

# Jogos e atividades para o desenvolvimento cognitivo de indivíduos autistas

Dra. LÍLIA MAÍSE DE JORGE

CRP/06 - 17953

# Jogos e Brincadeiras

---

- ◉ Considerados atividades **lúdicas**.
- ◉ *Ludus* (latim) = jogo, diversão.
- ◉ Presentes em **todas** as fases do desenvolvimento humano.
- ◉ Indispensáveis no **relacionamento** entre as pessoas.
- ◉ **Fontes** importantes de desenvolvimento e de aprendizagem.

# Funções do brincar na vida de uma criança

---

## ● Promover:

- Interação social
- Expressão afetiva
- Desenvolvimento da linguagem
- **Desenvolvimento cognitivo**
- Experimentação de possibilidades motoras
- Apropriação de regras sociais
- Imersão no universo cultural

# Os jogos, mais especificamente:

---

- ◉ Estimulam o raciocínio
- ◉ Desenvolvem habilidades
- ◉ Estimulam a construção de novos conhecimentos
- ◉ Ensinam a lidar com os resultados
- ◉ Desafiam a produção de soluções para situações-problema

# Jogo enquanto técnica educativa

---

- ◉ Torna a aprendizagem significativa e dinâmica.
- ◉ Tem como objetivo ensinar divertindo e interagindo com o outro.
- ◉ Jogo educativo
  - Aquele que tem função pedagógica, desde que contemple o estágio de desenvolvimento, o interesse e o prazer da criança em realizar aquela atividade.
  - Professor e aluno devem estar engajados na atmosfera lúdica.
  - Experimentação, descoberta, criatividade são aspectos que devem ser respeitados.

# O trabalho com jogos para crianças autistas

---

- ◉ Permite trabalhar ao mesmo tempo forças e fraquezas.
  - Por meio do que elas têm mais desenvolvido (habilidade com pistas visuais), é possível motivá-las para treinar os aspectos mais comprometidos.
- ◉ **É a melhor forma de aproximá-las de outras crianças.**
- ◉ No começo, é preciso garantir marcos básicos do desenvolvimento:
  - Busca – intenção e propósito
  - Representação mental – imagem e conceito
  - Constância perceptiva e objeto permanente – tempo e espaço
  - Relação tri-bidimensional – volume e planos

# Para os menores (2 a 4 anos) - brincadeiras

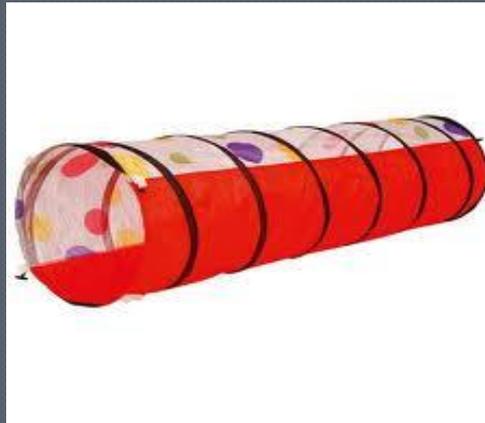
---

- Esconde-esconde
- Pega-pega
- Boliche
- Bola ao cesto
- Disco
- Amarelinha
- Túnel
- Encaixes
- Montagens
- Pescaria

Objetivando:

- Consciência corporal
- Vínculo afetivo
- Intencionalidade da ação
- Compartilhamento
- Funcionalidade manual
- Compreensão de instrução
- Início de compreensão de regras

