

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Amanda Valença Pereira

**O USO DAS TECNOLOGIAS E MÍDIAS NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE
CRIANÇAS AUTISTAS EM ENSINO REGULAR**

JUIZ DE FORA
2019

Amanda Valença Pereira

**O USO DAS TECNOLOGIAS E MÍDIAS NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE
CRIANÇAS AUTISTAS EM ENSINO REGULAR**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof.^(a). Ms^(a). Amanda Sangy Quiossa
Prof.^(a). Marianna Panisset Pedreira Ferreira Ribeiro

JUIZ DE FORA
2019

Amanda Valença Pereira

O USO DAS TECNOLOGIAS E MÍDIAS NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE CRIANÇAS AUTISTAS EM ENSINO REGULAR

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof.(a). Dr(a). orientador(a)

Membro da banca

Membro da banca

RESUMO

O presente relatório tem por objetivo de estudo apresentar a discussão e reflexão do uso das mídias e tecnologias como ferramentas que contribuem no processo de inclusão de crianças com TEA (Transtorno do Espectro Autista) na rede de ensino regular, sendo esta pública ou privada. A abordagem e escolha deste tema justifica-se pela observação do aumento do diagnóstico de crianças com TEA, sabendo que a inclusão destas crianças em escolas de ensino regular é um dos mais significativos processos terapêuticos; portanto com este trabalho pretende encontrar estratégias, ferramentas e recursos que dinamizem e contribuam positivamente para a adaptação, permanência e sucesso na inclusão e interação das crianças autistas.. Perante a criação de dois produtos midiáticos, a elaboração de uma proposta de uso de game na educação que envolveu diversas pesquisas em artigos, teses e textos acadêmicos, bem como sites relevantes a temática e o segundo produto que é uma reportagem a partir de entrevista com especialistas. Apontaram a importância e relevância das mídias e tecnologias como parte indispensável do processo de inclusão de crianças autistas.

Palavras-chave: Mídia. Tecnologia. Inclusão.

SITE

<https://sites.google.com/view/incluirearte/p%C3%A1gina-inicial>

1 INTRODUÇÃO

No século XXI podemos observar que o TEA (Transtorno do Espectro Autistas) tem sido foco de grandes discursos e estudos, exibição e explanação midiática, como é possível observar nas obras de Höher Camargo Bosa, (2009); Silva ,(2013), Silva, Gaiato e Reveles (2012) e Mantoan,(2003). O TEA é caracterizado como uma disfunção global do desenvolvimento, este transtorno afeta a capacidade de comunicação do indivíduo, a socialização e o comportamento, tendo ainda a frequentes padrões restritos e repetitivos de comportamento (HÖHER CAMARGO; BOSA, (2009). Estes sintomas estão presentes desde o início da infância, estes limitam ou prejudicam o funcionamento e convívio social diário do indivíduo autista. Bruner (1981) vai apontar que a deficiência nos comportamentos e habilidades prejudicam os sujeitos autistas, estas ocasionam em situações de exclusão social e limitam o processo de desenvolvimento destas pessoas. De forma que a inclusão escolar se apresenta positivamente como instrumento de intervenções e estratégias terapêuticas, buscando o bem-estar e desenvolvimento das crianças autistas.

Marques (1998) descreve que intervenção terapêutica na primeira infância é o conjunto de elementos, recursos, procedimentos e ações realizados em prol do sujeito perante o diagnóstico do TEA.

Para suprir e auxiliar os desafios sociais e de desenvolvimento que as crianças autistas necessitam, a Inclusão Escolar se apresenta neste cenário como uma das principais abordagens de intervenções terapêutica cabível e fundamental para as crianças autistas. Visto que a inclusão de crianças com deficiência e transtornos, em escolas de ensino regular, são um excelente instrumento de socialização, colaborando para aquisição de novas aprendizagens e possibilitando estratégias de interação com seus pares, principalmente para as crianças com TEA. (NUNES; AZEVEDO; SCHMIDT, 2013).

Dentre os mais diversos produtos e recursos que as mídias e tecnologias oferecem a seus usuários, apresentaremos neste relatório o processo de criação e desenvolvimento de dois produtos midiáticos como ferramenta e recurso que irá compor e amparar nossos estudos e como estes produtos contribuirá no movimento

de inclusão de crianças autista no ensino regular; os produtos que serão criados são: a proposta de game na educação e a reportagem.

Pedagoga, professora da Educação Infantil e militante da causa do TEA, ao pensar em um problema de estudo que estimula-se e impulsiona-se a realização do trabalho de conclusão de curso da especialização em Mídias na Educação, ofertado pela Universidade Federal de Juiz de Fora, escolhi a temática do uso de mídias e tecnologias no processo de inclusão de crianças autistas no ensino regular. Procurando conhecer e aprofundar meus conhecimentos sobre os meandros que perpassam a Educação Inclusiva e assim torna-me agente ativo através da produção de conteúdos e recursos tecnológicos que contribuam para o conhecimento acadêmico e também para prática de meus colegas educadores e todos os demais profissionais envolvidos e interessados na causa.

