

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

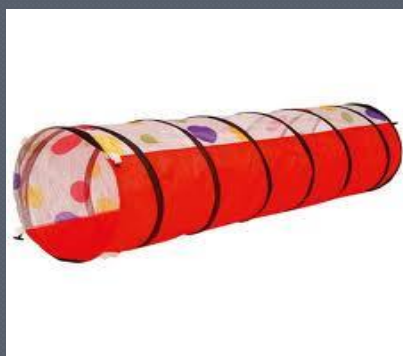
Para os menores (2 a 4 anos) - brincadeiras

- 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

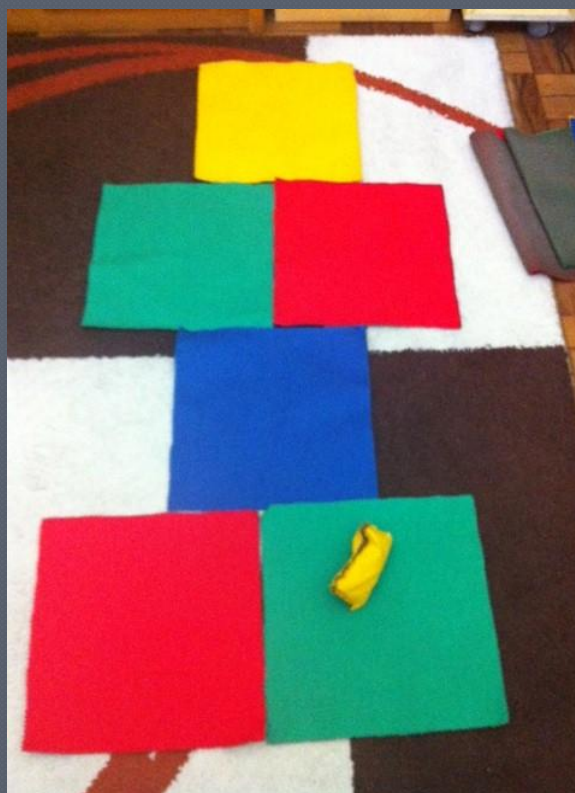
Exemplos de materiais



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)

