

Célia Conceição¹

Juliana Vieira
Almeida Silva²

Mayara Cristine
Schmitz da Silva
Pereira³

Construção de um jogo lúdico para educação sexual de adolescentes com o transtorno do espectro autista

Construction of a playful game for sex education of teens with autism spectrum disorder

RESUMO

Objetivo: Criar um jogo lúdico para a educação sexual de adolescentes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). **Método:** Trata-se da construção de um jogo de tabuleiro feito com respaldo em uma revisão integrativa da literatura nas bases de dados da CAPES, PUBMED, SCIELO. Para a construção do jogo foram utilizadas algumas etapas sugeridas por Jaffe (2011), sendo elas: conceito do jogo, plataforma do jogo, tema do jogo, jogabilidade, elaboração e um método de comunicação para adolescentes com TEA, como uma etapa acrescentada. **Resultados:** O jogo de tabuleiro foi denominado "A aventura do adolescente com TEA: descobrindo a sexualidade", é composto por 17 casas ilustradas, três peões, um dado e um livro ilustrativo para introduzir o tema aos jogadores. **Considerações finais:** Há escassez de materiais voltados a temática, com isso, realizou-se a construção do jogo de tabuleiro, para desenvolver conhecimentos aos jogadores com TEA de uma forma lúdica sobre a educação sexual.

PALAVRAS-CHAVE

Transtorno do Espectro Autista; Educação Sexual; Adolescente; Jogos e Brinquedos.

ABSTRACT

Objective: Create a playful game for the sexual education of adolescents with Autism Spectrum Disorder (ASD). **Data source:** It is a construction of a board game done with support of an integrative literature review at the databases of CAPES, PUBMED, SCIELO. For the construction of the game were used some steps suggested by Jaffe (2011), such as: game concept, game platform, game theme, gameplay, elaboration and a method of communication for adolescents with ASD, as an additional step. **Data synthesis:** The game board was called "The adventure of the teenager with TEA: discovering sexuality", consists of 17 illustrated houses, three peons, a dice and an illustrative book to introduce the theme to the players. **Conclusion:** It was observed after the integrative review the shortage of materials focused on thematic, with that, the construction of the board game was carried out, to develop knowledge to the players with ASD in a playful way on the sex education.).

KEY WORDS

Autism Spectrum Disorder, Sex Education; Adolescent, Play and Playthings.

¹Graduanda em Psicologia pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Itajaí, SC, Brasil.

²Doutorado em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Docente pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Itajaí, SC, Brasil.

³Graduanda em Psicologia pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Itajaí, SC, Brasil.

Célia Conceição (celiaconceicao2512@gmail.com) - Universidade do Vale de Itajaí (Univali), Campus Itajaí - Psicologia. Rua Uruguai, 458 - Centro, Itajaí - SC, Brasil. CEP: 88302-901.

Submetido em 08/12/2018 – Aprovado em 18/03/2019

> INTRODUÇÃO

A adolescência é a fase de vida que mais gera apreensão nos pais e profissionais que lidam com adolescentes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Muitos são os obstáculos encontrados pelos pais em relação ao aumento da agressividade nessa fase do desenvolvimento, e as dificuldades envolvendo os cuidados de higienização e o amadurecimento sexual, como também escassez em obter orientações para passar aos seus filhos em relação à temática¹.

O desenvolvimento biológico da sexualidade humana depende basicamente de dois processos diretamente relacionados: crescimento orgânico e o processo de maturação, que estão ligados ao desenvolvimento do sistema nervoso, metabolismo e secreção de hormônios, ou seja, qualquer ser humano, seja ele com ou sem deficiência, irão passar por esse processo. Sendo assim, é preciso de orientação dos pais e profissionais².

Uma forma de orientação que auxilia pais e profissionais pode ser feita de uma maneira lúdica, sendo o jogo um instrumento favorável, com formato educativo, e no caso deste estudo, voltado para os adolescentes com TEA. Diante disso, surge a questão problema: como desenvolver um jogo lúdico sobre educação sexual para adolescentes com Transtorno do Espectro Autista? Para responder essa questão-problema, definiu-se como objetivo geral desenvolver um jogo lúdico sobre educação sexual para adolescentes com Transtorno do Espectro Autista. Tendo como objetivos específicos: levantar informações sobre jogos para adolescentes com TEA; caracterizar quais são os benefícios dos jogos lúdicos para o processo de ensino-aprendizagem; definir um método de comunicação para criação do jogo e descrever as etapas para a construção de um jogo lúdico sobre sexualidade para adolescentes com TEA.