Compreendendo que o processo de inclusão não se consolida apenas pela garantia de acesso da criança no ambiente escolar, mas também a permanência, a adequação dos espaços físicos, metodologias e principalmente os recursos utilizados, visando a promoção do processo de inclusão que seja positivo para a criança autista, sua família e comunidade, os demais alunos da escola e também toda a equipe escolar. Mantoan(2003) afirma que

“Se o que pretendemos é que a escola seja inclusiva, é urgente que seus planos se redefinam para uma educação voltada para a cidadania global, plena, livre de preconceitos e que reconhece e valoriza as diferenças (Mantoan, 2003,p.13)”.

Identificam-se nas mais recentes pesquisas (Giroto; Poker, Omote,2012) e observando o cenário da inclusão educacional de crianças autista, que tem se direcionado o olhar e pensamento sobre as particularidades dos indivíduos autistas e nas adequações e transformações necessárias, lançando mão das mídias e tecnologias como aliadas neste trabalho. As TIC(Tecnologias de informação e comunicação) e também os recursos audiovisuais e midiáticos, além de elementos que fazem parte da sociedade moderna, são também mediadores do cotidiano em todas as esferas e ambientes, devido sua interface dinâmica e flexível, estes apresentam-se como parceiros nas intervenções com sujeitos atípicos em seus processo terapêuticos e de desenvolvimento (PIRES, 2014).

Giroto, Poker e Omote (2012) discorre que o movimento da inclusão escolar, se consolida pelo direito de acesso, manutenção e acompanhamento para permanência e conquistas da criança com deficiência, com transtornos globais do

desenvolvimento, e se apresenta como um diferencial para a educação de todas as crianças no ambiente escolar. Concordando com os autores acima citados a inclusão escolar é uma iniciativa que favorece e possibilita o desenvolvimento de todos os envolvidos no processo de inclusão escolar das crianças autistas no ensino regular, possibilitando a estes uma nova forma de pensar, do uso de empatia e a valorização ser humano em sua integridade.

Mantoan(2003,p.11) discorre que:

“Uma ruptura de base em sua estrutura organizacional, como propõe a inclusão, é uma saída para que ela possa fluir, novamente, espalhando sua ação formadora por todos os que dela participam Mantoan(2003,p.11)”.

Prensky (2001), nomeia as crianças desta Era Digital de nativos digitais e são caracterizados como os ciboguers de nosso mundo digital devido a suas competências, habilidades e destrezas de comunicação e interação diante desses novos aparatos tecnológicos. Sabendo desta característica do nosso público, apresenta-se como excelente comportamento, repensar e transformar as estratégias e metodologias de ensino-aprendizagem.

Optei pela criação de uma proposta de game na educação, que se trata de uma sequência didática planejada e organizada utilizando diversos games como recursos e estratégias para colaborar no processo de ensino-aprendizagem. E como segundo produto, produzi uma reportagem com o tema do meu estudo a qual foi inserida em meu site pessoal, contendo trechos de entrevista feita com profissionais e criadores de aplicativos e recursos tecnológicos voltados ao TEA.

2 INCLUIR É A ARTE: O uso das tecnologias e mídias no processo de inclusão de crianças autistas em ensino regular

Buscando construir respostas e hipóteses que contribuam para a melhoria de vida e desenvolvimento pleno de crianças com autismo. Sabendo que este conhecimento produzido, em qualquer instância e organização da vida humana, tem sempre um caráter social e humanístico. “Para o espírito científico qualquer conhecimento é uma resposta a uma pergunta. Se não tem pergunta não pode ter conhecimento científico. Nada se dá tudo se constrói”. (JAPIASSÚ, 1999, p. 84)

Daremos início a descrição crítica e detalhada dos encaminhamentos de elaboração do produtos midiáticos, a partir de uma revisão bibliográfica de textos e

documentos que trouxeram a realidade e os encaminhamentos que circundam a inclusão de crianças autista no ensino regular, sendo esta inclusão parte significativa dos processos terapêuticos que contribuem para o pleno desenvolvimento dos mesmos.

