

STOP DAS VOGAIS



MESTRADO
EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"



ELABORADO POR:

LIGIA AZEVEDO PEREIRA DE PAULA

MAEWA MARTINA GOMES DA SILVA E SOUZA



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA - PROFEI
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA**

LIGIA AZEVEDO PEREIRA DE PAULA

MAEWA MARTINA GOMES DA SILVA E SOUZA

STOP DAS VOGAIS

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, vinculado à dissertação "Práticas inclusivas para orientar o professor alfabetizador de turmas com alunos com transtorno do espectro autista".

Presidente Prudente
2026

PAULA, LIGIA AZEVEDO PEREIRA DE

PEREIRA DE PAULA. -- Presidente Prudente, 2026 73 p. : il., tabs. + objeto educacional

- Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente

Orientadora: MAEWA MARTINA GOMES DA SILVA E SOUZA

Sistema de geração automática de fichas catalográficas

1. Educação Inclusiva 2. Transtorno do Espectro Autista 3. Alfabetização 4. Formação docente 5. Práticas Pedagógicas Inclusivas.



FICHA TÉCNICA

Origem: Recurso Educacional: *Stop das Vogais* como desdobramento da dissertação *Práticas inclusivas para orientar o professor alfabetizador de turmas com alunos com transtorno do espectro autista*, desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional–PROFEI, da UNESP.

Área de conhecimento: Educação Inclusiva para pessoas com deficiência.

Categoria: Educação Inclusiva; Ensino Fundamental; Educação Especial.

Finalidade: Contribuir com o processo de educação inclusiva para professores do Ensino Fundamental.

Avaliação/validação: Este Recurso Educacional foi avaliado pela Banca de Defesa de Dissertação de Mestrado.

Disponibilidade: Irrestrita, de acordo com a licença abaixo:

Licença: Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição–NãoComercial 4.0 Internacional.

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

APRESENTAÇÃO

Considerando as informações obtidas após a entrevista com as sete professoras alfabetizadoras participantes da pesquisa, que trabalham com crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), observou-se a necessidade de repensar as ações pedagógicas. A partir disso, surgiu a ideia de desenvolver um recurso pedagógico que pudesse aprofundar essas práticas, contemplando não apenas alunos com TEA, mas todos os alunos. As professoras relataram a importância do lúdico no processo de alfabetização, o que motivou a criação de um jogo educativo.

Dessa forma, apresentamos o jogo “*Stop das Vogais*” como uma devolutiva à sociedade, especialmente voltada aos professores alfabetizadores. A proposta inicial do jogo é favorecer a exploração das vogais dentro de um contexto de significado, contribuindo para o desenvolvimento do repertório lexical e da criatividade na produção de palavras.

Como afirma Magda Soares (2005, p. 53): “[...] o aprendizado das relações entre as letras e os sons é uma condição para o uso da linguagem escrita, esse uso também é uma condição para a alfabetização, o aprendizado das relações entre as letras e os sons da língua”.

Nessa perspectiva, o jogo não trabalha as vogais de forma isolada ou descontextualizada; ao contrário, utiliza-as como ponto de partida para a exploração de palavras, ampliando o vocabulário e favorecendo a construção de sentido. Assim, a proposta inicial do jogo em sua intencionalidade pedagógica está alinhada à concepção defendida por Soares (2020), segundo a qual letras e sons devem ser ensinados sempre em contextos significativos, integrados a atividades e jogos que mobilizem o léxico, a leitura e a escrita de maneira funcional e contextualizada.

Em um segundo momento, é introduzida a dinâmica do *Stop*, que apresenta categorias simples como “alimento”, “animal” e “nome” associadas à vogal em foco, além de uma carta com ponto de interrogação, que permite ao professor explorar ainda mais os conhecimentos dos alunos. Complementando essa proposta, as instruções do recurso educacional trazem exemplos de aplicação em sala de aula, bem como sugestões musicais, com o intuito de potencializar o desenvolvimento das atividades

propostas pelas cartas. Além disso, o jogo incorpora movimentos corporais, com o objetivo de estimular, de forma lúdica, as Funções Executivas¹.

Dessa forma, a aplicação do jogo busca organizar intencionalmente a aprendizagem de normas, valores e conteúdos específicos, promovendo a integração das dimensões cognitiva, física e social. Nesse sentido, Gritti, Souza e Souza (2022, p. 151) destacam que:

É um recurso importante para a assimilação e consolidação da aprendizagem, pois através dele podemos promover e incrementar a integração das habilidades cognitivas (analisar e enfrentar desafios e problemas com a construção de respostas adequadas à solução deles), físicas e sociais das crianças (ampliação do espaço social, em função da interação, convivência e laços estabelecidos), facilitando posterior adesão às regras e conteúdo do dia a dia escolar. A aplicação desse jogo permite organizar intencionalmente a aprendizagem de normas, valores e conteúdo específicos, ressaltando seu valor educativo.

A concepção do jogo surgiu a partir de diálogos entre a orientadora e a autora, iniciando-se com a criação da personagem Gigi, inspirada na própria autora. Em seguida, para enriquecer o processo criativo, foi utilizada a ferramenta *ChatGPT*, que auxiliou na geração de personagens envolventes, os quais passaram a integrar a proposta do jogo. Dessa forma, o recurso contribui de maneira significativa para o processo de alfabetização das crianças, permitindo, por meio da ludicidade, a identificação de conhecimentos prévios e estratégias cognitivas, inicialmente na oralidade e, em etapas posteriores, na linguagem escrita.

