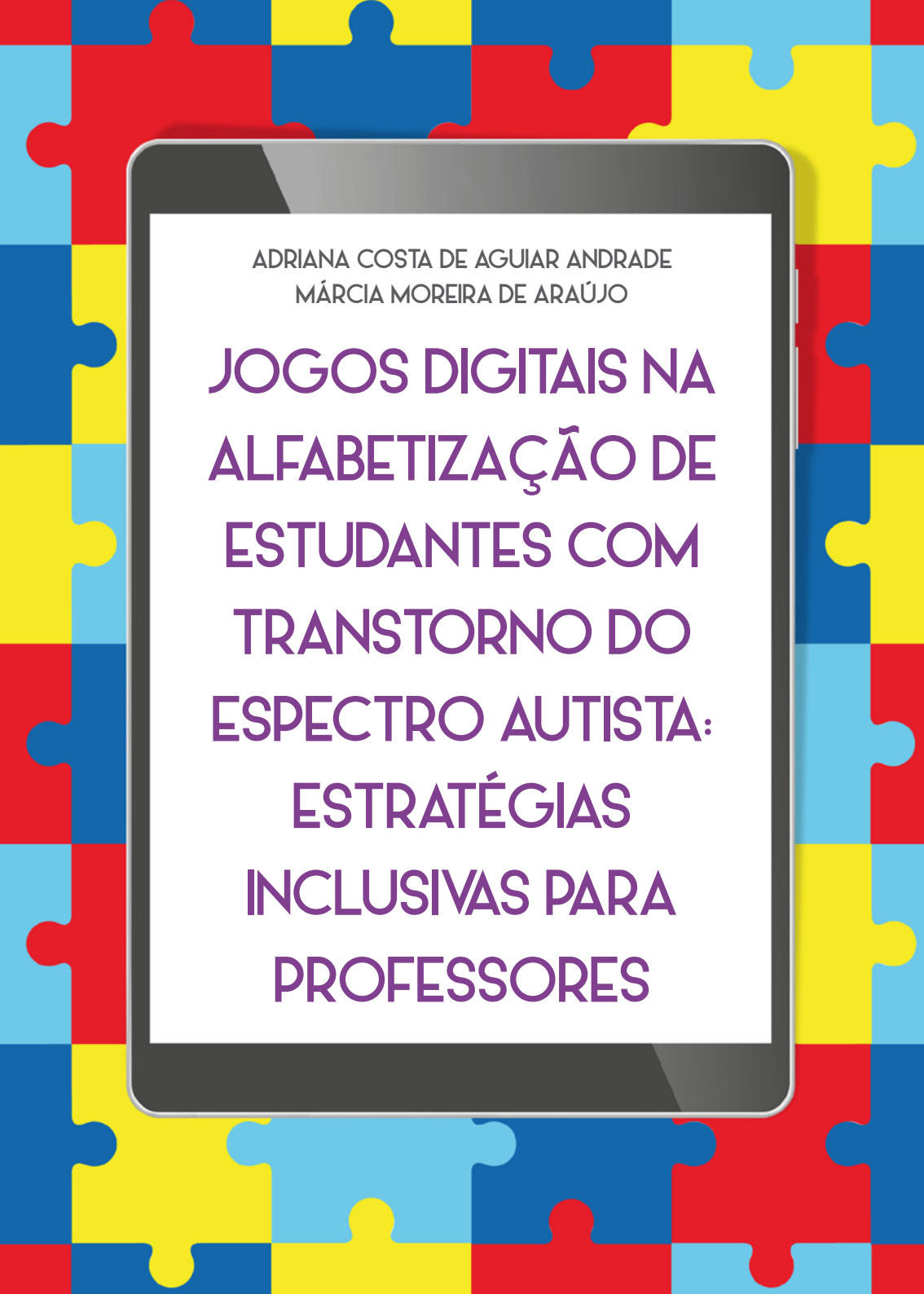




ADRIANA COSTA DE AGUIAR ANDRADE
MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

JOGOS DIGITAIS NA
ALFABETIZAÇÃO DE
ESTUDANTES COM
TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA:
ESTRATÉGIAS
INCLUSIVAS PARA
PROFESSORES



ADRIANA COSTA DE AGUIAR ANDRADE
MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

JOGOS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: ESTRATÉGIAS INCLUSIVAS PARA PROFESSORES

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing
São Mateus
2025



Jogos digitais na alfabetização de estudantes com transtorno do espectro autista: Estratégias inclusivas para professores © 2025, Adriana Costa de Aguiar Andrade e Márcia Moreira de Araújo.

Orientadora: Prof.^a Doutora Márcia Moreira de Araújo.

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

Instituição: Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC.

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Diagramação: Ilvan Filho

DOI: 10.29327/5676406

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A554j

Andrade, Adriana Costa de Aguiar.

Jogos digitais na alfabetização de estudantes com transtorno do espectro autista: Estratégias inclusivas para professores / Adriana Costa de Aguiar Andrade, Márcia Moreira de Araújo.

São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2025.

47 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-157-6

1. Educação - Alfabetização. 2. Jogos digitais.
3. Alunos com Transtorno do Espectro Autista.
- I. Araújo, Márcia Moreira de. II. Título.

CDD – 371.9046



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	05
1. INTRODUÇÃO	13
2. JOGOS DIGITAIS SELECIONADOS	18
3. DESAFIOS IDENTIFICADOS	24
4. TIPOS DE JOGOS, VANTAGENS, BENEFÍCIOS E ACESSOS	28
REFERÊNCIAS	43
AS AUTORAS	45



APRESENTAÇÃO

Este e-book nasce como produto educacional da dissertação de mestrado que investigou a contribuição dos jogos digitais no processo de alfabetização de estudantes com Transtorno do Espectro Autista. Ele foi construído com a finalidade de ser um conteúdo prático e teórico, reunindo reflexões, fundamentações, resultados de pesquisa e orientações metodológicas destinadas a professores do ensino regular, professores de Atendimento Educacional Especializado, familiares e gestores escolares.

Mais do que um documento acadêmico, este material pretende ser um instrumento de apoio à prática pedagógica, ajudando professores a se sentirem mais preparados e confiantes para utilizar jogos digitais como recursos inclusivos. O diferencial deste e-book está em integrar resultados de pesquisa aplicada, fundamentação científica e propostas práticas de aplicação em sala de aula.

Ao longo dos capítulos, o leitor encontrará:

- A contextualização sobre a alfabetização de estudantes com TEA e os desafios encontrados na escola inclusiva.
- A justificativa para a utilização de jogos digitais como recurso metodológico.
- A fundamentação teórica que respalda a proposta.



- A descrição da metodologia da pesquisa.
- A apresentação e análise dos resultados obtidos.
- A descrição detalhada de jogos digitais e roteiros de aplicação em sala.
- Recomendações para professores e famílias.

Este e-book é, portanto, um convite ao diálogo entre teoria e prática, ciência e sala de aula, inovação e inclusão.

α) TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA OU AUTISMO

O símbolo do autismo, amplamente reconhecido, é o quebra-cabeça colorido, que encontra-se fixados em lojas, empresas, consultórios médicos, escolas e outros, como ainda pendurados em fitas de crachas como identificação e ele tem um significado histórico e simbólico que vale detalhar:

Figura 1 – Símbolo do Transtorno do Espectro Autista



Fonte: Google.



