

ESTUDO COMPARATIVO DAS FERRAMENTAS LÚDICAS COMPUTACIONAIS: COMO SABER USAR AS FERRAMENTAS PODE AJUDAR OS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA A DESENVOLVEREM ATIVIDADES PARA O ENSINO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

João Marcos de Oliveira Machado¹
Keila de Fátima Chagas Nogueira²
Kenedy Lopes Nogueira³

RESUMO

No contexto educacional, frente aos desafios encontrados no ensino de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), como pode ser estabelecida uma colaboração entre licenciados em computação e professores multidisciplinares para o desenvolvimento conjunto de ferramentas lúdicas adaptadas, visando aprimorar o processo de ensino-aprendizagem desses alunos? Quais estratégias de cooperação, capacitação e desenvolvimento de ferramentas podem ser adotadas para criar recursos lúdicos que atendam às necessidades das crianças com TEA e capacitem os professores a utilizarem de forma eficaz e inclusiva no ambiente educacional? A colaboração entre licenciados em computação e professores de diferentes áreas, focalizada no desenvolvimento conjunto de ferramentas lúdicas adaptadas ao contexto educacional de crianças com TEA, pressupõe que a integração de conhecimentos tecnológicos e pedagógicos resultará em estratégias de ensino mais eficazes. Essas ferramentas têm o potencial de proporcionar experiências educacionais inclusivas, melhorando não apenas a aprendizagem, mas também promovendo o desenvolvimento socioemocional e cognitivo desses alunos. Nesse contexto, a utilização de uma variedade de recursos tem o potencial de transformar o ensino em um processo mais dinâmico, no qual o aluno desempenha um papel central e constrói ativamente seu próprio conhecimento. É relevante salientar que o emprego desses recursos também serve como estímulo para o desenvolvimento de habilidades sensoriais, sociais e cognitivas através de uma diversidade de jogos e atividades, tornando a experiência de aprendizagem mais envolvente e memorável, além disso, reconheço que o papel do licenciado em computação transcende o ensino da disciplina. É crucial ampliar o foco para uma abordagem multidisciplinar, a verdadeira inclusão se concretiza quando o aluno participa ativamente das atividades escolares, adaptando-se à sua própria maneira, mas é fundamental que o professor mantenha uma interação constante com os alunos, guiando-os em direção à aprendizagem, cada aluno tem a oportunidade de desenvolver-se para aprender, isso os capacita a internalizar o conhecimento.

Palavras-chave: Transtorno Do Espectro Autista (TEA), Educação Inclusiva, Ferramentas Lúdicas Computacionais, Tecnologia Educacional, Interdisciplinar.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro - IFTM, joao.mm@estudante.iftm.edu.br;

² Professora Orientadora: Mestre, IFTM – Instituto Federal do Triângulo Mineiro, keilanogueira@iftm.edu.br;

³ Professor Orientador: Doutor, IFTM – Instituto Federal do Triângulo Mineiro, kenedy@iftm.edu.br;