



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Programa de Pós-graduação
Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – Profei
Faculdade de Ciências e Tecnologia



PATRÍCIA NASCIMENTO DE SOUSA
Orientadora: Prof^a Dr^a Cícera Aparecida Lima Malheiro

**GUIA PARA PROFESSORES: POTENCIALIZANDO
A APRENDIZAGEM COM JOGOS DIGITAIS**

Recurso Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – Profei, da Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Inclusiva.

Presidente Prudente /SP

2025

SOUSA, Patrícia Nascimento de. **Contribuições da Tecnologia Digital no Desempenho Acadêmico e Social de Estudantes com TEA**, 140 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva. 2023.

FICHA TÉCNICA

S725	Sousa, Patrícia Nascimento de Guia para professores : potencializando a aprendizagem com jogos digitais / Patrícia Nascimento de Sousa. -- Presidente Prudente, 2025 33 p. : fotos Dissertação (Mestrado profissional - Educação Inclusiva (PROFEI)) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e 1. Educação Inclusiva. 2. Guia. 3. Jogos
------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Dados fornecidos pelo autor(a).

Origem: Recurso Educacional: GUIA PARA PROFESSORES: POTENCIALIZANDO A APRENDIZAGEM COM JOGOS DIGITAIS é um desdobramento da dissertação **CONTRIBUIÇÕES DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO DESEMPENHO ACADÊMICO E SOCIAL DE ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)** desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional – PROFEI, da UNESP.

Área do conhecimento: Educação Inclusiva para pessoas com deficiência.

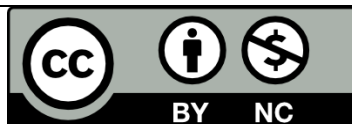
Categoria: TEA, tecnologias digitais, jogo digital, habilidades cognitivas, habilidades comunicativas, habilidades emocionais.

Finalidade: Contribuir com a formação de profissionais da educação inclusiva.

Avaliação / validação: Este Recurso Educacional foi aplicado

Disponibilidade: Irrestrita, de acordo com a licença abaixo:

Licença: Creative Commons



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial 4.0 Internacional.

Para conhecer essa licença acesse: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

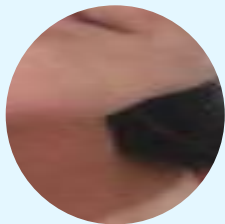
Guia para professores: potencializando a aprendizagem com jogos digitais

Patrícia Nascimento de Sousa

Orientação Profa. Dra. Cícera A. Lima Malheiro

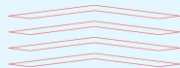
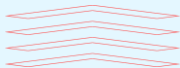


Quem escreveu este guia?



Patrícia Nascimento de Sousa é Mestra em Educação Inclusiva pela UNESP, possui Graduação em Biblioteconomia pela Universidade Santa Cecília (2023), Graduação em Pedagogia pelo Centro Universitário Presidente Antônio Carlos (2003) e Graduação em Licenciatura em Educação Especial pelo Instituto Prominas Serviços Educacionais (2019). Além disso, tem Especialização em Educação Especial, Psicopedagogia, Libras, Alfabetização e Letramento. Atualmente, é professora concursada do Colégio Tiradentes da Polícia Militar de Minas Gerais - Unidade Barbacena e tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Especial e Inclusiva.

Acesse o currículo Lattes
completo da autora por aqui!





Sumário



Introdução.....	1
Educação Inclusiva.....	4
Vamos Refletir?.....	5
O que é o TEA?.....	6
Algumas intervenções para os estudantes com TEA.....	10
Como jogos digitais podem incentivar a interação social?.....	11
Como a tecnologia auxilia no desenvolvimento de competências?.....	12
Contribuições dos jogos digitais para o desenvolvimento de crianças com TEA.....	13
Envolvendo as famílias na educação digital inclusiva.....	15
Sugestão de Leitura.....	18
Ferramentas e Jogos Digitais Indicados para Estudantes com TEA.....	19
Adaptação e inclusão.....	21
Interação Familiar.....	23
Wordwall.....	24
Escola Games.....	26
Rachacuca.....	27
Iguinho – Jogo das sílabas.....	28
Orientações Gerais.....	29
Para saber mais!.....	30
Conclusão.....	31
Referências.....	32



Introdução

Prezado/a professor/a,

Sejam bem vindos/as ao nosso “Guia para professores: potencializando a aprendizagem com jogos digitais”, preparado com todo o carinho durante a realização de uma pesquisa de Mestrado junto à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, no campus de Presidente Prudente, junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva (PROFEI).