I ORIGEM DO SÍMBOLO

- O símbolo do quebra-cabeça foi criado em 1963 pela Associação Britânica de Autismo (National Autistic Society, UK).
- A ideia inicial era representar a complexidade do autismo e a necessidade de compreender melhor o transtorno.
- O quebra-cabeça também simbolizava que as pessoas com autismo são parte de um todo e que é preciso encontrar a peça certa para apoiá-las de forma adequada.

II SIGNIFICADO DO SÍMBOLO

- Cada peça do quebra-cabeça representa a diversidade dos indivíduos no espectro autista.
- A ideia de “encaixar” simboliza o desafio social e educacional que muitas crianças autistas enfrentam, mas também a importância da inclusão.
- O quebra-cabeça transmite que cada pessoa com autismo tem habilidades únicas, mas que a sociedade ainda precisa se adaptar para compreendê-las plenamente.

III SIGNIFICADO DAS CORES

- Originalmente, as cores usadas eram vermelho, azul, amarelo e verde, mas não havia um significado oficial definido no início.

Atualmente, o colorido simboliza:

- **Diversidade:** cada cor representa diferentes experiências, habilidades e desafios de pessoas com autismo.



• **Alegria e esperança:** cores vivas transmitem a mensagem de que o autismo é parte natural da diversidade humana e que inclusão é possível. Alguns grupos e campanhas adotam variações: por exemplo, o azul predominante é usado mundialmente na campanha “Light It Up Blue” da Autism Speaks, para aumentar a conscientização sobre o autismo.

Nota: Apesar de algumas críticas por representar o autismo como algo a “decifrar” ou “consertar”, o quebra-cabeça colorido continua sendo um símbolo reconhecido de visibilidade, diversidade e inclusão. Há movimentos que buscam símbolos alternativos, como o infinito colorido, que representa o espectro autista e a neurodiversidade, valorizando a aceitação sem conotação de “deficiência”.

Figura 1 – Símbolo do Transtorno do Espectro Autista



Fonte: Google.



Quanto aos níveis do Transtorno do Espectro Autista existentes, são vários, existe nível mais leve até o mais alto. Conforme pode ser observado na explicação da Figura 2, abaixo.

Figura 3 – Nível e grau do Transtorno do Espectro Autista

NÍVEL/ GRAU	DESCRIÇÃO	NECESSIDADE DE SUPORTE	EXEMPLOS DE COMPORTAMENTO
Nível 1	Suporte leve	Dificuldades sociais sem apoio adequado; flexibilidade limitada; dificuldades na comunicação social	Pode ter dificuldade em iniciar interações sociais; consegue se comunicar verbalmente, mas pode ter respostas sociais atípicas precisa de ajuda mínima
Nível 2	Requer suporte moderado	Déficits marcantes na comunicação social e comportamentos restritivos; impacto funcional visível	Dificuldade em lidar com mudanças; interações sociais limitadas; respostas verbais ou não verbais incomuns; requer suporte constante em várias situações
Nível 3	Suporte substancial	Déficits graves na comunicação social e comportamentos significativos	Pouca ou nenhuma comunicação verbal; respostas sociais mínimas; comportamentos repetitivos ou estereotipados intensos

Fonte: Elaborado pela autora, adaptado de Alexandre R. Marra, pesquisador do Instituto Israelita de Ensino e Pesquisa Albert Einstein (2025).

b) SOMOS TODOS IGUAIS

Assim, é a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas (ONU), em 10 de dezembro de 1948, afirma que “todos os homens nascem livres e iguais em dignidade e direitos”, e a Carta Magna Brasileira de 1988, em seu Artigo 5º, Inciso I, pro-mulga o princípio da igualdade, na qual “homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações [...]” (Brasil, 2014).



Figura 4 – Quando acontece a inclusão



Fonte: Disponível em: c557c14049707e94b1feb5b1b9a1fba9.jpg (736x1104).

c) INCLUSÃO, IGUALDADE E EQUIDADE

Em síntese, a inclusão constitui-se em um processo que visa superar as barreiras que limitam a presença, a participação e as conquistas dos estudantes (UNESCO, 2017, p. 13). Os princípios de inclusão e equidade não se restringem ao simples acesso à educação, mas abrangem também a garantia de espaços de aprendizagem de qualidade, bem como de estratégias pedagógicas que possibilitem aos estudantes prosperarem, compreender suas realidades e contribuir para a construção de uma sociedade mais justa (UNESCO, 2017, p. 18).

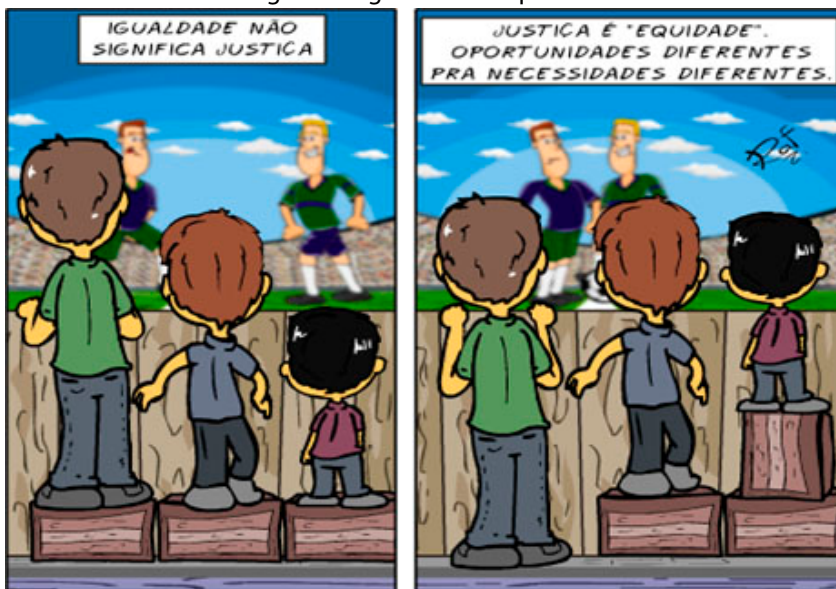
A equidade consiste em assegurar que exista um compromisso com a justiça e com processos justos, de modo que a educação de todos os estudantes seja considerada igualmente relevante. O desenvolvimento de políticas inclusivas e equitativas exige o reconhecimento de que as dificuldades enfrentadas



pelos estudantes decorrem, em grande medida, de aspectos do próprio sistema educacional, tais como: a forma como está atualmente organizado, as propostas pedagógicas oferecidas, o ambiente de aprendizagem e os mecanismos pelos quais o progresso é avaliado e acompanhado (UNESCO, 2017, p. 13).

Ainda mais importante, contudo, é transformar esse reconhecimento em reformas concretas, compreendendo as diferenças individuais não como problemas a serem solucionados, mas como oportunidades para democratizar e enriquecer a aprendizagem. Nesse sentido, as diferenças podem atuar como catalisadoras da inovação, beneficiando todos os estudantes, independentemente de suas características pessoais ou circunstâncias sociais (UNESCO, 2017, p. 13).

