores da escola está no fato de que ela possibilita entrar em contato com todas essas atribuições, seja na interação com os colegas, no cumprimento do currículo, no respeito às normas, na resolução de problemas cotidianos, entre outros. Tendo como um dos focos principais, atualmente, os debates a fim de promover o respeito e a compreensão das diversidades como o TEA.

5.2. Breve Histórico de Inclusão de Alunos com Transtorno do Espectro Autista

Considerando os objetivos propostos pela educação básica, preconizados na BNCC (Brasil, 2018), corroboramos aqui com a perspectiva de que a promoção da inclusão escolar visa integrar e manter os estudantes com necessidades educacionais especiais no ambiente educacional, abordando deficiências relacionadas a aspectos físicos, intelectuais, sociais, emocionais e sensoriais. É crucial que todas as instituições de ensino, públicas e privadas, estejam prontas para atender a todos,

garantindo o direito à educação, respaldado pelo artigo 208 da Constituição Federal brasileira (Brasil, 1988).

A educação inclusiva, fundamental para uma sociedade justa e igualitária, preconiza que todas as pessoas têm o direito à educação de qualidade, independentemente de suas características. A escola desempenha um papel central na promoção da diversidade e igualdade, formando cidadãos tolerantes e empáticos. A convivência com colegas neurodiversos, incluindo aqueles com Transtorno do Espectro Autista (TEA), enriquece as experiências, promovendo uma cultura de respeito e preparando os alunos para uma sociedade plural. A inclusão de diferentes perspectivas enriquece o processo de aprendizagem e estimula o pensamento crítico, o que dialoga diretamente com os propósitos educacionais da disciplina de Sociologia segundo a BNCC (Brasil, 2018), que deve promover a análise e compreensão crítica das sociedades e das interações humanas.

A necessidade de repensar as práticas pedagógicas vigentes, tendo em vista esse alunado neurodiverso, como os TEA e também aqueles com Necessidades Educacionais Especiais (NEE) se dá justamente pela ausência desse debate quando se trata do Ensino Médio, etapa final da Educação Básica onde esses sujeitos também estão presentes e devem ser incluídos. O assunto em questão, sob o ponto de vista histórico, no Brasil, abrange o período de 1824 até a contemporaneidade, pontuando os períodos em que predominavam a segregação, a integração e, posteriormente, a inclusão desses alunos.

Conforme relata Januzzi (2006):

A educação popular, e muito menos a dos deficientes, não era motivo de preocupação. Na sociedade, ainda pouco urbanizada, apoiada no setor rural, primitivamente aparelhado, provavelmente poucos eram considerados deficientes; havia lugar, havia alguma tarefa que muitos deles executassem. A população era iletrada na sua maior parte, as escolas eram escassas, como já foi salientado, e dado que só recorriam a ela as camadas sociais alta e média, a escola não funcionou como crivo, como elemento de patenteação das deficiências. [...] Certamente só as crianças mais lesadas despertavam atenção e eram recolhidas em algumas instituições. (Januzzi, 2006, p.16).

Em meados de 1950, os governos federal, estaduais e municipais, e entidades privadas foram se organizando de forma mais eficiente para promover a educação, conforme Mazzotta:

Na primeira metade do século XX, portanto até 1950, havia 40 estabelecimentos de ensino regular mantidos pelo poder público, sendo um federal e os demais estaduais, que prestavam algum tipo de atendimento escolar especial a deficientes mentais. Ainda, catorze estabelecimentos de ensino regular, dos quais um federal, nove estaduais e quatro particulares, atendiam também alunos com outras deficiências. No mesmo período, três instituições especializadas (uma estadual e duas particulares) atendiam deficientes mentais e outras oito (três estaduais e cinco particulares) dedicavam-se à educação de outros deficientes. (Mazotta, 1995, p. 31).

Promovendo a diversidade no ambiente educacional, a inclusão de alunos com TEA permite que estudantes de diferentes origens, habilidades e características compartilhem experiências e façam parte ativamente da escola, vivenciando ali situações que são corriqueiras no contexto social geral. É importante que o aluno com TEA não se sinta inferior aos demais alunos e nem os alunos que não tem deficiência se sintam superiores a seus colegas, por isso, estudantes que convivem com colegas com necessidades especiais aprendem a enxergar o mundo a partir de diferentes perspectivas. Isso desenvolve a empatia, a compreensão e a capacidade de se colocar no lugar do outro, habilidades essenciais para a vida em sociedade.

A Declaração de Salamanca, elaborada na Conferência Mundial de Educação Especial, em Salamanca (Espanha), em junho de 1994, determina que toda escola deve receber o aluno, independentemente de suas condições físicas, intelectuais, sociais e emocionais, dentre outras (UNESCO, 1994).

A Declaração afirma que,

Uma pedagogia centrada na criança pode impedir o desperdício de recursos e o enfraquecimento de esperanças, tão frequentemente consequências de uma instrução de baixa qualidade e de uma mentalidade educacional baseada na ideia de que “um tamanho serve a todos”. Escolas centradas na criança são, além do mais, a base de treino para uma sociedade baseada no povo, que respeita tanto as diferenças quanto a dignidade de todos os seres humanos. (UNESCO, 1994, p.4).

A inclusão proporciona aprendizagem colaborativa, refletindo a realidade profissional. A Declaração de Salamanca, de 1994, estabelece que toda escola deve receber alunos, independentemente de suas condições. O processo de inclusão é vital para o desenvolvimento intelectual, especialmente para os portadores de TEA, oferecendo uma educação de qualidade e humanizada. Embora a Declaração não seja contra escolas ou salas especiais, destaca que seu uso deve ser restrito a casos

em que as salas regulares não atendam às necessidades pedagógicas e sociais desses alunos. A inclusão, apesar de desafios como a falta de preparação de professores e resistência de alguns responsáveis, é fundamental para permitir que os alunos atinjam seu potencial máximo e combatam o estigma associado às suas condições, promovendo aceitação e valorização na sociedade.

Portanto fica claro que o processo de inclusão escolar é essencial para o desenvolvimento intelectual da pessoa com deficiência, principalmente os portadores de TEA – Transtorno do Espectro Autista, seja qual for o nível de autismo. Isso porque esse processo proporciona a garantia de uma educação de qualidade com um atendimento humanizado dentro do sistema educacional.

5.3. Conhecendo o TEA

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um grupo de alterações no desenvolvimento neurológico que pode afetar em algum grau a comunicação, a interação social e/ou o comportamento da criança, causando dificuldades para formar frases, realizar expressões faciais ou para se comportar dentro da "norma social". O TEA não é uma doença, mas sim um modo diferente de se expressar e reagir consigo próprio e com a sociedade. Não tem a tendência de agravar com a idade, no entanto, quanto mais cedo for feito o diagnóstico e iniciado o tratamento individualizado, melhor a qualidade de vida.

No DSM-IV¹ o Autismo era considerado como um Transtorno Invasivo do Desenvolvimento, mas, no DSM-V², a grande alteração se deu por incluir outros transtornos ao Espectro Autista. Conforme Khoury et al (2014), o DSM-V

Agrupou e incluiu quatro das cinco categorias dos Transtornos Invasivos do Desenvolvimento do DSM IV na condição de Transtorno do Espectro do Autismo. Foram elas: Transtorno Autista, Transtorno Desintegrativo da Infância, Transtorno de Asperger e Transtorno Invasivo do Desenvolvimento sem Outra

¹ Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais IV – lançado em 1994, a partir de novas pesquisas e revisões bibliográficas pela Associação Psiquiátrica Americana (APA), que possibilitou avanços significativos no levantamento de dados, incluindo novos diagnósticos descritos com critérios mais claros, mais precisos. Em 2000, uma edição revisada desse manual foi lançada e utilizada até 2013 (Araújo e Lotufo Neto, 2014).