Adolescente com TEA e Sexualidade

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é caracterizado por apresentar alterações na comunicação, interação social e comportamentos repetitivos segundo os critérios do Manual de

Diagnóstico e Estatístico Mentais – DSM-5³. Essas alterações prejudicam o desenvolvimento da criança e podem aumentar as preocupações na adolescência, esta devido a questões voltadas a sexualidade deste indivíduo com TEA⁴. Será descrito neste tópico sobre o adolescente com TEA, como é vista a sexualidade desses indivíduos, bem como a utilização de jogos lúdicos como uma ferramenta de ensino-aprendizagem.

A adolescência é marcada por apresentar um período do desenvolvimento caracterizado por modificações em diferentes proporções, sendo elas, física, cognitiva, social, psicológicas, pulsionais, emocionais e intelectuais⁵⁻⁶. Nessa fase, tem-se a crise de identidade, em que se toma consciência de um novo espaço, novas realidades e confusão de conceitos, e portanto, é construída a identidade é pessoal e social, acontecendo a partir de suas trocas no ambiente em que está inserido⁷. Nesse período inicia-se a puberdade, acontecendo primeiramente nas meninas por volta dos 10 a 12 anos quando começa o ciclo menstrual, e nos meninos entre os 12 anos à ejaculação⁶. Já para os adolescentes com TEA, essa fase acontece de uma forma mais lenta que dificulta seu desenvolvimento nos aspectos sociais e psicológicos⁴.

Por isso, para uma sexualidade saudável, é preciso que o adolescente receba informações adequadas, a fim de proporcionar: uma comunicação sobre a temática, prazer sexual, autonomia, igualdade, privacidade, saúde sexual². A educação sexual contribui nesse processo de desenvolvimento do adolescente, para que possa ter autonomia, autoconfiança, conhecimento do corpo e consciência na prevenção. A sexualidade tem grande importância no desenvolvimento e na vida psíquica das pessoas, pois independentemente da potencialidade reprodutiva, relaciona-se com a busca do prazer, uma necessidade fundamental dos seres humanos⁸.

Para um desenvolvimento saudável na vida adulta, é necessário que o adolescente com TEA tenha contato tanto com a família, como na escola, nos grupos de amigos e no lazer, para melhorar suas habilidades no meio social, sendo esses grupos uma base no qual irá auxiliar para toda sua

vida⁴. Em uma pesquisa⁹ realizada com mães de crianças e adolescentes com TEA na faixa etária dos 10 aos 22 anos, relataram que seus filhos são “infantis” e “inocentes” e algumas mães negligenciam a sexualidade de seus filhos. Pode-se entender que é a partir dessa representação de “infantilidade” do filho, surgiu-se essa característica de que essas crianças e esses adolescentes são dessexualizados. Por isso, são necessárias mais informações aos familiares de adolescentes com TEA, sobre a sexualidade.

Adolescentes com TEA podem apresentar, em graus diferentes, alguns comportamentos indesejáveis como agressividade, isolamento, tristeza, sofrimento, automutilação, adoecimento, afastamento afetivo e angústia. Conforme o autor acima⁹, para beneficiar tanto os pais quanto os próprios adolescentes, a utilização de jogos pode contribuir para explicar as regras sociais de uma maneira simples, estabelecendo um ponto de vista positivo a respeito da sexualidade.

Jogos Lúdicos e TEA

O jogo auxilia de uma maneira lúdica a aprendizagem de assuntos a serem desenvolvidos através de uma forma divertida, buscando atrair a atenção dos jogadores¹⁰. Entende-se que o lúdico é um contato educacional, para que o sujeito enfrente os obstáculos durante o processo do ensino-aprendizado. A atividade lúdica, contempla uma aprendizagem mais efetiva, pois chama a atenção de um determinado assunto, possibilitando assim uma discussão ampla entre todos os envolvidos¹¹.

O jogo é integrador e auxilia nos aspectos motores, cognitivo, afetivos e sociais para o indivíduo, já o lúdico são atividades intelectuais como memória e linguagem, sendo usufruídos por qualquer idade, pois funcionam como participativo e possibilitam o desenvolvimento¹². Um robô humanoide foi criado com objetivo de promover habilidades de atenção, comunicação e socialização com adolescentes com TEA. Os participantes ao utilizarem o robô humanoide reduziram os comportamentos repetitivos¹³.

Chung et al.¹⁴, evidenciaram em seus estudos, que o jogo estimula as atividades cerebrais dentro do giro do cíngulo, lobo frontal e no córtex insular, resultando assim, no reconhecimento das emoções faciais, pelos adolescentes com TEA. Outro estudo apresentou a eficácia da utilização de brinquedos cooperativos na melhoria na interação, tendo como resultados a interação entre as crianças com TEA e seus pares, se sentindo confiantes, sem hesitar em perguntar aos seus semelhantes¹⁵.

METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão integrativa que possibilita a utilização de estudos experimentais ou não, para a investigação do objetivo da pesquisa de caráter exploratório-descritivo¹⁶, utilizando artigos indexados em bases de dados do Centro de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), bem como na base de dados *Scielo* e do *PubMed*. Utilizaram-se os seguintes descritores: jogos; educação sexual; autismo; adolescência, a partir disso possibilitou reunir informações e definições do método de pesquisa para o problema em questão e direcionar pesquisas futuras. A revisão ofereceu alicerce e modelos teóricos para a assimilação da criação do tabuleiro para a educação sexual de adolescentes com TEA. Buscou-se na literatura passos para a construção do jogo de tabuleiro que constitui em estabelecer estratégias para atender a demanda a ser pesquisada, utilizou-se para a construção do tabuleiro as etapas sugeridas por Jaffe¹⁷ sendo elas: Conceito do jogo, Plataforma do jogo, Tema do jogo, Jogabilidade e Elaboração.

Em uma primeira busca nos bancos de dados não se delimitou o período de tempo das publicações, no qual encontraram-se 430 artigos, sendo 421 na base de dados do CAPES, seis artigos do *Pubmed* e três artigos do *Scielo*, selecionando quatro artigos, sendo dois do banco de dados do CAPES e dois artigos do *Pubmed*, pois eram os únicos artigos que contemplavam os objetivos propostos neste artigo. Após a leitura dos resumos, conduziu-se com a seleção dos estudos publicados entre o período de 2010 a 2018, sendo

considerados como critérios de inclusão: 1- artigos que tenham no título ou no resumo a temática; 2- artigos que respondam à questão problema; 3- artigos publicados entre os períodos de 2010 a 2018; 4- artigos que estejam disponíveis gratuitamente. Com isso, foram excluídos os artigos de revisão que não correspondem aos critérios propostos anteriormente.

➤ ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Conforme já descrito na metodologia sobre a literatura pesquisada, a análise será dividida nas seguintes categorias: Jogos sobre sexualidade, em que serão discutidos os formatos dos jogos encontrados na literatura; Construção do Jogo, que constam os passos utilizados para a construção do tabuleiro e no tópico Métodos de comunicação, que serão analisados a forma de comunicação para os adolescentes com TEA.

Jogos sobre sexualidade

Levantou-se os artigos que continham como tema jogos para a educação sexual de adolescentes com TEA, realizando-se assim uma análise em relação ao objetivo e a forma como foram construídos os jogos.

No artigo 1, criou-se um tabuleiro para crianças de 6 a 9 anos com TEA, que tem como objetivo promover conhecimento e interação através de perguntas ilustrativas (árvore ou cadeira; galinha ou zebra), sendo composto por um tabuleiro e duas peças, para dois jogadores. Para a construção do tabuleiro considerou-se o método PECS, para facilitar a comunicação das crianças, proporcionando assim duas opções de resposta ilustradas em cada pergunta ilustrativa. Se a resposta estiver correta acende uma luz verde e emite um som, se estiver errada acende uma luz vermelha, a criança só muda de casa se acertar a pergunta. Optou-se pelo tabuleiro por promover interação, criatividade, raciocínio, desenvolve habilidades e estímulos por meio de som que poderá significar a imagem e o som¹⁸.

Já o artigo 2 é um tabuleiro voltado para crianças de 7 a 8 anos com objetivo proporcionar conhecimentos sobre sexualidade, contendo 10 jogadores por vez. A trilha do tabuleiro contém imagens de desenho de um coração saudável e um coração doente, sendo que conforme a sorte no dado, retira-se uma carta. Nas cartas encontram-se dicas e curiosidades sobre a sexualidade. Se o jogador cair em uma casa e não souber responder ele ficará sem jogar uma rodada¹⁹.

O artigo 3 desenvolveu-se um jogo de forma compartilhada com adolescentes da Vila Cafezal, comunidade em uma área de favelas de Belo Horizonte. Por meio de oficinas em grupos operativos, criou-se um espaço de diálogo sobre sexualidade e gravidez na adolescência. Os temas eleitos foram: namoro, métodos contraceptivos, primeira relação sexual, doenças sexualmente transmissíveis, corpo humano, gravidez na adolescência e drogas. O jogo foi elaborado com a ajuda dos adolescentes de idade 10 a 14 anos, em forma de tabuleiro com perguntas e respostas, sendo que os participantes seriam de sexos diferentes. Estabeleceu-se que a regra do jogo seria em forma de disputa. Fazem parte do jogo: oitenta cartas de perguntas e respostas; um baralho de reflexão e um baralho de locais, demarcando espaços públicos da Vila Cafezal²⁰.