Esse guia se destina ao trabalho com os estudantes com o Transtorno do Espectro Autista (TEA). Esses estudantes têm necessidades educacionais específicas, que podem ser abordadas de maneira mais eficaz através de estratégias personalizadas.

Apresentamos e orientamos a utilização de métodos e abordagens específicas que funcionam melhor com esses estudantes, visando a melhoria do desempenho acadêmico e das habilidades comunicativas, sociais, emocionais, vida diária e cognitivas.



Introdução

Por meio dos jogos digitais, é possível desenvolver as potencialidades dos estudantes, uma vez que eles, geralmente, se beneficiam de ambientes estruturados e previsíveis (Ferreira; Barrera, 2010).

Nosso guia tem como objetivo oferecer instruções sobre como criar um ambiente de jogo que seja seguro e confortável, ajudando a reduzir a ansiedade e aumentar o envolvimento. O guia sugere jogos específicos que incentivam a interação social e fornecem dicas sobre como facilitar essas interações de maneira positiva e inclusiva.

Acreditamos que a utilização de jogos bem selecionados e adaptados podem promover a inclusão de estudantes autistas em atividades de grupo, ajudando-os a tornar-se parte integrante da comunidade escolar. Este guia irá sugerir adaptações e modificações nos jogos para torná-los mais acessíveis a todos os estudantes, independentemente de suas habilidades.



Introdução

Lembramos que os estudantes com TEA podem ter interesses restritos ou dificuldades, que lhes gere maior ou menor motivação. Em vista disso, a seleção de jogos que se alinham com seus interesses podem aumentar significativamente o engajamento e a motivação para aprender (Araújo, 2018).

O guia ajuda os professores a identificar esses interesses e escolher jogos que possam estimular o desenvolvimento das habilidades dos estudantes. Esperamos que vocês aproveitem as sugestões oferecidas e possam transformar a realidade de sua escola, comunidade ou município, em prol do aumento da inclusão.

Vamos juntos?

Que tal iniciar nossos estudos com um vídeo sobre a inclusão dos estudantes com TEA? Aponte sua câmera!





Educação Inclusiva

Professor/a, você sabe o que significa a Educação Inclusiva? Entende a importância da promoção da inclusão em sala de aula? Sabe como lidar e trabalhar com as diferenças?

A educação inclusiva é uma proposta que visa trazer estudantes especiais para as escolas regulares, iniciada com a nossa última Constituição Federal de 1988, que determina a inclusão em salas comuns (sempre que possível) (Brasil, 1988).

Nesse sentido é dever da escola transformar e adequar o ambiente aos estudantes, com o objetivo de desenvolvê-los.

Assim, a Educação Inclusiva abrange três grupos de estudantes:

- Estudantes com deficiência;
- Estudantes com Transtorno de Espectro Autista (TEA);
- Estudantes com altas habilidades ou superdotação.



Vamos Refletir?

Você conhece as legislações que determinam a Inclusão Educacional? Destacamos, neste momento, o artigo 208 de nossa Constituição Federal de 1988, que garante:

“III - atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino” (Brasil, 1988).

E nossa Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em seu artigo 4º, que garante:

“III - atendimento educacional especializado gratuito aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, transversal a todos os níveis, etapas e modalidades, preferencialmente na rede regular de ensino” (Brasil, 1996).

Quer saber mais? Aponte a câmera e conheça mais sobre a nossa Constituição Federal!



Quer saber mais? Aponte a câmera e conheça mais sobre a nossa LDB!





O que é o TEA?

O **TEA**, ou **Transtorno do Espectro Autista**, é uma condição que afeta o desenvolvimento neurológico, levando a dificuldades na comunicação, interação social e comportamento (Araújo, 2018).

As crianças com TEA podem apresentar diferentes graus de comprometimento, desde casos mais leves até casos mais severos, que exigem mais cuidados e atenção.

Segue algumas características do TEA:

Dificuldades de interação e comunicação social:

Comunicação verbal e não verbal: Algumas pessoas autistas podem ser não-verbais, enquanto outras podem ter competências linguísticas avançadas, mas dificuldade em usar a linguagem de forma socialmente apropriada.