² O DSM-5, oficialmente publicado em 18 de maio de 2013, é a mais nova edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais da Associação Psiquiátrica Americana. A publicação é o resultado de um processo de doze anos de estudos, revisões e pesquisas de campo realizados por centenas de profissionais divididos em diferentes grupos de trabalho. O objetivo final foi o de garantir que a nova classificação, com a inclusão, reformulação e exclusão de diagnósticos, fornecesse uma fonte segura e cientificamente embasada para aplicação em pesquisa e na prática clínica (Araújo e Lotufo Neto, 2014, p. 70).

Especificação. De acordo com o DSM V, esses transtornos não terão mais validade em termos de condições diagnósticas distintas. Assim, passarão a ser considerados no mesmo espectro do autismo. O transtorno de Rett, no DSM V, tampouco foi considerado como um dos TEA, e sim, como uma doença distinta (Khoury et al, 2014, p. 11).

Os critérios para o diagnóstico do TEA têm se modificado ao longo dos anos, conforme novos estudos e manuais são elaborados. Atualmente, o TEA migrou do status de psicose para o conceito de transtorno global do desenvolvimento, o que por sua vez contribui tanto com os resultados desses estudos quanto com a melhoria no reconhecimento e detecção do mesmo (Teixeira *et al*, 2010). Ainda segundo os autores, “a maioria absoluta de dados populacionais sobre TEA procede de países desenvolvidos, implicando em um desconhecimento acerca da realidade dos países em desenvolvimento” (*Idem*, 2010, p. 608). Desta maneira, é possível compreender porque a pauta dos alunos com TEA e demais NEE não é amplamente discutida nas escolas brasileiras. Um déficit que impossibilita a elaboração e execução de políticas educacionais realmente efetivas e inclusivas.

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), é um distúrbio do neurodesenvolvimento com sinais de alerta que podem ser percebidos na criança já nos primeiros meses de vida, embora o diagnóstico ocorra apenas por volta dos 2 ou 3 anos de idade. Ele é caracterizado por desenvolvimento atípico, déficits na comunicação e interação social, manifestações comportamentais com padrões de comportamento repetitivos e estereotipados, além de poder apresentar também um repertório limitados de atividades e interesses (MINSAUDE, s. a.).

A incidência do transtorno atualmente é de 1 caso a cada 150 ou 100 nascimentos, sendo mais comum nos meninos (Cunha, 2017, p. 25).

Acredita-se o comprometimento autista a alterações biológicas, hereditárias ou não. A respeito das causas do autismo, ainda que não sejam satisfatoriamente conhecidas, alguns estudiosos acreditam que os fatores metabólicos decorrentes de alterações bioquímicas são, de certa forma, submetidos aos efeitos do ambiente e modificados por ele. Em razão disso, existe uma grande preocupação atual com a toxicidade dos metais pesados e a sua influência nos processos biológicos que levam aos sintomas (Cunha, 2017, p. 25).

É importante ressaltar que o autismo é um dos tipos de transtorno do espectro autista, que também inclui outras condições que afetam o desenvolvimento neurológico.

A versão mais atual [dos DSM] propõe uma junção do TEA com Transtorno de Asperger e transtorno global do desenvolvimento, justificando que “os sintomas desses transtornos representam um continuum único de prejuízos com intensidades que vão de leve a grave nos domínios de comunicação social e de comportamentos restritivos e repetitivos em vez de constituir transtornos distintos.” (DSM-V) (Vieira, 2019, p. 6).

A deficiência intelectual pode ocorrer ou não, podendo, em alguns casos, a pessoa com TEA desenvolver uma inteligência acima da média em algumas áreas, como nos casos da anteriormente denominada Síndrome de Asperger, que a partir do DSM-V (2013) passa a figurar como TEA. Também pode ocorrer comorbidades “em alguns quadros, há o acometimento de convulsões, já que o autismo pode vir associado a diversos problemas neurológicos e neuroquímicos” (Cunha, 2017, p. 29).

5.4. Sociologia no Ensino Médio e seu Sentido sobre Inclusão

A presença da Sociologia no ambiente escolar é vital, pois se revela como uma disciplina que estimula uma reflexão crítica sobre a vida dos alunos, abarcando as esferas política, econômica e social em contextos locais e globais. A Sociologia, ao integrar o currículo do Ensino Médio, desempenha um papel crucial na compreensão da sociedade, das relações humanas e do papel das instituições sociais, fornecendo dados sobre os fatores que moldam as interações sociais. Os objetivos primordiais da Sociologia envolvem o estudo, entendimento e classificação das formações sociais, comunidades e grupos humanos. Sua importância reside no fato de que essa ciência desempenha um papel significativo na busca por compreender as causas e consequências dos eventos mundiais, antecipando e revendo questões para as gerações futuras. Nesse sentido, é preciso compreender de que forma a Sociologia, enquanto disciplina escolar, pode contribuir para a inclusão de estudantes neurodivergentes.

A socióloga Cristina Costa (1997) destaca que o conhecimento sociológico transcende a simples formação técnica, representando uma conscientização de aspectos cruciais da ação humana e da realidade em que se manifesta. O ensino de Sociologia, por si só, promove a inclusão social, reforçando a noção de que, ao viver em sociedade, ganhamos força e a oportunidade de estudar diversos temas. Ao compreender as diversas formas de relações sociais, inclusive conflitos e problemas, a Sociologia busca as causas e soluções mais viáveis para essas questões. Fica

evidente que a inclusão escolar vai além do cumprimento da lei, constituindo uma oportunidade de enriquecer o ambiente educacional e preparar os estudantes para uma sociedade mais inclusiva e justa.

A Sociologia também propõe críticas ao modelo tradicional de ensino, especialmente no que se refere à inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais. A mudança desse paradigma, valorizando a participação ativa dos alunos e considerando diferentes estilos de aprendizagem, é crucial para oferecer uma educação mais inclusiva e humanizada. O docente de Sociologia que visa promover a inclusão deve adotar um ensino centrado no estudante, incentivando a participação ativa e considerando diferentes estilos de aprendizagem. A ênfase recai na necessidade de transformar o sistema tradicional de avaliação, que valoriza a repetição e memorização, para que seja mais inclusivo e considere outras formas de avaliação da aprendizagem.

A abordagem metodológica na Sociologia deve favorecer o contato cognitivo dos alunos com o pensamento sociológico, priorizando experiências de pesquisa sempre que possível. O ensino busca desenvolver a perspectiva sociológica, proporcionando uma compreensão da historicidade e caráter provisório do conhecimento, em conformidade com a dinâmica e complexidade da vida. Nas palavras de Dumont (1997, p. 9), “o indivíduo torna social não apenas ele e os outros, mas ele em meio aos outros”.

Permitam-me aqui uma anedota que apresenta um exemplo surpreendente de apercepção sociológica. Mais ou menos no final da preparação para o Certificado de etnologia, um discípulo que não se destinava à etnologia contou-me que lhe sucedera uma coisa estranha. Ele me disse mais ou menos o seguinte: outro dia, num ônibus, percebi de repente que não olhava para os meus companheiros de viagem como de costume; alguma coisa havia mudado em minha relação com eles, em minha maneira de me situar com relação a eles. Não havia mais “eu e os outros”; eu era um deles. Durante um longo momento me perguntei pela razão dessa transformação curiosa e repentina. De repente ela me surgiu: era o ensinamento de Mauss”. Conclui Dumont: “O indivíduo de ontem sentia-se social, percebera sua personalidade como ligada à linguagem, às atitudes, aos gestos, cuja imagem era devolvida pelos vizinhos. Eis o aspecto humano essencial de um ensino de etnologia (Dumont, 1997, p. 53).

Ao estudar Sociologia, compreende-se que a inclusão escolar transcende a mera conformidade com a lei, sendo uma oportunidade para enriquecer o ambiente educacional e preparar os alunos para uma sociedade mais justa e inclusiva. As

instituições de ensino devem se adaptar para atender às necessidades de inclusão, ajustes tanto no ambiente físico quanto no corpo docente, oferecendo uma educação mais humanizada e inclusiva. Uma abordagem centrada no aluno, com participação ativa dos estudantes e compreensão dos diferentes estilos de aprendizagem, é essencial para promover a inclusão nas aulas de Sociologia. O objetivo do ensino de Sociologia é proporcionar não apenas o aprendizado do pensamento sociológico, mas também a compreensão de sua historicidade e do caráter provisório do conhecimento, desenvolvendo uma consciência sobre nossa relação com a linguagem, gestos, atitudes e valores na estrutura social, o que, por si só, já propõe uma reflexão acerca da necessidade e das possibilidades de adaptar as exigências da BNCC para incluir alunos com TEA e NEE também através do ensino de Sociologia.