No artigo 4 é um jogo chamado G-TEA uma ferramenta para auxiliar a aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista, baseada na metodologia Análise do Comportamento Aplicado (ABA). Trata-se de uma ferramenta para auxiliar os profissionais de Psicologia que lidam com crianças autistas. O *game* G-TEA foi projetado para *tablets* por ser um equipamento de fácil manuseio, sendo testado inicialmente em três crianças autistas. A ferramenta teve como objetivo auxiliar os profissionais a ensinarem as cores e seguiu a metodologia ABA. O aprendizado da cor é dividido em pequenas tarefas, seguido de reforços positivos toda vez que acertar e não havendo interações negativas, podendo o profissional inferir quando necessário para estimular o aprendizado²¹.

Construção do Jogo

▪ 1º etapa: Conceito do jogo

Para que a ação do jogo aconteça deve ser levantado alguns tópicos, entre eles: a temática do jogo, a definição do público-alvo, a escolha da plataforma e do funcionamento do jogo a partir do que se levantou na literatura. Pode-se perceber que o artigo 3 permitiu que os adolescentes escolheram a temática do jogo. Nos artigos 1 e 3¹⁷⁻¹⁹⁻²⁰⁻²², os autores criaram temas a partir do objetivo e propósito do jogo, para proporcionar aos adolescentes conhecimentos sobre sexualidade com o *designer* de uma cidade ou floresta. O jogo formulado pelas autoras deste artigo, denominado "Aventura do adolescente com TEA: descobrindo a sexualidade", terá como público alvo, adolescentes no nível 1- grau leve do TEA, na faixa etária de 12 a 18 anos, conforme a idade estabelecida pelo Estatuto da criança e do adolescente (ECA)²³. O jogo terá como tema um acampamento com o intuito de ensinar sobre a sexualidade na adolescência em diversos cenários da temática escolhida²⁴. Foi através do local que se pensou nas possibilidades de subsidiar os subtemas que envolvem a sexualidade como, as casas dos campistas, a diferença entre menino e menina; a floresta, significando os perigos que podem encontrar (abuso sexual).

▪ 2º etapa: Plataforma do jogo

Nos artigos 1, 2 e 3 observou-se uma escolha por jogo de tabuleiro para proporcionar interação e entretenimento entre os participantes. A composição do material contemplará na interação, criatividade, raciocínio e o desenvolvimento de habilidades e estímulos¹⁸. Já o artigo 4²¹ optou pela tecnologia utilizando-se o *tablet*, por ser um método que atrai a atenção da criança com mais facilidade.

Para alcançar o objetivo de passar as informações para os adolescentes de uma maneira que os jogadores pudessem trocar experiências, optou-se por construir um jogo de tabuleiro para auxiliar no desenvolvimento das relações interpessoais e no ensino de um determinado assunto²⁵.

▪ 3º etapa: Tema do jogo

Para desenvolver um jogo é necessário caracterizar quais as experiências que deseja passar para o jogador. Os artigos 2 e 3 discutem sobre diferentes assuntos relacionados a educação sexual dos adolescentes como: namoro, métodos contraceptivos, primeira relação sexual, doenças sexualmente transmissíveis, corpo humano, gravidez na adolescência ou uso de drogas¹⁷⁻¹⁹⁻²⁰. Com isso, foi desenvolvido o tabuleiro com o intuito de ser uma estratégia a ser utilizada pelos pais e profissionais para contribuir na educação sexual, já que é uma temática delicada de ser abordada pelos pais de adolescentes com TEA⁹. Com base nas discussões de Nogueira²⁰ e na Cartilha do Adolescente²⁶, foram escolhidos para o presente estudo os seguintes subtemas para abordar sobre a educação sexual de adolescentes com TEA: descobrindo o corpo; a higiene íntima; a diferença entre homem e mulher; o ciclo menstrual; contraceptivo; o namoro e o abuso sexual. Baseado nos dados descritos, foi necessário criar etapas e métodos para explicar os temas citados, de uma maneira lúdica e interativa para os adolescentes.

▪ 4º etapa: Jogabilidade

Nos artigos 1 e 2 observou-se que a jogabilidade funciona por meio de erros e acertos, ou seja, conforme as perguntas do jogador, este irá permanecer ou avançar uma casa¹⁸⁻¹⁹. O número de participantes varia conforme os autores e os objetivos do jogo, mas pode-se observar que os jogos envolvem de um a três jogadores¹⁸⁻¹⁹⁻²¹.

O número de participantes para a jogabilidade do presente estudo será de dois a três jogadores, necessitando de um instrutor (mediador), seja ele pai/mãe ou profissional, para estar orientando o (s) adolescente (s) durante o jogo. O instrutor deverá ter conhecimento do manual que tem o passo-a-passo (Apêndice A) e dos objetivos, onde elaborou-se um livro ilustrativo para explicar de uma forma lúdica sobre a temática, buscando atrair a atenção dos jogadores para se aventurar no tabuleiro¹¹. Isso proporcionará interação do (s) adolescente (s) com o instrutor de uma forma

dinâmica e divertida, possibilitando que os jogadores se comuniquem de diferentes formas¹⁸.