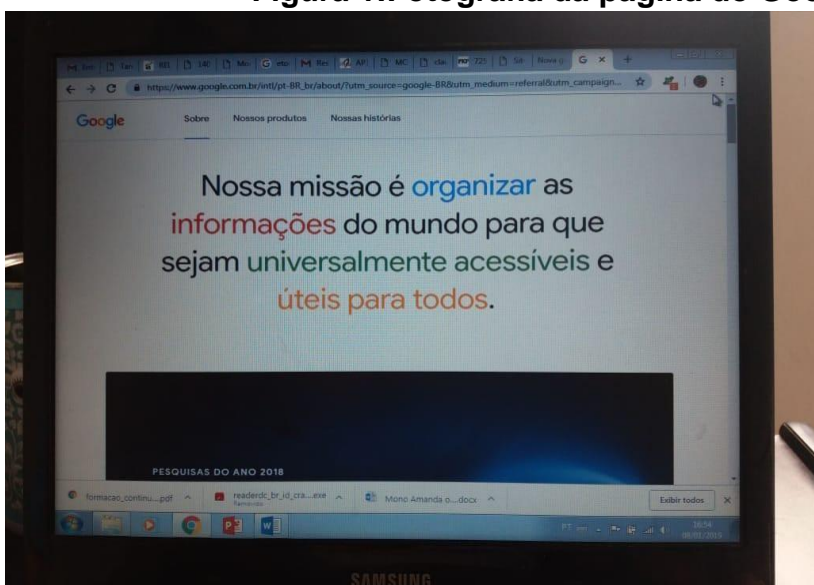
Através das análises e das conversas com profissionais, terapeutas e outros, de como eles utilizam as tecnologias e as mídias em sala de aula; verificando se estes recursos apresentam resultados na prática eficazes e significativos; observando se as ferramentas auxiliam e amparam o trabalho do profissional mediador; e outras questões importantes a serem investigadas para compreender esse processo de inclusão e a importância da criação dos produtos midiáticos. O processo será subdividido em 3 partes, sendo estas: a) Vamos de Google (Pré-produção); b) Notebook e celular com bateria cheia (produção); c) Notificações ativas (Pós-produção).

2.a. Vamos de Google (Pré-produção)

Ingressar em um curso de especialização é alçar voo rumo ao novo, Segundo Porto (2000,p.23) a formação continuada é a necessidade da construção de níveis cada vez mais avançados de “saber ser, saber fazer, fazendo-se”. Agregando a este contexto, primeiro como pessoa e também como educadora, considerei como oportuno o ingresso no curso de especialização em Mídias na Educação, oferecido pela Universidade Federal de Juiz de Fora, visto que vivemos em uma Era Digital e que como ser social devemos nos transformar, evoluir e desenvolver.

Intitulei esta seção do relatório como “Vamos de google” , pois desde o início do curso, aprendemos ao longo das disciplinas, á pesquisa critica e a busca de novos conhecimentos e saberes valendo-se de diversos caminhos; e uma das plataformas de busca e utilização de ferramentas da web que mais utilizamos foi a homepage do Google.

Figura 1: Fotografia da página do Google-Sobre



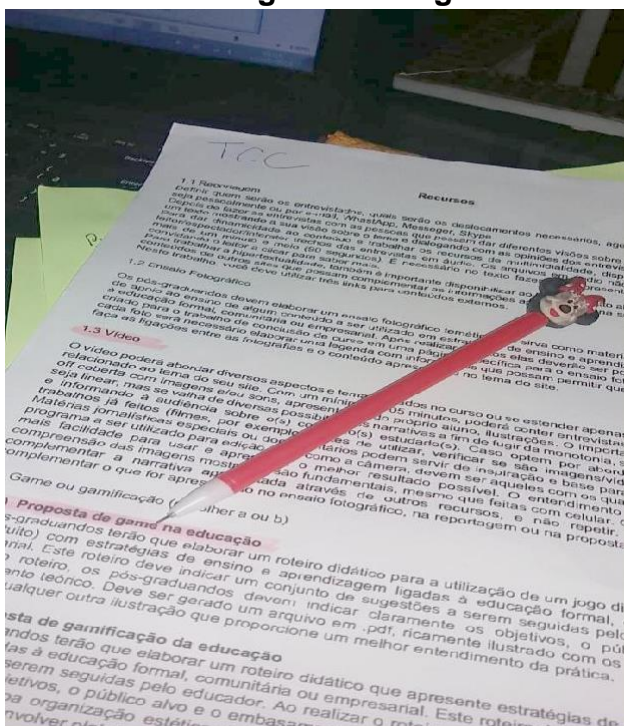
Fonte: Autoria própria (2018).

As disciplinas cursadas ao longo dos períodos possibilitaram uma gama de conhecimentos e ferramentas tecnológicas e digitais e ainda aguçou a nossa mente a desbravar novos horizontes através da criatividade e das múltiplas possibilidades do mundo virtual.

Todas as propostas de atividades com tema livre que foram realizadas no curso, procurei direcionar pela Educação Inclusiva e mais especificamente a temáticas e conteúdos do TEA ; assim desde a criação do Site venho abordando e correlacionando as mídias voltadas para Educação Inclusiva. Hernandez (2017) aponta que a falta de informação e produções com esta temática, inviabiliza o diagnóstico e tratamento precoce, assim fica deficiente o que seria” [...] essencial para o melhor desenvolvimento da criança autista, considerando que o prognóstico depende muito da idade em que se começam os atendimentos”.

Desta maneira, na primeira oficina que tivemos sobre o TCC (Trabalho de Conclusão do Curso) o tema já estava bem definido para mim, e assim comecei a analisar e pensar sobre a escolha dos dois produtos a serem criados.