Figura 5 – Igualdade x Equidade



Fonte: Disponível em: [igualdadeequidade.png](#) (700x420)



A integração dos princípios de equidade e inclusão na educação pressupõe:

- valorizar a presença, a participação e o desempenho de todos os estudantes, independentemente de seus contextos e características pessoais;
- reconhecer os benefícios da diversidade, promovendo a convivência e o aprendizado a partir das diferenças;
- coletar, sistematizar e avaliar evidências acerca das barreiras que dificultam o acesso, a participação e a aprendizagem, com especial atenção aos estudantes em maior risco de exclusão, marginalização ou deficiência;
- consolidar o entendimento comum de que sistemas educacionais mais inclusivos e equitativos têm o potencial de promover a igualdade de gênero, reduzir desigualdades, fortalecer as capacidades docentes e institucionais, além de fomentar ambientes de apoio à aprendizagem;
- engajar o setor educacional e parceiros estratégicos da comunidade na promoção de condições favoráveis a uma aprendizagem inclusiva e ao fortalecimento da compreensão acerca dos princípios de inclusão e equidade;
- implementar mudanças de forma efetiva, monitorando seus impactos, reconhecendo que a construção da inclusão e da equidade educacional constitui um processo contínuo, e não um esforço pontual (UNESCO, 2017, p. 13).

Por fim, a incorporação desses princípios nas políticas educacionais requer, ainda, o empenho de outros setores, como saúde, assistência social e proteção à criança, a fim de assegurar um marco administrativo e legislativo integrado que sustente a educação inclusiva e equitativa (UNESCO, 2017, p. 13).



1. INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo central na formação do sujeito e, no Brasil, representa um dos grandes desafios educacionais. Ao incluir estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) neste processo, surgem novas demandas metodológicas, que exigem sensibilidade, criatividade e preparo docente. O TEA é caracterizado por dificuldades persistentes na comunicação, na interação social e por padrões restritos e repetitivos de comportamento (APA, 2022). Isso significa que os estudantes autistas apresentam ritmos de aprendizagem distintos, demandando estratégias personalizadas.

Os jogos digitais emergem como metodologias inovadoras nesse cenário. Eles unem o aspecto lúdico ao pedagógico, oferecendo um ambiente dinâmico, interativo e motivador. Mais do que uma atividade de lazer, os jogos digitais podem atuar como mediadores da aprendizagem, favorecendo a atenção, a concentração, a memória, o raciocínio lógico e o desenvolvimento da linguagem. Além disso, promovem a socialização, aspecto fundamental para estudantes autistas.

Pesquisas já indicam que o uso planejado de tecnologias digitais pode transformar a experiência de aprendizagem. Pereira (2018) demonstra que jogos digitais, quando integrados ao planejamento pedagógico, estimulam o engajamento e a autonomia. Hummel e Ferreira (2021) reforçam que as tecno-



logias assistivas ampliam as possibilidades de inclusão, possibilitando práticas equitativas e inovadoras. O Instituto Rodrigo Mendes (2024), em suas diretrizes, destaca que a educação inclusiva só se efetiva quando metodologias ativas e recursos digitais são aplicados de forma intencional, respeitando a singularidade de cada estudante.

Neste e-book encontra-se reunida a experiência prática de aplicação de jogos digitais em turmas de alfabetização com estudantes com TEA, articulada à fundamentação científica. Trata-se, portanto, de um material que pode orientar professores e famílias, mostrando que a inclusão não apenas é possível, como pode ser fortalecida pelo uso adequado das tecnologias digitais.

1.1. JUSTIFICATIVA

A motivação que originou esta pesquisa está vinculada às lacunas identificadas na formação docente quanto ao uso pedagógico das tecnologias digitais. Muitos professores reconhecem o potencial das ferramentas digitais, mas sentem dificuldade em aplicá-las de maneira sistemática, planejada e intencional. Em grande parte das escolas, computadores e tablets acabam sendo subutilizados, restringindo-se a atividades de lazer ou tarefas desconectadas do currículo.

No caso dos estudantes com TEA, essa lacuna é ainda mais significativa. Trata-se de um público que se beneficia amplamente de recursos que unem estímulos visuais, auditivos e interativos, proporcionando feedback imediato e permitindo a exploração autônoma. Jogos digitais, quando bem selecionados, oferecem exatamente essas condições: são intuitivos, adaptáveis, motivadores e favorecem o aprendizado respeitando os diferentes ritmos dos alunos.



A pesquisa revelou que a alfabetização mediada por jogos digitais trouxe avanços concretos para os estudantes com TEA, confirmando a relevância de se investigar metodologias ativas e inclusivas. Ao utilizar tais recursos, observou-se não apenas a melhora no desempenho acadêmico, mas também na autoestima, na autonomia e na socialização dos alunos.

Dessa forma, este e-book se justifica como produto de pesquisa e, principalmente, como contribuição prática para o campo da Educação Inclusiva, oferecendo a professores estratégias que podem ser implementadas em diferentes contextos escolares.

1.2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Diversos autores defendem a importância de metodologias ativas e do uso de tecnologias digitais como recursos inclusivos. Pereira (2018) ressalta o potencial dos jogos digitais como facilitadores de processos cognitivos e sociais. Hummel e Ferreira (2021) destacam que o ensino mediado por tecnologias assistivas contribui para o engajamento e para a construção de aprendizagens mais duradouras. O Instituto Rodrigo Mendes (2024) reafirma que a educação inclusiva exige práticas inovadoras e recursos acessíveis. A APA (2022) define o TEA como um espectro amplo, com diferentes níveis de suporte, o que reforça a necessidade de personalização do ensino e as legislações brasileiras, Declaração de Salamanca, UNESCO entre outros.



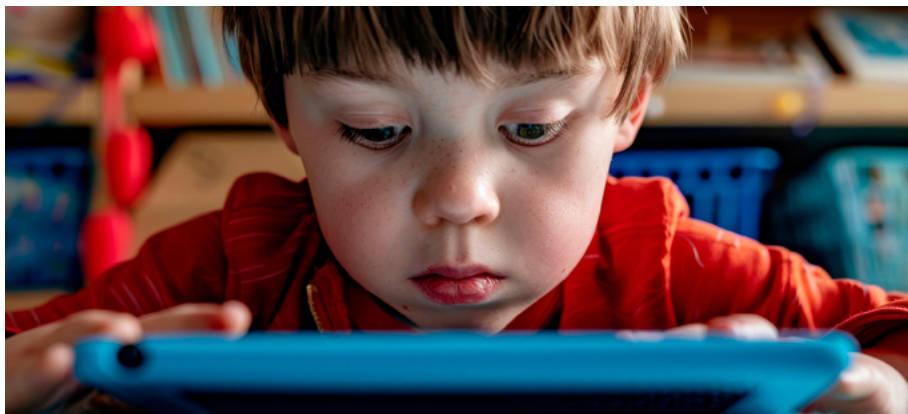


1.3. METODOLOGIA DA PESQUISA

O estudo desenvolvido utilizou abordagem qualitativa, com observações em sala de aula e entrevistas com professores. Participaram docentes que atuam no ensino fundamental, bem como estudantes com TEA em processo de alfabetização. Foram utilizados jogos digitais como Wordwall, Bini ABC, ABC Dino, e Escola Games, além do software GCompris. As observações permitiram registrar o nível de engajamento, as interações sociais, as habilidades cognitivas e os avanços na leitura e escrita dos estudantes.