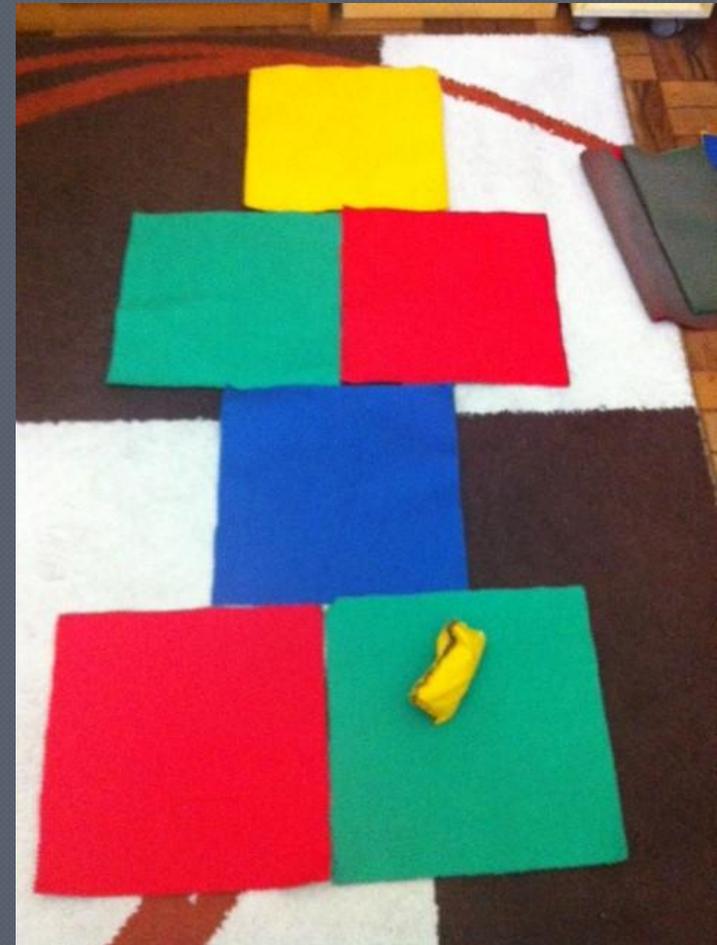
# Exemplos de materiais



# Exemplos de materiais



# Exemplos de materiais



# O trabalho com jogos para crianças autistas

---

◉ Com o tempo, podem ser inseridos jogos que trabalhem mais especificamente as operações mentais:

- Comparação
- Classificação
- Seriação
- Associação
- Discriminação
- Etc...

# Exemplos de materiais

- Criativo / Formas e cores / Categorias -opostos



# Exemplos de materiais

## ○ Bingos / Memórias (S'match)



# Para os maiores

---

- ◉ Exploração ampla da capacidade visual para o desenvolvimento do raciocínio:
  - Jogos com desafios gradativos
  - Jogos que exigem poder de decisão
  - Jogos que envolvem escolha