5.5. A Gamificação como Método de Ensino-Aprendizagem e Inclusão no Ensino Médio

A utilização da gamificação nas escolas tem ganhado crescente relevância, apresentando uma abordagem inovadora alinhada às necessidades dos estudantes contemporâneos e oferecendo vantagens significativas para o processo de aprendizagem. Embora não dependa exclusivamente da tecnologia, essa prática tem se beneficiado dos avanços tecnológicos para tornar as atividades mais interativas, atraentes e dinâmicas. A tecnologia desempenha um papel crucial na educação, sendo essencial, especialmente, para estudantes com necessidades educacionais especiais. Investir em programas, materiais didáticos e equipamentos adequados facilita o processo de ensino e aprendizagem na sala de aula, contribuindo para a inclusão escolar e criando um ambiente mais humanizado, que explore a pluralidade de possibilidades de construção de conhecimentos.

A gamificação na educação representa uma estratégia de ensino que incorpora elementos de jogos, como acumulação de pontos e desafios para avançar nas fases, visando tornar o processo de aprendizagem mais estimulante. Essa abordagem, como ferramenta didático-pedagógica, enriquece o ensino, estimula a criatividade dos alunos e promove a exploração do processo de criação de jogos.

Ao incorporar elementos dos games, a gamificação na educação desempenha um papel crucial na transformação do aprendizado de conceitos complexos em experiências mais agradáveis, estimulando a motivação e o engajamento dos alunos. Essa abordagem é fundamental para motivar os alunos a assimilar novos

conhecimentos, adquirir o hábito de estudar e desenvolver habilidades organizacionais, apesar dos desafios na incorporação de jogos digitais.

A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar assimilaridade com games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, consegue alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (Fardo, 2013 p.63).

O desafio de manter os alunos engajados é abordado pela gamificação ao tornar o aprendizado mais divertido e dinâmico, resultando em alunos mais interessados e motivados a superar desafios. O dinamismo no aprendizado tem o poder de transformar tarefas antes vistas como obrigatórias em desafios interessantes, aumentando a vontade de aprender e melhorando o desempenho escolar. Em relação aos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), a gamificação apresenta uma oportunidade para abordar suas características individuais, promovendo a autonomia por meio do protagonismo na aprendizagem. Os jogos podem facilitar a compreensão e a prática de habilidades, tornando o processo de ensino mais acessível.

Os "nativos digitais" e "imigrantes digitais" são categorias que destacam a diferença entre aqueles que cresceram na era digital e os que migraram para ela (Mattar, 2014 *apud* Tezani, 2017). A capacitação contínua dos professores é crucial para lidar com novas metodologias, alinhando-se à cultura contemporânea e superando desafios tecnológicos. A gamificação na educação, embora seja um campo dinâmico e recente, precisa adaptar-se rapidamente à realidade dos alunos. Apesar da resistência de alguns professores, decorrente de desafios tecnológicos ou questões ideológicas, é essencial que essa abordagem mantenha o foco nos objetivos pedagógicos, visando além do entretenimento, o desenvolvimento individual dos alunos em todas as etapas da Educação Básica. “Os games digitais são um importante instrumento de aprendizagem que pertence ao cotidiano do aluno, são atrativos e motivam o educando a interagir e a participar das aulas” (Coelho, 2015).

É fato que manter os alunos engajados é um dos maiores desafios dos educadores, principalmente em um mundo que oferece tantas opções de diversão a um clique de distância. É exatamente este o segredo da gamificação na educação. Ao tornar o aprendizado mais divertido, dinâmico e feito de maneira ativa, o resultado aparece na forma de alunos mais interessados e motivados a desafiar os colegas e

alcançar novos níveis ou fases.

Enquanto metodologia de inclusão em sala de aula, seja na disciplina de Sociologia ou outra matéria, a gamificação é responsável pela socialização, superação e dinamismo. Segundo Marcelo e Pescuite (2009):

Na maioria dos casos, os jogos são disputados, mas como forma de lazer. Os participantes de tais atividades não se focam na competição, apenas em condição de vitória como ponto essencial. O foco está também na busca por entretenimento, e isso inclui formas de superação, no que diz respeito a estratégias adotadas no contexto do jogo, para chegar ao mais próximo possível da vitória ou de conquistas consideradas pessoais (Marcelo e Pescuite, 2009, p. 41).

De acordo com esses autores, criar um jogo educativo para atender uma ampla gama de estudantes é um desafio significativo. Especificamente no Ensino Médio, embora os alunos tenham bastante conhecimento com tecnologia, mídias digitais e jogos virtuais, é crucial que os professores considerem a inclusão de alunos com deficiência, como os que têm Transtorno do Espectro Autista (TEA), ao projetar esses jogos. Em relação aos alunos com TEA, o foco é em jogos que estimulam o desenvolvimento cognitivo.

O dinamismo no aprendizado desempenha um papel fundamental ao transformar tarefas antes de considerar obrigatórias em desafios atraentes para os estudantes, aumentando assim sua eficiência para aprender e melhorando seu desempenho escolar. Cada aluno com TEA possui características individuais que tornam o ensino da autonomia desafiador. No entanto, a gamificação pode facilitar esse processo, pois os jogos permitem que os alunos assumam o protagonismo da sua própria aprendizagem, tanto de forma coletiva quanto individual. De acordo com Marcelo e Pescuite (2009), a criação de jogos deve ser focada no jogador para obter sucesso. Esse processo é dividido em etapas como ideia, tema do jogo, mecânica, duração e jogabilidade.

Na gamificação educacional, os alunos desempenham um papel ativo na construção do conhecimento, com o professor participante como facilitador. Essa abordagem estimula a vontade de aprender ao colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem. Ao utilizar a gamificação como uma ferramenta para inclusão na escola, é possível desenvolver habilidades como competição, trabalho em equipe e autoestima, além de motivar os alunos a buscar mais conhecimento e melhorar seu desempenho acadêmico.

Embora a gamificação na educação seja uma área em constante evolução, é importante adaptar essa estratégia às necessidades dos alunos em ritmo acelerado, dada a rápida evolução da tecnologia e dos jogos. No entanto, alguns professores ainda enfrentam resistência em adotar a gamificação devido a desafios tecnológicos ou ideológicos. É crucial lembrar que, mesmo com o avanço das tecnologias e das abordagens de gamificação, os objetivos pedagógicos devem permanecer no centro de educação básica, visando não apenas oferecer momentos lúdicos, mas também promover o desenvolvimento individualizado dos alunos.

6.0 JOGO DE TABULEIRO SÓCIO ILHA

Com a pretensão de investigar quais as potencialidades que a gamificação pode desencadear quando aplicada em processos de ensino e aprendizagem, por meio do jogo de Tabuleiro Sócio Ilha busca-se trabalhar com o lado cognitivo e crítico dos alunos com TEA de maneira que possam se sentir inseridos em meio à sociedade sem nenhum impedimento ou limitação.

O jogo de tabuleiro intitulado “Sócio Ilha” foi desenvolvido para trabalhar conceitos sociológicos de maneira empírica para alunos com TEA que estão no ensino médio. Nele, os jogadores serão peças vivas que percorrerão um tabuleiro interativo de tamanho 2,5x2 metros, posicionado no chão; o jogo dispõe de 15 casas, onde os alunos terão que fazer escolhas e resolver dilemas éticos que poderão beneficiar ou prejudicar todo o grupo, tudo isso envoltos também por desafios que abordam conteúdos de Sociologia como organização social, eleições, direitos humanos e diversidade cultural.

