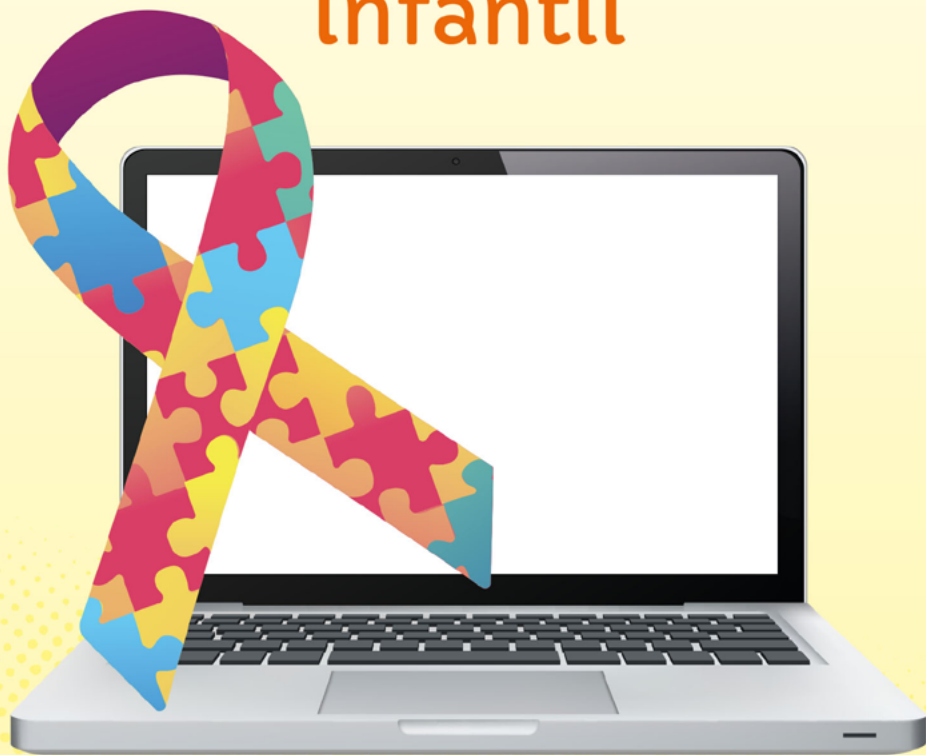


REIGIANE DE FÁTIMA DIAS
MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

Aprender brincando com tecnologia: Estratégias lúdicas no ensino de crianças com TEA na educação infantil



REIGIANE DE FÁTIMA DIAS
MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

Aprender brincando com tecnologia: Estratégias lúdicas no ensino de crianças com TEA na educação infantil

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

São Mateus

2025

Aprender brincando com tecnologia: Estratégias lúdicas no ensino de crianças com TEA na educação infantil © 2025, Reigiane de Fátima Dias 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: 10.29327/5728720

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D541a	Dias, Reigiane de Fátima. Aprender brincando com tecnologia: Estratégias lúdicas no ensino de crianças com TEA na educação infantil / Reigiane de Fátima Dias, Márcia Moreira de Araújo. São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2025. 25 p. : il. foto. color. ; 21 cm. ISBN 978-65-6013-180-4 1. Tecnologia na educação. 2. Educação infantil. 3. Crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). I. Araújo, Márcia Moreira de. II. Título. CDD – 371.334
-------	--

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956



APRESENTAÇÃO

O presente e-book é resultado de uma pesquisa desenvolvida no âmbito do Mestrado Profissional em Educação, cujo propósito foi investigar jogos digitais educativos da plataforma Wordwall como instrumentos de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil. O material nasce da necessidade de transformar os resultados científicos em práticas pedagógicas acessíveis e aplicáveis, oferecendo aos professores subsídios teóricos e orientações práticas para o uso de tecnologias digitais de forma intencional e inclusiva.

Mais do que um produto acadêmico, este e-book representa um recurso pedagógico formativo, construído para inspirar docentes, coordenadores e gestores escolares no desenvolvimento de estratégias inovadoras que respeitem a singularidade de cada aluno e fortaleçam o compromisso com a equidade educacional.



Dedico este trabalho a todas as crianças que nos ensinam, com sua forma única de ver o mundo, que aprender é também um ato de descoberta, sensibilidade e amor.



