



O USO DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS NO TRABALHO COM CRIANÇAS COM TRANSTORNOS GLOBAL DE DESENVOLVIMENTO

Thiago Siqueira de Andrade¹
Laureana de Queiroz Mariano²

Resumo: O presente artigo apresentou, por meio de pesquisa bibliográfica, os aspectos que envolvem o trabalho em educação especial e inclusiva feito com crianças com Transtornos Global de Desenvolvimento, propondo a utilização de jogos de tabuleiro modernos como atividade complementar sugerida aos programas de tratamento utilizados. Nesse contexto, foram estudados autores que explicitaram as características dos transtornos, programas e considerações sobre a importância da ludicidade no processo de educação. Concluiu-se que existem diversos jogos de tabuleiros modernos disponíveis no mercado, de forma acessível e que, utilizados de maneira correta e observando as necessidades das crianças, podem contribuir no processo de desenvolvimento destes indivíduos como uma atividade complementar.

Palavras-chave: Ludicidade. Programas de intervenção. Transtorno Global do Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

A educação especial inclusiva é um assunto que tem ganhado muito espaço nas últimas décadas. Com a evolução dos estudos e pesquisas acerca do tema e a crescente preocupação do governo e entidades públicas em atender as necessidades destes indivíduos, o assunto teve grandes avanços no trabalho de inclusão.

Este modelo educacional que visa garantir o acesso e a participação de todas as crianças com necessidades educacionais especiais em escolas regulares, com terapia e suportes necessários para que elas possam aprender e se desenvolver em um ambiente inclusivo e respeitoso, tem por objetivo garantir que todas as crianças, independentemente de suas habilidades e necessidades, possam ter acesso a uma educação de qualidade que promova o seu pleno desenvolvimento, tanto em termos acadêmicos quanto sociais e emocionais. Isso significa que as escolas devem estar preparadas para atender às necessidades de todas as crianças, incluindo aquelas com deficiências físicas, sensoriais, intelectuais, emocionais ou múltiplas.

Para que a educação especial inclusiva seja efetiva, é necessário que haja uma equipe multidisciplinar envolvida no

processo educacional, incluindo professores especializados, terapeutas, psicólogos e outros profissionais de apoio. Além disso, é preciso que as escolas tenham recursos e necessidade para garantir a acessibilidade e a inclusão de todas as crianças.

Neste sentido, as práticas educacionais voltadas para educação especial inclusiva têm gerado grandes evoluções no sentido de trazer inovações que permitam um trabalho cada vez mais eficiente neste processo. De acordo com Freire (1999, p. 25) "ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou construção".

Dessa maneira, uma ferramenta extremamente eficaz é trazer o lúdico para este processo. A palavra lúdico, vem do latim "ludus" que significa jogo. Para Freitas e Salvi (2020), o lúdico é uma estratégia fundamental para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

A ludicidade na educação especial inclusiva potencializa de forma positiva os efeitos dos trabalhos administrados nas crianças. O jogo e a brincadeira trazem prazer, divertimento e atenção, tornam o trabalho educacional mais agradável. Machado (2003) afirma que:

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se

internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender (MACHADO, 2003, p. 37).

2 ENTENDENDO OS TRANSTORNOS GLOBAIS DO DESENVOLVIMENTO

Em conformidade com o *Diagnosical Statistical Manual of Mental Disorders-Revised* (DSM-IV-TR, 1994), os Transtornos Globais do Desenvolvimento são distúrbios causados por um prejuízo severo e invasivo em diversas áreas do desenvolvimento, englobando os Transtornos do Espectro Autista (TEA), Síndrome de Rett, Transtorno ou Síndrome de Asperger, Transtorno Desintegrativo da Infância (TDI) ou Psicose infantil; e Transtorno Invasivo do Desenvolvimento sem outra especificação (TID – SOE).