Complementando essa perspectiva, o *Stop das Vogais* inclui cinco personagens infantis, cada um representando diferentes características e

¹A respeito desse conceito, Souza e Saravali (2025, p. 129) explicam que: “As Funções Executivas (FE) correspondem a funcionamentos integrados de processos cognitivos tais como planejar, organizar e regular o comportamento humano.” Optamos por descrever os três principais componentes da FE. Como vemos em Souza e Saravali (2025, p. 134) “A memória de trabalho, que envolve o armazenamento temporário e a manipulação de informações, pode ser estimulada por meio de estratégias que valorizem a retenção ativa.” Podemos observar sobre controle inibitório, que unido a capacidade de regular os comportamentos, pensamentos e emoções, podem ser desenvolvidos em atividades que necessitem de autocontrole e atenção às regras (Garcia, 2017). Assim como “A flexibilidade cognitiva, ou a capacidade de mudar de estratégia e adaptar-se a novas situações, pode ser desenvolvida com atividades que desafiem os alunos a pensarem de forma criativa e a resolverem problemas sob diferentes perspectivas”. (Souza e Saravali 2025, p. 136).

diversidades, o que o alinha à realidade inclusiva das salas de aula, marcada pela heterogeneidade. Além disso, a proposta pedagógica busca promover interações significativas e estimular múltiplas habilidades, contemplando todos os alunos, e não apenas aqueles com TEA.

O recurso é composto por 25 cartas, sendo cinco para cada vogal (A, E, I, O, U), e cada carta apresenta um movimento corporal distinto. Para fundamentar o desenvolvimento das Funções Executivas, optou-se por destacar três componentes principais: memória de trabalho, controle inibitório e flexibilidade cognitiva.

Conforme Souza e Saravali (2025, p. 134): “A memória de trabalho, que envolve o armazenamento temporário e a manipulação de informações, pode ser estimulada por meio de estratégias que valorizem a retenção ativa.”

Ademais, o controle inibitório, relacionado à regulação de comportamentos, pensamentos e emoções, é estimulado por atividades que exigem autocontrole e atenção às regras (Garcia, 2017). Por fim, a flexibilidade cognitiva, ou seja, a capacidade de mudar de estratégia e adaptar-se a novas situações, é desenvolvida por meio de atividades que desafiem os alunos a pensar de forma criativa e resolver problemas sob diferentes perspectivas (Souza e Saravali, 2025, p. 136).

Em síntese, o *Stop das Vogais* configura-se como um recurso pedagógico inovador e inclusivo, capaz de integrar aspectos lúdicos, cognitivos e sociais no processo de alfabetização. Ao utilizar as vogais como ponto de partida para explorar o repertório lexical e a criatividade dos alunos, o jogo alia significado à aprendizagem, alinhando-se às orientações de Magda Soares sobre o ensino contextualizado da linguagem.

Além disso, ao incorporar movimentos corporais e estimular as Funções Executivas, o recurso promove habilidades cognitivas essenciais, como memória de trabalho, controle inibitório e flexibilidade cognitiva. Assim, o jogo oferece uma abordagem pedagógica significativa e envolvente, capaz de contemplar a diversidade das salas de aula contemporâneas e favorecer a aprendizagem de todos os alunos, contribuindo para a construção de conhecimento de forma interativa e prazerosa.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
QUEM SÃO OS PERSONAGENS DA TURMINHA DA GIGI?	10
COMO MONTAR O JOGO.....	11
REGRAS DO JOGO.....	12
“Dança das Vogais com a Turma da Gigi” (nível básico).....	12
Stop das Vogais - Vivenciado pela Turma da Gigi (nível intermediário).....	13
Stop da Vogais - Vivenciado pelaTurma da Gigi (nível avançado).....	15
Sugestões musicais.....	17
CARTAS DO JOGO.....	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
AS AUTORAS.....	50
REFERÊNCIAS.....	51

INTRODUÇÃO

É com grande satisfação que abordo o tema dos Recursos Educacionais, com o intuito de contribuir com os(as) estimados(as) colegas professores(as), por meio da apresentação do jogo Stop das Vogais, vivenciado pela encantadora Turma da Gigi. Este recurso foi pensado para auxiliar o processo de alfabetização de maneira lúdica, inclusiva e significativa, possibilitando que todos os alunos se sintam representados e valorizados em suas singularidades.

Considerando o cenário atual da educação, no qual lidamos diariamente com salas de aula marcadas pela diversidade, propomos, por meio deste jogo, a promoção da socialização e do aprendizado a partir de práticas que respeitam e acolhem as especificidades de cada criança. Desde sua concepção, o *Stop das Vogais* foi idealizado para refletir essa diversidade, representando diferentes perfis infantis por meio de personagens acessíveis e próximos do universo dos alunos. A proposta é que as crianças se envolvam com o mundo das vogais, das letras, das palavras e das frases, por meio da oralidade, da escrita, de gestos, olhares e movimentos, cada um conforme suas possibilidades e experiências.

Este material é fruto de uma pesquisa desenvolvida no âmbito do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – PROFEI, da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Presidente Prudente (SP), e foi elaborado por Lígia Azevedo Pereira de Paula, sob orientação da Profa. Dra. Maewa Martina Gomes da Silva e Souza.

QUEM SÃO OS PERSONAGENS DA TURMINHA DA GIGI?

As vogais são representadas por personagens infantis que refletem, de maneira sensível e respeitosa, uma parcela, ainda que pequena, da diversidade presente em nosso cotidiano escolar:

- A letra A é simbolizada por Ana, uma menina de ascendência nipônica, com cabelos lisos e pretos, carinhosamente chamada de “Aninha” pela turminha.
- A letra E é representada por Eduardo, um menino branco, de cabelos castanhos, com Transtorno do Espectro Autista (TEA), conhecido como “Dudu”.
- A letra I tem como personagem Ligia, uma menina negra, de cabelos crespos e castanhos, que usa óculos e é chamada pela turma de “Gigi”.
- A letra O é representada por Otávio, um menino de pele clara e cabelos loiros, que apresenta excesso de peso corporal.
- A letra U é simbolizada por Ugo, um menino de pele clara, cabelos ruivos, que utiliza cadeira de rodas para locomoção.

Esses personagens representam, de forma afetiva e acolhedora, algumas das múltiplas características que encontramos nas salas de aula contemporâneas, promovendo a identificação e a valorização das diferenças.

As frentes das cartas trazem as vogais A, E, I, O, U, representadas em três sistemas de escrita: convencional, LIBRAS e Braille, garantindo acessibilidade e inclusão.