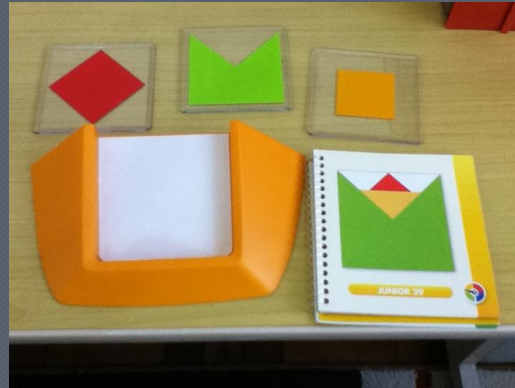


Para os maiores

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

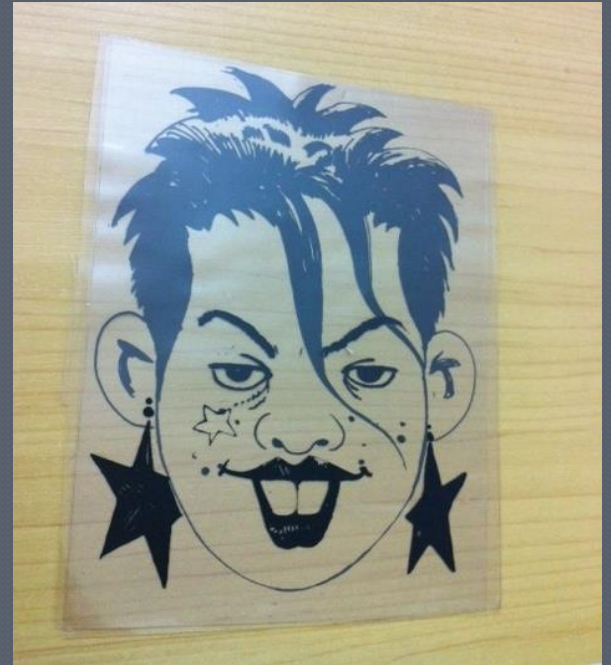
Exemplos - análise e síntese

○ Colour Code



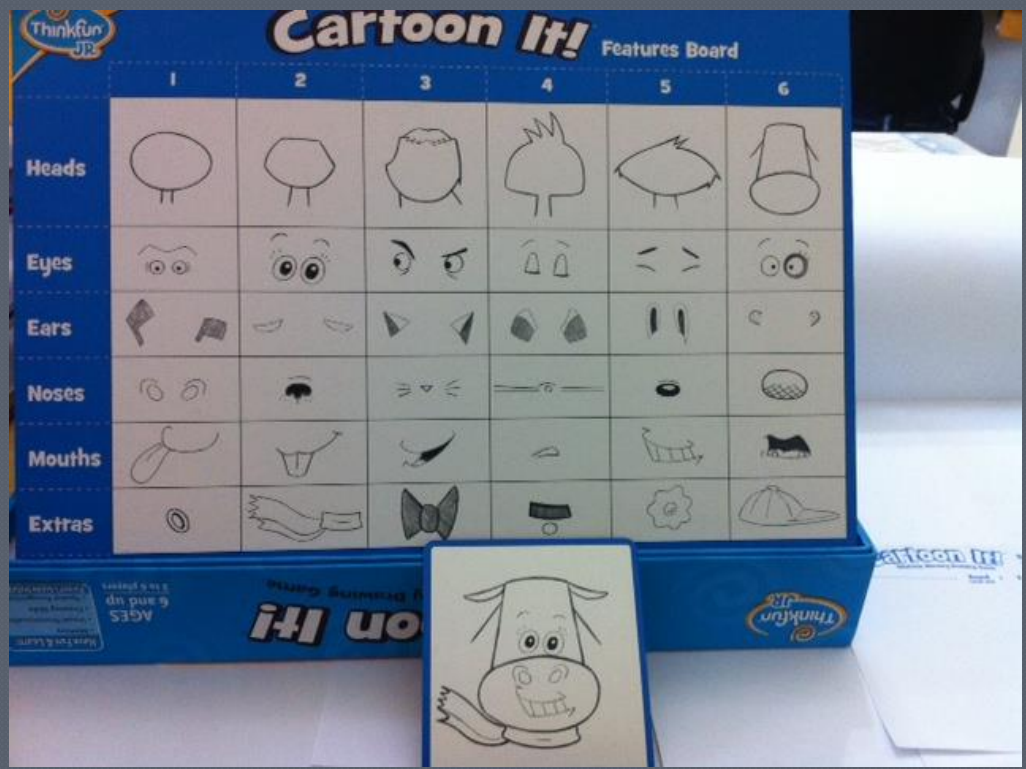
Exemplos - análise e síntese

- 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



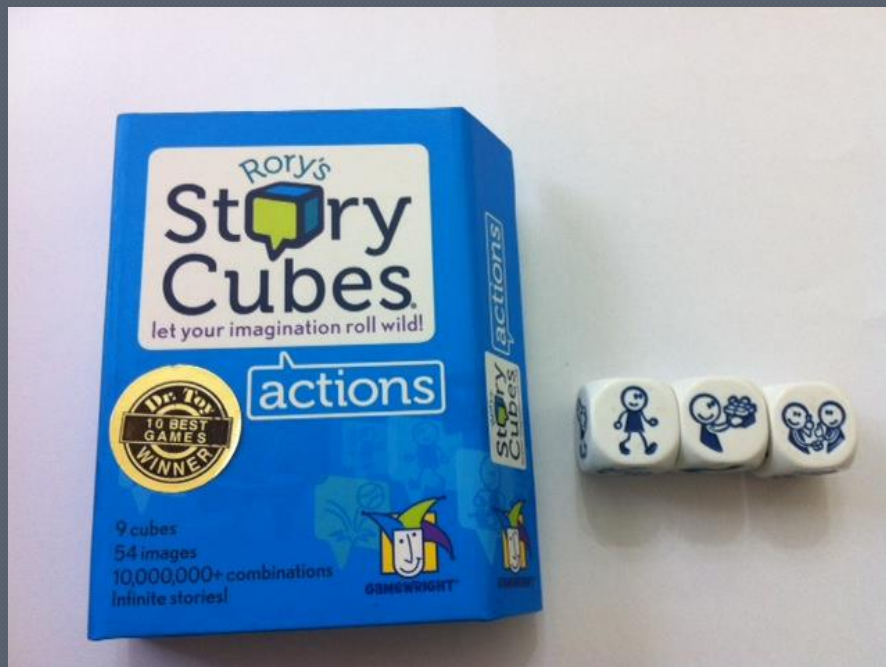
Exemplo - rapidez

- 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