2.1 Autismo

O Autismo é um transtorno complexo e caracterizado por se apresentar em diversos espectros, de acordo com a nova edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais DSM-V (2013), conhecidos como Transtornos do Espectro do Autismo (TEA), que se classificam em graus leve, moderado e grave. São características do indivíduo com esse transtorno a apresentação de dificuldades na interação social, na comunicabilidade e a pouca variação de interesses e atividades.

Os sintomas do TEA podem variar de níveis leves a graves e podem incluir:

- 1 .
Carcassonne - um jogo de estratégia que envolve a construção de cidades e estradas em um tabuleiro.
- 2 .
Ticket to Ride - um jogo de estratégia em que os jogadores devem construir rotas de trem para conectar diferentes cidades.
- 3 .
Dixit - um jogo de cartas em que os jogadores devem criar histórias a partir de imagens.
- 4 .
Pandemic - um jogo cooperativo em que os jogadores devem trabalhar juntos para encontrar a cura para uma pandemia global.
- 5 .
Codenames - um jogo de dedução em que os jogadores devem adivinhar palavras a partir de dicas dadas por seus companheiros de equipe.

- 1 .
Dificuldades na comunicação verbal e não-verbal: Pessoas com TEA podem ter dificuldade em entender ou usar a linguagem falada, bem como a comunicação não-verbal, como gestos e expressões expressivas.
- 2 .
Dificuldades na interação social: Pessoas com TEA podem ter dificuldade em iniciar ou manter o convívio social, dificuldade em compartilhar interesses ou emoções com os outros, bem como a falta de interesse em fazer amigos.
- 3 .
Comportamentos repetitivos: Pessoas com TEA podem ter comportamentos repetitivos ou estereotipados, como movimentos repetitivos do corpo, fixação em certos objetos ou padrões de comportamento.
- 4 .

Nesse contexto, os jogos de tabuleiros modernos podem ser uma ferramenta importante neste processo. São jogos feitos para o divertimento lúdico de todos os tipos de pessoa e, apesar de não serem feitos especificamente para o trabalho com crianças e pessoas especiais e nem com o intuito de ser uma ferramenta educacional, eles apresentam características que possam permitir um trabalho voltado para a prática pedagógica de educação especial inclusiva.

Jogos de tabuleiro modernos podem ser uma ótima ferramenta para auxiliar na intervenção de alunos com necessidades especiais. Eles podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e motoras, além de promover a interação e a diversão.

Alguns jogos de tabuleiro modernos que podem ser utilizados como auxílio para intervenção em alunos com necessidades especiais incluem:

Além desses jogos, existem muitos outros que podem ser úteis para auxiliar na intervenção de alunos com necessidades especiais. É importante lembrar que cada aluno é único e pode responder de maneira diferente aos jogos. Portanto, é importante adaptar a seleção de jogos e a forma como eles são jogados para atender às necessidades de cada aluno.



Sensibilidade sensorial: Pessoas com TEA podem ser sensíveis a estímulos sensoriais, como ruídos, luzes ou texturas, podendo ter reações fortes e negativas a eles.

habilidades motoras e cognitivas adquiridas, que geralmente se manifesta entre seis e 18 meses de idade.

Os sintomas da síndrome de Rett incluem:

1

Perda de habilidades motoras: As crianças com síndrome de Rett podem apresentar uma perda gradual das habilidades motoras, como o controle da cabeça, a habilidade de engatinhar, andar ou de usar as mãos.

2

Problemas de comunicação: As crianças com síndrome de Rett podem apresentar dificuldades na comunicação verbal e não-verbal, como atrasos na fala ou na compreensão da linguagem.

3

Problemas de comportamento: As crianças com síndrome de Rett podem apresentar comportamentos repetitivos, como o movimento das mãos, ou comportamentos agressivos, como morder ou chutar.

4

Anomalias respiratórias: As crianças com síndrome de Rett podem apresentar problemas relatados, como crises de hiperventilação ou apnéia do sono.

