



CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA EDUCACIONAL INFANTIL.

Francisco José Ferreira Filho ¹, José Ferreira Lima Júnior ²

RESUMO

Introdução: Os jogos podem ser utilizados como tecnologia cuidativo-educacional com foco no público infantil. Assim, criou-se a hipótese de que um jogo de tabuleiro voltado para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) poderia melhorar a autonomia educacional delas e as suas habilidades sociais. **Metodologia:** A produção do jogo contou com o apoio da brinquedoteca do Hospital Universitário Júlio Bandeira (HUJB). As fases de elaboração foram: levantamento de conteúdo, seleção do conteúdo, captação de modelos e a produção do jogo em si. Realizou-se também uma entrevista com mães de crianças com TEA para entender quais eram as principais dificuldades enfrentadas pelas mães e crianças. **Resultados:** O jogo baseou-se no método *Picture Exchange Communication System* (PECS) e nas Histórias Sociais (HS). Ele conta com um tabuleiro de 32 casas, 22 cartas (três modelos diferentes), um dado e carrinhos que serão usados para avançar as casas do tabuleiro. **Discussões:** Devido à boa adesão pelas crianças, os jogos de tabuleiro têm potencial de serem usados com sucesso em crianças com TEA para desenvolver a autonomia educacional e habilidades sociais. Além disso, o jogo foi confeccionado com regras claras e fáceis, com o fito de evitar desistências. O PECS e as HS são usadas há vários anos em abordagens com crianças com TEA. **Conclusão:** A produção de tecnologias cuidativo-educacional voltadas para o público autista é fundamental para proporcioná-lo um melhor desenvolvimento cognitivo e social. É ainda mais importante que essa tecnologia seja acessível para diferentes classes sociais.

Palavras-chave: Transtorno do Espectro Autista; Jogos Experimentais; Autonomia Pessoal.

¹ Aluno do Curso de Medicina, Unidade Acadêmica Ciências da Vida, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: francisco.filho@estudante.ufcg.edu.br

² Doutor, Professor, Unidade Acadêmica Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: jose.lima@professor.ufcg.edu.br



**CONSTRUCTION OF A BOARD GAME FOR THE DEVELOPMENT OF
CHILDREN'S EDUCATIONAL AUTONOMY.**

ABSTRACT

Introduction: Games can be used as a care-educational technology focused on children. Thus, it was hypothesized that a board game aimed at children with Autistic Spectrum Disorder (ASD) could improve their educational autonomy and their social skills. **Methodology:** The production of the game was supported by the toy library at the Júlio Bandeira University Hospital (HUJB). The elaboration phases were: content survey, content selection, model capture, and the production of the game itself. An interview was also carried out with mothers of children with ASD to understand the main difficulties faced by mothers and children. **Results:** The game was based on the Picture Exchange Communication System (PECS) and Social Stories (HS) method. It has a board of 32 squares, 22 cards (three different models), a die, and carts that will be used to advance the squares on the board. **Discussions:** Due to the good adherence by children, board games have the potential to be used successfully in children with ASD to develop educational autonomy and social skills. In addition, the game was made with clear and easy rules, to avoid giving up. PECS and HS have been used for several years in approaches to children with ASD. **Conclusion:** The production of care-educational technologies aimed at the autistic public is essential to provide them with better cognitive and social development. It is even more important that this technology is accessible to different social classes.

Keywords: Autism Spectrum Disorder; Games, Experimental; Personal Autonomy.