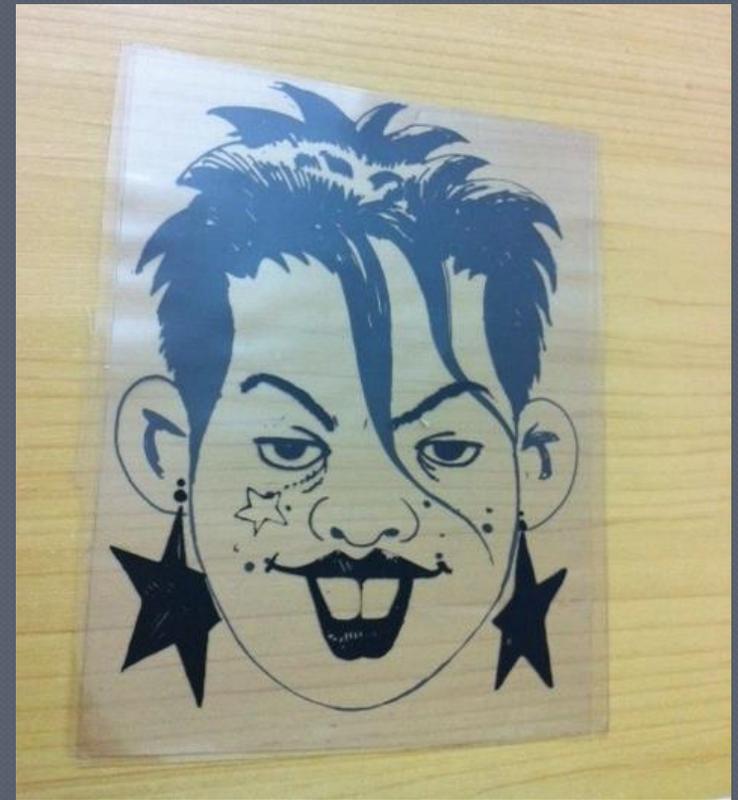
# Exemplos - análise e síntese

## ◉ Colour Code



# Exemplos - análise e síntese

- Faça a Face



# Exemplos - análise e síntese

- Cartoon



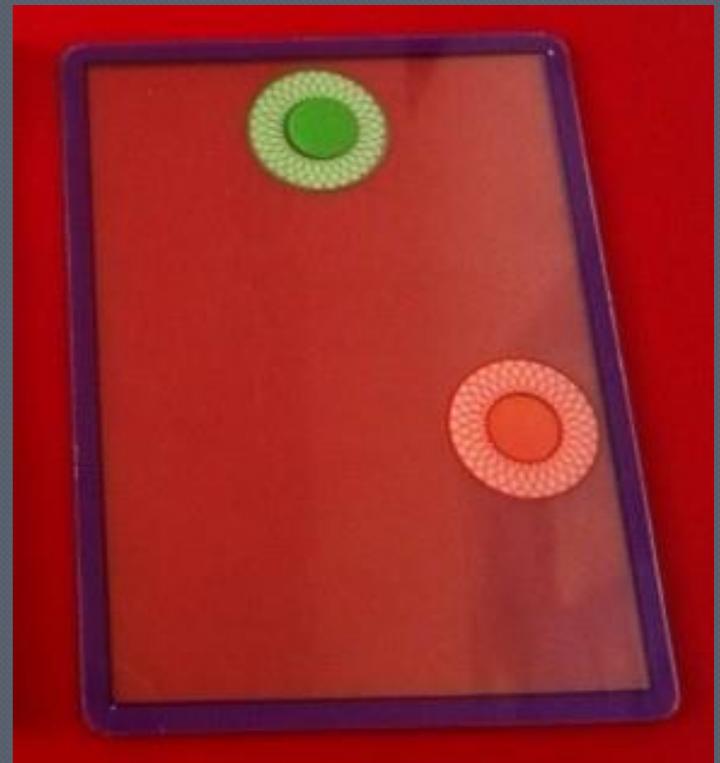
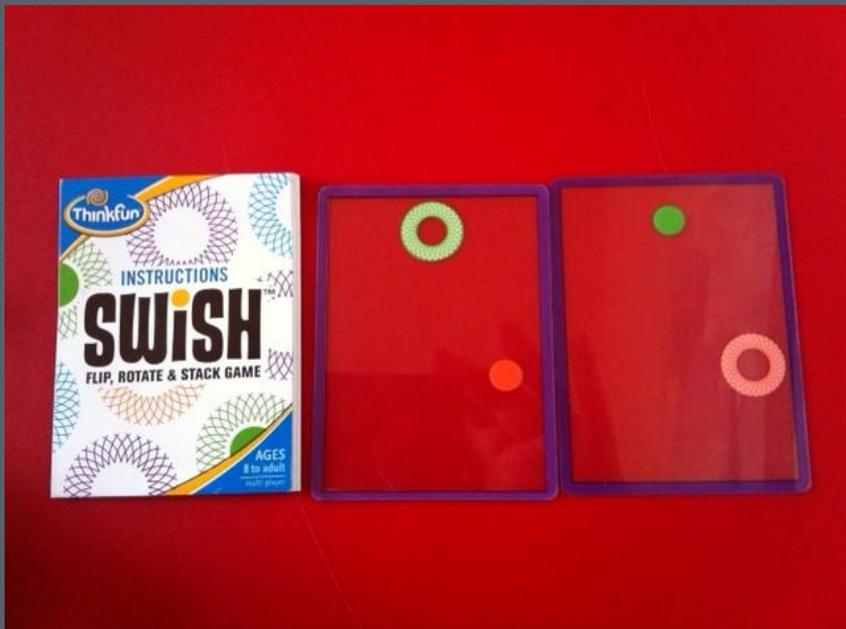
# Exemplos - análise e síntese