Já no verso das cartas, aparecem palavras-chave que nortearão as atividades do jogo, sendo elas: ALIMENTO, ANIMAL, NOME e um símbolo de interrogação (?), que servirá como um espaço aberto à criatividade e à mediação do(a) professor(a), permitindo explorar outros campos do conhecimento de acordo com os objetivos pedagógicos.

COMO MONTAR O JOGO

Montar o jogo é muito simples! Siga o passo a passo abaixo:

1. Impressão das cartas – Frente:

Para cada vogal, imprima cinco cartas com a frente correspondente. Ou seja, cinco cartas com a vogal “A”, cinco com a vogal “E” e assim por diante.

2. Impressão das cartas – Verso:

Cada vogal possui um modelo de verso.

Atenção: nas imagens, apresentamos apenas um exemplo de verso por vogal, mas esse mesmo verso deve ser impresso no verso das cinco cartas correspondentes àquela vogal.

3. Recorte:

Após imprimir, recorte cuidadosamente todas as cartas.

4. Plastificação:

Para garantir maior durabilidade do jogo, plastifique todas as cartas.

5. Hora de jogar!

Com as cartas prontas, é só se divertir e jogar muito!

REGRAS DO JOGO

“Dança das Vogais com a Turma da Gigi” (nível básico)

Objetivo:

Introduzir a consciência do som vocálico e a representação das letras vogais por meio de uma experiência lúdica, corporal e sonora, envolvendo atenção, imitação, escuta ativa e reconhecimento auditivo-visual das vogais, com a mediação dos personagens do jogo *Stop das Vogais*.

Como brincar:

1. Organize o espaço de forma que todos os alunos possam se movimentar livremente e com segurança.
2. Diga que eles participarão da “Dança das Vogais com a Turma da Gigi” e que, a cada parada da música, uma letra aparecerá acompanhada de um personagem da turma.
3. Coloque uma música animada e convide os alunos a dançarem livremente enquanto ela toca.
4. Ao pausar a música, mostre uma carta da Turma da Gigi com uma vogal (ex.: A com a Aninha).
5. Diga em voz alta:
 - “Olhem quem chegou!”
 - “É a vogal A, com a Aninha!”
6. Em seguida, os alunos devem:
 - Fazer o som da vogal com entusiasmo (por exemplo: /a/, /e/, /i/, /o/, /u/);
 - Imitar o movimento característico do personagem da carta, que pode ser proposto pelo(a) professor(a) com base nas características do personagem (ex.: levantar os braços como a Aninha, bater palmas como o Dudu, girar a cadeira como o Ugo, etc.).
7. Após a imitação e o som da vogal, retome a música para a próxima rodada.

Dicas:

- O movimento pode ser adaptado de acordo com as possibilidades motoras de cada aluno, garantindo a participação de todos.
- Se desejar, atribua um som corporal a cada vogal (palma, pisada, estalo de dedos, etc.) para estimular a memorização sonora e rítmica.
- Para tornar a atividade ainda mais interativa, você pode convidar um aluno para ser o “anunciador” da vogal em algumas rodadas.

Finalização:

Após algumas rodadas, finalize a atividade com uma roda de conversa, perguntando:

- “Qual vogal você mais gostou de imitar?”
- “Alguém se identificou com algum personagem da Turma da Gigi?”
- “Quem se lembra dos sons que fizemos?”

Essa atividade prepara o grupo para o jogo *Stop das Vogais* de forma divertida e significativa, valorizando a escuta, a expressão corporal e a alfabetização inicial.

“Stop das Vogais – Vivenciado pela Turma da Gigi” (nível intermediário)

Objetivo do jogo:

Estimular, de forma lúdica e inclusiva, o reconhecimento das vogais e a ampliação do vocabulário por meio da associação de palavras a categorias específicas, com ênfase na escuta ativa, atenção, memória e linguagem oral coletiva.

Organização da turma:

- A atividade será realizada com toda a turma, sem a necessidade de divisão em grupos ou equipes.
- Os(as) alunos(as) devem permanecer em roda ou livremente organizados no espaço da sala, conforme a dinâmica proposta pelo(a) professor(a).

Dinâmica do jogo:

1. O(a) professor(a) iniciará colocando uma música animada, incentivando os(as) alunos(as) a se movimentarem e dançarem livremente.
2. Quando a música for pausada, todos devem “congelar” na posição em que estiverem.

3. O(a) professor(a) mostrará uma carta do jogo, que indicará uma vogal a ser trabalhada.
4. Em seguida, o(a) professor(a) anunciará uma das categorias do jogo:
 - Alimento
 - Animal
 - Nome próprio
5. Coletivamente, os(as) alunos(as) deverão dizer em voz alta palavras que comecem com a vogal indicada e que pertençam à categoria escolhida.
6. O(a) professor(a) incentivará a participação de todos, mediando a escuta, a repetição correta dos sons e a ampliação do repertório linguístico.
7. A atividade seguirá por diversas rodadas, alternando-se as vogais e as categorias, conforme o tempo disponível e os objetivos da aula.

Pontuação:

Nesta versão do jogo, não há sistema de pontuação. O foco está na participação coletiva, no reconhecimento auditivo das vogais e no enriquecimento do vocabulário em um ambiente acolhedor e colaborativo.

Condutas e organização:

- Todos(as) os(as) alunos(as) devem ser incentivados(as) a participar, respeitando o tempo de fala dos colegas e escutando com atenção.
- Situações de desrespeito poderão ser tratadas com diálogo coletivo e recondução à proposta lúdico-pedagógica do jogo.
- O ambiente deve favorecer a liberdade de expressão e a valorização da contribuição de cada criança, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem.

Considerações pedagógicas:

Este jogo integra uma proposta de ensino inclusiva e significativa, desenvolvida no âmbito de uma pesquisa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) da UNESP, campus de Presidente Prudente (SP). Sua versão intermediária permite:

- Consolidar o reconhecimento das vogais por meio da escuta e da associação a palavras contextualizadas;

- Estimular a linguagem oral em situações comunicativas significativas;
- Desenvolver habilidades cognitivas como atenção, memória, controle inibitório e fluência verbal;
- Favorecer a construção coletiva do conhecimento, promovendo o respeito à diversidade e a valorização de todas as vozes presentes na sala de aula.