1.4. RESULTADOS DA PESQUISA

Os resultados confirmaram a hipótese inicial de que os jogos digitais são ferramentas eficazes para o processo de alfabetização de estudantes com TEA. Constatou-se que os jogos aumentaram o interesse dos alunos, favoreceram a atenção, a concentração e a coordenação motora fina, além de ampliarem a socialização entre pares e com os professores.





Destaca-se também que os docentes apontaram o GCompris como o software mais utilizado e eficaz para estimular leitura, raciocínio lógico e coordenação motora. Entre os benefícios identificados estão: melhora da autonomia, avanço na escrita e ampliação da autoestima.

A análise dos resultados evidencia que o êxito da utilização dos jogos digitais está diretamente relacionado à mediação intencional do professor. Quando usados com planejamento e intencionalidade, os jogos permitem personalizar o ensino, estimular a autonomia e favorecer a inclusão. Contudo, desafios como a escassez de recursos tecnológicos, a limitação de tempo e a necessidade de formação docente ainda representam obstáculos. A literatura científica colabora com esses achados, ao destacar que a formação continuada e a adequação dos recursos são elementos fundamentais para o sucesso da prática inclusiva. Os jogos aplicados na prática da pesquisa estão a seguir, de acordo a função.



2. JOGOS DIGITAIS SELECIONADOS

Entre os jogos digitais analisados e aplicados na pesquisa, destacam-se:

- **Wordwall:** promove leitura, escrita, memória e construção de frases simples.
- **Bini ABC:** auxilia na alfabetização inicial, com foco no reconhecimento de letras e sons.
- **ABC Dino:** reforça a leitura inicial e a fonética.
- **Escola Games:** reúne atividades multidisciplinares de português, matemática e ciências.
- **Compris:** permitem criar atividades personalizadas e colaborativas

2.1. ROTEIRO PRÁTICO DE APLICAÇÃO

Quanto a forma de aplicação, organizou-se uma sequência didática de 5 encontros:

- **1º encontro: Wordwall** – identificação de palavras e leitura em voz alta.
- **2º encontro: Bini ABC** – reconhecimento de letras e associação de sons.
- **3º encontro: ABC Dino** – leitura inicial e fonética.
- **4º encontro: Escola Games** – torneio colaborativo multidisciplinar.
- **5º Encontro: GCompris** - áreas de leitura, matemática, ciências e jogos.



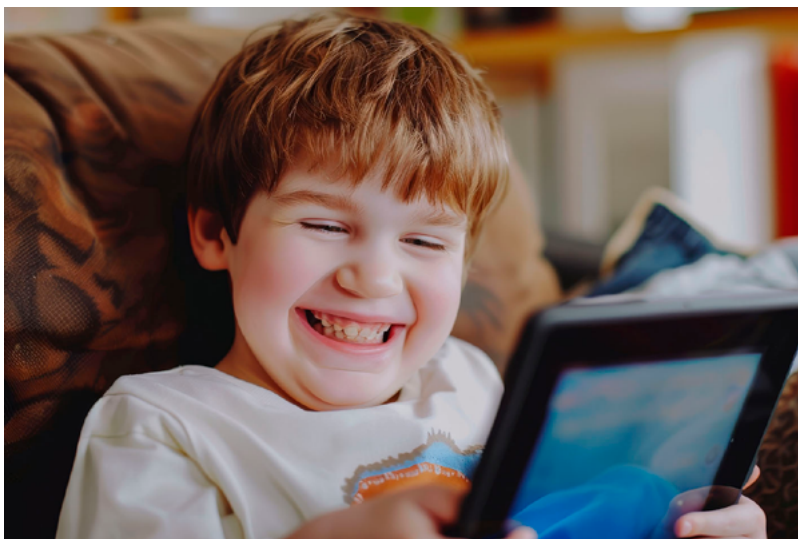
Cada encontro buscou integrar conteúdos curriculares a habilidades socioemocionais e cognitivas, com tempo médio de 20 a 30 minutos.

2.2. ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS

Quanto as estratégias utilizadas destacam-se:

- Mediação ativa do professor como facilitador do processo.
- Adaptação dos jogos aos diferentes ritmos de aprendizagem.
- Integração entre conteúdos curriculares e atividades lúdicas.
- Uso moderado e planejado (20 a 30 minutos por sessão).

Essas práticas potencializam a aprendizagem e fortalecem a inclusão dos alunos com TEA.





2.2.1. RECOMENDAÇÕES PARA PROFESSORES

- Sugere-se que os professores façam as seguintes situações:
- Seleccionem jogos adequados ao nível de cada aluno.
- Registrem avanços de leitura, escrita e interação.
- Participem de formações continuadas em tecnologias digitais.
- Integrem as práticas de jogos digitais ao planeamento pedagógico.

2.2.2. REFLEXÕES AOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO:

Ensinar é muito mais do que transmitir conhecimento: é aprender junto com cada aluno, respeitando seu ritmo e seu jeito de ser. A paciência de um professor é a ponte que conecta o aprendizado ao coração do aluno. Cada conquista de um aluno autista é fruto do olhar atento, do carinho e da dedicação do professor. Incluir não é apenas permitir o acesso, é adaptar o caminho para que todos possam chegar. Por fim, o desafio de ensinar a diversidade nos torna professores mais criativos e humanos.

A) IMPORTANTE:

Sobre o valor da individualidade:

“Cada aluno autista nos ensina que não existe um único caminho para aprender. Respeitar a individualidade é abrir espaço para o verdadeiro conhecimento”.

Sobre empatia e acolhimento:

“Mais importante que corrigir é compreender; mais importante que ensinar rápido é ensinar com atenção”.



Sobre resiliência pedagógica:

“Ensinar uma criança autista exige paciência, mas também nos recompensa com momentos de pura descoberta e alegria”.

Sobre inclusão efetiva:

“Incluir é transformar o ambiente de aprendizagem, não apenas o aluno. A escola se torna mais rica quando valoriza a diversidade”.

Sobre a parceria com a família:

“O diálogo com os pais é essencial: juntos, professores e família constroem caminhos de aprendizado mais seguros e felizes para a criança”.

2.2.3. MENSAGEM AOS PROFESSORES:

Sua dedicação é o que faz a diferença na vida de cada aluno. Pequenos gestos constroem grandes resultados. A educação inclusiva não é apenas um método: é um compromisso com a dignidade e o potencial de cada criança. Em cada avanço de um aluno autista, torna-se uma vitória que reflete em sua competência, criatividade e humanidade como professor.

2.2.4 RECOMENDAÇÕES PARA FAMÍLIAS DOS ALUNOS:

As famílias também são de grande importância e podem ser o diferencial de evolução ao colaborarem com a:

- Utilização de jogos digitais em casa como reforço escolar.
- Integrar momentos lúdicos à rotina cotidiana.