Ao se manifestar, as habilidades já adquiridas no desenvolvimento da criança como a fala, a habilidade de andar e manuseio voluntário das mãos, vão paulatinamente regredindo a movimentos repetitivos e involuntários. Há casos em que ocorrem epilepsias e convulsões, e pode acarretar na morte do indivíduo em razão de infecções e complicações respiratórias, possivelmente ligadas à grave escoliose (MERCADANTE, GAAG E SCWARTZMAN, 2006).

2.3 Transtorno de Asperger

Trata-se de um transtorno neurobiológico que afeta as relações e interações sociais. O indivíduo acometido apresenta falta de empatia nas relações interpessoais, restrição do interesse em atividades e desenvolvimento de comportamentos repetitivos.

Belisário Filho e Cunha (2010, p.16) ressalta que, diferente do autismo, "não existem atrasos significativos na linguagem. [...] no desenvolvimento cognitivo ou nas habilidades de autoajuda, comportamento adaptativo (outro que não a interação social) e curiosidade acerca do ambiente na infância".

No que tange à interação social, conforme mencionado anteriormente, o comprometimento ocorre em comportamentos não verbais ligados ao contato visual direto, expressão facial e gestos corporais. Na comunicabilidade, ficam afetados habilidades verbais e não verbais, como atrasos na fala, incapacidade de iniciar ou manter diálogo e utilização de linguagem estereotipada (BELISÁRIO FILHO; CUNHA, 2010)

Belisário Filho e Cunha (2010) apontam ainda que:

[...] interesse por rotinas ou rituais não funcionais ou uma insistência irracional em seguir rotinas. Os movimentos corporais estereotipados envolvem mãos (bater palmas, estalar os dedos), ou todo o corpo (balançar-se, inclinar-se abruptamente ou oscilar o corpo), além de anormalidades de postura (ex.: caminhar na ponta dos pés, movimentos estranhos das mãos e posturas corporais). [...] preocupação persistente com parte de objetos (botões, partes do corpo). [...] pode haver fascinação por movimentos (rodinhas dos brinquedos, abrir e fechar portas, ventiladores ou outros objetos com movimento giratório) (BELISÁRIO FILHO E CUNHA, 2010, P.15).

Por fim, é importante destacar também que os Transtornos do Espectro Autista ocorrem em sua maioria em homens e sua manifestação pode variar, ocorrendo geralmente até os 3 primeiros anos.

2.2 Síndrome de Rett

O Síndrome de Rett é uma doença genética, caracterizada pela perda progressiva das habilidades motoras e neurológicas. É rara e afeta principalmente as meninas. Ela é causada por uma mutação no gene MECP2, que é responsável por produzir uma proteína importante para o desenvolvimento do cérebro. A síndrome de Rett é caracterizada por uma perda gradual das



Apesar de muitos avanços nos estudos referentes a este transtorno, as causas permanecem ainda desconhecidas.

2.4 Transtorno Desintegrativo da Infância (TDI) ou Psicose Infantil

Este transtorno é extremamente raro, caracterizado pela perda acentuada das habilidades sociais e de comunicação, em que a deterioração das habilidade já adquiridas, ocorre de uma vez, ou seja, não é progressiva, ela regride de forma grave e fica em um estado estacionário a partir do ponto em que parou, gerando impacto durante toda a vida (BELISÁRIO FILHO; CUNHA, 2010).

Não existe ainda um tratamento específico para este transtorno, embora seja comum utilizar a terapia, o grave cometimento do retardo mental não torna este método muito eficiente.

2.5 Transtorno Invasivo do Desenvolvimento sem Outra Especificação (TID-SOE)

Este tipo de transtorno faz parte do TEA de acordo com a classificação DSM-V (2013) por se caracterizar como uma forma de autismo mais branda, podendo apresentar alguns sintomas comuns. Ou seja, o indivíduo acometido pode apresentar deficiências na comunicação, interação social, gestos repetitivos e variedades de interesses reduzidos.