Figura 2: Fotografia de folha de orientação do TCC

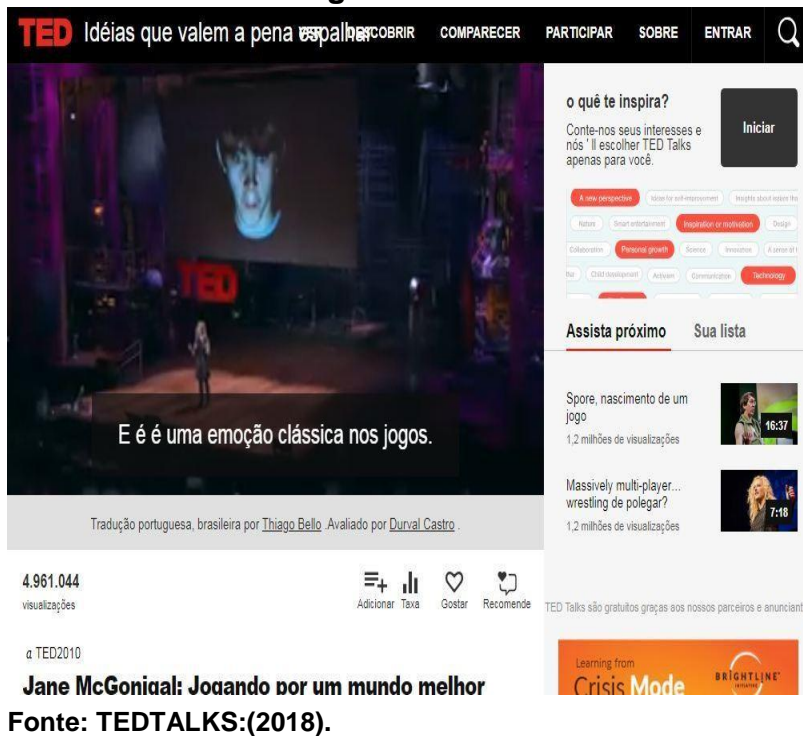


FONTE: Autoria própria (2018).

A escolha dos produtos foi feita por meio dos recursos tecnológicos em que mais me chamaram atenção durante o estudo e também por compreender qual seria o produto de maior impacto para suprir os objetivos e interesses do meu objeto de estudo. A princípio escolhi a Proposta de Game na Educação, a qual me identifiquei por considerar e observar na prática de sala de aula, como essa estratégia e recurso de ensino torna a aula e o ambiente escolar, mais dinâmico, interativo e interessante para alunos e professores.

A intenção é, que possamos salvar o mundo real com a mesma facilidade que salvamos nos jogos online (JANE, 2010). A ideia expressa por Jane MC Gonigal, designer de jogos e autora americana, de que podemos usar das tecnologias e dos jogos para viver, adaptar e transformar o mundo real, ou seja, fazer com que as tecnologias e os recursos virtuais que cercam a sociedade moderna sejam os propulsores da evolução e desenvolvimento humano.

Figura 3: Print Screen de vídeo no Youtube



Apresentando a história dos jogos, que ao longo dos tempos estes eram e são meios em que a sociedade se aproxima e assim cria o espírito coletivo, mantendo a sociedade unida (HUIZINGA 1993). Esta é também uma das estruturas em que a Educação tanto busca, o desenvolvimento por meio do coletivo; Vygotsky (1996) discorre que é através das situações de aprendizagem vividas por um sujeito que se relacione com sujeitos mais experientes e/ou com saberes diversos, produzem mudanças significativas que os impulsionam ao pleno desenvolvimento.

Elaborar uma proposta de game na educação inclusiva se apoia na teoria de McGonigal (2011) em que apresenta que os principais elementos dos jogos a serem utilizados são: objetivo, regras e participação voluntária, levando ainda toda a estrutura dinâmica, lúdica e interativa que os jogos possuem para adaptação dos ambientes escolares e das estratégias tradicionais; tornando possível integrar o design de games no planejamento dos currículos e matérias pedagógicas.

O segundo produto escolhido foi a elaboração de um vídeo, o qual planejei fazer uma entrevista com uma neuropsicopedagoga e especialista em autismo, apresentando as potencialidades possíveis de serem alcançadas através do uso das tecnologias no processo de inclusão de crianças autistas; e o relato de uma professora sobre sua prática com criança autista em sala de aula.

Devido algumas intempéries de tempo, agenda e mobilidade. Foi-me necessário migrar a escolha de um dos produtos, passando do vídeo para reportagem. Salientando que ambos os produtos possibilitam o meu conhecimento e amparo para discutir e levantar hipóteses do meu objeto de estudo, bem como as minhas intenções e interesses na produção destas mídias.

A respeito da reportagem através do artigo "Literacia digital de professores: competências e habilidades para o uso das TDIC na docência", as autoras Ales e Minho avaliam que as tecnologias digitais de informação e comunicação por três focos: o acesso, a compreensão crítica e a capacidade de criativa.