- Observar sinais de estresse ou sobrecarga nos estudantes.
- Incentivar o aprendizado conjunto e celebrar conquistas.

2.2.5. APOIO E ACOLHIMENTO AOS PAIS E RESPONSÁVEIS DE ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

Cada criança tem seu tempo e seu jeito único de aprender, e isso também é riqueza. O amor e a paciência que você dedica ao seu filho são sementes que florescem todos os dias. Autismo não é limite, é um caminho diferente para descobrir o mundo. Seu filho tem dons que talvez o mundo ainda não saiba valorizar, mas que fazem toda a diferença. Mais importante que se encaixar em padrões é permitir que seu filho seja plenamente quem ele é.

2.2.6. REFLEXÕES AOS PAIS

Sobre o valor da singularidade:

“Cada criança autista nos convida a enxergar a vida de uma forma inédita, nos lembrando de que a diversidade é o verdadeiro sentido da humanidade”.

Sobre paciência e resiliência:

“Ser pai ou mãe de uma criança autista é aprender diariamente que progresso não se mede em passos largos, mas em pequenas conquistas cheias de significado”.

Sobre o papel da família:

“A família é o primeiro espaço de inclusão. Quando a criança é acolhida em casa, ela ganha força para enfrentar o mundo”.



Sobre esperança:

“Os caminhos podem ser diferentes, mas sempre há lugar para o aprendizado, a amizade e o crescimento”.

Sobre o amor como guia:

“O amor não cura o autismo, mas cura a solidão, o medo e o preconceito. E é isso que transforma a vida de uma criança”.

2.2.7. Mensagem da escola aos pais

Estamos juntos nessa jornada: escola e família caminhando lado a lado pelo desenvolvimento do seu filho, pois o apoio dos pais é a chave para que a inclusão aconteça de verdade dentro e fora da sala de aula. Cada conquista do seu filho é motivo de celebração para todos nós. Não existe vitória pequena.



3. DESAFIOS IDENTIFICADOS

O estudo realizado identificou os principais desafios relatados pelos professores que foram:

- Escassez de recursos tecnológicos adequados.
- Limitação de tempo disponível em sala de aula.
- Necessidade de formação continuada para uso pedagógico das tecnologias.

Para superar se faz necessário criar caminhos inovadores e então, propõe-se para a superação de desafios:

- Investimento em formação docente continuada e colaborativa.
- Utilização de recursos gratuitos e acessíveis.
- Estabelecimento de parcerias entre escolas e comunidades para ampliar a infraestrutura disponível.





Alguns pontos importantes para o uso diário ao ter atividades com os autistas, deve-se focar em apoio visual e rotinas, comunicação clara e objetiva, adaptação de materiais para reduzir a sobrecarga de informação e focar nos interesses específicos de cada aluno. As atividades lúdicas, exploratórias como: texturas e música, e outras que promovam autonomia e interação social de forma estruturada também são importantes.

As sugestões a seguir serão muitos úteis para prover mudanças que se fizeram necessárias, a saber:

3.1. COMUNICAÇÃO VISUAL E ROTINAS

- **Suporte Visual:** Utilize recursos como cartões, fotos, desenhos e tecnologia para dar suporte visual às instruções e comandos, facilitando a compreensão.
- **Rotinas Visuais:** Crie quadros com a rotina diária para que o aluno se organize e se sinta seguro.

3.2. ADAPTAÇÃO DE MATERIAIS E CONTEÚDO

- **Simplificação:** Reduza a quantidade de informações, utilizando textos mais curtos e focando no essencial.
- **Objetividade:** Seja claro e direto, evitando questões ambíguas ou com duplo sentido.
- **Materiais Adaptados:** Use letras de forma, evite desenhos complexos e, se necessário, ofereça espaços maiores nas atividades para facilitar a escrita e a manipulação de materiais.



• **Foco em Interesses:** Desenvolva atividades alinhadas aos hiperfocos e interesses de cada aluno para aumentar o engajamento.

3.2.1. ATIVIDADES E EXPERIÊNCIAS

• **Exploração Sensorial:** Inclua atividades com diferentes texturas, materiais, música e arte para explorar a sensibilidade e a expressão do aluno.

• **Atividades Estruturadas:** Organize atividades em grupo com estrutura clara para promover a interação social, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades sociais de forma gradual.

• **Autonomia:** Faça a divisão das tarefas em etapas e ofereça suporte quando necessário, incentivando a autonomia do aluno.

3.2.2. REFORÇO E CONHECIMENTO

• **Reforço Positivo:** Elogie e ofereça reforços positivos para comportamentos desejados, incentivando a repetição de habilidades.

• **Conhecimento sobre o TEA:**

Invista em conhecer as características do Transtorno do Espectro Autista e as necessidades específicas de cada aluno para gerar empatia e promover a inclusão.





3.3. CONSIDERAÇÕES

Conclui-se que os jogos digitais são mais do que recursos tecnológicos: são pontes para a aprendizagem e a inclusão. O uso planejado e mediado pelo professor promove avanços significativos na alfabetização de estudantes com TEA, favorecendo a autoestima, a autonomia, a interação social e o pertencimento no ambiente escolar. O estudo realizado apresentou grandes relevâncias na aplicação dos jogos e as contribuições teóricas e práticas estão sendo ofertadas a todos os interessados em inovar e obter resultados importantes no aprendizado dos alunos autistas, com metodologias inclusivas e inovadoras.

Para tanto, segue sugestão de jogos a serem utilizados como ponto de partida das mudanças que podem ser o diferencial.



4. TIPOS DE JOGOS, VANTAGENS, BENEFÍCIOS E ACESSOS

I. JOGO WORDWALL

O Wordwall é uma ferramenta que permite criar atividades educativas interativas, como questionários, associações e jogos de palavras, para uso em sala de aula.

Link de acesso ao site oficial:

Wordwall+1wordwall.networdwall.org+5Wordwall+5Wordwall+5https://wordwall.net/pt-br/community/2%C2%BA-ano/alfabetiza%C3%A7%C3%A3o

Pode ser usado na alfabetização em geral, suas funções:

- Permite criar atividades personalizadas de acordo com o nível da turma ou de cada estudante.
- Trabalha diferentes habilidades: leitura, escrita, memória visual e auditiva.
- Oferece variedade de formatos (cruzadinhas, caça-palavras, jogos da memória, quizzes, roleta etc.), mantendo o aluno motivado.
- Possibilita usar imagens, áudios e cores para reforçar o aprendizado.



A) VANTAGENS DE USO NO TRABALHO COM ESTUDANTES AUTISTAS:

- **Estímulo visual e auditivo:** as atividades são coloridas, organizadas e podem conter sons, o que favorece a compreensão.
- **Previsibilidade e estrutura:** os jogos seguem regras claras e repetitivas, algo importante para alunos com TEA, que costumam responder bem a rotinas estruturadas.
- **Interatividade imediata:** o feedback instantâneo (acerto/erro) ajuda na autorregulação e na construção de confiança.
- **Adaptação individual:** é possível criar jogos mais simples, com menos elementos, ou mais complexos, dependendo das necessidades de cada aluno.
- **Engajamento:** como os jogos são dinâmicos, prendem a atenção do estudante e favorecem a concentração.