De acordo com Mercadante, Gaag e Schwartzman (2006):

alguém pode ser classificado como portador de TGD-SOE se preencher critérios no domínio social e mais um dos dois outros domínios (comunicação ou comportamento). Além disso, é provável considerar a condição mesmo se a pessoa possuir menos do que seis sintomas no total (o mínimo requerido para diagnóstico do autismo), ou idade de início maior do que 36 meses (MERCADANTE, GAAG e SCHWARTZMAN, 2006, p. 14).

Este tipo de transtorno não apresenta uma regra específica para sua aplicação, sendo assim, uma categoria para classificação de diagnósticos excludentes.

3 OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

Os jogos de tabuleiros são conhecidos há muitos séculos, não se tem uma precisão de quando surgiram, mas existem dados da existência de jogos de tabuleiro desde a antiguidade. Eles evoluíram ao longo dos séculos e característica marcante é a presença de tabuleiros onde os jogadores jogam suas peças.

Atualmente essa concepção mudou, existe a ideia de jogos de tabuleiros modernos e jogos de tabuleiros clássicos. Os jogos de tabuleiro clássicos são aqueles que perduraram ao longo dos tempos, como xadrez, damas, gamão e etc. A ideia dos jogos de tabuleiro modernos engloba não somente os jogos de tabuleiro propriamente dito mas também os jogos de cartas e apresentam características próprias que os enquadrem nessa concepção.

Segundo Tsukumo e Carvalho (2013), os jogos de tabuleiro modernos têm sua origem na década de 90 na Alemanha (país onde faz parte da cultura e deveres jogar com a família), com o lançamento do jogo de tabuleiro Settlers of Catan, que rapidamente vendeu milhões de cópias no mundo todo.

Essa concepção de jogos é recente, representa um novo mercado que cresce cada vez mais em todo o mundo. As principais características destes jogos são a presença de temas, a variabilidade de dinâmicas e mecânicas, a atenção em se produzir componentes de qualidade e a inovação. Como inovação podemos considerar o constante surgimento de novidades, sejam de temas, mecânicas e até mesmo da grande diversidade de jogos que são colocados regularmente no mercado.

No mundo ainda é um mercado mais restrito e que cresce. No Brasil, segue a mesma tendência, sendo bastante restrito a um nicho de mercado. Existem empresas brasileiras que investem neste mercado, lançando jogos no mercado brasileiro, seja lançando jogos de designers brasileiros, como também importando e traduzindo jogos de outros países.

Os jogos de tabuleiro modernos trazem imersão a um tema ou atividade. Na educação eles trazem o trabalho de se pensar em uma hipótese, dentre as possíveis, para solucionar um problema apresentado. Segundo Grandó (2000) este fator dentro

do jogo é essencial no processo de aprendizagem pois favorece a construção e a verificação de hipóteses. As possibilidades de jogo são construídas a partir destas hipóteses e quando o sujeito executa uma jogada, leva em conta o universo das possibilidades existentes para ela. Neste processo, quanto mais o sujeito analisa, executa e toma decisões sobre as possibilidades, coordenando as informações que ele vai obtendo no jogo, melhor jogador ele se torna, pois é capaz de analisar os vários caminhos para atingir o seu objetivo.

Em se tratando de educação especial inclusiva, este desenvolvimento cognitivo pode ser utilizado, guardando as devidas proporções de acordo com as limitações da criança e fazendo as adaptações ao jogo de acordo com a orientação de um especialista, direcionado a deficiência da criança.

4 JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS COMO AUXILIARAS PROGRAMAS DE INTERVENÇÃO

As crianças acometidas pelos Transtornos de Desenvolvimento Global necessitam de um progressivo trabalho para que possam desenvolver seus aspectos sociais, cognitivos e comportamentais. Para isso, existem programas de trabalho para estas crianças que permitem o estímulo a este desenvolvimento de maneira prazerosa e que apresentam resultados satisfatórios.

Neste capítulo, e um primeiro momento serão apresentados os programas mais comuns e, em um segundo momento, serão apresentadas sugestões de jogos de tabuleiros modernos que apresentam similaridade aos programas apresentados e que, com a orientação de um especialista, podem ser utilizados como um trabalho complementar a estes programas.