- Doodle Dice



# Exemplos - análise e síntese

## Swish



# Exemplos - raciocínio lógico I

## ◉ Jogos Boole



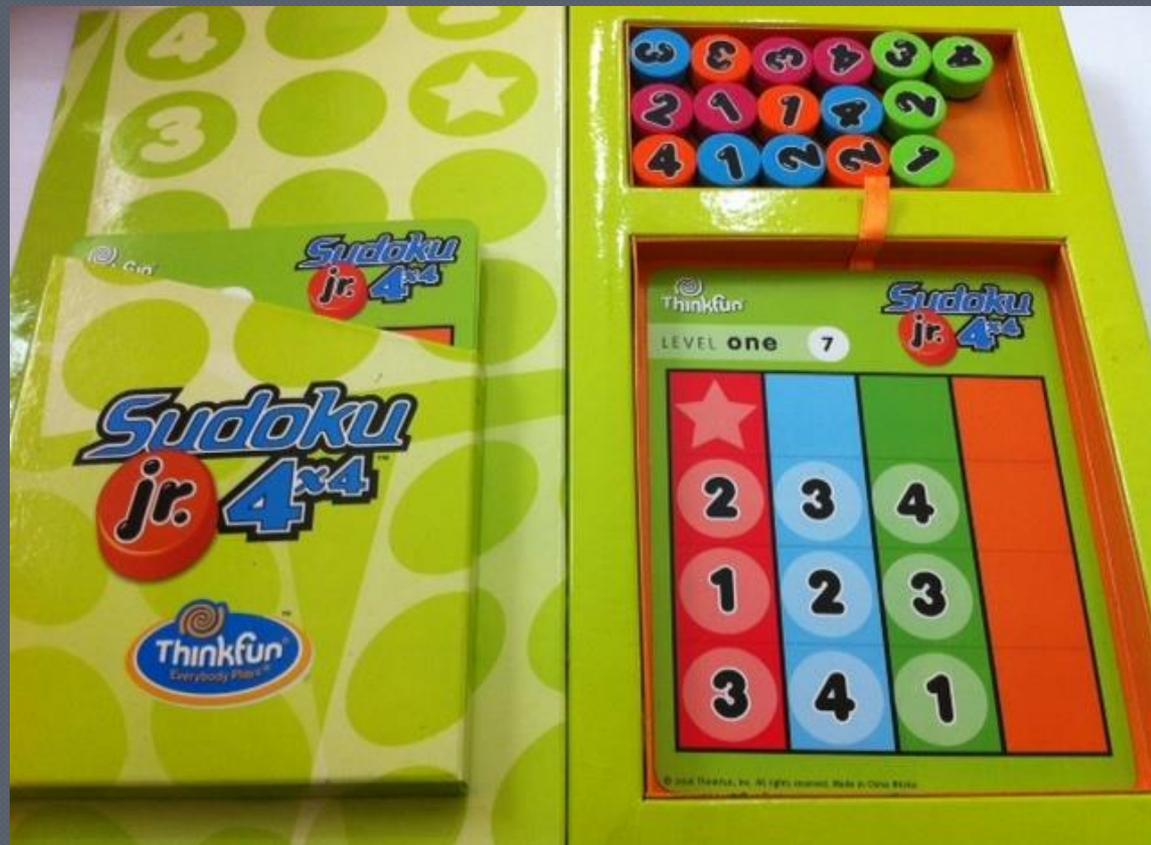
# Exemplos - raciocínio lógico I

- Cara a cara



# Exemplos - raciocínio lógico I

- Sudoku



# Exemplos - raciocínio lógico I

- Chocolate fix



# Exemplos - raciocínio lógico I

- Logix



# Exemplos – raciocínio lógico II

- ◉ Camelot Jr.