Morin (2001) discute e reflete acerca do nosso sistema de ensino:

“Em vez de corrigir esses desenvolvimentos, nosso sistema de ensino obedece a eles. Na escola primária nos ensinam a isolar os objetos (de seu meio ambiente), a separar as disciplinas (em vez de reconhecer suas correlações), a dissociar os problemas, em vez de reunir e integrar. Obrigam-nos a reduzir o complexo ao simples, isto é, a separar o que está ligado; a decompor, e não a recompor; e a eliminar tudo que causa desordens ou contradições em nosso entendimento. Em tais condições, as mentes jovens perdem suas aptidões naturais para contextualizar os saberes e integrá-los em seus conjuntos.” (MORIN,2001, p.15)

Observamos e correlacionamos a ideia expressa por Morin (2001) que nos dias atuais a educação passa por um período de incoerência, onde sujeitos, recursos e ambientes parecem caminhar em direções contrárias. O que tem acontecido de fato é que nossos alunos nasceram em uma era digital e globalizada e o corpo docente e de gestão da escola são oriundos de tempos mais tradicionais ou podemos dizer com contextos e realidades diferentes.

Temos pois, a reportagem e os elementos do hipertextos que permitem observarmos a quantidade, facilidade e rapidez de informação e comunicação, que são as principais características na sociedade do século XXI, em contraponto olhamos para a instituição escolar e sua estruturação pedagógica e não encontramos esta evolução ou quando a qualquer das adequações desta nova era, a mesma tem sido utilizada de maneira leviana e sem valor educacional.

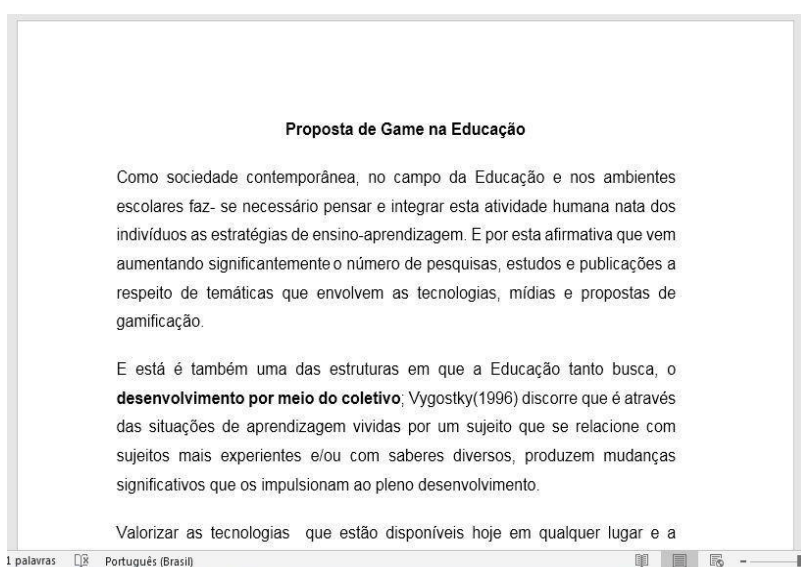
Inicia-se agora o processo de pesquisa, revisão literária e planejamento das demais etapas da criação dos produtos midiáticos.

2.b. Notebook e celular com bateria cheia (produção)

O título desta seção do nome a um aspecto fundamental para produção de meus produtos, pois para criação de ambos, exigiu-me horas e horas de uso do celular e do notebook. Apresentarei o passo-a-passo da criação dos meus produtos midiáticos.

2.b.1 Produto 1: Proposta de game na educação

Figura 4: Print Screen da proposta em documento Word



Fonte: Elaboração própria (2018).

Definido o tema realizei a leitura de artigos e textos, que dialogam entre os temas de game na educação e as tecnologias no processo de inclusão de crianças autistas. Visitando sites e experimentando aplicativos e games. O primeiro jogo selecionado foi “Matraquinha”; baixei no celular e testei o jogo, e também meu sobrinho jogou.

O aplicativo consiste em um layout com várias figuras interativas, cada figura ao ser clicada emite o áudio de um comando. Por exemplo a figura do copo de água, imite o áudio “Quero beber água”; e assim diversas situações do cotidiano. Sendo um aplicativo que auxilia na comunicação alternativa e aumento do repertório verbal e interpretativo de crianças autistas.

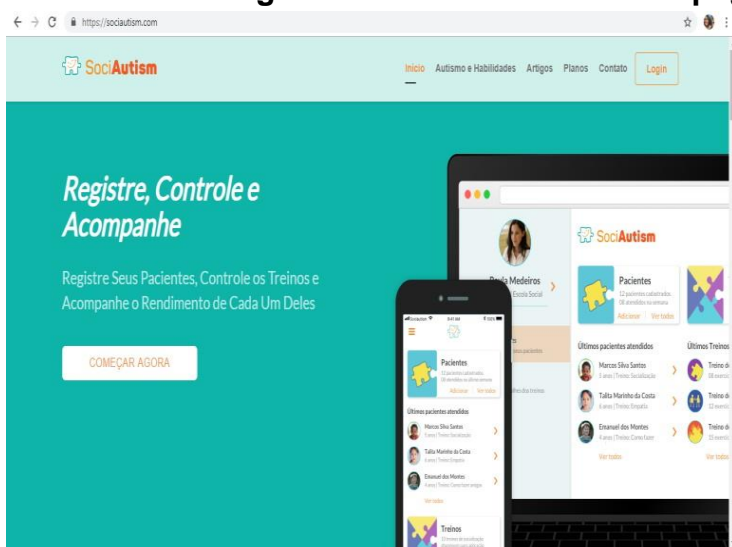
Figura 5:Fotografia de Lucas utilizando matraquinha



FONTE: Acervo próprio (2018).