▪ 5º etapa: Elaboração

Nessa última etapa serão feitas as demais preparações para o jogo de tabuleiro: o manual, as peças para o jogo, a elaboração do *designer* do tabuleiro. A partir disso, encontrou-se nos artigos 1 e 3 os materiais que compuseram o tabuleiro: duas peças (peões), oitenta cartas perguntas e respostas, um baralho de reflexão e um baralho de locais da região, que no caso demarcavam os espaços públicos da Vila Cafezal onde o trabalho foi desenvolvido¹⁷⁻²⁰⁻¹⁸.

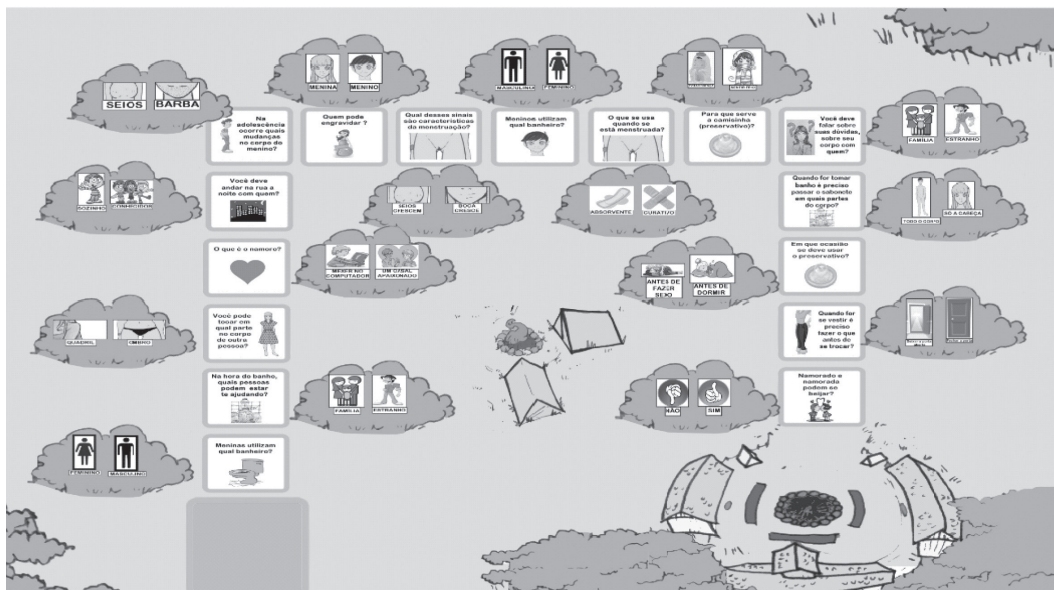
Foi proposto para a criação do jogo "A aventura do adolescente com TEA: descobrindo a sexualidade", a inserção das perguntas e respostas no próprio tabuleiro, com o intuito de facilitar a compreensão e o manuseio do jogo, tanto para o adolescente, como ao instrutor que estará fazendo uso deste. As perguntas e as respostas terão o apoio de ilustrações que contém objetos

e situações para a identificação do que se trata.

Na figura 1 apresenta como o tabuleiro é composto, com 17 casas ilustradas, três peões, um dado e um livro ilustrativo para introduzir o tema aos jogadores (Figura 2 e 3), além de um quebra-cabeça do corpo humano.

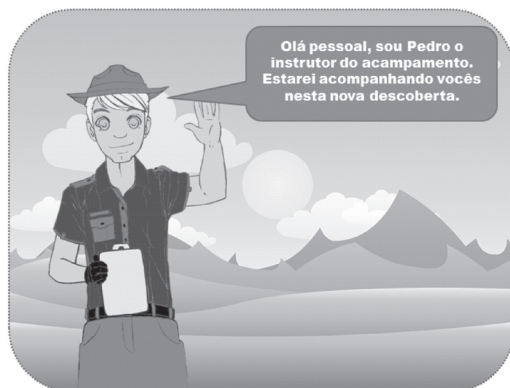
Com isso, no decorrer do jogo será utilizado como reforçador para os campistas, avançar uma casa mesmo quando não acertar a resposta e ganhar uma peça do quebra-cabeça, pois sabe-se que o reforço estimula o campista a continuar jogando²⁷. Esse reforço é utilizado pela Análise do Comportamento, desenvolvida por Skinner entre as décadas de 50 a 60, no qual utiliza-se os processos básicos do comportamento. Este método é respaldado em evidências de conhecimento científico e eficácia do tratamento²⁸. O jogo teve como intuito de abrir nossas possibilidades de ensino e aprendizagem focando em auxiliar os adolescentes a perceber e aprender sobre seu corpo e reduzir problemas de comportamento a respeito da sexualidade.