A partir de cada escolha feita ou desafio cumprido, o grupo receberá uma ficha que pode ser positivo, quando a escolha for benéfica para o grupo ou se o desafio for concluído de maneira correta; ou negativo, se a escolha feita for pensada para benefício próprio ou se os participantes não conseguirem concluir o desafio sociológico proposto. Os jogadores não saberão se a ficha que receberam é positivo ou negativo, para que isso não os condicionem a fazer determinadas escolhas apenas para serem recompensados. O grupo vence se conseguirem sair da ilha com um saldo de mais fichas positivas do que negativas.

O jogo apresenta dilemas éticos que fazem os alunos tomarem decisões

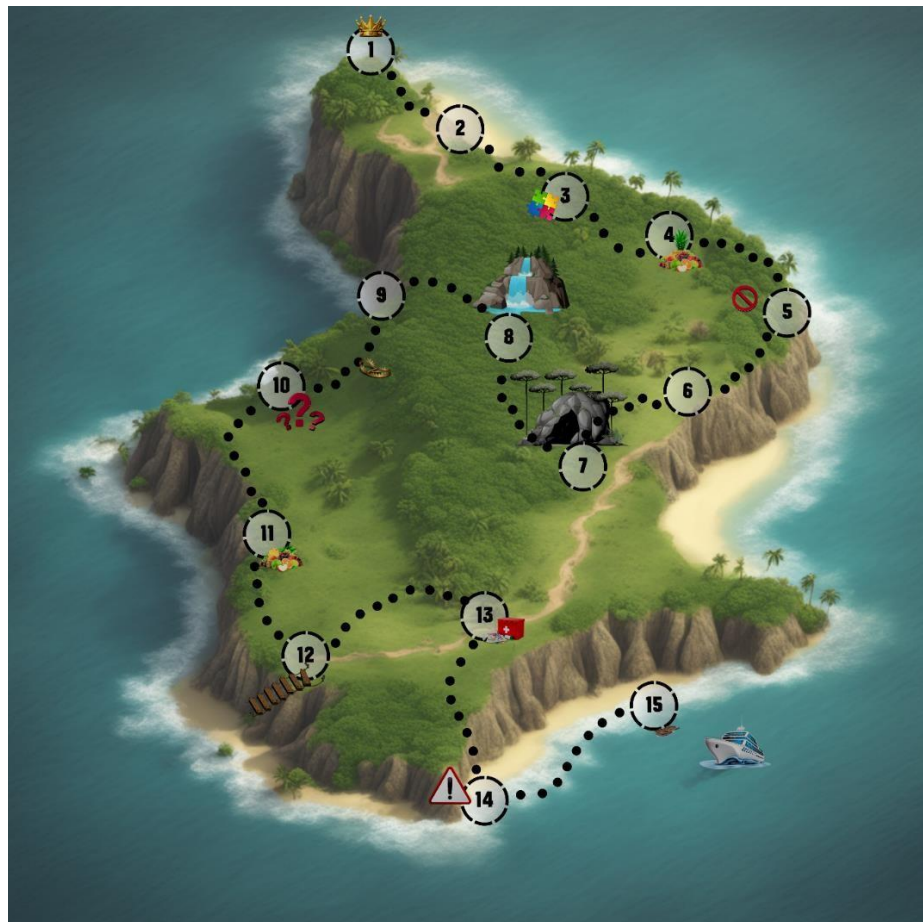
difíceis que refletem questões morais e éticas da vida real. Isso os desafia a considerar como suas escolhas afetam não apenas a si mesmos, mas também o grupo, promovendo a reflexão sobre a ética e a moralidade em sociedade. Jogos educacionais bem direcionados podem facilitar o aprendizado significativo, ajudando esses adolescentes a adquirirem habilidades acadêmicas e sociais de maneira mais eficaz.

É importante considerar que o TEA é um espectro e as necessidades dos adolescentes podem variar amplamente. Portanto, a elaboração do jogo e estratégias de ensino aplicadas foram realizadas a partir de orientação da profissional responsável pela sala de recursos da escola Dom Constantino, essa comunicação foi essencial para selecionar o grupo de alunos que participarão do jogo e entender quais conteúdos já haviam sido trabalhados com esses alunos

6.1. Descrição do Jogo

A figura 1 mostra o tabuleiro produzido para o jogo, nele é possível observar a ilha e o caminho que os jogadores terão que percorrer para encontrar a saída. Uma das principais preocupações no momento de idealizá-lo foi incorporar diversos recursos visuais com elementos que fossem relacionados à temática do jogo e utilizar cores chamativas, que pudessem despertar a curiosidade nos alunos, ao passo que não causasse uma confusão visual.

Figura 1: Tabuleiro para o jogo Sócio Ilha



6.2. Materiais que compõem o jogo

6.3. Como Jogar

O professor de sociologia será mediador do jogo, ele deverá iniciar explicando que os alunos farão uma atividade prática, que irá envolver o que eles aprenderam nos últimos encontros, ressaltando que assim como nas aulas que tiveram, eles jogarão em grupo. É importante detalhar para os participantes que o jogo se passa numa ilha, que o objetivo deles deverá ser sair de lá e que para isso eles deverão solucionar os desafios propostos em cada uma das “casas”.

O jogo é iniciado com a seguinte narrativa: “Em um belo dia, um grupo de indivíduos resolve participar de uma excursão por várias ilhas diferentes, cada um deles estava em busca de aventuras e desafios únicos em suas vidas. No entanto, o que eles não sabiam era que o destino lhes reservava uma jornada que nunca mais esqueceriam. Durante a viagem de barco que prometia levá-los a ilhas tropicais e exóticas, uma tempestade feroz e imprevisível se abateu sobre

eles. As ondas enfurecidas jogaram o barco contra as rochas, deixando-os à deriva em um pequeno bote salva-vidas. Quando a tempestade finalmente acalmou, o grupo encontrou-se em uma ilha desconhecida e isolada no meio do oceano. A ilha era bela, mas possivelmente selvagem, com uma floresta densa, praias de areia branca e segredos ocultos. Eles não tinham meios de comunicação com o mundo exterior e perceberam que estavam completamente sozinhos. Percebendo que a sobrevivência dependeria da cooperação, eles se reuniram para formar um grupo. No entanto, logo surgiram divergências sobre como deveriam proceder. Alguns argumentavam que não haveria possibilidade de saírem todos juntos da ilha, outros acreditavam que se unindo, eles conseguiriam que todos se mantivessem vivos e fossem resgatados”.

Assim começa o jogo Sócio Ilha, uma aventura inesperada onde o grupo tem que tomar decisões difíceis, enfrentar dilemas éticos e aprender a trabalhar juntos para superar os desafios da ilha e, finalmente, encontrar uma maneira de escapar.

6.4. Como jogar

1. ELEGER UM LÍDER

Mediador: Para que o grupo melhor se organize, é necessário que façam a escolha de um líder, assim como os países e cidades possuem representantes que falem em nome da população, esse grupo social formado por vocês jogadores também precisam de um. Façam sua escolha e comuniquem como a decisão foi tomada.

O professor deve observar de que forma o grupo escolhe a pessoa que vai representá-los, se isso foi feito ouvindo a todos ou se alguém se ofereceu e o grupo somente aceitou. O líder deve caminhar à frente no tabuleiro.

Ficha positiva: se o líder for escolhido de forma organizada e todos os participantes tiverem espaço para opinar.

Ficha negativa: se a escolha for feita de maneira desorganizada, sem ouvir e respeitar as diferentes opiniões.

2. DIVISÃO DE TAREFAS

Mediador: O líder do grupo decide dividir tarefas para cada um, buscando maior organização. Porém, alguns membros do grupo não concordam com a sua função. O que fazer?

Ficha positiva: o líder reúne o grupo e redefine as tarefas ouvindo todos.

Ficha negativa: o líder mantém a escolha e o grupo já inicia a jornada com as relações estremecidas.