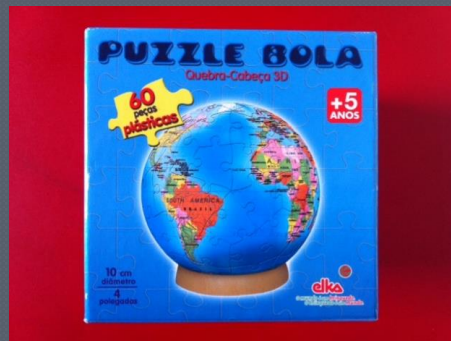
Exemplos – jogos com palavras

- Loto de letras



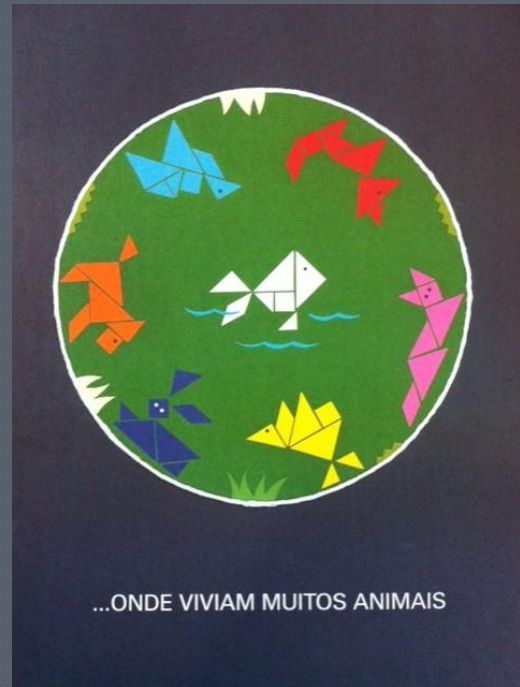
Exemplos de montagens QC e Lego

- 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

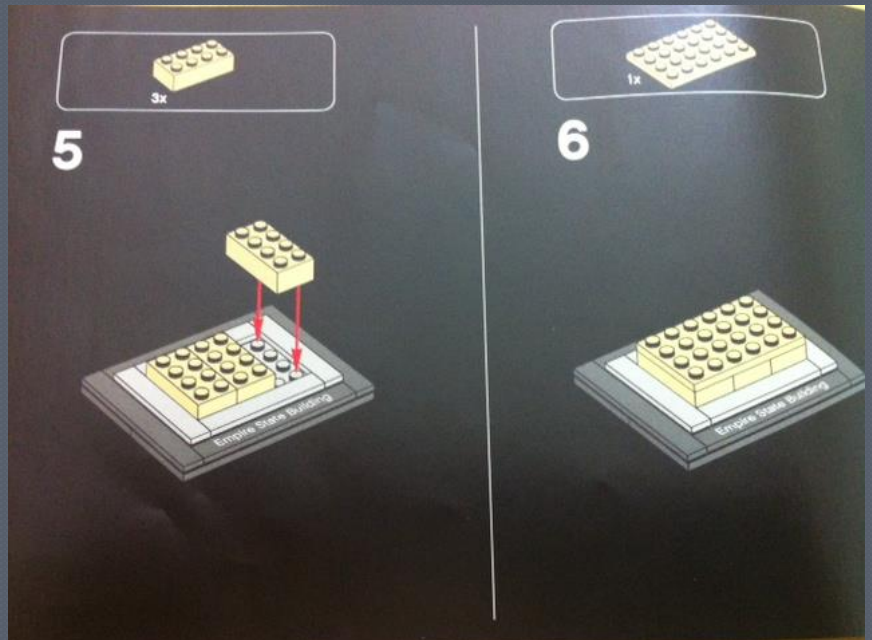
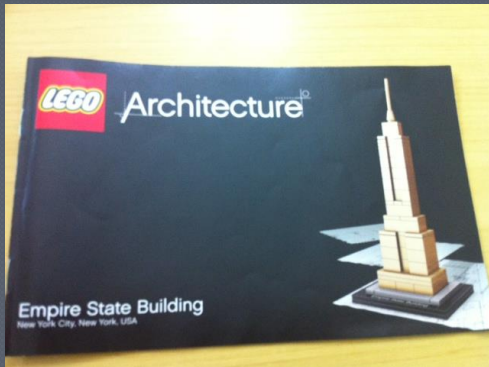
- Tan-gran – (junto com o livro da Ingrid Bellinghausen)



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

liliamaise@gmail.com