4.1 Programas de Intervenção para Crianças com TGD

As pesquisas sobre programas de intervenção para o trabalho com crianças com Transtornos Global de Desenvolvimento são essenciais para a evolução e aprimoramento destes. Atualmente existem três principais programas, mas é importante ressaltar que cada indivíduo é único, neste caso, um programa pode ser eficiente com um público e não tão eficiente com outro, pois como afirma Tulimoschi (2001, p.31) "apesar da

deficiência, os alunos possuem suas semelhanças e diferenças, seus potenciais e suas áreas de interesses".

O programa TEACCH, do inglês *Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children* é um tratamento que visa atender pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo, trabalhando o desenvolvimento de questões educacionais, de autonomia e de vida diária. De acordo com Fonseca e Ciola (2014, p. 14) é "um sistema de orientação de base visual com apoio na estrutura e na combinação de vários recursos para aprimorar a linguagem, aprendizagem de conceitos e mudanças de comportamento".

O TEACCH é desenvolvido em etapas, dentro de um espaço específico, com atividades mediadas por um profissional habilitado. A metodologia de ensino consiste no direcionamento das mãos do aluno na utilização dos símbolos e imagens, sempre com o auxílio de recurso visual, de maneira contínua até que o aluno consiga realizar atividade sozinho (ORRÚ, 2006).

O programa PECS, do inglês *Picture Exchange Communication System*, possibilita o desenvolvimento da comunicação por meio de um sistema de troca de imagens.

Segundo Mello (2007), o PECS:

tem sido bem aceito em vários lugares do mundo, pois não demanda materiais complexos ou caros, é relativamente fácil de aprender, pode ser aplicado em qualquer lugar e quando bem aplicado apresenta resultados inquestionáveis na comunicação através de cartões em crianças que não falam, e a organização da linguagem verbal em crianças que falam, mas que precisam organizar esta linguagem (MELLO, 2007, p. 39).

Diferentemente do TEACCH, o PECS pode ser trabalhando em qualquer local e ele consiste em uma dinâmica trabalhada em seis fases, onde em cada fase é trabalhado um aspecto diferente, ou seja, uma fase para cores, outra para imagens, outra para figuras e assim sucessivamente. Nas atividades a criança mostra, por meio do cartão com a figura, aquilo que ela deseja, ou seja, ela é treinada pra identificar a figura sobre seu desejo para que ela possa entregar para a pessoa e assim



a pessoa entenda o que ela deseja.

O programa Análise do Comportamento Aplicada, conhecida como ABA é realizado para modificar comportamentos das crianças com Transtornos Global do Desenvolvimento. Nesse contexto, sempre existe um reforço positivo quando a criança desenvolve uma atividade positiva ou cumpre determinada atividade e essas atividades vão aumentando o nível de dificuldade.

Conforme aponta Lear (2004), o ABA é um programa que:

frequentemente começa em casa, quando a criança é muito pequena. A intervenção precoce é importante, mas esse tipo de técnica também pode beneficiar crianças maiores e adultos. A metodologia, técnicas e currículo do programa também podem ser aplicados na escola. A sessão ABA normalmente é individual, em situação de um-para-um, e a maioria das intervenções precoces seguem uma agenda de ensino em período integral - algo entre 30 a 40 horas semanais. O programa não é aversivo - rejeita punições, concentrando-se na premiação do comportamento desejado. O currículo a ser efetivamente seguido depende de cada criança em particular, mas geralmente é amplo; cobrindo as habilidades acadêmicas, de linguagem, sociais, de cuidados pessoais, motoras e de brincar. O intenso envolvimento da família no programa é uma grande contribuição para o seu sucesso (LEAR, 2004, p. 5).

O trabalho feito com o método ABA é pode ser bastante variável, desde jogos com colocação de peças, identificação de padrões e etc. O que determina a atividade é o objetivo a ser alcançado. Destaque importante neste programa é o fato de ser focado no reforço positivo, sendo este o principal estímulo para que a criança entenda que cumpriu a atividade de maneira correta.