Agradeço à minha orientadora e à instituição de ensino pela orientação e incentivo constante durante esta pesquisa. Aos professores participantes, que acolheram a proposta e contribuíram com suas experiências, e às crianças, razão maior de toda prática educativa transformadora.



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	08
1.1. Contextualização do tema	09
2. FUNDAMENTAÇÃO DOS RESULTADOS	10
2.1. Benefícios do produto	11
3. GUIA DE IMPLEMENTAÇÃO: JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA ESCOLAR	12
3.1. Sugestão de jogos digitais da plataforma Wordwall para crianças especiais	13
REFERÊNCIAS	22
AS AUTORAS	24



1. INTRODUÇÃO

Em um tempo em que a tecnologia se tornou parte indissociável dos processos educativos, exigindo da escola novas posturas e metodologias voltadas à diversidade e à inclusão. Nesse cenário, as crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) demandam práticas pedagógicas que considerem suas especificidades cognitivas, comunicativas e socioemocionais, de modo a garantir o direito de aprender em ambientes acolhedores e estimulantes.

O estudo que deu origem a este e-book teve como foco compreender como os jogos digitais educativos da plataforma Wordwall podem contribuir para a aprendizagem e o desenvolvimento de crianças com TEA, considerando a importância do brincar e da mediação pedagógica intencional. O estudo partiu da hipótese de que os jogos digitais, quando planejados e integrados ao currículo, poderiam atuar como ferramentas mediadoras do desenvolvimento cognitivo, comunicativo e social, em consonância com os pressupostos da educação inclusiva e da psicologia histórico-cultural.





1.1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

A inclusão escolar de estudantes com deficiência, especialmente de crianças com autismo, permanece como um dos maiores desafios da Educação Infantil. Apesar dos avanços das políticas públicas, ainda se observa a escassez de recursos pedagógicos acessíveis e de formação docente específica para o uso de tecnologias educacionais inclusivas.

Nesse contexto, os jogos digitais educativos surgem como uma alternativa inovadora, capaz de integrar ludicidade e aprendizagem, promovendo o engajamento ativo dos alunos e favorecendo o desenvolvimento de múltiplas habilidades. A plataforma Wordwall, em especial, oferece possibilidades diversificadas de criação e adaptação de atividades interativas, que podem ser personalizadas conforme as necessidades de cada criança.

Assim a analisar de que modo esses jogos poderiam contribuir para a evolução do ensino-aprendizagem de crianças com TEA, identificando seus impactos na atenção, comunicação, socialização e desempenho pedagógico, a partir da observação prática e da escuta docente, foi o propósito da pesquisa.



2. FUNDAMENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados no percurso da investigação confirmaram a hipótese inicial: o uso pedagógico dos jogos digitais favoreceu o desenvolvimento integral das crianças com TEA, ampliando sua atenção, engajamento, autonomia e capacidade comunicativa. Professores participantes relataram melhorias significativas na motivação e na interação social dos alunos, destacando que a mediação docente foi fator determinante para o êxito das práticas.

Constatou-se ainda que a integração dos jogos digitais ao cotidiano escolar não apenas enriquece as atividades pedagógicas, mas também transforma o papel do professor, que passa a atuar como mediador das experiências de aprendizagem e não apenas como transmissor de conteúdos. O ambiente digital mostrou-se um espaço de experimentação, descoberta e construção coletiva do conhecimento, reafirmando o valor pedagógico das tecnologias quando utilizadas com intencionalidade e planejamento.

Sob o olhar teórico, os achados dialogam com autores como Vygotsky (2007), que defende a mediação simbólica e o papel do jogo no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, e com os princípios da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (Brasil, 2008) e da Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994), que reconhecem a escola como espaço de acolhimento e equidade.