# Exemplos - raciocínio lógico I

- Camouflage



# Exemplos - raciocínio lógico I

- Clever castle



# Exemplo - rapidez

## ○ Blink



# Exemplo - rapidez

---

- ◉ Whac-a-mole





# Exemplo - rapidez

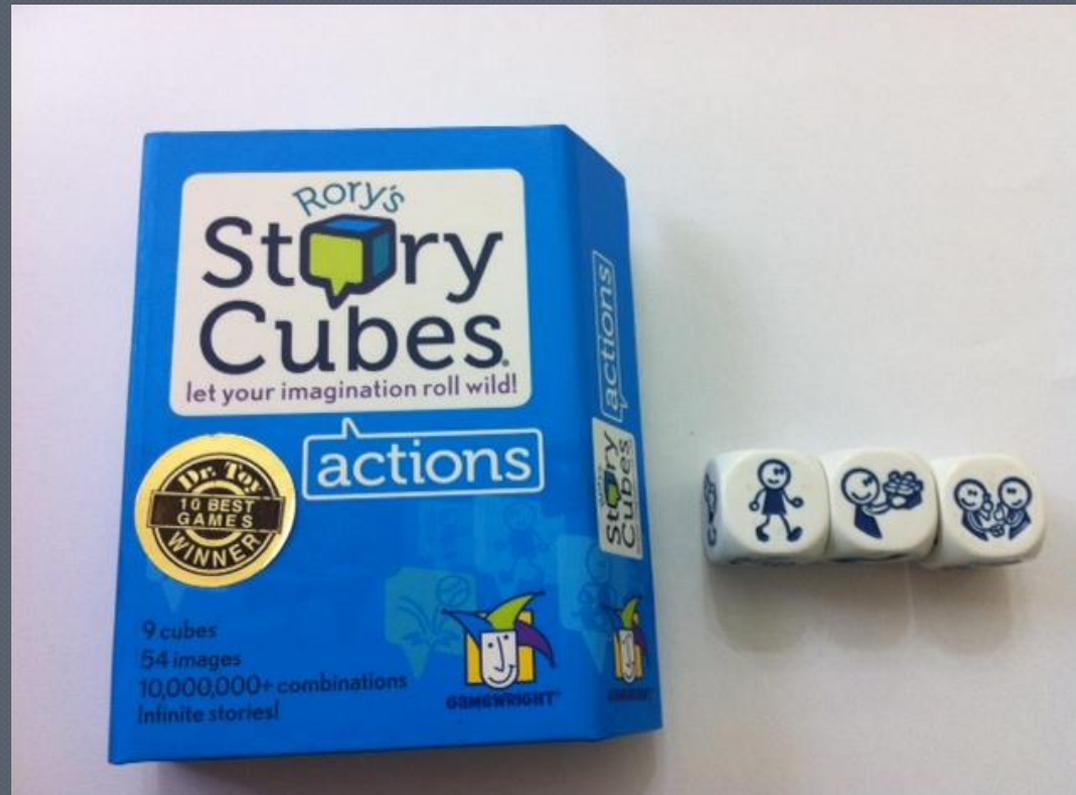
- Melocoton



# Exemplos – desenvolvimento de linguagem

---

- Story cubes



# Exemplos – desenvolvimento de linguagem

---

- ◉ View master



# Exemplos – desenvolvimento de linguagem

- História sem Fim



# Exemplos – raciocínio matemático

- Feche a caixa



- Pass the pigs



# Exemplos – jogos com palavras

- Boogle slam