3. MISSÃO

Mediador: Como vimos em aula, o patrimônio imaterial se refere a elementos culturais que não são tangíveis, como músicas, danças, rituais, histórias, práticas culinárias e tradições transmitidas oralmente. Isso inclui o conhecimento e as habilidades que são passadas de geração em geração. A roda de capoeira é considerada patrimônio imaterial devido à sua natureza única, à maneira como é transmitida e à riqueza de elementos culturais que abrange, desempenhando um papel fundamental na identidade cultural do Brasil e na preservação das tradições afro-brasileiras.

O grupo receberá um bônus na próxima casa se conseguir concluir um desafio: montar um quebra-cabeça com a imagem de uma roda de capoeira em 2 minutos como descrito na figura 5. Caso não consigam, permanecem na casa e recebem a ficha negativa.

4. RECURSOS ALIMENTÍCIOS

Mediador: Vocês conseguiram realizar o desafio com maestria, e como recompensa, o líder encontrou um espaço com recursos alimentícios, podendo alimentar todo o grupo. O que o líder faz?

Ficha positiva: informa ao grupo e divide os recursos

Ficha negativa: esconde a informação para que só ele saiba onde os recursos estão e leva alguns alimentos para que o grupo se alimente temporariamente

5. PARADA

Mediador: Diante das últimas escolhas feitas pelo líder, o grupo tem uma

importante decisão: Mudar de líder de forma democrática ou arcar com a escolha inicial de elegê-lo? O grupo tem 2 minutos para conversar e comunicar a decisão

O grupo não receberá ficha na parada, a escolha não pode ser considerada positiva e nem negativa, o grupo tem o direito de opinar e modificar em consenso algumas decisões.

6. CONFLITO INTERPESSOAL

Mediador: Dois jogadores têm um desentendimento, pois não concordam com a decisão tomada anteriormente, eles acabam tendo uma briga física. Qual é a reação do grupo?

Ficha positiva: Eles são afastados um do outro e os outros alunos devem ajudá-los a resolver o conflito usando técnicas de mediação e comunicação eficaz.

Ficha negativa: o grupo decide não se meter na briga e deixa com que os dois resolvam sozinhos.

7. CAVERNA

Mediador: O grupo encontra uma caverna onde todos poderão descansar, todos precisam dormir um pouco para enfrentar os desafios que estão por vir, como vocês se organizarão para o descanso?

Ficha positiva: o grupo reveza durante a noite (para que todos fiquem em segurança e consigam dormir um pouco).

Ficha negativa: todos dormem juntos de uma só vez (durante a noite, o grupo não consegue dormir bem, ficam com medo dos animais que podem aparecer e se assustam com os barulhos da floresta).

8. CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE

Mediador: Vocês se deparam com um local bonito, mas frágil. E devem decidir se exploram, podendo causar danos irreparáveis ou se procuram um pouco mais adiante, em busca de outro lugar para tentar montar um acampamento.

Ficha positiva: o grupo decide observar melhor o local e evita causar danos que sejam permanentes.

Ficha negativa: o grupo decide explorar totalmente o espaço (isso causa danos irreparáveis e eles percebem que o espaço não é adequado para eles tentarem

construir um abrigo seguro).

9. DESAFIO EM EQUIPE OU AVANÇA SOZINHO

Mediador: O líder escolhe se resolve um desafio junto com o grupo para avançar ou avança sozinho para a próxima casa deixando o grupo para trás

Desafio: Os direitos fundamentais são os alicerces da nossa convivência em sociedade. São os princípios e garantias que asseguram a dignidade, igualdade e liberdade de cada indivíduo, a partir dos conhecimentos socializados em nossos encontros, o grupo precisa identificar entre os pergaminhos 2 direitos fundamentais como descritos na figura 4.

Se o grupo não conseguir, eles devem decidir em consenso um integrante para ficar duas rodadas em uma armadilha, sem poder opinar sobre as próximas casas. Se o desafio for concluído o grupo pula uma casa, ou seja, vai direto para a 11 e ganha uma ficha positiva. Se o líder resolver avançar sozinho, o grupo recebe a carta negativa e ele joga sozinho a próxima rodada.

10. MORTE

Mediador: Essa é uma casa punitiva! O líder resolveu avançar sem o grupo e caiu em uma armadilha ainda mais perigosa, ele não resiste. O líder está fora do jogo!

11. DILEMA DOS RECURSOS ESCASSOS

Mediador: O grupo encontra uma fonte limitada de comida. Os participantes devem decidir se compartilham igualmente os alimentos ou se alguns devem receber mais devido às condições mais precárias.

Ficha positiva: equidade.

Ficha negativa: igualdade.

Depois da escolha o mediador deve explicar que pessoas tem necessidades diferentes e que em determinados momentos, alguns irão precisar de mais assistência que outros, é de suma importância estabelecer sempre uma conexão clara entre a o desafio proposto na casa e as aulas que eles tiveram sobre o conteúdo.

12. ESCOLHER O CAMINHO

Mediador: O grupo encontra uma bifurcação no caminho. Um caminho parece seguro, mas mais longo, enquanto o outro é mais curto, porém que pode conter riscos. O grupo deve decidir qual caminho seguir.

Ficha positiva: caminho mais longo (os participantes encontram água potável, conseguindo se hidratar e seguir, mesmo tendo percorrido o caminho mais longo).

Ficha negativa: caminho mais curto (há uma ponte quebrada e os participantes precisam se arriscar para atravessar).

13. FERIDOS

Mediador: Vocês estão se aproximando do final dessa jornada, mas um dos jogadores está ferido e não pode contribuir. Vocês precisam decidir se cuidam dele ou o deixam para trás.

Ficha positiva: O grupo se reúne para que todos ajudem o participante.

Ficha negativa: O grupo abandona o jogador, pois entende que ele atrasará a busca por uma saída.

14. DESAFIO PATRIMÔNIO MATERIAL OU IMATERIAL

Mediador: Vocês estão há uma casa de receberem um bônus que vai determinar se o grupo sai ou não da ilha, mas para isso vocês terão que identificar qual dos 3 pergaminhos (Figura 6) contém um exemplo de patrimônio material.

Ficha positiva: os participantes cumprirem o desafio e o grupo ganha sinalizadores.

Ficha negativa: se eles errarem, o grupo deve permanecer na casa e tentar mais uma vez.

15. SAÍDA

Mediador: O disparo dos sinalizadores chama atenção de um barco, o capitão se aproxima, porém para vocês embarcarem o saldo de fichas positivas que o grupo tem deve ser maior que o de negativas, cada escolha que vocês fizeram ao longo do jogo, teve uma consequência. Vamos contar as fichas e descobrir se suas escolhas te tiram da ilha ou se vocês ficarão nela para sempre.

7. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Estabelecer uma estratégia criteriosa, que facilite a aplicação do jogo é uma a ser bem planejada, segue abaixo quadros contendo as sequências didáticas que foram um norte na organização de como trabalhar o jogo Socio Ilha em sala com os alunos com TEA. A primeira sequência didática, que equivale ao dia 16 de outubro, corresponde a introdução do jogo em sala.

Quadro 1: Sequência didática I

Identificação	Escola	Dom Constantino Luers
	Mentora	Isamara
	Disciplina	Sociologia
	Duração	Uma aula (aproximadamente 60min)
	Público Alvo	Alunos do ensino médio com TEA
Conteúdo	INTERAÇÃO SOCIAL	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzir conceitos de sociedade, organização e interaçõesocial de forma acessível aos alunos; • Fomentar o interesse pela disciplina de Sociologia; • Promover a interação e participação dos alunos por meio dedinâmicas; • Explicitar a relação entre a dinâmica realizada e as noções desociedade, política, leis, regras, convívio e organização social. 	
Descrição e introdução da aula	<p>É preciso deixar claro que não há nenhuma possibilidade de saírem da ilha, o que eles precisam procurar são meios de sobrevivência, dividindo tarefas e buscando formas de conviver pacificamente. Durante a realização da atividade, o professor deve intermediar, fazendo perguntas que relacionem as escolhas que os alunos irão fazer com aspectos diretos da nossa sociedade, por exemplo: O que é mais importante para organizaressa nova sociedade nesse momento? Vocês terão um líder? Como ele será escolhido? Como os outros membros do grupo serão escolhidos para realizar as tarefas? O que vocês farão para conviverem pacificamente? Quais regras as sociedades que vocês estão criando terão?</p>	

Metodologia	<p>1º momento: Acolhimento e interação entre os alunos e o professor</p> <p>2º momento: Apresentação de Dinâmica da Ilha: O professor poderá organizar os alunos em círculo e entregar as folhas A4 e os lápis de cor; em seguida é preciso explicar o funcionamento da dinâmica.</p> <p>3º momento: O professor começa a narrar a história, dizendo que os alunos precisam imaginar que estão viajando juntos de navio, quando durante a viagem uma forte tempestade começa, fazendo com que esse navio naufrague, o grupo então nada até uma ilha próxima e ali terão que organizar uma sociedade; eles terão que usar a folha A4 para descrever por escrito, desenhar ou compartilhar verbalmente, quais passos seguirão para estruturar uma nova sociedade naquele lugar.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Folhas de papel A4; • Lápis de cor; • Quadro branco e pincéis.