Interações sociais: Podem ter dificuldade em compreender e manter relações sociais, interpretar expressões faciais, gestos e entonações vocais, podendo parecer socialmente desinteressados ou inadequados.



O que é o TEA?

Padrões de comportamento repetitivos e restritos:

Repetição: Comportamentos repetitivos, como sacudir o corpo, alinhar objetos ou repetir sons e palavras.

Rotinas: Forte necessidade de seguir as rotinas e resistência à mudança.

Interesses restritos: Interesses intensos e foco e concentração em temas específicos. (estereótipos).

Outras características comuns:

Sensibilidade sensorial: Aumento ou diminuição à estímulos sensoriais como luz, som, textura e cheiro.

Capacidades cognitivas diferentes: Algumas pessoas com TEA têm deficiência intelectual, enquanto outras podem ter inteligência média ou acima da média e habilidades especiais em áreas específicas, como matemática ou música.

Desenvolvimento motor: Alguns podem ter dificuldades com habilidades motoras finas e grossas.



Causas do TEA

Não existe uma causa única conhecida para o TEA. Geralmente, acredita-se que o TEA seja o resultado de uma combinação de fatores genéticos e ambientais. A investigação sugere que múltiplas mutações genéticas podem estar envolvidas e que fatores ambientais, tais como complicações durante a gravidez, podem aumentar o risco.



Diagnóstico

O diagnóstico é baseado na observação do comportamento e da história de desenvolvimento de um indivíduo. Profissionais como psiquiatras, psicólogos, neurologistas e pediatras especializados em desenvolvimento infantil estão frequentemente envolvidos no processo de diagnóstico. Ferramentas como ADOS (Autism Diagnostic Observation Schedule) e ADI-R (Autism Diagnostic Interview-Revised) são comumente usadas.



Intervenção e tratamento

O tratamento e intervenção no TEA deve ser individualizado e multidisciplinar, com foco no desenvolvimento das habilidades sociais, cognitivas, de linguagem e de autonomia. A intervenção precoce e o envolvimento da família são fundamentais para o progresso da criança, assim como o apoio educacional com adaptações escolares e planos individualizados de ensino.



Há cura para o TEA?

Embora o TEA não possa ser curado, uma intervenção precoce e adequada pode melhorar significativamente a qualidade de vida das pessoas autistas. O TEA é uma condição complexa e multifacetada que afeta cada pessoa de forma única. Compreender as suas características, causas e intervenções é essencial para dar o apoio necessário e promover a inclusão e participação plena das pessoas autistas na sociedade.

Algumas intervenções para os estudantes com TEA

Terapia Psicológica

Acompanhamento psicológico e dos efeitos do TEA no comportamento dos indivíduos.

Fonoaudiologia

Melhora as habilidades de comunicação.

Terapia Ocupacional

Ajuda a melhorar as habilidades motoras e a vida diária.

Educação Inclusiva

Programas educacionais adaptados às necessidades individuais.



Como jogos digitais podem incentivar a interação social?

Querido/a professor/a,

Você já percebeu que os jogos digitais podem ser usados para desenvolver habilidades sociais em estudantes com TEA, proporcionando cenários de interação segura e controlada, não é mesmo?

Você acha que isso é importante?

Os jogos digitais têm sido cada vez mais utilizados como ferramentas educacionais, pois oferecem uma forma dinâmica e interativa de aprendizado. O estudo realizado por Silva *et al.* (2023) constatou que eles podem melhorar as habilidades sociais, cognitivas e motoras em crianças com TEA.

O artigo de Silva *et al.* (2023), na íntegra, encontra-se no código a seguir. Aponte a câmera e conheça mais!





Como a tecnologia auxilia no desenvolvimento de competências?

Você sabia que a relação entre as **tecnologias digitais** e a **educação** mudou a forma como os professores ensinam e os estudantes aprendem?

Sim! Isso é uma realidade. Contudo, há novas oportunidades, mas também desafios.

Aqui estão alguns benefícios e considerações desta combinação:

- **Melhor acesso ao conhecimento:** podem ser usados recursos *online* e ensino à distância;
- **Personalização do ensino:** envolve um ensino adaptativo e individualizado, a partir do qual o estudante aprende em seu próprio ritmo e revisa o material de acordo com suas necessidades;
- **Engajamento e motivação:** interatividade com diversos tipos de jogos educativos e multimídias, que tornam o aprendizado mais interessante;
- **Desenvolvimento de competências digitais:** os estudantes desenvolvem competências para atuar no mercado de trabalho. A colaboração online também é muito importante, pois facilita o trabalho em equipe e a comunicação eficaz.