# Exemplos – jogos com palavras

---

- Vira letras



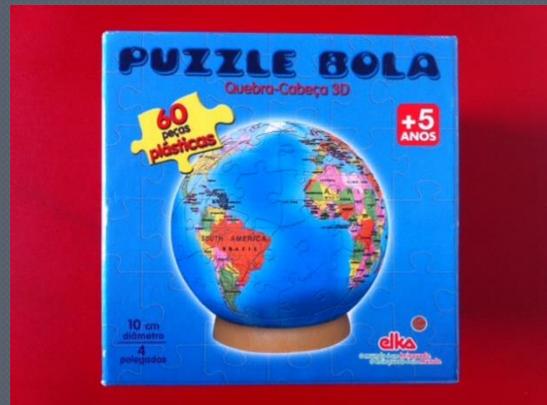
# Exemplos – jogos com palavras

- Loto de letras



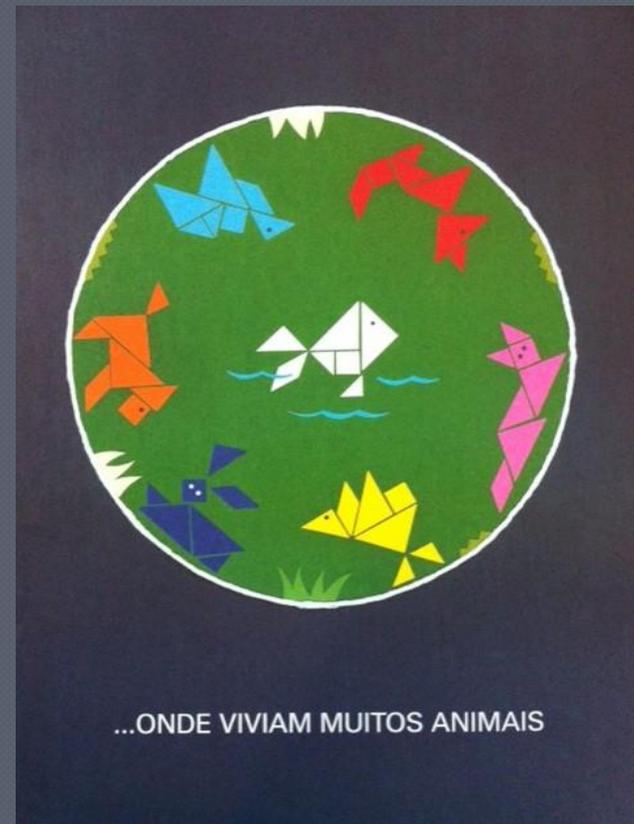
# Exemplos de montagens QC e Lego

- Geralmente os autistas são bons nisso, mas fazem sempre os mesmos.
- É importante ir modificando o grau de dificuldade e exigindo mais flexibilidade na montagem.
  - QC ocós
  - QC 3D



# Exemplos de montagens QC e Lego

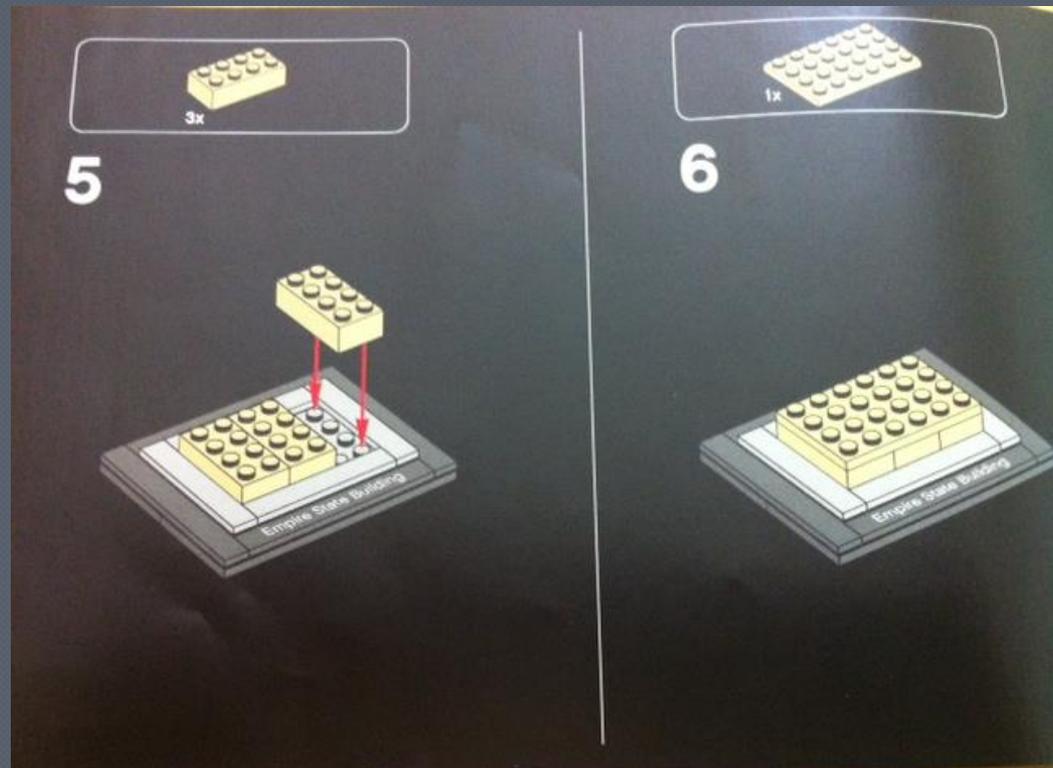
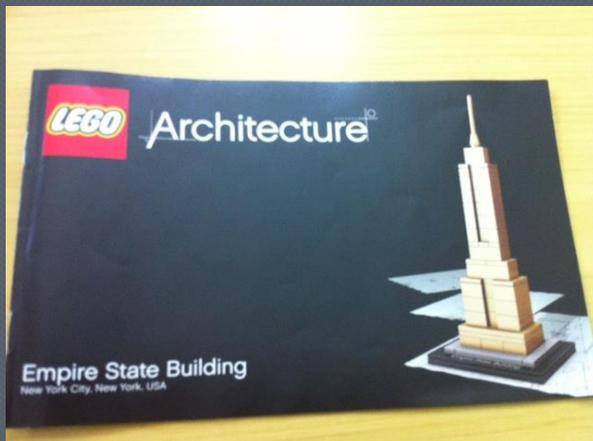
- Tan-gran – (junto com o livro da Ingrid Bellinghausen)



