

## 10<sup>a</sup> Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru

### PRODUÇÃO DE JOGOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Ana Livia Oliveira Gomes<sup>1</sup>, Eloá Alves da Silva<sup>1</sup>, Emilly de Jesus<sup>1</sup>, Evellyn Vitória da Cunha Santos<sup>1</sup>,  
Valquíria Sousa Santos<sup>1</sup>, Queliane de Sousa Cruz Oliveira<sup>2</sup>

(1) Colégio Estadual Quilombola de São Tome. (2) Colégio Estadual Quilombola de São Tomé, Campo Formoso, BA. E-mail; queliane\_cruz@hotmail.com

Categoria:	<input type="checkbox"/> Fundamental	<input checked="" type="checkbox"/> Médio/Técnico	<input type="checkbox"/> Subsequente
Forma de apresentação:	<input checked="" type="checkbox"/> Exposição	<input type="checkbox"/> Pannel	<input type="checkbox"/> Maquete <input type="checkbox"/> Outro
Cidade:	Campo Formoso, Bahia		

#### Resumo:

O transtorno do espectro autista (TEA) é um distúrbio do neurodesenvolvimento caracterizado por desenvolvimento atípico, manifestações comportamentais, déficits na comunicação e na interação social, podendo apresentar um repertório restrito de interesses e atividades. No contexto educacional e terapêutico, os jogos, sejam eles análogos ou digitais, vem se destacando como recursos que propiciam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais, favorecendo o engajamento, a atenção compartilhada e a comunicação funcional de crianças com TEA. O aumento na geração de resíduos sólidos é um dos principais desafios ambientais contemporâneos, exigindo práticas sustentáveis e educativas. Nesse contexto, a reutilização de materiais recicláveis na confecção de jogos surge como uma alternativa pedagógica que alia educação ambiental e aprendizagem significativa. Diante disso, o objetivo do presente projeto foi produzir jogos, utilizando materiais recicláveis. O trabalho foi desenvolvido no Colégio Estadual Quilombola de São Tomé, utilizando papelão, embalagem de ovos, rolos de papel higiênico, garrafa pet, bem como suas tampas, tinta e E.V.A. Foram confeccionados quebra-cabeças para estimular a percepção visual e a atenção concentrada, bem como, coordenação motora fina, jogo da memória com objetivo de trabalhar a memória visual, o reconhecimento de padrões e controle inibitório, jogo “acerte o dragão” que tem como finalidade desenvolver a coordenação viso-motora, tempo de reação e planejamento motor e o jogo do equilíbrio que estimula o controle postural, e a consciência corporal. O tempo de preparação para esses jogos foram de duas semanas, cada jogo aplicado individualmente com os alunos do Colégio Estadual Quilombola De São Tomé durante a Feira de Ciências. A pesquisa está na fase inicial, com isso novos testes serão realizados com crianças portadoras de TEA.

**Palavras-Chave:** TEA, Jogos, Sustentabilidade

#### Referências:

BOSA, Cleonice Alves. **Revista brasileira de psiquiatria (São Paulo, Brasil: 1999)**, v. 28 Supl 1, p. S47-53, 2006.  
LINDNER, Nicolas. **Habilidades lúdicas em crianças com TEA: revisão de quais comportamentos são ensinados e quais as condições fáceis para o aprendizado**. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/263003>>. Acesso em: 10 out. 2025.