Contribuições dos jogos digitais para o desenvolvimento de crianças com TEA

Você sabia que os jogos digitais têm sido cada vez mais utilizados como ferramenta terapêutica para o desenvolvimento de crianças com TEA?

Eles apresentam características específicas que os tornam uma opção atraente para o tratamento de crianças com TEA, tais como a interatividade, o *feedback* imediato, a repetição e a personalização.

De acordo com uma pesquisa desenvolvida por Araújo e Seabra Júnior (2021), os jogos digitais podem ser caracterizados pelas **estratégias** que os jogadores utilizam para superar os desafios apresentados.

Para alcançar o sucesso no jogo, é necessário aplicar o raciocínio lógico, o esforço intencional e uma série de habilidades cognitivas que são desenvolvidas ao longo da experiência.

O artigo de Araújo e Seabra Júnior (2021), na íntegra, encontra-se no código a seguir. Aponte a câmera e conheça mais!





Contribuições dos jogos digitais para o desenvolvimento de crianças com TEA

Esses autores ainda consideram, observando os benefícios do jogo digital para o desenvolvimento pedagógico, tendo em vista que seu uso pode proporcionar uma experiência de aprendizado mais envolvente, dinâmica e personalizada.

Os jogos educativos digitais podem ser adaptados às necessidades e habilidades individuais do estudante, oferecendo *feedback* imediato e recompensas que incentivam a continuidade do aprendizado. Além disso, eles podem ser utilizados para simular situações da vida real, proporcionando aos estudantes uma oportunidade de experimentar e aplicar conceitos e habilidades de forma prática.

Assim, esses recursos proporcionam um ambiente de aprendizagem que estimula o desenvolvimento de habilidades e competências, permitindo que o jogador aprenda de forma ativa e participativa.

Agora é a sua vez!

Você já trabalhou com estudantes com necessidades específicas?

Vamos refletir um pouco mais, com a discussão do vídeo a seguir? É só apontar a sua câmera para o código:





Envolvendo as famílias na educação digital inclusiva

Querido/a professor/a, você concorda conosco que em uma mesma escola, encontramos famílias relutantes em se envolverem com a educação de seus filhos? Também encontramos profissionais fechados para o acolhimento na educação na perspectiva inclusiva!

O esgotamento do cotidiano e a falta de consciência de que a educação é responsabilidade da família e do Estado, são as principais causas para que familiares e profissionais da educação deixem de se responsabilizar pela educação acolhedora dos aprendizes (Mantoan, 2003; Ferreira, 2010).

Sem amor e respeito por esse ser humano, é impossível que alguém chame para si a responsabilidade de educar com afeto e responsabilidade social!

Contudo, só o amor não basta! Muitas famílias amam seus filhos, mas não se envolvem com consciência em sua preparação para a vida. Falta essa participação autêntica, que move mães e pais a dedicarem tempo à educação cidadã.



Envolvendo as famílias na educação digital inclusiva

É preciso algo mais para não ceder ao cansaço e ao conformismo e, assim, avançar em propostas e ações que favoreçam o acolhimento e a educação de todos, sem distinção.

Nesse prisma, buscar conhecer, conversar, trocar ideias com pessoas que tenham o mesmo propósito de uma educação mais humanizada para seus filhos, como também para aqueles que não são seus filhos, é a chave para romper com as inércias e relutâncias de quem se faz barreira para uma educação crítica, conforme bem nos lembra Paulo Freire (1996).

Tendo como base essas recomendações, considera-se que os jogos digitais, quando planejados, exercem potenciais relações com o treino de competências do campo emocional e sensorial e com a aquisição de novas habilidades no campo motor e social por estudantes com TEA. Entretanto, a mera inserção de jogos planejados na vida social e educacional desses estudantes não é suficiente (Gee, 2003).



Envolvendo as famílias na educação digital inclusiva

As recomendações demonstram que é necessário o emprego de estratégias por professores, mediadores e pais para um uso benéfico desses jogos, envolvendo um planejamento de acordo com as necessidades e as habilidades de cada estudante e, para que isso seja possível, uma forma eficaz é pensar o desenvolvimento desses jogos na perspectiva do *codesign* (Prizant; Fields-Meyer, 2023).