2.1. BENEFÍCIOS DO PRODUTO

O e-book produzido como produto educacional deste estudo foi elaborado com a finalidade de orientar professores da Educação Infantil e da Educação Especial sobre a aplicação pedagógica dos jogos digitais da plataforma Wordwall. Entre seus principais benefícios, destacam-se:

- A aplicabilidade prática, com sugestões de atividades e exemplos adaptáveis a diferentes níveis de desenvolvimento infantil;
- A fundamentação teórica acessível, que auxilia o docente a compreender o porquê pedagógico do uso dos jogos digitais;
- A promoção da formação continuada, incentivando reflexões sobre o papel das tecnologias no ensino inclusivo;
- O estímulo à inovação pedagógica, ao apresentar recursos que valorizam o brincar, a interação e a aprendizagem significativa;
- A contribuição para a equidade educacional, reforçando o direito de todas as crianças ao acesso a práticas que respeitem suas singularidades.

Este e-book, portanto, cumpre sua função social e científica ao transformar os resultados da pesquisa em conhecimento compartilhável e aplicável, fortalecendo o compromisso ético com uma educação pública, inclusiva, humana e tecnologicamente integrada.



3. GUIA DE IMPLEMENTAÇÃO: JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA ESCOLAR

Para que o uso dos jogos digitais seja efetivo, é fundamental que o professor **planeje e adapte** as atividades conforme as necessidades e o nível de desenvolvimento das crianças.

SUGESTÃO DE ETAPAS PARA O USO PEDAGÓGICO DE JOGOS DA PLATAFORMA WORDWALL:

- **Escolha do jogo:** selecionar atividades que envolvam reconhecimento de imagens, associações, sequências lógicas ou estímulo à linguagem.
- **Adaptação dos conteúdos:** ajustar cores, sons e quantidade de estímulos visuais conforme o perfil da turma.
- **Mediação docente:** atuar como guia, reforçando verbalmente as conquistas e incentivando a cooperação.
- **Observação e registro:** anotar avanços, dificuldades e comportamentos durante as atividades para replanejar ações futuras.





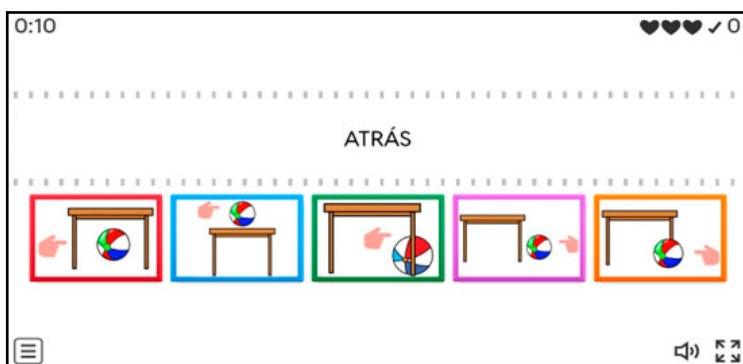
3.1. SUGESTÃO DE JOGOS DIGITAIS DA PLATAFORMA WORDWALL PARA CRIANÇAS ESPECIAIS

JOGO: POSIÇÃO DA BOLA

Objetivo: Desenvolver a noção de espaço e localização por meio da identificação das posições dos objetos no ambiente, utilizando termos como “atrás”, “embaixo”, “à frente” e “ao lado”.

Habilidade (BNCC): (EI03CG04) - Demonstrar noções de localização e de deslocamento no espaço, relacionando objetos e pessoas em diferentes posições e direções.

Desenvolvimento: A atividade será realizada com o jogo digital “Posição da bola” na plataforma Wordwall. As crianças observarão imagens nas quais uma bola aparece em diferentes posições em relação a uma mesa. A partir do comando apresentado (por exemplo, “atrás”), elas deverão clicar e arrastar a imagem que representa corretamente a posição solicitada. Durante o jogo, a professora orientará as crianças, reforçando os conceitos de posição no espaço e incentivando o uso correto dos termos espaciais no cotidiano.





JOGO: LETRAS INICIAIS E A RELAÇÃO ENTRE SOM E GRAFIA DAS PALAVRAS

Objetivo: Reconhecer a letra inicial das palavras, associando o som da letra à imagem correspondente, de forma lúdica e interativa.

Habilidade (BNCC): EI03EF03 – Demonstrar interesse e curiosidade em identificar letras e sons, reconhecendo seu nome, o de colegas e outras palavras significativas, estabelecendo relação entre fala e escrita.