Em resumo, o Wordwall é um recurso acessível e flexível, que pode ajudar muito na alfabetização de estudantes autistas, pois alia ludicidade, personalização e estrutura, respeitando diferentes ritmos de aprendizagem.

O Wordwall é uma plataforma digital de criação de atividades interativas que pode ser usada de forma bastante positiva na alfabetização, especialmente porque oferece jogos e recursos que trabalham com reconhecimento de letras, formação de palavras, associação de imagens e sons, leitura de sílabas e compreensão de textos simples, como alguns modelos a seguir:



Figura 6 - Tela de alguns Jogos educacionais para autistas da plataforma Wordwall



Fonte: Wordwall+1

II. JOGOS DO ABC DINOS

O ABC Dinos é um jogo educativo para crianças em idade pré-escolar e do primeiro ano do Ensino Fundamental, focado no aprendizado de leitura e escrita das letras do alfabeto. Pode ser acessado através da plataforma Google Play+1, e através dos links a seguir:

Site oficial: didactoons.com/abc-dinos

Google Play: ABC Dinos: Kids Learn to Read

App Store: Kids Reading Games: ABC Dinos

A plataforma ABCDinos é um recurso digital lúdico voltado para a alfabetização inicial, que utiliza jogos interativos com ênfase na relação entre som e letra. Ela é bastante indicada porque trabalha de forma multissensorial,



unindo som, imagem e movimento, o que favorece a aprendizagem de diferentes perfis de estudantes.

A) ATUAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO:

- **Fonema das letras:** associa cada letra ao seu som, ajudando a criança a compreender o princípio alfabético.
- **Consciência fonológica:** favorece a percepção de que as palavras são formadas por unidades sonoras menores (vogais, consoantes, sílabas).
- **Reconhecimento da letra inicial:** estimula a criança a identificar a letra que inicia determinada palavra.
- **Classificação de vogais e consoantes:** diferencia os dois grupos de letras de forma prática e divertida.
- **Reforço auditivo e visual:** cada atividade une sons e imagens, fortalecendo a memória fonológica.

B) BENEFÍCIOS PARA CRIANÇAS COM AUTISMO:

- **Trabalho auditivo reforçado:** o som das letras e palavras ajuda a fixar a aprendizagem, o que é essencial para quem tem mais facilidade em aprender pela via auditiva.
- **Associação imediata entre som e imagem:** favorece a compreensão global, já que muitos autistas aprendem melhor quando recebem estímulos concretos e multimodais.



- **Estímulo à comunicação:** ao ouvir e repetir os fonemas, a criança pode ampliar o repertório de fala ou de reconhecimento de sons, importante para o desenvolvimento da linguagem.
- **Ambiente estruturado:** os jogos seguem uma lógica previsível, com regras claras, o que reduz a ansiedade e aumenta o engajamento do aluno.
- **Motivação pelo lúdico:** o uso de personagens e desafios mantém a atenção e transforma o processo de alfabetização em algo prazeroso.

Figuras 7 - Jogos para autistas da plataforma



Fonte: Plataforma Google Play+1

III. JOGOS DA ESCOLAGAME

O Escolagame é uma plataforma educativa gratuita que oferece jogos online e livros digitais infantis para crianças pequenas e os anos iniciais do Ensino Fundamental.

O link para acesso é:

Site oficial: escolagames.com.br



A Escola Games é uma plataforma digital que disponibiliza jogos educativos voltados para diferentes áreas do conhecimento, incluindo a alfabetização inicial. Seu principal objetivo é fornecer atividades interativas, lúdicas e acessíveis, que possam ser utilizadas tanto em sala de aula quanto em ambientes de aprendizagem domiciliar, favorecendo a prática e a consolidação de competências essenciais em Língua Portuguesa. A plataforma se destaca por sua abordagem multissensorial, combinando imagens, áudio e interatividade, o que é particularmente relevante para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

A) APLICAÇÕES NA ALFABETIZAÇÃO

A Escola Games oferece jogos e atividades que abordam conteúdos fundamentais da alfabetização, e encontra-se incluso:

- **Reconhecimento de letras e vogais:** identificação visual das letras, distinção entre vogais e consoantes e prática da letra inicial de palavras.
- **Sílabas e segmentação silábica:** exercícios de separação e união de sílabas, reforçando a consciência fonológica e a estrutura das palavras.
- **Formação de palavras e ditado:** atividades que combinam sílabas ou letras para criar palavras, estimulando a leitura e escrita de forma contextualizada.
- **Integração multimodal:** associação de imagens e sons com letras e palavras, fortalecendo a aprendizagem multissensorial e favorecendo a memorização.

Essas atividades permitem que o aluno pratique decodificação e reconhecimento fonético, habilidades essenciais na fase inicial da alfabetização.



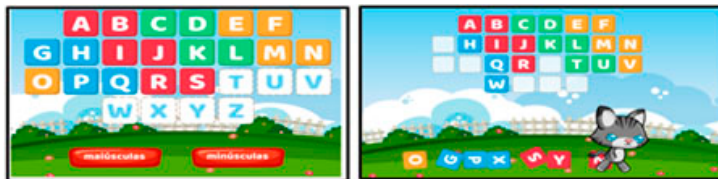
B) BENEFÍCIOS PARA ESTUDANTES COM TEA

A plataforma apresenta características que tornam seu uso altamente apropriado para crianças e adolescentes com TEA:

- **Estrutura previsível:** jogos com regras claras e tarefas repetitivas proporcionam segurança e reduzem ansiedade.
- **Feedback imediato:** respostas visuais e sonoras sobre acertos e erros auxiliam a autorregulação e reforçam o aprendizado.
- **Estímulo auditivo e visual:** a associação simultânea de som, letra e imagem favorece a compreensão fonética, especialmente para alunos que apresentam maior sensibilidade a estímulos visuais ou auditivos.
- **Adaptação individualizada:** professores podem selecionar jogos mais simples ou avançados, ajustando o nível de desafio ao ritmo de cada estudante.
- **Motivação e engajamento:** a dimensão lúdica, com pontuação, estrelas ou personagens, aumenta a atenção e incentiva tentativas repetidas, fortalecendo o aprendizado automatizado. Alguns desses jogos se encontram na figura abaixo:

Figura 8 - Jogos para autistas





Fonte: escolagames.com.br

C) RECURSOS PARA O PROFESSOR

A Escola Games oferece instruções claras e objetivos pedagógicos para cada jogo, permitindo que o professor:

- Compreenda o objetivo educacional de cada atividade e relacione-o às competências da BNCC.
- Planeje o uso das atividades de forma estruturada, integrando-as às aulas presenciais ou em ambientes digitais.
- Utilize vídeos tutoriais e demonstrações da plataforma para se familiarizar com a operação dos jogos antes da aplicação com os alunos.

Dessa forma, o professor mantém o papel central de mediador, utilizando a plataforma como suporte para reforçar e consolidar habilidades de leitura, escrita e consciência fonológica.