Em vez de buscar suprimir os “sintomas”, Prizant e Fields-Meyer, concentram-se em desvendar as causas emocionais do comportamento da criança e do adulto autista, proporcionando ferramentas efetivas de *desenvolvimento humano*. A obra ferece uma nova perspectiva sobre o TEA, propondo que a linguagem social de pessoas dentro do espectro apenas se assemelha a um idioma estrangeiro. Desta forma, sua compreensão desvela que o TEA não é uma doença, mas, sim, um jeito próprio de ser humano (Prizant; Fields-Meyer, 2023).

Sugestão de Leitura

O livro **TEA: Humano à sua maneira – Um novo olhar sobre o TEA** do doutor Barry M. Prizant e Tom Fields-Meyer, apresentam um guia para orientar pais, familiares e profissionais de saúde, sempre pautado na ciência, de forma humanizada e inclusiva, com estratégias extremamente eficazes. E vai além, ao expandir a compreensão do que é o TEA e do modo como este impacta a vida das pessoas que convivem com ele.

HUMANO
À SUA MANEIRA

UM NOVO OLHAR SOBRE O AUTISMO



SELETO O MELHOR LIVRO SOBRE TEA PELA
ACADEMIA AMERICANA DE AUTISMO

BARRY M. PRIZANT, Ph.D.
+ TOM FIELDS-MEYER

edipro

Essa obra encontra-se à venda
pela Amazon. Aponte a
câmera e saiba mais!





Ferramentas e Jogos Digitais Indicados para Estudantes com TEA

Querido/a professor/a, os recursos digitais para o ensino e aprendizagem na Educação Básica surgem como um produto educacional para apresentar sugestões de recursos digitais aplicáveis no contexto educacional por professores e estudantes.

Os jogos digitais oferecem uma série de benefícios que podem enriquecer esse processo, tornando-o mais acessível, personalizado e engajador (Gee, 2003; Miah; Kerr; Macnish, 2017). Segue, nas próximas páginas de nosso guia, algumas dicas de jogos que podem se utilizadas.

Mas, lembramos sempre que o/a educador/a é devem ter conhecimento dos mesmos para que possa auxiliar os estudantes com TEA. Podemos encontrar alguns jogos já prontos na *internet*, outros, teremos que adaptar de acordo com a individualidade de cada estudante.



Ferramentas e Jogos Digitais Indicados para Estudantes com TEA

Uma das vantagens dos jogos digitais é a possibilidade de trabalhar conteúdos de maneira **interdisciplinar**. Essa abordagem integrada amplia a compreensão dos conteúdos e favorece a **aplicação prática dos conhecimentos adquiridos**.

Os jogos digitais podem ser usados como ferramentas de avaliação formativa, permitindo aos professores monitorar o progresso e identificar áreas que necessitam de reforço.

Jogos que promovem a resolução de problemas ou desafios coletivos, reforçam habilidades de trabalho em equipe e pensamento crítico, essenciais em diversas disciplinas.

Segundo Sant'Anna (2022), a "inclusão", aplicada à educação TEA, possibilita uma prática pedagógica que envolve a **elaboração do processo de construção do conhecimento** desses estudantes.



Adaptação e inclusão

Para estudantes com TEA, a personalização de jogos digitais deve considerar características individuais, como preferências sensoriais, necessidades de estruturação e estilos de aprendizagem específicos (Ferreira; Barrera, 2010).

O objetivo é criar um ambiente virtual inclusivo, que seja acessível e respeite as particularidades dessa condição. Pessoas com TEA frequentemente se beneficiam de interfaces visuais claras e organizadas, sem excesso de estímulos. que podem causar sobrecarga sensorial. Isso inclui:

- *Layouts* limpos, com poucos elementos;
- Uso de ícones intuitivos e cores suaves, evitando *designs* sofisticados; e
- Eliminação de animações ou sons excessivos que possam distrair ou sobrecarregar.

Muitas estudantes com TEA apresentam hipersensibilidade sensorial. Neste contexto, os jogos devem permitir configurações como:

- Controle de volume e intensidade sonora;
- Redução ou eliminação de luzes intermitentes; e

Possibilidade de personalizar cores e contrastes para melhor visualização dos conteúdos.