Na homepage <https://comunidade.startse.com/in/sociautismo1o>, encontrei a startups SociAutism, sendo um aplicativo o qual permite ao profissional que trabalha com criança autista, que trace um mapa e identifique as habilidades mais deficientes desta crianças e ainda apresenta uma trilha com estratégias e recursos que contribuem para o desenvolvimento da criança autista. Para o profissional, possibilita também o acompanhamento da evolução de cada criança através de relatórios e ainda encontramos na homepage artigos com conteúdo educativo e informativo sobre o TEA. Para conhecer melhor o aplicativo fiz o cadastro de 2 crianças fictícias (o aplicativo permite o cadastro de até 2 crianças sem custo financeiro para o usuário).

Figura 6:Print Screen da homepage de SociAutism



FONTE: Amanda (2018).

A ideia de um aplicativo de recompensas ser colocado na sequência de games na educação, surgiu através da observação que na maior parte dos jogos analógicos ou virtuais, a recompensa é um elemento fundamental para estrutura e execução de um jogo. Assim esta estratégia apresenta-se de maneira significativa tanto como feedback para os alunos, como para autoavaliação das práxis do professor como para observação e avaliação de suas estratégias. Encontrei o aplicativo Kid24, onde você organiza as tarefas que as crianças realizam no cotidiano e através da ludicidade e interatividade do aplicativo, você vai registrando os pontos positivos com o ícone do sol, e os negativos com o ícone da nuvem.

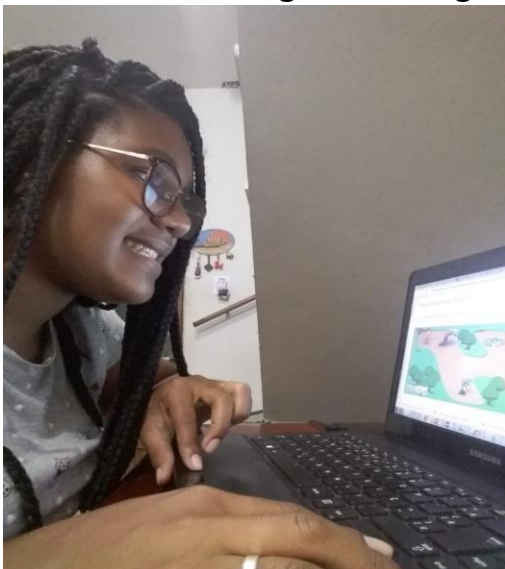
Figura 7:Print Screen tela do aplicativo Klds 24 no celular



FONTE:Amanda (2018)

Como último game apresentado na sequência didática trata-se de dois jogos de alfabetização, os jogos foram selecionados projetando o uso para crianças da educação infantil.

Figura 8:Fotografia de Amanda jogando online.



FONTE: Acervo próprio (2018).

2.b.2. Produto 2: Reportagem

Este segundo produto, na etapa de planejamento seria o vídeo, mas devido alguns problemas e dificuldades, dei início ao processo de criação de uma reportagem. O primeiro passo foi esboçar a ideia e os recursos que iria usar na escrita e organização da reportagem.

Figura 9:Fotografia de autora esboçando a reportagem



FONTE: Acervo próprio (2018).

A reportagem tem como temática o uso das mídias e tecnologias no processo de inclusão de crianças autista no ensino regular, para exemplificar e apresentar a importância e significado destas ferramentas encontrei dois aplicativo: “As descobertas de Aisten” e SociAstism. Assim entrei em contato através do facebook e Instagram com os criadores dos respectivos aplicativos, para realizar uma entrevista.

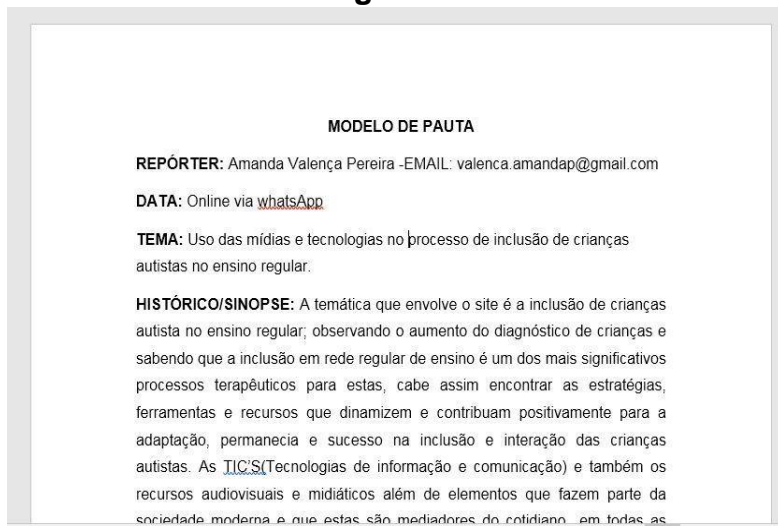
Figura 10:Print Creem da homepage de SociAutismreleia o título