A Escola Games se apresenta como uma ferramenta digital altamente eficaz para a alfabetização, combinando aprendizagem lúdica, multissensorial e flexibilidade pedagógica. Suas características estruturadas e interativas favorecem a consolidação de competências essenciais, como o reconhecimento de letras, formação de palavras e segmentação silábica. Além disso, a plataforma oferece benefícios significativos para estudantes com TEA, proporcionando



estímulos auditivos e visuais, feedback imediato e ambiente previsível, que contribuem para a motivação, engajamento e desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura e escrita.

Portanto, a Escola Games constitui um recurso estratégico no processo de alfabetização, complementando práticas pedagógicas tradicionais e promovendo uma aprendizagem mais significativa e inclusiva.

IV. JOGOS DO GCOMPRIS

O GCompris é um pacote de software educacional de alta qualidade, composto por uma grande quantidade de atividades para crianças dos 2 aos 10 anos, abordando áreas como leitura, matemática, ciências e jogos. Estão disponíveis nos links a seguir:

GCompris+2GCompris+2

Site oficial: gcompris.net

Google Play: GCompris Jogo EducativoGCompris+3

O GCompris é uma suíte educacional de código aberto, desenvolvida pela comunidade KDE, destinada a crianças de 2 a 10 anos. Disponível para diversas plataformas, como Linux, Windows, macOS, Android e BSD, o GCompris oferece uma ampla gama de atividades que abrangem áreas como alfabetização, matemática, ciências, lógica e geografia.

A plataforma é gratuita, sem anúncios e respeita a privacidade dos usuários, não realizando coleta de dados pessoais.



A) RECURSOS MULTIMODAIS: IMAGEM, SOM E INTERATIVIDADE

A plataforma inclui atividades de leitura que combinam texto, imagens e voz. Por exemplo, atividades de leitura apresentam conjuntos de imagens, textos e arquivos de áudio, possibilitando que crianças escutem e visualizem enquanto interagem. No menu de atividades, há opção de pressionar uma letra minúscula e ouvir sua pronúncia novamente clicando na boca, outra forma de reforço auditivo. A apresentação visual é simpática e intuitiva para as crianças: barra de navegação simples, imagens claras e layout funcional.

B) BENEFÍCIOS PEDAGÓGICOS PARA A ALFABETIZAÇÃO

- **Aprendizagem inicial e consciência fonológica:** O GCompris oferece atividades de leitura de letras e palavras, que ajudam na correspondência fonema-grafema, fundamental na alfabetização. A associação simultânea de som e imagem contribui para o reconhecimento auditivo de fonemas, apoio visual ao lembrar grafemas e contextualização por meio da imagem.
- **Adaptação ao nível do aluno:** Desde a versão 1.0, o GCompris permite que o professor selecione o nível de conteúdo conforme as habilidades do estudante, podendo ajustar a complexidade, exemplo: letras, palavras simples ou conjuntos lexicais. Há canais claros para filtrar atividades por idade, auxiliando o docente a escolher tarefas adequadas à etapa de alfabetização.
- **Estímulo visual e auditivo:** Ao combinar imagens, texto e áudio, a plataforma favorece diferentes estilos de aprendizagem: visual que as imagens, auditivo com voz e sons e sinestésico que é a interatividade, enriquecendo o processo de alfabetização.



- **Suporte à autonomia e motivação:** O design lúdico e não intrusivo, pois não há anúncios nem necessidade de internet, o que favorece o engajamento infantil, seja em sala de aula ou em casa. Usuários relatam que crianças adoram jogar, até mesmo aquelas que ainda não dominam completamente a leitura.

C) VANTAGENS ESPECÍFICAS PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

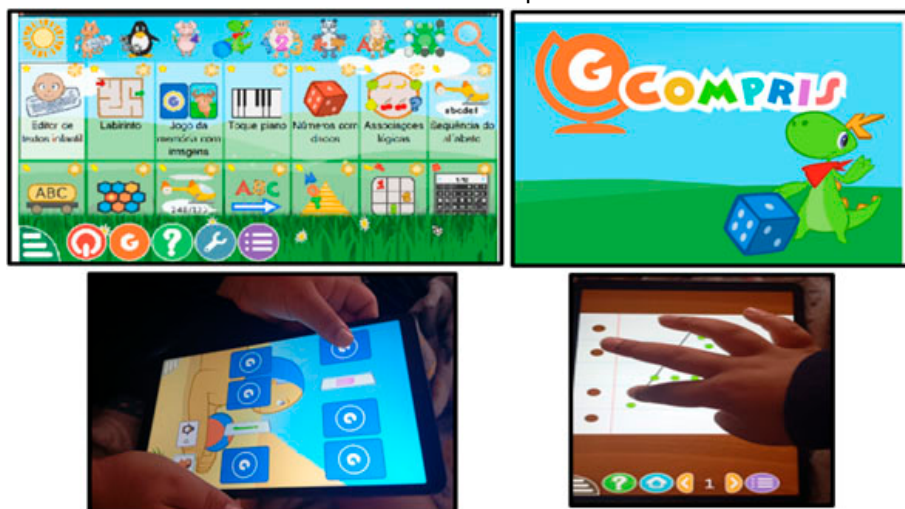
- **Estrutura clara e previsível:** interação passo a passo com instruções visuais e vocais, fundamental para reduzir ansiedade e favorecer foco.
- **Feedback multimodal imediato:** respostas visuais e auditivas contribuem para autorregulação e entendimento da tarefa.
- **Interface visual limpa e personalizável:** baixo nível de distrações pode ser ideal para alunos com sensibilidade sensorial ou dificuldade de foco.
- **Possibilidade de adaptação e progressão dirigida:** professores podem personalizar o nível de desafio e a sequência de atividades conforme o ritmo do aluno.
- **Conteúdo sem pressões externas:** ambiente livre de anúncios ou cobranças, o que pode tornar a experiência mais segura e agradável.

O GCompris é uma ferramenta educativa robusta, multissensorial e inclusiva, fornecendo atividades educativas que apoiam a alfabetização desde a base da consciência fonológica até a formação de palavras. Suas interfaces imagéticas e auditivas reforçam o aprendizado de forma acessível, enquanto a configuração adaptativa da plataforma permite adequar o nível ao ritmo indi-



vidual de cada criança. Para estudantes com TEA, o GCompris oferece um ambiente estruturado, motivador e sensorialmente equilibrado, facilitando a aprendizagem e o engajamento. Figura a seguir apresenta alguns dos jogos existentes no pacote de software educacional.

Figura 9 - Jogos educacionais do software GCompris



Fonte: GCompris+2GCompris+2

V. JOGOS DO Bini ABC

O aplicativo reúne uma série de jogos educativos com o objetivo de ensinar o alfabeto, que colaboram para que as crianças aprendam a reconhecer e escrever as letras. Indicados para crianças de 2 a 6 anos. Os jogos do Bini ABC envolvem, por exemplo, estourar bolhas com a respectiva letra, montar palavras com letras variadas e associar cada uma delas com um significado através de quebra-cabeças.