“Stop das Vogais – Vivenciado pela Turma da Gigi” (nível avançado)

Objetivo do jogo:

Estimular, de forma lúdica e inclusiva, o reconhecimento das vogais e o desenvolvimento da linguagem oral e escrita por meio da associação de palavras pertencentes a diferentes categorias.

Organização da turma:

- A turma pode ser dividida em equipes com até quatro alunos, ou conforme a quantidade de participantes e a dinâmica escolhida pelo(a) professor(a).

Dinâmica do jogo:

1. O(a) professor(a) iniciará escolhendo uma vogal a ser trabalhada. Essa escolha pode ser feita previamente ou revelada no decorrer da atividade.
2. Em seguida, será colocada uma música animada para movimentar os participantes.
3. Quando a música for pausada, o(a) professor(a) mostrará uma carta do jogo a todos os alunos.
4. Os estudantes deverão parar imediatamente na posição indicada pela carta apresentada.
5. Um(a) aluno(a) será selecionado(a) pelo(a) professor(a) para participar da rodada. Ele(a) deverá indicar uma palavra iniciada com a vogal escolhida, pertencente a uma das categorias determinadas:
 - Alimento
 - Animal
 - Nome próprio

Essa categoria será escolhida pelo(a) professor(a) no momento da rodada.

- Caso o(a) aluno(a) não saiba responder, poderá receber ajuda da própria equipe. Se a equipe também não souber, a vez poderá passar para outra equipe.
- O número de rodadas será definido previamente pelo(a) professor(a), conforme o tempo disponível e os objetivos da aula.
- Para que a resposta seja considerada válida, a palavra deve iniciar com a vogal selecionada e pertencer à categoria proposta.
- Ao final de cada rodada, um representante de cada equipe poderá ir até a lousa para registrar, por escrito, a palavra falada por sua equipe.

Pontuação:

- 5 pontos: se a palavra correta for respondida oralmente.
- 10 pontos: se a palavra for respondida oralmente e escrita corretamente na lousa.
- 0 ponto: se a equipe não souber nenhuma palavra válida.

Condutas e organização:

Cada aluno deverá respeitar seu tempo de fala e o espaço dos colegas. Comportamentos desrespeitosos ou inadequados poderão resultar na eliminação da rodada.

Recomenda-se que seja organizado um quadro na lousa com o nome das equipes, e que um responsável registre a pontuação acumulada a cada rodada, até a definição da equipe vencedora.

Considerações pedagógicas:

Este jogo foi elaborado no âmbito de uma pesquisa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) da UNESP, campus de Presidente Prudente (SP), e visa contribuir com práticas pedagógicas acessíveis e significativas. Ele permite:

- Observar a capacidade dos estudantes de nomear palavras a partir de uma vogal inicial, dentro de categorias específicas;
- Estimular o uso da linguagem oral e escrita de forma espontânea e divertida;
- Corrigir coletivamente as palavras registradas na lousa, promovendo o aprendizado ortográfico;

- Explorar o desenvolvimento das funções executivas, como atenção, memória de trabalho, controle inibitório e flexibilidade cognitiva;
- Incentivar a interação social entre todos os alunos, respeitando a diversidade presente na sala de aula.

Sugestões de ampliação:

O símbolo “?” presente nas cartas pode ser utilizado para explorar diferentes desafios, como:

- Criação de frases com a palavra citada;
- Elaboração de adivinhas ou charadas;
- Propostas de perguntas temáticas relacionadas ao conteúdo trabalhado pelo(a) professor(a).

Importante:

O jogo *Stop das Vogais* é um recurso pedagógico construído com o intuito de atender a todos os estudantes, e não apenas àqueles com TEA, fortalecendo a perspectiva da educação inclusiva em sala de aula.

Sugestões musicais

Prezados professores,

Apresentamos a seguir uma seleção de sugestões musicais, pensadas especialmente para a faixa etária do jogo. Fiquem à vontade para adaptar a escolha das músicas conforme o perfil do seu público, levando em consideração a região em que atuam e as preferências dos alunos.

Para acessar a playlist, certifique-se de estar conectado à internet, abra o aplicativo Spotify em seu celular, acesse o link abaixo e aproveite esse momento com diversão e aprendizado.

Link de sugestões musicais – Baladinha Infantil (Spotify):

<https://open.spotify.com/playlist/6UYOmIVPzCQGwsU9PQ2VoM?si=UwVH6JmnRpi9bpfMIU8e9A&pi=Zex6pCopRRCKe>