Figura 1. Exemplo do tabuleiro desenvolvido no presente estudo



Fonte: Própria (2018).

Figura 2. Apresentação do livro ilustrado "A aventura do adolescente com TEA: descobrindo a sexualidade".



Fonte: Própria (2018).

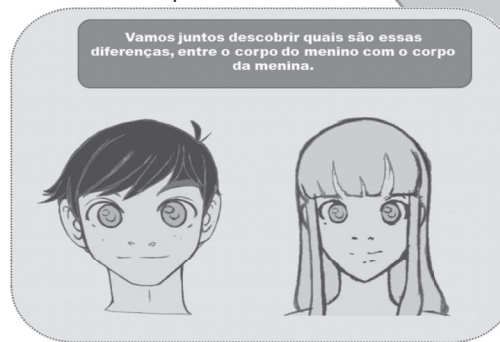
Métodos de comunicação

Existem alguns métodos mais apropriados para a comunicação com crianças, adolescentes e adultos com TEA, pois os mesmos têm percepção diferenciada das demais pessoas, e esses métodos são: ABA, Teacch e o PECS.

A análise do comportamento aplicada (ABA) é um método que abrange as habilidades linguísticas, motoras, sociais e habilidades de cuidados com o corpo, lembrando que é baseado em evidências para alterar comportamentos não desejáveis²⁹. Já o método Teacch (tratamento e educação para autistas e crianças déficits, relacionados a comunicação) tem como objetivo desenvolver aptidões de autonomia e aperfeiçoamento no comportamento da pessoa com TEA. Esse método tem alguns princípios estabelecidos como: 1- melhoria na adaptação; 2- intervenção individual; 3- organização no ensino; 4- atuação nas habilidades emergentes; 5- pais ativos na atuação do método. Sendo que para Schopler, seu método, era usado para ensinar aos pais as técnicas comportamentais para auxiliar na carência de algumas habilidades³⁰.

O PECS (Picture Exchange Communication System) é baseado na metodologia ABA, podendo ser aplicado desde a infância até a fase adulta. Esse método tem como material de apoio uma pasta de plástico com velcro e figuras para serem

Figura 3. Exemplo do conteúdo do livro ilustrado desenvolvido no presente estudo.



Fonte: Própria (2018).

fixadas neste instrumento. É composta por seis etapas, sendo elas: a primeira em que a criança irá utilizar a figura que mais lhe agrade; a segunda etapa irá procurar pelas figuras que mais goste; a terceira discriminará as ilustrações desejadas; na quarta aprenderá a formar frases com as imagens; na quinta aprenderá a responder as frases feitas pelas figuras e na sexta e última fase irá aprender a fazer comentários²¹.

Após descrever os métodos de comunicação para os adolescentes com TEA, escolheu-se o PECS para se utilizar na construção do tabuleiro com as perguntas ilustrativas para facilitar a comunicação¹⁸.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo "A aventura do adolescente com TEA: descobrindo a sexualidade" objetivou proporcionar a interação entre pais/cuidadores e os adolescentes, utilizando o método PECS para o ensino-aprendizado dos jogadores sobre a educação sexual, por meio de uma forma lúdica, com um guia sobre alguns temas que estão presentes na adolescência.

Observou-se diante da pesquisa bibliográfica, a escassez de produções teóricas no idioma português, como também jogos voltados para a educação sexual aos adolescentes com TEA. Porém, teve-se facilidade em encontrar jogos e literatura

voltados a educação sexual de adolescentes. No entanto, esses jogos não eram adequados para os adolescentes com TEA, pois os mesmos não têm a mesma percepção que outros adolescentes e além disso, alguns jogos continham muita cena de agressividade e violência.

A partir da revisão de literatura e da escassez de materiais sobre a educação sexual no TEA, utilizou-se subtemas para a criação das perguntas do tabuleiro, baseadas em Nogueira²⁰ e na Cartilha do Adolescente²⁶ que definiram temas necessários a respeito da educação sexual.

Optou-se em construir um jogo para explorar de uma maneira lúdica a aprendizagem de assuntos a serem desenvolvidos através de uma forma divertida, buscando atrair a atenção dos jogadores¹¹. A maior dificuldade encontrada para elaborar o jogo foi selecionar o meio de comunicação com os adolescentes com TEA mais eficaz, pois cada um tem seus pontos positivos, mas também as suas limitações, capacidade de entendimento e percepção. Após análise da literatura e temática do jogo, escolheu-se o PECS, para que o jogo tenha uma forma fácil de se comunicar e ser compreendido.

Sugerem-se mais criações de materiais e pesquisas voltadas à educação sexual de adolescentes com TEA que possam ser utilizados pelos profissionais e pais. Também observou-se a necessidade de materiais informativos para a família, sobre a transição da fase infantil a fase adulta, desmistificando a respeito da sexualidade em adolescentes com TEA.