FONTE: Acervo próprio (2018)

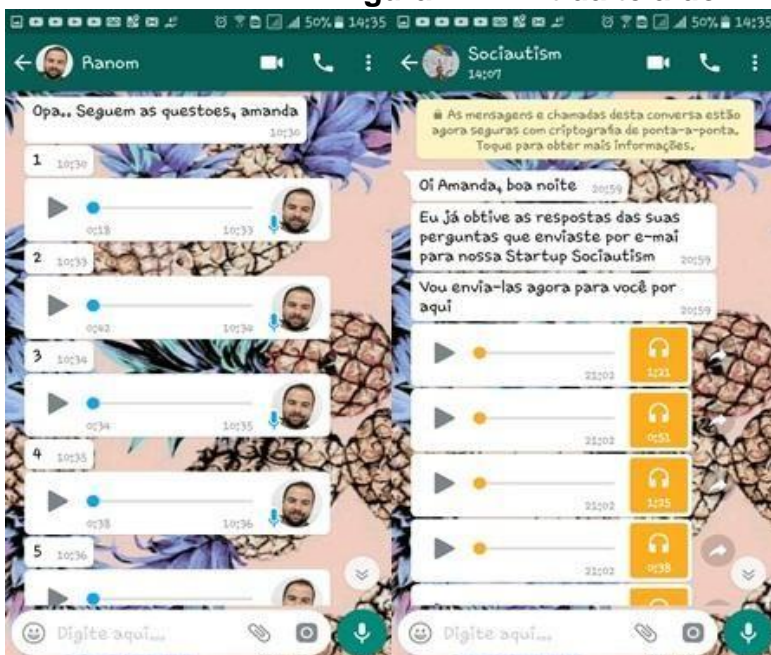
As entrevistas foram realizadas no mês de dezembro de 2018, onde enviei por e-mail as perguntas e recebi as respostas via WhatsApp em formato de áudio. Ouvi cada resposta e realizei o tratamento dos áudios pela ferramenta Audacity, fazendo os ajustes de tempo, altura do som, cortes e compilações.

Figura 11:Print da Pauta da entrevista



FONTE: Elaboração própria (2018).

Figura 12: Print da tela do WhatsApp



FONTE: Acervo pessoal (2018).

A escrita da redação da reportagem foi realizada com base das revisões bibliográficas feitas anteriormente, correlacionando com as informações obtidas na entrevista com Ramon e Flávia. Seguiu a seleção e tratamento das imagens que foram buscadas no acervo do Google Imagens.

Figura 13: Fotografia de pesquisa e seleção de imagem



FONTE: Acervo pessoal (2018).

2.c. Notificações ativas (Pós-produção)

A finalização deste produto foi a postagem e organização do conteúdo no site

criado no início do curso de especialização de Mídias na Educação.

Figura 14: Print da tela com a reportagem no site



FONTE: Acervo próprio (2018)

Com a conclusão dos produtos, obtive o material e estudo necessário para elaborar a escrita deste relatório detalhado, podendo observar os erros e acertos.

Descrevo aqui alguns pontos negativos, o primeiro deles foi o curto tempo para criação dos produtos, bem como a coincidência do período deste trabalho com o período de final de ano, o que tornou a realização dos produtos ainda mais desafiador e corrido. Outra intempérie que me ocorreu foi problemas técnicos dos meus aparelhos tecnológicos, pois durante a realização deste estudo houve a necessidade de formatar o meu notebook e também a falta de espaço no meu celular para baixar os aplicativos de testes.

Estas dificuldades apresentadas acima não influenciaram no resultado final deste trabalho, pois com esforço e dedicação consegui superá-las e atingir o objetivo deste estudo. É de suma importância evidenciar e apresentar os pontos positivos observados ao final destas produções, que são estes a ampliação de conhecimentos técnicos e novas linhas de raciocínio dentro da temática da inclusão de crianças autistas no ensino regular; a criação destes produtos também promoveu o contato com outros profissionais.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através das diversas disciplinas que tivemos durante o curso, considerando todos os aspectos da vida estudantil e do processo individual de ensino-aprendizagem, a cada novo desafio, a cada trabalho e estudo, me proporcionaram crescer e amadurecer e o mais valioso foram as inúmeras conversas e troca de conhecimento, saberes e experiências.

Ao longo da trajetória percorrida no curso e também na realização e conclusão deste trabalho; considero que as Mídias na Educação são o caminho a ser percorrido pela pedagogia moderna, e desta forma são perceptíveis os benefícios destas quando usados de forma certa e consciência. Colaborando em especial para inclusão de crianças autista no ensino regular, a qual exige o acesso e adaptação de ferramentas de aprendizagem e conteúdos a por serem mais concretos e lúdicos.