Fonte: autoria própria

No segundo momento, em 18 de outubro, o jogo Socio Ilha, que na ideia inicial, seria um jogo de tabuleiro físico, foi desenvolvido virtualmente na plataforma Wordwall, segue o link no quadro 2. Pois uma ideia válida e bastante proveitosa por fazer os alunos jogarem/estudarem com o auxílio de computadores, ferramenta que eles se animam bastante ao usar.

Quadro 2: Sequência didática II

Identificação	Escola	Dom Constantino Luers
	Mentora	Isamara
	Disciplina	Sociologia
	Duração	Uma aula (aproximadamente 60min)
	Público Alvo	Alunos do ensino médio com TEA
Conteúdo	CULTURA, PATRIMÔNIO MATERIAL E IMATERIAL	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzir conceitos de cultura, patrimônio material e imaterial de forma acessível aos alunos; • Fomentar o interesse pela disciplina de Sociologia; • Promover a interação e participação dos alunos por meio da aplicação do jogo Sócio Ilha em sala de aula. 	

Descrição e introdução da aula	A aula será conduzida de forma calma e estruturada, considerando as necessidades dos alunos com TEA. O professor utilizará apoio visual com imagens simples e manterá uma linguagem clara e direta. As instruções serão passadas aos alunos na sala de aula, explicando que o tabuleiro será disposto no chão e eles serão organizados em equipes.
Metodologia	<p>1º momento: A professora irá explicar aos alunos que exibirá, com auxílio de um <i>Datashow</i>, imagens de patrimônios materiais do nosso país. Um grupo por vez, deverá classificar cada uma das imagens como patrimônio material ou imaterial.</p> <p>2º momento: É preciso ressaltar que o objetivo da atividade é aprender de forma divertida e que eles poderão aprender com os colegas do outro grupo.</p> <p>3º momento: Revisão das respostas e discussão das questões mais relevantes. Enfatizar os principais conceitos estratégicos. Expressar apoio e incentivo aos alunos.</p> <p>4º momento: A avaliação será informal, observando o envolvimento dos alunos durante a apresentação e o jogo em sala de aula. O objetivo principal é promover o aprendizado e a participação, levando em consideração as necessidades dos alunos com TEA.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Computador com acesso à internet; • <i>Datashow</i>; • <i>Slides</i>; • Imagens de patrimônios materiais e imateriais.

Fonte: autoria própria

Como exposto na sequência didática a seguir, na data de 23 de outubro, foi a fase do jogo em que os alunos mais se envolveram, discutiram, ouviram um ao outro, fizeram acordos e principalmente trabalharam em grupo. A proposta de levantar um questionamento sobre o que é democracia, sua importância e como ela pode ser aplicada e usada foi um dos pontos em destaque nesta fase. Essa atividade também foi desenvolvida na sala de aula.

Quadro 3: Sequência didática III

Identificação	Escola	Dom Constantino Luers
	Mentora	Isamara
	Disciplina	Sociologia
	Duração	1h aula (aproximadamente 60min.)
	Público Alvo	Alunos do ensino médio com TEA
Conteúdo	ELEIÇÕES, DEMOCRACIA E DIREITOS FUNDAMENTAIS	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzir os conceitos de eleições, democracia e direitos fundamentais de forma acessível; • Promover o entendimento da importância da participação democrática; • Desenvolver habilidades sociais e políticas. 	
Descrição e introdução da aula	<p>Cumprimente os alunos e explique brevemente o que será abordado na aula. Use um quadro ou apresentação de <i>slides</i> para mostrar imagens simples que representem eleições, democracia e direitos fundamentais, para criar associações visuais.</p>	
Metodologia	<p>1º momento: Divida a aula em três partes, uma para cada conceito: eleições, democracia e direitos fundamentais. Use exemplos concretos e histórias curtas para explicar cada conceito. Encoraje perguntas e discussões, mas mantenha as explicações simples e diretas.</p> <p>2º momento: Jogo da Memória dos Direitos Humanos – Explique o jogo da memória que será realizado na sala de aula. Os alunos serão divididos em grupos pequenos para promover interações sociais. No jogo, os alunos encontrarão pares de cartas com imagens relacionadas aos direitos humanos. Enfatize a importância de respeitar as regras e a vez de cada um.</p> <p>3º momento: Após o jogo, conduza uma discussão sobre a importância dos direitos humanos na democracia.</p>	

	Obs: Incentive os alunos a compartilhar o que aprenderam e como se sentiram durante o jogo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Computador com acesso à internet; • <i>Datashow</i>; • Cartões do jogo da memória; • Quadro e marcadores.

Fonte: autoria própria

Estudantes com autismo apresentam diferenças entre si no que cabe à sua capacidade de interação social e muitas vezes têm dificuldade em estabelecer relacionamentos. Estes desafios que têm com a comunicação social não devem ser vistos como falta de interesse ou de vontade, mas sim como um fator a ser desenvolvido com suporte pedagógico.

É percebido que quando o professor trabalha de forma que inclui seu aluno com TEA, a aula flui, porém não é tão simples assim. O jogo Sócio Ilha é composto por desafios que não desafiam somente os alunos, o professor é surpreendido com inúmeras situações ao longo das aulas. Sendo posto como primeiro desafio, a interação social, se fez um momento em que os alunos ainda estavam tímidos para participar do jogo. Alguns até disseram que não iriam porque não saberiam nada. Com uma conversa incentivadora eles aceitaram jogar. É importante salientar aqui, que seja no ensino público ou privado, o importante é que a pessoa com autismo esteja integrada no meio ao qual foi lhe proposta a inserção.

Uma das falas que incentivou à todos participarem, foi que eles não estariam sozinhos, pois além de poderem se ajudar, a professora estaria sempre auxiliando com orientações para conseguirem seguir porque no jogo Sócio Ilha não se trata de sair da Ilha e sim sobreviver. Ao mesmo tempo em que as perguntas introdutórias os deixavam indagados, estimulavam o senso de convivência e união, coisas que devem ser levadas em consideração nas tomadas de decisão.

Nas atividades iniciais desenvolvidas nas folhas A4, foi surpreendente as ideias de como formular uma nova sociedade. Nesse momento, se algum aluno se sentir confuso ou desmotivado a dar ideias, o mentor do jogo (professor) deverá auxiliar instigando a criatividade do aluno o deixando-o livre para expor sua ideia seja ela qual for.

Conhecendo os patrimônios materiais e imateriais do Brasil expostos no

jogo, manuseando, cada aluno, junto aos colegas na sala de aula, pôde saber profundamente a diferença e importância de cada patrimônio do nosso país. Neste momento, alguns alunos se surpreenderam ao saber que a capoeira é um patrimônio brasileiro. Esta etapa foi uma das mais divertidas, pois na contemporaneidade, trazer jogos para a sala de aula como formas alternativas de promover a aprendizagem é inovador, quebrando com a rotina de escrita e memorização, pondo os alunos para se movimentar e pensar coletivamente.