STOP DAS VOGAIS

CARTAS DO JOGO



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



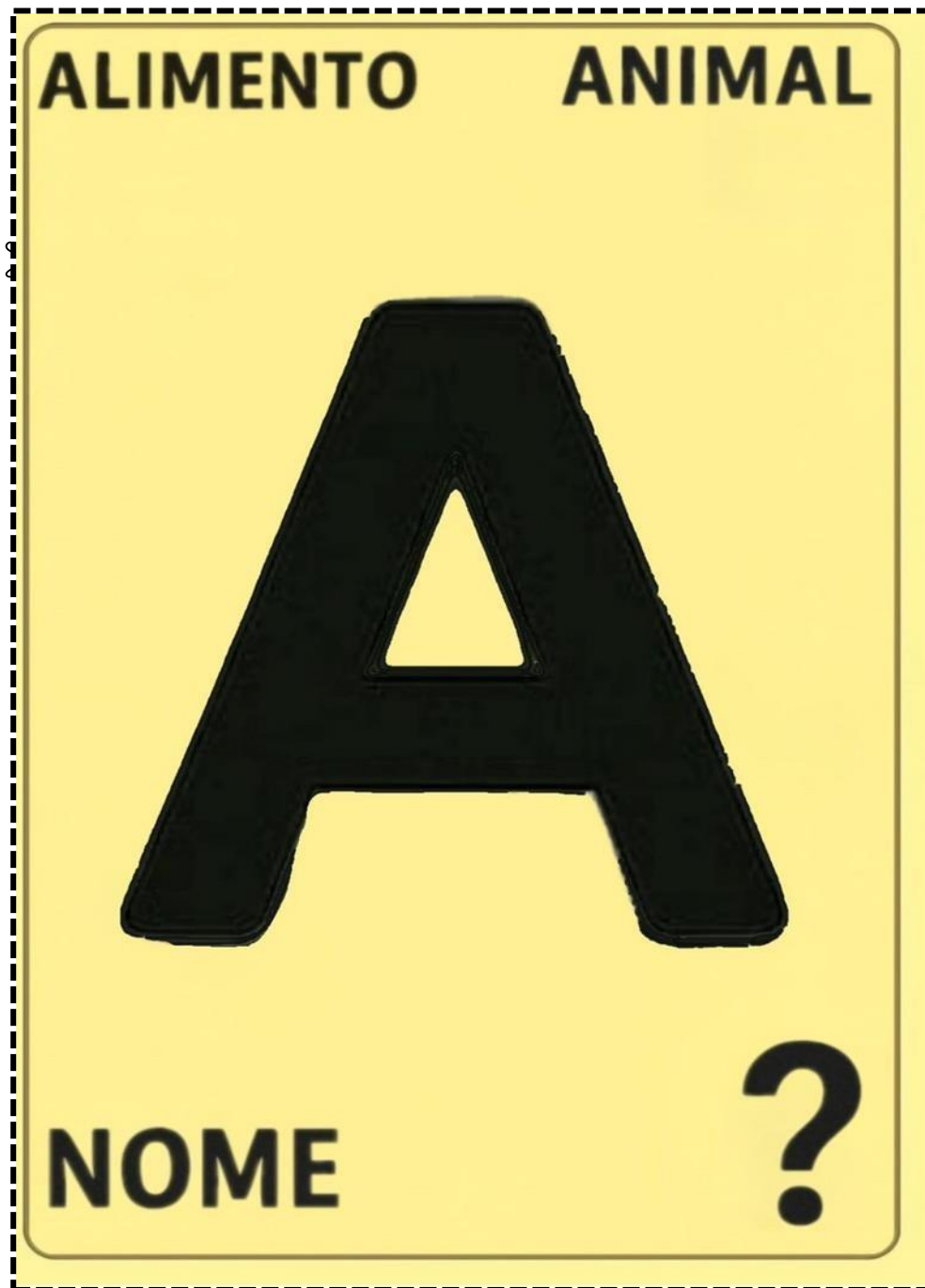
STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



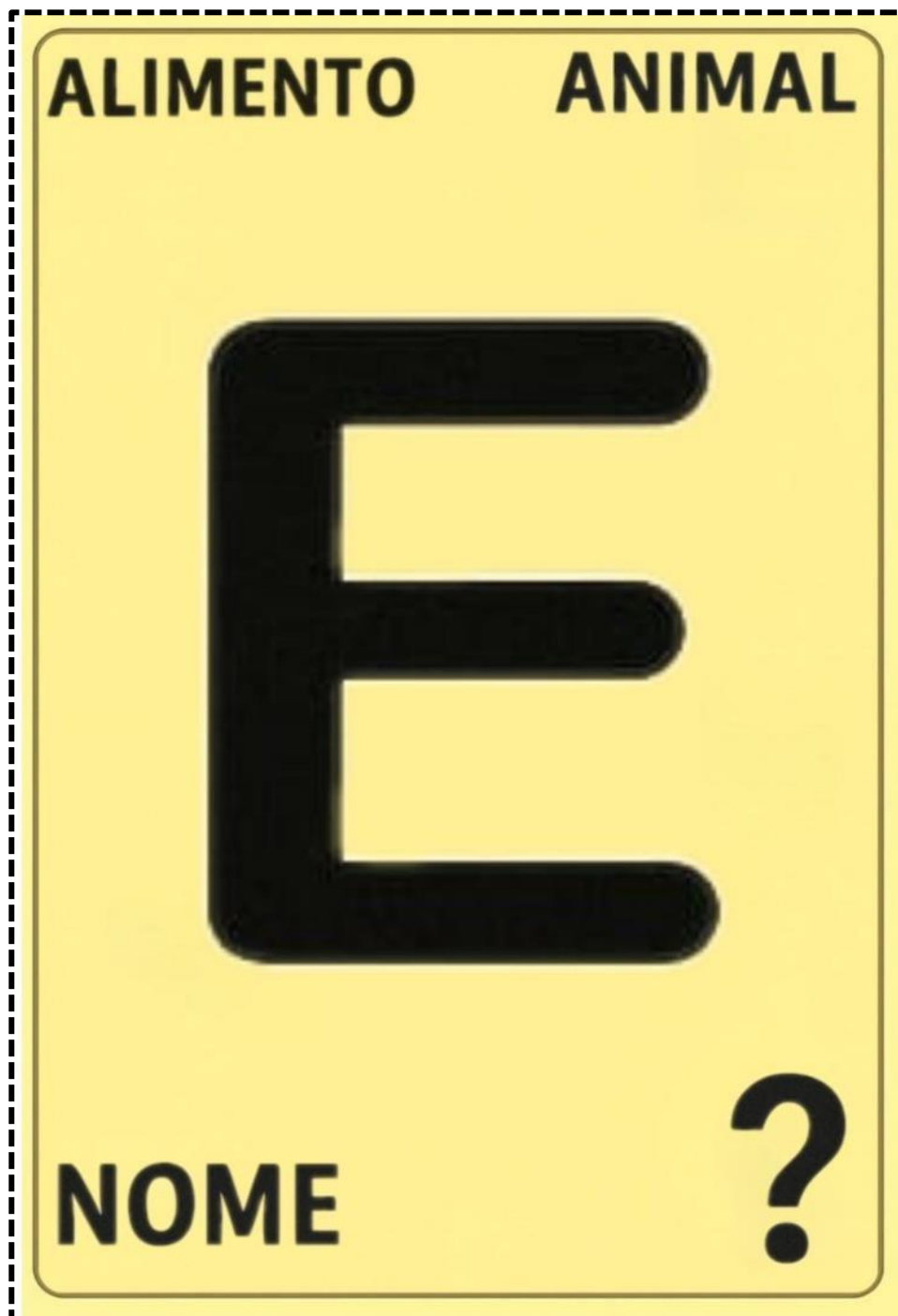
STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