Após a pesquisa bibliográfica realizou-se a criação do jogo de tabuleiro, porém não foi possível testar o jogo. Desse modo, não se pode afirmar a eficácia do mesmo e se abrange todas as necessidades do adolescente com TEA, constituindo assim as limitações deste estudo.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer as pessoas que participaram da criação do jogo de tabuleiro, Natanael nosso ilustrador, pois deu vida ao nosso trabalho e a Tais, pela vida por meio da cor das ilustrações.

REFERÊNCIAS

1. Segeren L, França MFC. As vivências de mães de jovens autistas. *Rev Psicologia em Estudo* [Internet]. 2014 Mar [citado 2017 Nov 14] 1(19):39-46. Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/2871/287132425006>.
2. Pinto FC. Sexualidade na Adolescência. [Monografia] Campos Novos: Universidade do Oeste de Santa Catarina –Unoesc; 2015 [citado 2018 Jun 2000]. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2016/09/unoe-sc-FRANCIELI-CARABOLANTE.pdf>.
3. American Psychiatric Association. DSM-V. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. Artmed, 5ª ed. Porto Alegre; 2014.
4. Saad RAP. Desenvolvimento psicossocial de adolescentes com Transtorno do Espectro Autista. [Doutorado] Campo Grande: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. 2016 [citado 2017 Ago 12]. Disponível em: <http://repositorio.cbc.ufms.br:8080/jspui/handle/123456789/3014>. 12/08/2017.
5. Beja MJP. Adolescência: do indivíduo à família. *Rev International Journal Of Developmental And Educational Psychology*. 2010 [citado 2017 Out 05] 2(1):733-742. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832325076>.
6. Ferreira M, Nelas P. Adolescências...Adolescentes...*Rev RCAAP*. 2016 32(1): 41-162.
7. Lepre RM. Adolescência e Construção da Identidade. 2016 [citado 2017 Dez 21]. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/237343201>.

8. Abreu AR, Pereira MCR, Soares MTP, Nogueira N. Orientação Sexual. Brasil; 2014 [citado 2018 Abr 13]. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro102.pdf>.
9. Vieira AC. Sexualidade e Transtorno do Espectro Autista: Relatos de familiares. [Dissertação] Bauru: Universidade Estadual Paulista. 2016 [citado Set 20]. Disponível em: https://alsafi.ead.unesp.br/bitstream/handle/11449/143824/vieira_ac_me_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y.
10. Novak J. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning; 2010.
11. Coscrato G, Pina JC, Mello DF. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. Rev ACTA [Internet] 2010 [citado 2018 Jun 10] 23(2):258-263. Disponível em: http://www.producao.usp.br/bitstream/handle/BDPI/2945/art_COSCRATO_Utilizacao_de_atividades_ludicas_na_educacao_em_2010.pdf?sequence=1.
12. Castilho MA, Tonus LH. O lúdico e sua importância na educação de jovens e adultos (Tese). Pato Branco: Universidade Tecnológica Federal do Paraná 2008 [citado 2017 Out 10]. Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/viewFile/416/210>.
13. Jordan K, Rei M, Hellersteth S, Wirén A, Mulligan H. Feasibility of using a humanoid robot for enhancing attention and social skills in adolescents with autism spectrum disorder. Rev International Journal Of Rehabilitation Research. 2013;3(36):221-227.
14. Chung U, Han DH, Shin YJ, Renshaw PF. A prosocial online game for social cognition training in adolescents with high-functioning autism: an fMRI study. Rev Neuropsychiatric Disease And Treatment [Internet]. 2016 [citado 2017 Set 15] 3(12):651-660. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4803268/pdf/ndt-12-651.pdf>.
15. Tseng KC, Tseng S, Cheng HK. Design, development, and clinical validation of therapeutic toys for autistic children. Rev The Society Of Physical Therapy Science [Internet]. 2016 [citado 2017 Set 15] 3(28):1972-1980. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4968488/?tool=pubmed>.
16. Souza MT, Silva MD, Carvalho R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. Rev Einstein. 2010 [citado 2018 Jun 26] 1(8):102-106. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/eins/v8n1/pt_1679-4508-eins-8-1-0102.pdf.
17. Jaffe L. Games are multidimensional in educational situations. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5nd ed. Boston (EUA): Jones and Bartlett Publishers; 2011.
18. Santos KN. Desing no Desenvolvimento de Jogo no Desenvolvimento de Jogo Para Crianças Autistas [Tese]. Xanxerê: Universidade do Oeste de Santa Catarina; 2014.
19. Mattoso S, Spies MR, Rosa FA, Marques LL, Goulart AV, Molina MRD. Jogo sexualidade: trabalhando a sexualidade de maneira lúdica. Anais do salão internacional de ensino, pesquisa e extensão. 2013 [citado 2018 Abr 14]. Disponível em: http://seer.unipampa.edu.br/index.php/si_epe/article/view/6162.
20. Nogueira MJ, Barcelos S, Barros HS, Virgínia T. Criação compartilhada de um jogo: um instrumento para o diálogo sobre sexualidade desenvolvido com adolescentes. Rev Ciênc. educ [Internet]. 2011 [citado 2018 Ago 10] 17(4):941-956. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext
21. Neto OPS, Sousa VHV, Batista GB, Santana FCGB, Junior JMBO. G-TEA: Uma ferramenta no auxílio da aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista, baseada na metodologia ABA. Rev Sbc -Proceedings Of Sbgames [Internet]. 2013 [citado 2018 Mar 02] 18(16):137-140. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-18_ful_l_G-TEA.pdf.
22. Chandler HM. Manual de produção de jogos digitais. Tradução: Aldir José Coelho Corrêa da Silva. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
23. BRASIL. Lei 8.069, de 13 de Julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília: Ministério da Justiça, 1990.

