



<b>DEFESA DE DISSERTAÇÃO/ turma 2016</b>	<b>SECRETARIA DE ENSINO DA PÓS-GRADUAÇÃO</b>
--	--

<b>Mestrando(a):</b>	<b>Data da defesa:</b>	<b>Horário</b>	<b>Local:</b>
Raquel Alves Pereira	4ª feira 21/03/2018	10:00 h	Sala 242 - FE

**Título da dissertação:**

**“A utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro do autismo”**

**Banca Examinadora:**

**Instituição de origem:**

<b>Maria Vitória Campos Mamede Maia (Orientadora)</b>	<b>UFRJ</b>
<b>Ana Ivenicki</b>	<b>UFRJ</b>
<b>Ana Patricia da Silva</b>	<b>UERJ</b>
<b>Mônica Pereira dos Santos - suplente</b>	<b>UFRJ</b>
<b>Kátia Regina Xavier da Silva - suplente</b>	<b>Pedro II</b>

**Resumo:**

A escolha por determinado tema de estudo é resultado da experiência e de estudos anteriores referentes ao processo educacional de pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo, assim como, do trabalho realizado junto à instituição privada no desenvolvimento de ferramentas tecnológicas direcionadas à área educacional. Além disso, a análise também se fundamenta nos estudos (MAIA, 2014; MAIA, M.V.C.M.; ARAÚJO, S.C.G.; HALLAK, M.I. L.S., 2013; Huizinga, 2000) sobre jogos do grupo de pesquisa Criar e Brincar. Diante disso, pensou-se se os jogos digitais podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem desses sujeitos? Essa análise adotou a revisão bibliográfica de estudos acadêmicos produzidos até o momento e localizados em banco de dados de pesquisa como Banco de Teses e Dissertações (BDTD), Scientific Electronic Library Online (SciELO), Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), Base Acervus do Sistema de Bibliotecas da Unicamp (SBU), dentre outros. Antes da estruturação dessa pesquisa, foi realizado um extenso estudo a respeito da caracterização do transtorno (CAMARGOS JR., W. et al, 2005; KLIN, 2006; GRANDIN, 2011; HADDON, 2009), de como esses sujeitos aprendem e da sua relação com a tecnologia, com estudos de Lévy (1999), Colen e Melo (2009), Souza, Ramos e Cruz (2013) e Prensky (2012). Além disso, é questionado se a mesma pode ser utilizada como um recurso pedagógico na educação especial e como o professor aparece nesse processo. Há nesse sentido, a discussão sobre a relação do lúdico e do espaço do ambiente virtual. Diante desse aporte teórico, foi realizado a revisão bibliográfica de 15 trabalhos, onde se incluem artigos e dissertações que estudam os jogos digitais para crianças com TEA. Sendo assim, constatou-se por meio desses estudos que os jogos digitais favorecem a aprendizagem de crianças com o transtorno, mas também muitos aspectos foram suscitados e questionados, como por exemplo, como as aprendizagens de pessoas com TEA são entendidas por aqueles que criam tais ferramentas, quais as metodologias de aprendizagem utilizadas por tais jogos, o papel do professor na construção dessas ferramentas e o quanto o lúdico é mencionado por estudiosos, mas não definido nas abordagens. Diante disso, a partir dessa pesquisa, ainda restaram muitas questões que levam a refletir sobre a utilização dessas ferramentas com pessoas com TEA.

**Palavras-Chave:**

**tecnologia, jogo digital, software educativo, autismo, educação especial, tecnologia assistiva e software educacional**



**Secretaria do PPGGE**

Campus Praia Vermelha

Av. Pasteur, 250 – sala 205- Urca

CEP: 22.290-140- Rio de Janeiro - RJ - Brasil

[www.educacao.ufrj.br](http://www.educacao.ufrj.br)

Tele-fax: (0xx21) 2295-4047