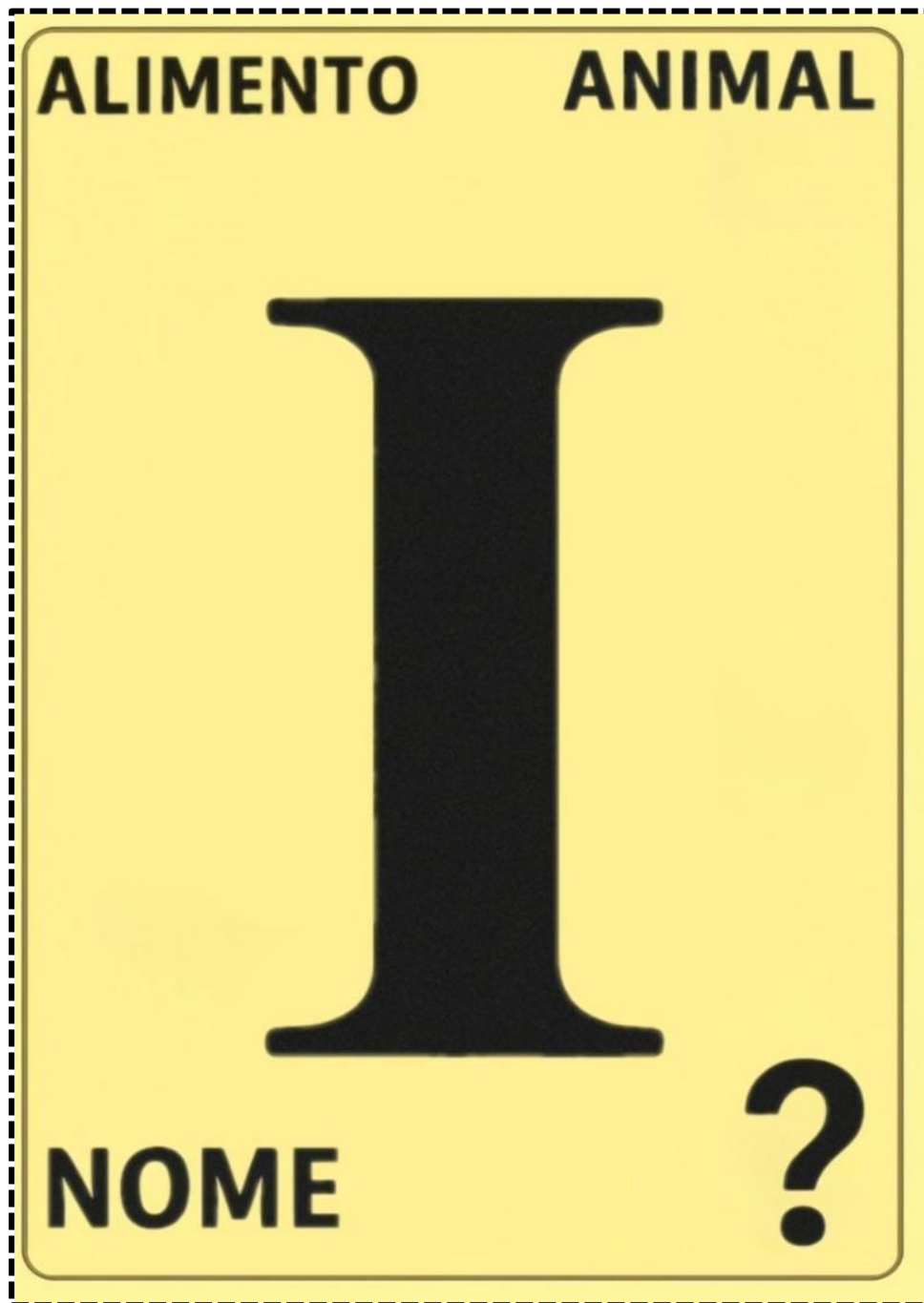
STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



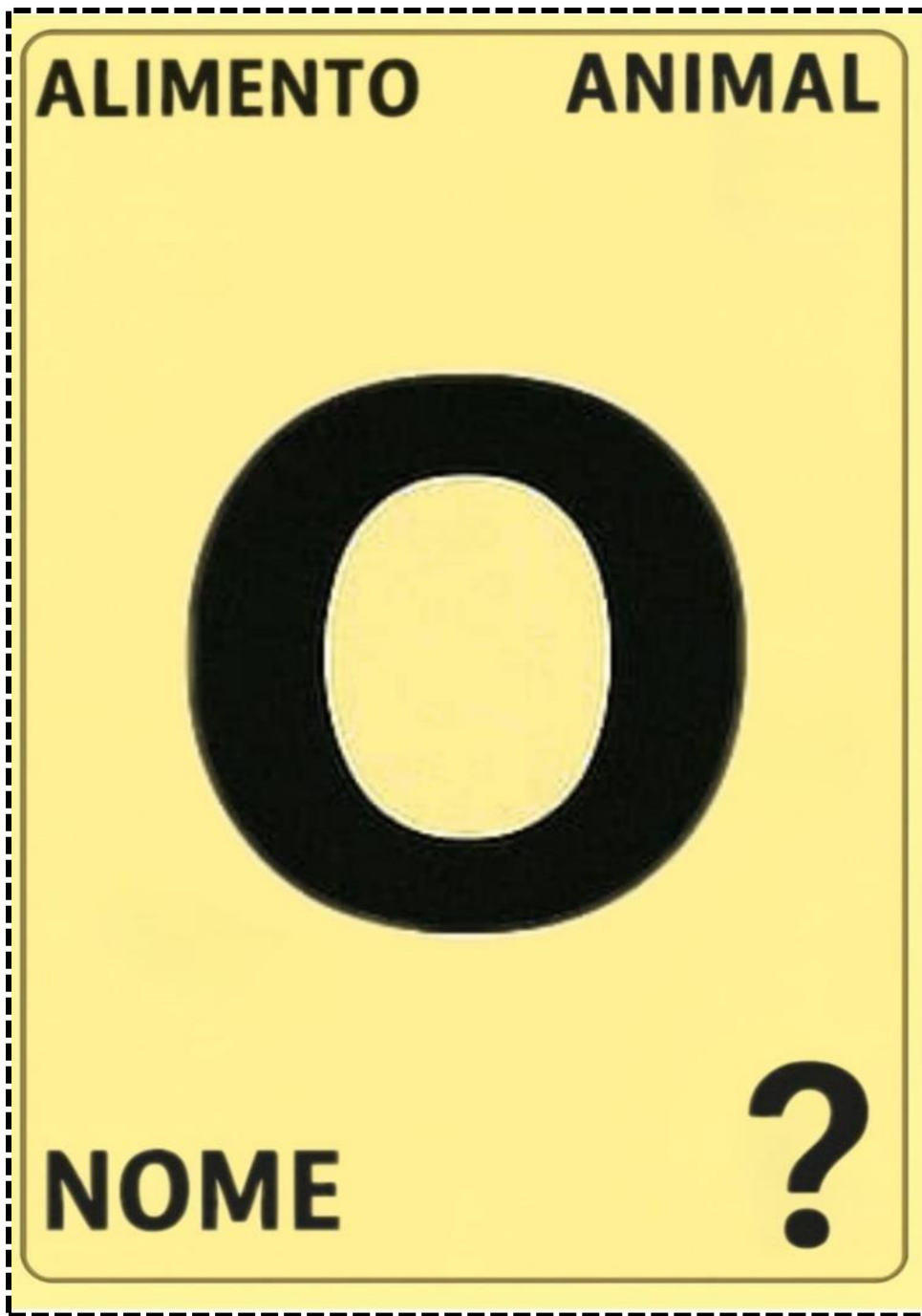
STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