O Bini ABC é um aplicativo educativo, com mais de 400 atividades interativas que tornam o aprendizado do alfabeto uma experiência mágica. Pode ser acessado pelos links a seguir.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.abc&hl=pt_BR
binibambini.com+2GCompris+2

Site oficial: binibambini.com

Google Play: Bini ABC jogos de letras

App Store: Bini ABC Alfabeto Crianças

O Bini ABC é um aplicativo educativo com o principal objetivo de tornar o aprendizado das letras do alfabeto, sílabas e primeiras palavras uma experiência lúdica e envolvente. O aplicativo utiliza cores vibrantes, animações divertidas, sons e efeitos sonoros que reforçam a associação entre letras, sons e palavras, promovendo um aprendizado multissensorial. Na alfabetização, o Bini ABC contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades pré-leitoras e leitoras, como o reconhecimento das letras, a formação de palavras simples e a percepção de fonemas. Ele estimula a curiosidade e a motivação da criança, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e eficaz, especialmente para crianças que apresentam dificuldades de atenção ou concentração.

A) USO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA SALA DE AULA

Para o professor, o Bini ABC pode ser integrado de diversas formas no planejamento pedagógico:



- **Atividades individuais ou em pequenos grupos:** A criança pode explorar o aplicativo no tablet ou computador, avançando em seu próprio ritmo, o que favorece a autonomia e o protagonismo do estudante.
- **Reforço de conceitos trabalhados em sala:** O professor pode utilizar o aplicativo para reforçar conteúdos já apresentados, tornando o aprendizado mais concreto e visual.
- **Integração com metodologias ativas:** É possível combinar o Bini ABC com jogos de cartas, dinâmicas de leitura em grupo e atividades de escrita, criando experiências híbridas que conectam o digital e o físico.
- **Avaliação formativa:** O professor pode observar o desempenho da criança no aplicativo, identificando dificuldades e ajustando estratégias pedagógicas para atender às necessidades individuais.

B) CONTRIBUIÇÕES PARA CRIANÇAS E ESTUDANTES AUTISTAS

O Bini ABC oferece recursos importantes para crianças com TEA, considerando suas características e necessidades de aprendizagem:

- **Estímulo visual e auditivo:** As cores vibrantes e os sons ajudam na associação de letras e palavras, reforçando a aprendizagem multissensorial.
- **Rotinas previsíveis e interface intuitiva:** A estrutura organizada e clara do aplicativo reduz a ansiedade e facilita a compreensão das atividades.
- **Aprendizado no próprio ritmo:** Crianças autistas podem explorar as atividades sem pressão, o que favorece a concentração e diminui frustrações.



- **Reforço positivo:** Feedbacks imediatos, como sons e animações de recompensa, estimulam a motivação e o engajamento contínuo.
- **Suporte à comunicação e linguagem:** Ao trabalhar letras, fonemas e palavras simples, o aplicativo contribui para o desenvolvimento da leitura e escrita, habilidades fundamentais para a comunicação.

As figuras a seguir são parte dos jogos do Bini ABC.

Figuras 8 - Jogos coloridos do BINI para uso dos autistas



Fonte: binibambini.com

Em resumo, o Bini ABC não apenas apoia a alfabetização de forma lúdica e interativa, mas também se configura como uma ferramenta inclusiva, capaz de atender às necessidades de crianças com diferentes perfis de aprendizagem, incluindo estudantes com TEA, promovendo autonomia, engajamento e desenvolvimento cognitivo.



REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM 5. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em: <https://archive.org/details/manual-diagnosico-e-estatistico-de-transtornos-mentais-dsm-5-1-pdf>. Acesso em: 04 ago. 2025.

HUMMEL, Eromi Izabel; FERREIRA, Simone. Jogos Digitais como recursos de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com Transtorno do Espectro Autista. HFD, v.12, n.24, p. 48-57, dez 2023. Disponível em : Vista do Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com transtorno do espectro autista. Acesso em: 10 maio 2025.

INSTITUTO RODRIGO MENDES. Panorama da Educação Especial 2024. 142 p. Disponível em: [Panorama_Educacao_Especial_2025_01_20.pdf](#). Acesso em 20 maio 2025.

PEREIRA, Raquel Alves. A utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro do autismo. Dissertação. Mestrado. 2018. Disponível em: https://sucupiralegado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5852693. Acesso em: 10 fev 2025.



UNESCO. Declaração de Salamanca: Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais. Brasília: 1994. Disponível em: Microsoft Word - Documento3. Acesso em 6 mar 2025.

UNESCO. Guia para assegurar a inclusão e a equidade na educação. Paris: UNESCO, 2017. Disponível em: Manual para garantir inclusão e equidade na educação - UNESCO Digital Library. Acesso em: 20 ago. 2025.



AS AUTORAS

ADRIANA COSTA DE AGUIAR ANDRADE

- Graduação em Pedagogia – Universidade Estadual do Tocantins (2012).
- Pós-Graduação em Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Faculdade de Ciências Educação do Espírito Santo (UNIVES, 2019).
- Pós-Graduação em Atendimento Escolar Especializado – Faculdade de Ciências Educação do Espírito Santo (UNIVES, 2018).
- Pós-Graduação em Aperfeiçoamento em Gestão em Educação Especial na Perspectiva Inclusiva (Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (IFES, 2025).
- ANDRADE, A. C. A.. ? Um olhar para as potencialidades: práticas pedagógicas na perspectiva da Educação Inclusiva? 2024. (Apresentação de Trabalho/Congresso).



Produção técnica

- ANDRADE, A. C. A.. Formação em Atendimento Educacional Especializado - Turma 1 - AEE 2021. 2021. (Curso de curta duração ministrado/Extensão).
- ANDRADE, A. C. A.. Formação Socioemocional 2021. 2021. (Curso de curta duração ministrado/Extensão).



- ANDRADE, A. C. A.. Formação ensino híbrido e as metodologias ativas-2ª oferta rede municipal e bsf-2021-turma 2. 2021. (Curso de curta duração ministrado/Extensão).
- ANDRADE, A. C. A.. Curso currículo do Espírito Santo. 2019. (Curso de curta duração ministrado/Extensão).

MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

- Pós-doutorado no Programa de Pós-graduação em Políticas Sociais (PPGPS) da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF)-RJ.
- Pesquisadora do NIPEEA-UFES-ES. Professora e orientadora de pesquisas a nível de mestrado do Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré- São Mateus - ES.
- Graduada em Ciências Biológicas pelo Centro Universitário São Camilo - ES (2002). Pedagogia pela UNISA-SP.
- Mestrado em Educação pelo PPGE - Universidade Federal do Espírito Santo (2010).
- Doutorado em Educação PPGE- Universidade Federal do Espírito Santo (2016).
- Educadora efetiva da rede municipal de educação de Piúma (desde 1991) e Professora/bióloga da rede estadual de educação-SEDU-ES.



Temas de interesse:

Educação ambiental- ensino de biologia - diversidade cultural- Interseccionalidade - investigação científica- práticas educativas- inclusão, protagonismo do estudante e mediação do educador- Novas tecnologias na educação.



Que este e-book contribua para a reflexão crítica e para a construção de práticas educacionais mais inclusivas e eficazes.

Deseja-se que as reflexões aqui apresentadas possam inspirar novas perspectivas e fortalecer o compromisso com uma educação equitativa e transformadora.



ISBN: 978-65-6013-157-6

DIÁLOGO
EDITORIAL