O momento da explanação em que foram apresentadas aos alunos imagens simples ligadas a eleições, democracia e direitos fundamentais, para que eles criassem associações visuais, foi um momento que expôs o quanto a disciplina de Sociologia é relevante na formação escolar demonstrando que a Sociologia não se limita apenas a estudar a sociedade, ela também oferece ferramentas para analisar e transformar as realidades sociais. Por meio da Sociologia, os alunos aprendem a identificar problemas sociais, como a desigualdade e a exclusão social, e a buscar soluções para esses problemas.

Na etapa do em que realizamos o jogo da memória, foi notória a união em que os grupos “trabalhavam”. Nesta fase quase não precisaram do auxílio do professor, pois como já estavam familiarizados com o jogo nos cartões e alguns sabiam a dinâmica de como é um jogo de memória, eles se ajudaram o tempo todo de forma harmoniosa. Esta última etapa serve para enfatizar a importância dos Direitos Humanos. Foi discutido com eles o quanto é necessária a democracia em seus mais amplos âmbitos, o quanto eles exerceram este direito e permitiram que o outro exercesse.

Se referindo a cada desafio proposto no jogo, foi notório que os alunos conseguiram se expressar, cada um à sua maneira, de forma satisfatória para a professora, que notou a evolução na aprendizagem dos alunos; entre os colegas da turma eram postos questionamentos e considerações, dinâmica enriquecedora para cada aluno, um estímulo à criticidade.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão social das pessoas com deficiência é uma realidade no Brasil e em vários países do mundo, que pode ser constatada pelos ordenamentos jurídicos que dispõem sobre a acessibilidade em espaços públicos, sobre o atendimento de saúde, atendimento educacional, entre outros, a essas pessoas. Independentemente do tipo de deficiência, toda pessoa deve ter acesso à educação em escolas comuns e instituições especiais, as quais não devem ser extintas após todos os alunos com deficiência se maticularem em escolas comuns. Pelo contrário, essas instituições devem funcionar como um apoio às escolas comuns, diretamente com os alunos e/ou multiplicando seus conhecimentos e práticas com os demais profissionais da educação.

Atualmente, independentemente de suas limitações, todos devem ter acesso à educação, que visa promover uma melhor convivência coletiva e desenvolvimento de potencialidades. É relevante considerar que a proposta de escolarização atual não se preocupa exclusivamente com o ensino e aprendizagem de conteúdos, mas sim com o desenvolvimento global da pessoa, enquanto ser humano, dotado de possibilidades. Diante do cenário proposto, trabalhar a metodologia ativa, a gamificação com o jogo Sócio Ilha, deixou claro o intuito da importância da disciplina de Sociologia; trabalhando a inclusão para os alunos com TEA, o jogo foi a ponte lúdica que mostrou o quanto a Sociologia é flexível em seus mais amplos âmbitos.

A partir dessa perspectiva, a legislação brasileira define que a pessoa com Transtorno do Espectro Autista é considerada pessoa com deficiência e, portanto, possui direitos assegurados por lei, como, por exemplo, um acompanhante, em caso de comprovada necessidade, quando incluída nas classes de ensino regular. Devido a seus padrões comportamentais rígidos e sua dificuldade de interação social, o autista precisa desenvolver certas habilidades que envolvem a ampliação de seu repertório comportamental e os estudos da Análise Comportamental Aplicada, que analisa o comportamento, seu antecedente e a consequência de tal comportamento, vem demonstrando-se eficaz no desenvolvimento dessas habilidades.

Desenvolvida a partir dos estudos de Skinner, a Análise do Comportamento

pode ser utilizada não apenas com crianças com TEA, mas no processo educativo em geral, devido à sua eficácia, por se tratar de uma ciência embasada por estudos teóricos e empíricos.

É de extrema importância aproveitar o cenário de mudanças pelo qual a sociedade está passando, para propor formas de ajudar o professor no uso da tecnologia e despertar um maior engajamento dos alunos, dentro e fora da sala de aula, na prática científica. Foi possível constatar como os jogos colaboram com o processo de aprendizagem dentro e fora da sala de aula.

Ao desenvolver o jogo Sócio Ilha, em sala de aula, proporcionei uma aprendizagem bastante significativa, onde todos os alunos, participaram de forma efetiva de cada etapa do game. Pude proporcionar um momento de intensa interação entre eles, valorizando assim a união de aluno para aluno com a finalidade de incluir, mostrar que é possível, de várias maneiras, incluir naturalmente e constantemente os alunos com TEA nas atividades com alunos que não são portadores de nenhuma deficiência.

A presença da disciplina Sociologia no Ensino Médio importa aos que desejam uma formação de cidadãos capazes de “ler” o mundo à sua volta, de se valorizarem e se reconhecerem, de respeitar os diferentes, ter apreço pelas causas coletivas e comuns, capazes de atuar sobre seu espaço social e contribuir para o futuro do país a partir de seu lugar. A Sociologia é uma disciplina que foi incluída no Ensino Médio devido ao reconhecimento de suas potencialidades e colaboração para que os objetivos traçados pela LDB sejam devidamente alcançados. Excluir ou reduzir o número de aulas dessa disciplina no Ensino Médio é um retrocesso imensurável.

A experiência me proporcionou enorme satisfação por mostrar que é possível, mesmo tendo poucos recursos na escola, mesmo não tendo uma formação acadêmica tão completa ao se tratar de trabalhar com alunos portadores de deficiências, ter aulas, posso assim chamar, igualitárias, onde o aluno com TEA não precisará fazer, necessariamente uma atividade adaptada/diferente da dos demais, pois ele se encaixará naturalmente na aula, na temática, na dinâmica, como qualquer outro aluno. Enquanto estudante de Ciências Sociais, me propus ao desafio da inclusão na educação. Não foi fácil, mas foi além de uma experiência de suma importância, dada a possibilidade de trabalhar com alunos com TEA, uma enorme satisfação.

Referências bibliográficas:

AGUERRONDO, I. **Formación docente:** desafíos de la política educativa. Hacia una política integral para la formación y desarrollo profesional de los maestros de la educación básica. México: Secretaria de Educación Pública, 2006.

AGUIAR, Aline Simões; VALIANTE, Leandro Ferrarezi. O Uso da Gamificação como Ferramenta Didático-pedagógica no Processo de Ensino-Aprendizagem de Discentes do Ensino Médio. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 18, 2021.

ARAÚJO, Álvaro Cabral; LOTUFO NETO, Francisco. A nova classificação Americana para os Transtornos Mentais – o DSM-5. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, São Paulo, v. 16, n. 1, 2014. pp. 67-82. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbtcc/v16n1/v16n1a07.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2024.

AZEVEDO, Mariana Queiróz Orrico; NUNES, Débora Regina de Paula; SCHMIDT, Carlo. **Inclusão educacional de pessoas com autismo no Brasil:** uma revisão da literatura. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/index.php/educacaoespecial/article/view/10178>. Acesso em: 3 abr. 2023.

BOSSA, Nádía A. **A psicopedagogia no Brasil:** as contribuições a partir da prática. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.160 p.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 35. ed. Brasília: Edições Câmara, 1988, 454p. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 25 set. 2023.

BRASIL. **Lei Federal nº 12.764/2012, 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.* Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/588140>. Acesso em: 20 mar. 2024.

BRASIL. **Ministério da Educação.** Base Nacional Comum Curricular. Terceira Versão. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/04/BNCC_19mar2018_versaofinal.pdf. Acesso em: 15 set. 2023.

CABRAL, C. S.; MARIN, A. H. INCLUSÃO ESCOLAR DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA. **Educação em Revista**, v. 33, p. e142079, 2017.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Notas técnicas 12:** Conceitos e conteúdos de inovação e tecnologia (I&T) na BNCC. Abril 2018. Disponível em: <http://www.cieb.net.br/wp-content/uploads/2018/04/CIEB-Notas-12-Conceitos-e-Conte%C3%BAdos-de-Inova%C3%A7%C3%A3o-e-Tecnologia-na-BNCC.pdf>. Acesso em: 15 set. 2023.