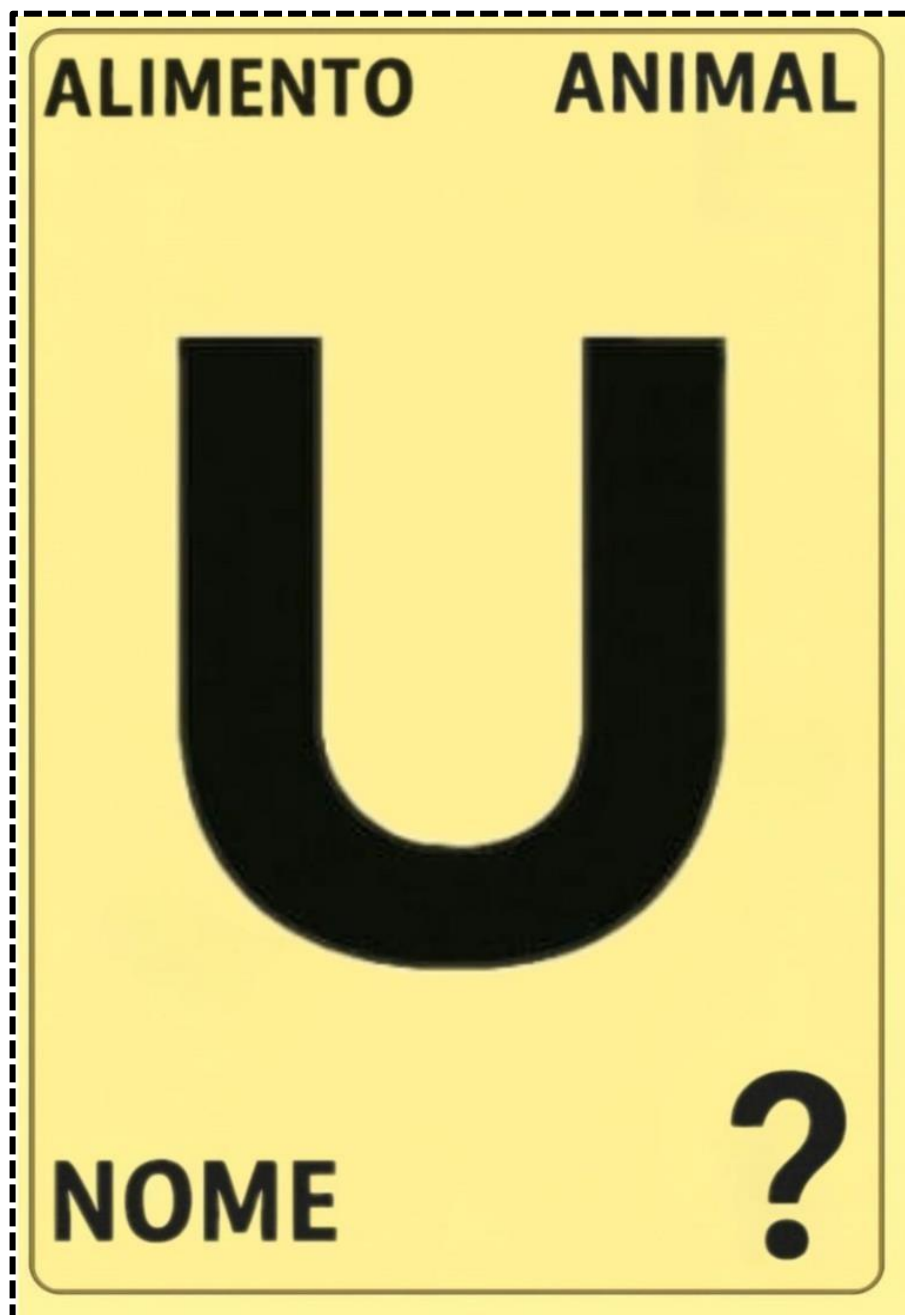
STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



STOP DAS VOGAIS



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como propósito contribuir para a reflexão e o aprimoramento das práticas pedagógicas de alfabetização voltadas às crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a partir de uma perspectiva inclusiva, sensível às singularidades e comprometida com o direito à aprendizagem de todos. Ao ouvir sete professoras alfabetizadoras que atuam diretamente com esse público, foi possível compreender que, embora haja empenho individual na busca por formação e na adaptação das práticas, ainda persistem desafios significativos relacionados à organização do trabalho pedagógico, ao acesso prévio às informações sobre os alunos e à insuficiência de formações em serviço na área da Educação Especial e Inclusiva.