24. Junior PR, Munhoz R, Comiotto T, Oliveira L. Do jogo ao game: considerações teóricas e articulações entre game e aprendizagem. *Rev Estudos e Investigación en Psicología y Educación* [Internet]. 2017 [citado 2018 Abr 13] 1(13):057-062. Disponível em: <http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/2301>.
25. Souza SR, Hubner M. Efeitos de um jogo de tabuleiro educativo na aquisição de leitura e escrita. *Rev Latina de Análisis de Comportamiento* [Internet]. 2010 [citado 2018 Abr 20]. 18(2):215-242. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274520108004>.
26. Brasil, Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de ações, Programáticas Estratégicas Área Técnicas de Saúde da Adolescente e Jovem. Brasília. Ministério da Saúde, 2ª edição, 2010 [citado 2017 Jul 10]. Disponível em: http://bvsm.s.saude.gov.br/bvs/publicacoes/caderneta_saude_adolescente_menina.pdf.
27. Santos ELN, Leite FL. A distinção entre reforçamentos positivo e negativo em livros de ensino de análise do comportamento. *Rev Perspectivas* [Internet]. 2013 [citado 2018 Jul 01] 4(1):10-19. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S21775482013000100003&lng=pt&nrm=iso.
28. Leonardi JL, Meyer SB. Evidências de eficácia e o excesso de confiança translacional da análise do comportamento clínica. *Rev Temas psicol.* [Internet]. 2016 [citado 2018 Jul 06] 24(4):1465-1477. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413389X2016000400015&lng=pt&nrm=iso.
29. Fernandes FDM, Amato CALH. Análise de Comportamento Aplicada e Distúrbios do Espectro do Autismo: Revisão de literatura. *Rev Cotas* [Internet] 2013 [citado 2018 Mar 02] 3(25):289-296. Disponível em: http://observatorio.fm.usp.br/bitstream/handle/OPI/5676/art_FERNANDES_Analise_de_Comportamento_Aplicada_e_Disturbios_do_Espectro_por_2013.PDF?sequence=1&isAllowed=y.
30. Morais TLC. Modelo TEACCH - Intervenção Pedagógica em Crianças com Perturbações do Espectro do Autismo. [Dissertação] Lisboa: Escola Superior de Educação Almeida Garrett. 2013 [citado 2018 Mar 02]. Disponível em: http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2673/_D.pdf?sequence=1.

> APÊNDICE A

Manual do jogo

Neste jogo você e os demais campistas irão passar as férias em um acampamento de verão. Para que o verão seja proveitoso a todos, vocês precisarão trabalhar em equipe. Então, preste atenção nas instruções abaixo, pois são muito importantes sobre o acampamento:

A trilha pode ser utilizada por dois ou três campistas, lembrando que um deverá ser o instrutor (mediador) para orientar no decorrer do jogo e fazer a leitura do livro "A aventura do adolescente com TEA: descobrindo a sexualidade" para que todos conheçam as normas e o funcionamento do acampamento de verão.

A aventura inicia-se pelo campista do lado direito do instrutor e, assim sucessivamente. Assim que o campista jogar o dado, o instrutor junto com o (os) jogador (es), lerá a pergunta da casa corresponde e auxiliará perguntando qual das duas opções seriam a resposta correta. Caso o campista não saiba a resposta, ele pode pedir ajuda para o instrutor ou para os demais campistas; se o campista não acertar a resposta, o instrutor pode explicar para todos os campistas qual seria a resposta correta, podendo utilizar o livro inicial para auxiliar na explicação.

O instrutor poderá fazer alterações nas instruções ou regras, conforme a necessidade dos campistas. Utilize a imaginação instrutor, e ótimo jogo a todos.