COELHO, P. M. F. et al. Ensino e jogos digitais: uma breve análise do game Produção de Textos - Trabalhando com Pontuação como recurso didático. **Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro, v. 31, nº 1, p.7-19, ago. 2016.

CUNHA, Eugênio. **Autismo e inclusão: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família**. 7 ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2017.

CURY, Carlos Roberto Jamil. **Os fora de série na escola**. Campinas: Armazém dolpê (Autores Associados), 2005. 89p.

FANFANI, E. T. **La condición docente: análisis comparado de la Argentina, Brasil, Perú y Uruguay**. Buenos Aires: Siglo XXI, 2007.

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.

Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013. pp. 1-10. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/332583779_A_GAMIFICACAO_APLICADA_EM_AMBIENTES_DE_APRENDIZAGEM/link/5cf2b3cfa6fdcc8475fcd0b7/download?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uliwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uln19. Acesso em: 20 mar. 2024.

GATTI, Bernadete A. Educação, Escola e Formação de Professores: políticas e impasses. **Dossiê temas e debate na formação de professores**. Fundação Carlos Chagas. São Paulo. 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Camila Graciella Santos; MENDES, Enicéia Gonçalves. Escolarização inclusiva de alunos com autismo na rede municipal de ensino de Belo Horizonte.

Revista Brasileira de Educação Especial, v.16, n.3, p.375-396, 2010.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbee/a/MLYDnyY5DbKb3mpC8NCKtwb/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 5 Set. 2023.

HENKLAIN, M. H. O.; CARMO, J. DOS S. Contribuições da análise do comportamento à educação: um convite ao diálogo. **Cadernos de Pesquisa**, v. 43, n. 149, p. 704–723, maio 2013. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/cp/a/bT6y5JYHDTjP79pmKhqbsSq/abstract/?lang=pt#>.

Acesso em: 13 set. 2023.

JANNUZZI, Gilberta. **A educação do deficiente no Brasil: dos primórdios ao início do século XXI**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2006. 243 p.

KHOURY, Laís Pereira et al. **Manejo comportamental de crianças com transtornos do espectro do autismo em condição de inclusão escolar: guia de orientação a professores**. São Paulo: Memnon, 2014. Acesso em: 15 Set. 2023.

LESSARD, C.; TARDIF, M. Les transformations actuelles de l'enseignement: trois scénarios possibles dans l'évolution de la profession enseignante? In:

_____. **La profession d'enseignant aujourd'hui: évolution, perspectives et enjeux internationaux**. Montréal: Université Laval, 2004. p. 62-79.

MAZZOTA, Marcos José Silveira. **Educação Especial no Brasil: História e políticas públicas**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2005. 208 p.

MARCELO, A.; PESCUITE, J. C. **Design de Jogos: fundamentos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

MINSAUDE. Definição – Transtorno do Espectro Autista (TEA) na criança. Brasília, s. a. Disponível em: <https://linhasdecuidado.saude.gov.br/portal/transtorno-do->

[espectro-autista/definicao-tea/](#). Acesso em: 20 mar. 2024.

MIRANDA, S. de. **Estratégias didáticas para aulas criativas**. Campinas: Papyrus, 2016.

MULLER, S. A. P. **Inclusão digital e escola pública: uma análise da pedagógica e da informática na educação**. 2005. 111 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/4504/000501896.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 5 set. 2023.

MURAGAKI, C. S.; OKAMOTO, K. H.; FURLAN, L.; TOLDRÁ, J. C. A utilização de jogos pela terapia ocupacional: contribuição para a reabilitação cognitiva. ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA 10 e ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE PÓS-GRADUAÇÃO 6. **Anais...** Universidade do Vale do Paraíba, Rio de Janeiro, 2006. p. 2.524-2.527. Disponível em: http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2006/epg/03/EPG00000538-ok.pdf. Acesso em: 15 set. 2023.

PAIVA, A. R. Apresentação. In: MATTOS, P. **A sociologia política do reconhecimento: as contribuições de Charles Taylor, Axel Honneth e Nancy Fraser**. São Paulo: Anna Blume, 2006. p. 1-5.

PEREIRA, J. E. D. Licenciaturas e as novas políticas educacionais para a formação docente. **Educação e Sociedade**, v. 20, n. 68 - Especial, p. 109-125, dez.1999.

PEREIRA, Maria Eliza, MARINOTTI, Mirian, LUNA, Sérgio Vasconcelos. O compromisso do professor com a aprendizagem do aluno: contribuições da análise do comportamento. In: HUBNER, Maria Martha Costa. MARINOTTI, Miriam(orgs). **Análise do comportamento para a educação: contribuições recentes**. 1 ed. Santo André, SP: ESETec Editores Associados, 2004. 318 p.

PILONI, Thiago. Lei Berenice Piana e o acompanhante especializado. **Conteúdo Jurídico**, Brasília, DF, abr. 2015. Disponível em: <https://conteudojuridico.com.br/consulta/Artigos/44050/lei-berenice-piana-e-o-acompanhante-especializado>. Acesso em: 3 set. 2023.

PERUCIA, A. S.; BERTHÊM, Antônio Córdova de; BERTSCHINGER, Guilherme Lage; MENEZES, Roberto Ribeiro Castro. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática**. 2 ed. São Paulo: Novatec, 2007.

ROSA, R.; SILVA, R. I. da; PALHARES, M. M. As novas tecnologias da informação numa sociedade de transição. In: CINFORM – ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, VI, Salvador. **Anais...** Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/29549-29565-1-PB.pdf>.

Acesso em: 13 set. 2023.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**. São Paulo: Paulus, 2013.

SARANDY, Flávio Marcos Silva. Reflexões Acerca do Sentido da Sociologia no Ensino Médio. **Revista Espaço Acadêmico**, a. 1, n. 5, 2021.

SCOZ, Beatriz. **Psicopedagogia e Realidade Escolar: o problema escolar e de aprendizagem**. 14 ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007. 176 p.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Sobre o Behaviorismo**. Traduzido por Maria da PenhaVillalobos. 10 ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

TARDIF, M.; LESSARD, C. **O trabalho docente**: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas. Petrópolis: Vozes, 2005.

TEDESCO, J. Presentación. In: OLIVEIRA, D. A. et al. **Políticas educativas y territorios**: modelos de articulación entre niveles de gobierno. Buenos Aires: IIPE/UNESCO, 2010. p. 1-4.

TEIXEIRA, M. C. T. V. et al. Literatura científica brasileira sobre transtornos do espectro autista. **Revista da Associação Médica Brasileira**, v. 56, n. 5, p. 607–614, 2010.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. Nativos Digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica. **Revista Brasileira de Psicologia e Educação**, Araraquara-SP, v. 19, n. 2, 2017. pp. 295-307. Disponível em:

<https://periodicos.fclar.unesp.br/doxa/article/download/10955/7089/30503>. Acesso em: 20 mar. 2024.

UNESCO. **Declaração de Salamanca**. *Sobre princípios, políticas e práticas na área das necessidades educativas especiais*. 1994. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>. Acesso em: 26 Set. 2023.

VAILLANT, D. Los docentes en primer plano. In: _____; CUBA, S. **Profesión docente en Latinoamérica**: una agenda pendiente y cuatro retos emergentes. Lima: PREAL, 2008. p. 13-18.

VIEIRA, Amanda de Castro. **AUTISMO**: As características e a importância do diagnóstico precoce. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Medicina) – Curso de Ensino de Superior de Medicina, Centro Universitário UNIFACIG de Manhuaçu-MG, Manhuaçu, 18 f., 2019. Disponível em:

<https://www.pensaracademico.unifacig.edu.br/index.php/repositoriootcc/article/view/1811/1425>. Acesso em: 20 mar. 2024.

ZANOTTO, Maria de Lourdes Bara. Subsídios da análise do comportamento para a formação de professores. In: HUBNER, Maria Martha Costa. MARINOTTI, Miriam (orgs). **Análise do Comportamento para a Educação**: contribuições recentes. 1 ed. Santo André/SP: ESETec Editores Associados, 2004. 318 p.