Adaptação e inclusão

A previsibilidade é uma característica importante para estudantes com TEA. Jogos com estruturação clara, que explicitam as etapas, objetivos e recompensas, ajudam a reduzir a ansiedade e a aumentar o engajamento. O *feedback* imediato e positivo é essencial para desenvolver comportamentos e ações desejadas. Deve ser apresentado de forma simples, direta e motivadora, como mensagens curtas ou animações leves.

É importante que os jogos ofereçam a possibilidade de ajustar os níveis de dificuldade para atender às capacidades da aluna. Isso inclui a realização de tarefas divididas em etapas menores, com objetivos claros e a adaptação do computador com o teclado colmeia e o mouse big ball.

Consideramos ainda que os jogos para estudantes com TEA podem ser direcionados para estimular o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como: i) Jogos colaborativos com cenários que incentivam interação respeitosa e cooperação; ii) Simulações que ensinam a considerar expressões faciais ou emoções em situação; e iii) Atividades que trabalham em resolução de conflitos.



Interação Familiar

Querido/a professor/a indicamos algumas sugestões para incluir os jogos no ambiente familiar, reforçando que, em casa, é preciso incorporar jogos digitais no ambiente familiar, que podem ser uma estratégia eficaz para fortalecer o aprendizado de alunas com o TEA, ao mesmo tempo que fortalece os laços familiares.

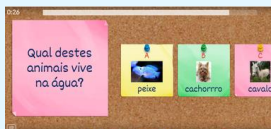
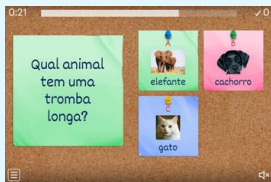
Essa abordagem, quando realizada de forma estruturada e sensível, pode transformar momentos de lazer em oportunidades para o desenvolvimento das habilidades comunicativas, sociais, cognitivas, emocionais e para a vida diária. A seleção dos jogos é um passo essencial para garantir que a experiência seja produtiva e acolhedora.

É importante estabelecer uma rotina de horários e a presença ativa dos familiares durante o uso dos jogos pode enriquecer a experiência e estimular o aprendizado. Algumas formas de participação incluem: jogar e fazer perguntas sobre o assunto, por exemplo (Mantoan, 2003; Araújo, 2018).

Além disso, deve-se prezar pelo controle do ambiente sensorial para evitar sobrecarga sensorial durante o uso dos jogos, com a criação de um ambiente tranquilo e confortável. Apresentamos algumas opções de jogos abordados em nossa dissertação.



Wordwall



O Wordwall é uma plataforma digital que permite a criação de atividades interativas de maneira prática e versátil. Ela traz diversas vantagens para o processo de aprendizagem em ambientes educacionais. Uma das vantagens é o engajamento dos estudantes, além disso a plataforma oferece jogos e atividades interativas que aumentam o interesse dos estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e divertido.

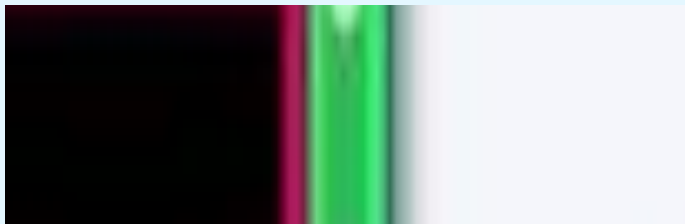


Wordwall

O Wordwall é uma plataforma educacional que permite criar atividades interativas para os estudantes. Uma das funcionalidades interessantes é a construção de frases com imagens.

Os estudantes irão realizar os editados pela professora, podendo ser a introdução de um conteúdo ou a fixação.

Veja alguns exemplos:





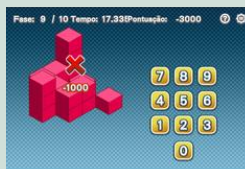
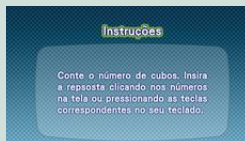
Escola Games



O Escola games é um site gratuito de jogos educativos para crianças a partir de 5 anos, todos os jogos são desenvolvidos com acompanhamento pedagógico para que elas aprendam brincando. Na versão atual do site há mais de 90 atividades, cujos temas se relacionam à Língua Portuguesa, à Matemática, à Geografia, à História, às Ciências, à Língua Inglesa e ao Meio Ambiente. Isso é apenas o começo! A equipe do site trabalha para trazer atualizações mensais, ampliando e melhorando a qualidade desses jogos educativos nos diversos conteúdos curriculares.