# Exemplos de montagens QC e Lego

## ◉ Legos

- Sequência de montagem bem minuciosa



# Como eu faço

---

- Apresento o material.
- Deixo a criança explorar sensorialmente e observando as pistas contidas nas caixas e nos manuais.
- Começo a organizar o jogo.
- A criança me observa e eu vou aos poucos mostrando como joga, não com instruções verbais, mas jogando mesmo.
- Quando a criança aprende eu chamo os pais para assistirem.

# Como eu faço

---

- Geralmente os pais olham a primeira vez e jogam também, em seguida.
- Empresto o jogo para a criança levar para a casa e treinar.
- Peço que os pais mostrem o jogo na escola para que a criança jogue com os colegas.
- Há um dia na semana em que as crianças podem levar jogos e brinquedos na escola.
- Quando eu mesma mostro na escola, há professores que reproduzem os jogos, e criam em cima da ideia.

# Como eu faço

---

- Costumo também convidar os professores, coordenadores, orientadores, para assistirem uma sessão.
  - Normalmente eles se espantam ao ver o que a criança é capaz de fazer.
  - É comum dizerem que trabalhar com uma criança é mais fácil do que trabalhar com a sala inteira.
  - Mas os outros alunos poderiam também se beneficiar dos jogos trabalhados com os autistas.
  - Nos jogos, muitos autistas se igualam aos neurotípicos.
  - É preciso explorar o que eles apresentam de habilidade.

# Comportamento das crianças

---

- O manuseio dos materiais e o auxílio das pistas visuais dos jogos escolhidos mantém a atenção dos autistas sobre o que lhes está sendo apresentado.
- Se houver recusa ou desinteresse, não deve haver continuidade daquele jogo. Pode ser apresentado novamente em outra ocasião.
- Eles demonstram alegria quando vencem um desafio.
- Eles solicitam ajuda do adulto, muitas vezes com o olhar, demonstrando fazer compartilhamento e saber que aquele adulto pode lhes auxiliar (confiança).

# Adaptações / Recursos

---

- São simples:
  - Pistas visuais
    - Com palavras
    - Com diagramas
  - Tabuleiros com locais marcados
  - Placares
  - Ábaco para contagem de pontos
  - Setas e marcadores coloridos
  - Noções explícitas dos turnos
    - EU / VOCÊ
    - ESPERE / JOGUE

# Finalizando

---

- **Toda criança tem o direito de brincar.**
- Com os jogos, os autistas podem demonstrar ter mais habilidades do que se possa imaginar.
- Espero que cada um de vocês possa também já estar imaginando várias formas de ensinar diferentes jogos aos seus autistas.

Obrigada pela atenção!

[liliamaise@uol.com.br](mailto:liliamaise@uol.com.br)

[liliamaise@gmail.com](mailto:liliamaise@gmail.com)