4.2 Possibilidades de Uso dos Jogos de Tabuleiro Modernos

Atualmente existe uma variedade enorme de jogos de tabuleiros modernos disponíveis no mercado. Neste vasto universo, encontramos uma série de jogos que possuem características e desenvolvem aspectos semelhantes aos trabalhos realizados nos programas de intervenção com crianças com transtornos global do desenvolvimento.

Dessa maneira, é possível trazer estes jogos para um trabalho auxiliar lúdico no desenvolvimento destas crianças, que seria algo complementar ao programa trabalhado com a criança, podendo envolver não somente a atuação de um profissional habilitado, mas também os familiares da criança em todo o processo de jogar.

Um jogo bastante interessante que pode ser trazido para este trabalho é o TUKI, distribuído no Brasil pela Galápagos Jogos. Neste jogo os jogadores devem empilhar peças coloridas de plástico conforme um padrão desenhado em uma carta, sorteada de forma aleatória. É um jogo onde se pode trabalhar as funções motoras e cognitivas da criança.

Uma sugestão interessante que pode ser aplicada no trabalho inclusivo com crianças especiais é retirar o tempo para montar a figura, ou seja, deixar a criança à vontade para ir tentando, com um adulto ou familiar ajudando, até o momento em que ela conseguir. Após isso é importante dar um reforço positivo para ela. Esta atividade possui similaridades com alguns exercícios do programa ABA.

Outra sugestão de jogo é o Taco Cabra Queijo Pizza, lançado no Brasil pela Papergames. Este é um jogo em tempo real de reconhecimento de padrão, no qual os jogadores precisam associar a imagem que aparece na mesa com a palavra que está sendo dita no momento. Cada jogado que abrir uma carta, deve repetir uma palavra, sempre seguindo a sequência "taco, gato, cabra, queijo e pizza", se a palavra coincidir com a imagem, todos devem bater a mão nas cartas da mesa.

Uma possível adaptação ao trabalho com crianças especiais seria, trabalhar a questão do reconhecimento de padrão, a criança associar a imagem a uma ação a ser tomada e a uma palavra.

Outra opção de Jogo onde se deve reconhecer figuras é o Dobble, da Galápagos Jogos. Neste jogo, os jogadores devem reconhecer as únicas imagens semelhantes em um conjunto de



duas cartas. Pode-se adaptar este jogo, tirando competitividade e agilidade envolvida e trabalhando o reconhecimento das imagens, atividade similar a exercícios do método TEACCH.

Existe também um jogo chamado Bandido, lançado pela Paperpymes. Neste jogo cooperativo de cartas, os jogadores devem colocar cartas de caminho na mesa com a intenção de fechar os caminhos abertos.

Apesar de ser um jogo bastante leve, ele se torna um pouco punitivo pois a variedade de cartas que fecham os caminhos são poucas. Dessa maneira, é interessante controlar a variabilidade de cartas do jogo, ou seja, deixar praticamente as cartas que fecham caminho disponíveis, para que a criança tenha a sensação de satisfação ao concluir.

Além disso, este jogo faz parte de um tipo de jogo classificado como cooperativo. Nos jogos cooperativos, os jogadores jogam juntos para vencer determinado desafio. Jogos de tabuleiro que trazem esse aspecto cooperativo contribuem sobremaneira no processo de inclusão uma vez em que a criança é incluída dentro de uma equipe e que o sucesso dela é o sucesso de todos.

Poderiam ser citados muitos mais exemplos de jogos que possuem características passíveis de serem trabalhadas com crianças com TGD, pois existem diversos no mercado, e o mais importante é destacar a necessidade de se ter um profissional habilitado que possa sempre acompanhar a condução deste trabalho.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme observado ao longo do estudo, os programas de intervenção para trabalho com crianças com transtorno global do desenvolvimento funcionam, de maneira resumida, como espécie de jogos, que abarcam aspectos cognitivos de movimentos, cores, símbolos e envolvem recompensas como reforço positivo.