Rachacuca



Rachacuca é um portal de entretenimento inteligente dedicado a todas as idades. Nele, podem ser encontrados desde jogos *online* até problemas de Lógica, Palavras Cruzadas, Caça Palavras, Anagramas, Quebra-cabeças, Passatempos, Trivias e Quizzes enviados pelos usuários, além de vários jogos de Matemáticas que podem ser utilizados em sala de aula para estimular o raciocínio e a lógica dos estudantes. Apresenta uma área de Educação, na qual aborda explicações sobre assuntos do Ensino Médio e disponibiliza questões de vestibulares para estudo.



Iguinho – Jogo das sílabas



Trata-se de um portal infantil, desenvolvido pela empresa MC Criações (Mariana Caltabiano), composto por vários atrativos, como jogos educativos, animações, atividades de entretenimento. Tem destaques as páginas Gui & Estopa, Zuzubalândia, Super V, Brasil Animado, Página das meninas, Página dos Meninos. Atendendo a pedidos dos professores, o site organizou uma lista dos jogos e diversões mais utilizados pelas escolas, e tal lista pode ser acessada facilmente tanto por professores quanto por estudantes.



Orientações Gerais

Cada estudante vai se adaptar com um determinado jogo, mas o importante é que faça sempre adaptações dos conteúdos estudados na sala comum com os jogos digitais, pois assim, estarão revendo conteúdos e se divertindo ao mesmo tempo. Esses jogos devem desenvolver a melhoria do desempenho acadêmico e das habilidades: comunicativas, sociais, emocionais, vida diária e cognitivas





Para saber mais!

Querido/a professor/a, reiteramos que os jogos apresentados neste recurso e vários outros encontram-se na obra **Recursos Digitais para o Ensino e Aprendizagem na Educação Básica**, publicado por Daniel Vieira Sant'Anna.





Conclusão

Querido/a professor/a. Chegamos ao final de nossa jornada na direção de uma relação entre o TEA e o trabalho com as novas tecnologias no contexto educacional. Com base na aplicação de alguns jogos a uma estudante com essas características, delineamos nosso guia, que visa a orientação do trabalho com jogos e crianças autistas.

Foi possível aprender que as tecnologias digitais têm se mostrado uma grande aliada no desenvolvimento de competências e habilidades comunicativas, sociais, emocionais e cognitivas de estudantes autistas. Sabemos que por meio de aplicativos, jogos e *softwares* específicos, é possível proporcionar um ambiente de aprendizagem inclusivo e estimulante, que auxilia no desenvolvimento pleno desses estudantes.

Esperamos que nosso guia possa orientar sobre possibilidades formativas, para que se enfoque o indivíduo, para além do transtorno. Por esse motivo, é fundamental que educadores e profissionais da área estejam atualizados e capacitados para aproveitar ao máximo o potencial das tecnologias digitais, visando melhor desenvolvimento e inclusão dos estudantes com TEA.



Referências

ARAÚJO, G. S.; SEABRA JÚNIOR, M. O. S. Elementos fundamentais para who design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática. **Rev. bras. Estud. pedagog.**, Brasília, DF, 102(260), 120-147. 2021.

ARAÚJO, G. S. **Educação e transtorno do espectro autista: protocolo para criação/adaptação de jogos digitais.** 2018. 176 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, SP, 2018.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil:** promulgada em 5 de outubro de 1988.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo, SP: Paz e Terra, 1996.

FERREIRA, S. H. A.; BARRERA, S. D. Ambiente familiar e aprendizagem escolar em alunos da educação infantil. **Psico**, 41(4), 12. 2010.



Referências

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escola**: o que é? por quê? como fazer? São Paulo, SP: Moderna, 2003.

MIAH, S. J.; KERR, D.; MACNISH, K. Analysing the benefits of gamification in business: A study of organisational behaviour patterns. **Journal of Business Research**, 74, 65-71, 2017.

PRIZANT, B. M.; FIELDS-MEYER, T. **Humano à sua maneira**: um novo olhar sobre o TEA. São Paulo, SP: Edipro, 2023.

SANT'ANNA, D. V. **Possibilidades da informática educacional na utilização de recursos tecnológicos digitais**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2022. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/369. Acesso em: 23 dez. 2024.

SILVA, L. E. V. da. et al. O potencial dos jogos digitais no desenvolvimento de habilidades em crianças com TEA. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, PR, 9(6), 20954-20963, 2023.