As narrativas das professoras evidenciaram a necessidade de repensar as ações pedagógicas cotidianas, sobretudo no que se refere ao planejamento intencional e ao uso de estratégias que contemplem a diversidade presente nas salas de aula. Nesse contexto, o lúdico foi apontado, de forma recorrente, como um elemento central no processo de alfabetização, capaz de favorecer o engajamento, a interação social e a aprendizagem significativa das crianças. Foi a partir dessas escutas, ancoradas na realidade concreta da escola, que emergiu a proposta de desenvolvimento de um recurso pedagógico capaz de dialogar com essas demandas, não se restringindo apenas aos alunos com TEA, mas beneficiando o conjunto da turma.

Assim, o jogo *Stop das Vogais* foi concebido como uma devolutiva social desta pesquisa, especialmente direcionada aos professores alfabetizadores. A proposta do jogo busca explorar as vogais em contextos significativos, promovendo a ampliação do repertório lexical, a criatividade e a produção oral e escrita das crianças. Ao alinhar-se à perspectiva de Magda Soares (2005; 2020), o recurso parte do entendimento de que a alfabetização não se resume à memorização de letras e sons, mas envolve a inserção da criança em práticas sociais de leitura e escrita que façam sentido. Como destaca a autora, a criança constrói progressivamente o conceito de escrita a partir de suas experiências socioculturais, sendo papel da escola sistematizar e aprofundar essa compreensão por meio de intervenções intencionais e contextualizadas.

Nessa direção, o *Stop das Vogais* não trabalha as vogais de forma isolada ou mecânica, mas as utiliza como ponto de partida para a construção de palavras, sentidos e interações. A dinâmica do jogo, inspirada no tradicional Stop, incorpora categorias simples, movimentos corporais e desafios cognitivos que estimulam as funções executivas, como memória de trabalho, controle inibitório e flexibilidade cognitiva. Além disso, a presença de personagens diversos e a valorização da oralidade como etapa inicial do processo reforçam a compreensão de que a alfabetização é um percurso coletivo, interativo e profundamente humano, no qual cada criança aprende em seu ritmo, mas em constante relação com o outro.

Por fim, considera-se que este estudo reafirma a importância do Mestrado Profissional como espaço privilegiado de investigação da prática e de produção de conhecimentos aplicados à realidade escolar. O desenvolvimento do recurso educacional aqui apresentado evidencia que a pesquisa acadêmica pode, e deve, dialogar diretamente com o cotidiano da sala de aula, oferecendo caminhos possíveis para a qualificação do ensino. Ao compartilhar este material, espera-se contribuir para que outros professores se sintam encorajados a refletir sobre suas práticas, criar, experimentar e transformar, ainda que de forma gradual, o fazer pedagógico. Afinal, como indica Magda Soares (2020), é na articulação entre experiências socioculturais, desenvolvimento cognitivo e ensino sistemático que se constrói uma alfabetização significativa, inclusiva e comprometida com o direito de todas as crianças de aprender.

AS AUTORAS



LIGIA AZEVEDO PEREIRA DE PAULA

Graduada em Pedagogia com habilitação em Educação Especial, pela Universidade Estadual do Norte do Paraná UENP- pós graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela UENP. Pós- graduação em Alfabetização e Letramento pela Faculdade da Aldeia de Carapicuíba-SP (FALC), graduação em Artes Visuais pela Faculdade MOZARTEUM, graduação em Letras/Inglês pela FALC; Mestranda em Educação Inclusiva pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP-PROFEI), Pesquisadora em Educação Especial na perspectiva Inclusiva. Atua como professora do Ensino Fundamental I na Rede Municipal Pública de Ensino.



MAEWA MARTINA G. DA S. E SOUZA

Professora Assistente Doutora no Departamento de Educação e Desenvolvimento Humano da Unesp/Marília. Vice-Líder do Grupo de Pesquisa "Diferença, Desvio e Estigma", da Unesp e é integrante do Observatório de Redes de Apoio à Inclusão Escolar (OIEEI). Docente no Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (Profei), oferecido pela UNESP e no Programa de Pós-Graduação em Ensino e Processos Formativos, oferecido pelo IBILCE, Câmpus de São José do Rio Preto. Doutora e mestra na linha de Educação Especial pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP). Especialista em Atendimento Educacional Especializado. Pedagoga com habilitação em Deficiência Intelectual, Psicopedagogia Clínica e Institucional (INDEP).

REFERÊNCIAS

- GARCIA, F. A. *O uso dos jogos digitais para o aprimoramento do controle inibitório: um estudo com crianças do atendimento educacional especializado*. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/185541>. Acesso em: 23 jul. 2025.
- GRITTI, A.; SOUZA, G. de; SOUZA, J. C. de. O uso do jogo adedonha como ferramenta de auxílio à aprendizagem. *Revista Educação em Foco*, edição n. 14, 2022. Disponível em: <https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2022/09/O-USO-DO-JOGO-ADEDONHA-COMO-FERRAMENTA-DE-AUX%C3%8DLIO-%C3%80-APRENDIZAGEM-P%C3%A1g-150-a-161.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2025.
- SOARES, M. *Alfabetização e letramento: caderno do professor*. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. 64 p. (Coleção Alfabetização e Letramento).
- SOARES, M. *Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever*. São Paulo: Contexto, 2020.
- SOUZA, M. M. G. da S. e; SARAVALI, E. G. Práticas e estratégias pedagógicas para o desenvolvimento das funções executivas. In: VIEIRA, C. M.; SOUZA, M. M. G. da S. e; MIGUEL, P. C.; CONCEIÇÃO, A. de N. (org.). *Educação especial em ação: pesquisas e experiências inspiradoras*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2025. p. 257. ISBN 978-65-265-1927-1 (impresso). ISBN 978-65-265-1928-8 (digital). DOI: 10.51795/9786526519288.