Estas características em muito se assemelham aos processos lúdicos quem envolvem diversos jogos de tabuleiro modernos. Nesse sentido, é possível utilizar jogos de tabuleiro modernos disponíveis no mercado para se realizar uma atividade complementar ao trabalho realizado pelos conhecidos programas

de tratamento para crianças com transtornos global de desenvolvimento

Todavia, é importante ressaltar que existem diferentes modalidades e graus de transtornos, dessa maneira, este trabalho não deve ser feito de maneira leviana, deve-se sempre considerar o que pode funcionar ou não de acordo com as necessidade e capacidades de cada criança. Nesse sentido, é importante destacar que um profissional habilitado para a condução deste trabalho é essencial, uma vez que ele é quem será capaz de avaliar as condições de trabalho, a evolução e os resultados.

O principal escopo deste estudo foi de apresentar a possibilidade de utilizar os jogos de tabuleiro modernos como atividade complementar ao trabalho na educação especial inclusiva. Foram apresentadas algumas sugestões, mas certamente não se limitam ao que foi dito, quem tiver interesse para conhecer melhor este universo de possibilidades pode buscar em sites na internet e em fóruns específicos sobre jogos de tabuleiro como o ludopedia.

Por fim, os jogos de tabuleiro têm uma importante função de trazer o lúdico, aproximar a família e fortalecer o convívio social, além disso, pode servir como uma atividade adicional para crianças com TGD, trazendo ganhos para o desenvolvimento da criança, e que pode ser aplicado a qualquer momento, em casa, em viagens ou atividades sociais, sempre como algo divertido.



REFERÊNCIAS

BELISÁRIO FILHO, B; J.F. CUNHA, P. **A educação especial na perspectiva da inclusão escolar: transtornos globais do desenvolvimento.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2010.

FONSECA, M. E. G.; CIOLA, J. C. B. **Vejo e aprendo: Fundamentos do Programa TEACCH: o ensino estruturado para pessoas com autismo.** 1. ed. Ribeirão Preto. SP: Book Toy, 2014.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da Liberdade.** 23^a ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1999.

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. **A ludicidade e a Aprendizagem Significativa voltada para o Ensino de Geografia.** Disponível em: <www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em 27 dez 2020.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula.** 239 f. Tese de doutorado - Faculdade de Educação, UNICAMP, São Paulo, 2000. In: PRADO, Laise Lima do; JESUÍNO, Mirtes dos Santos. **Educação lúdica: Os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica.** Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/educacao-ludica-os-jogos-tabuleiro-modernos-como-ferramenta-pedagogica.htm>. Acesso em 24 dez 2020.

LEAR, Kathy. **Ajude-nos a aprender: Manual de Treinamento em ABA: parte 1.** Toronto, Ontario - Canadá, 2a edição, 2004. Disponível em: <<http://www.autismo.psicologiaeciencia.com.br/wp-content/uploads/2012/7/Autismo-ajude-nos-a-aprender.pdf>>. Acessado em 24 dez de 2020.

MACHADO, Maria Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança.** São Paulo: Loyola, 2003.

MELLO, A. M. S. R. **Autismo: guia prático.** São Paulo: AMA; Brasília: CORDE, 2007 p.104

ORRÚ, Silvia Ester. **A Constituição da linguagem de alunos autistas apoiada em comunicação suplementar alternativa.** 2006. 2010 f. Tese. (Tese de Doutorado em Educação). UNIMEP. Piracicaba: SP, 2012.

TULIMOSCHI, Maria Elisa, G F. **Desenvolvendo interações entre crianças autistas e suas mães e/ou cuidadores a partir do treinamento domiciliar no programa TEACHH.** Dissertação de mestrado não publicada. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos - SP.

TSUKUMO; CARVALHO (2013). In: PRADO, Laise Lima do; JESUÍNO, Mirtes dos Santos. **Educação lúdica: Os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica.** Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/educacao-ludica-os-jogos-tabuleiro-modernos-como-ferramenta-pedagogica.htm>. Acesso em 24 dez 2020.