Nós educadores precisamos estar mais atentos as novas tecnologias e em constante aperfeiçoamento e formação de nossos saberes. Perante os resultados obtidos na criação dos produtos midiáticos, considero a importância e valia destes para o cenário acadêmico e a fomentação da pesquisa e desenvolvimento de novos estudos, bem como documentos de acesso para população em geral.

A especialização em Mídias na educação, impulsionará minha vida pessoal e carreira, além de permitir que através de futuros projetos contribuir para evolução da educação, e estudos voltados tanto para inclusão escolar como para os movimentos tecnológicos educacionais.

O uso de recursos e instrumentos tecnológicos na inclusão de crianças autistas no ensino regular e até mesmo em outras modalidades, não pode se limitar ao ensino de conteúdo, mas devem também se apresentar como mediador de interações, canal de comunicação e espaço de desenvolvimento cognitivo e socio-afetivo.

Portanto, em vista dos instrumentos apresentados e de todo estudo realizado durante o curso, considero que é fundamental que como futura especialista em mídias da educação, minha missão primária e princípio de conduta deve ser o amor, “amar o que faço”, “amar como faço” e “amar o que posso fazer”, colocando o ser humano e seu bem-estar como base de todo e qualquer trabalho e relacionamentos,

encontrando o um significado sagrado em tudo o que realizo.

.

4 REFERÊNCIAS

BOSA C. **Atenção compartilhada e identificação precoce do autismo**. Psicol Reflex Crít 2009; 15(1):77-88.

BRITES, Clay. **AUMENTO DE CASOS DE AUTISMO, EXISTE UMA EPIDEMIA?** Disponível em: <<http://entendendoautismo.com.br/artigo/aumento-de-casos-de-autismo-existe-uma-epidemia/>>. Acesso em: 21 dez. 2018.

BRUNER, J. (1981). **The social context of language as acquisition**. Language and Communication, 1(2-3), 155-178

CAMARGO SPH, BOSA CA. **Competência social, inclusão escolar e autismo: Revisão crítica da literatura**. Psicol Soc 2009; 2(1):65-74.

GIROTO, Claudia Regina Mosca; POKER, Rosimar Bortolini; OMOTE, Sadão. **As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas**. Marília: Cultura Acadêmica, 2012. p.238

HERNANDES, Yasmine. **Precisamos falar sobre o “TEA” – “Transtornos do Espectro Autista”**: É de extrema importância que os pais assumam a condição dos filhos. 2017. Disponível em: <<https://www.bandab.com.br/blog/cotidiano-em-foco/precisamos-falar-sobre-o-tea-transtornos-do-espectro-autista/>>. Acesso em: 26 dez. 2018.

HÖHER CAMARGO, S. P.; BOSA, C. A. **Competência social, inclusão escolar e autismo: revisão crítica da literatura**. Psicologia & Sociedade, Florianópolis, v.21, n.1, p.65-74, 2009.

HUINZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**.4, ed.Tradução ed. Tradução João Paulo Monteiro.SãoMonteiro. São Paulo:Perspectiva,1993.

JANE McGonigal: **Jogando por um mundo melhor**. S.l.: Ted, 2010. (20 min.), P&B. Disponível em: .. Acesso em: 29 ago. 2018

JAPIASSÚ, Hilton. **Um desafio à educação: repensar a pedagogia científica**. São Paulo: Letras & Letras, 1999.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar – o que é? Por quê? Como fazer?** Campinas: Científicas, 2003.

MARQUES, C. (1998). **Autismo – Modelos teóricos e intervenção terapêutica na 1.ª infância**. Em publicação.

MCGONIGAL, J. (2011), **Reality is broken: why game make us better and how they can change the world**, London: The Penguin Press.

MORIN, E. (2001). **A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**; trad. Eloá Jacobina – 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

NUNES, Débora Regina de Paula; AZEVEDO, Mariana Queiroz Orrico; SCHMIDT, Carlo. **Inclusão educacional de pessoas com Autismo no Brasil: uma revisão da literatura**. Revista Educação Especial, Santa Maria, v. 26, n. 47, p.557-572, dez. 2013.

PORTO, Y. da S. **Formação continuada: a prática pedagógica recorrente**. In:MARIN, A. J. (Org). **Educação Continuada**. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

PRENSKY, M. **Digital Native, digital immigrants**. Digital Native immigrants. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001.

SILVA, A. B. B.; GAIATO, M. B.; REVELES, L. T. **Mundo singular: entenda o autismo**. Rio de Janeiro: FONTANAR, 2012.

SILVA, R. P. G. **O diagnóstico de autismo: impasses e desafios na transmissão à família**. Recife: UNICAP. 2013.

TEDTALKS: Jane McGonigal-Jogar por um mundo melhor.2012.Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=Dezrq3-4JUY>Acesso em:23 dez.2018.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R. **Estudos sobre a história do comportamento:**

símios, homem primitivo e criança. Porta Alegre: Artes Médicas, 1996.