Desenvolvimento: A atividade foi realizada na plataforma Wordwall, utilizando um jogo digital voltado para o reconhecimento das letras iniciais das palavras. A criança observa a imagem apresentada (como uma bola, por exemplo) e deve identificar a letra inicial correta, escolhendo entre as opções disponíveis. Essa proposta estimula o processamento fonológico, a atenção visual e o reconhecimento das relações entre som e letra, importantes para o processo de alfabetização inicial. Durante o jogo, os alunos interagiram de forma lúdica e dinâmica, favorecendo o aprendizado significativo e o desenvolvimento da consciência fonêmica, além de promover o interesse pelas letras e pela escrita.





JOGO: DESCUBRA O NÚMERO DA JOANINHA

Objetivo: Reconhecer quantidades e relacioná-las aos numerais correspondentes, desenvolvendo o raciocínio lógico e a percepção visual por meio da contagem de elementos.

Habilidade (BNCC): EI03TS01 – Utilizar contagem oral e reconhecimento de números em situações do cotidiano, desenvolvendo noções de quantidade, comparação e correspondência termo a termo.

EI03CO01 – Estabelecer relações entre objetos, quantidades e numerais, explorando jogos e brincadeiras.

Desenvolvimento: A criança observa as imagens das joaninhas com diferentes quantidades de pintinhas. Em seguida, deve contar as pintinhas de cada joaninha e associar o numeral correspondente, arrastando ou clicando na opção correta. A atividade estimula a atenção, a concentração e o pensamento lógico, permitindo que a criança relacione imagem e número de forma lúdica e interativa. O jogo favorece a aprendizagem da contagem e o reconhecimento dos numerais de maneira divertida e significativa.

7	2	3	6	5	8	4

Enviar respostas

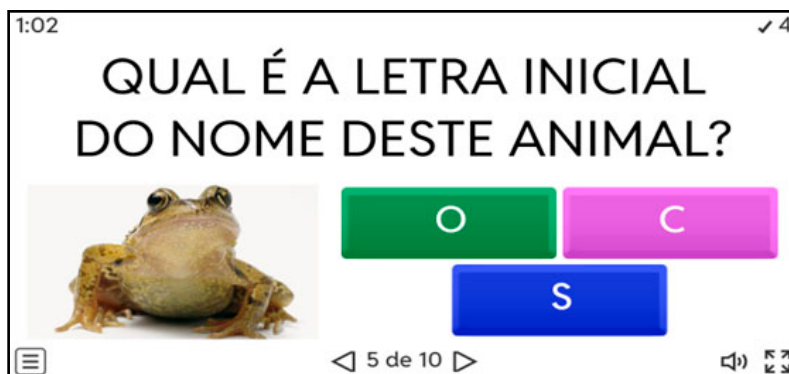


JOGO: QUAL É A LETRA INICIAL?

Objetivo: Reconhecer e identificar a letra inicial dos nomes dos animais, desenvolvendo a atenção visual e a associação entre imagem e som inicial das palavras.

Habilidade (BNCC): EI02EF03 – Reconhecer letras e seus sons em diferentes palavras, demonstrando interesse pela linguagem escrita e pelo sistema alfabético.

Desenvolvimento: A atividade foi realizada por meio do jogo digital na plataforma Wordwall, no qual as crianças observam a imagem de um animal e escolhem a letra inicial correspondente ao seu nome. Antes de iniciar o jogo, a professora promoveu uma conversa sobre os animais, explorando seus nomes e sons iniciais. Em seguida, as crianças foram convidadas a participar do jogo individualmente e em dupla, identificando a letra inicial de cada nome apresentado. Durante a execução, a professora mediu o processo, incentivando a reflexão sobre o som das letras e o reconhecimento visual.





JOGO: IMAGENS DAS FRUTAS

Objetivo: Reconhecer e associar imagens de frutas iguais, desenvolvendo a atenção, a percepção visual e o vocabulário relacionado à alimentação saudável.

Habilidade (BNCC): EI03TS01 – Ampliar gradualmente a capacidade de identificar características dos objetos, dos seres vivos e dos elementos da natureza, estabelecendo relações entre eles.

EI03EF01 – Demonstrar curiosidade e interesse em conhecer alimentos e hábitos saudáveis.

Desenvolvimento: A criança observa as imagens das frutas dispostas na tela e deve arrastar e associar cada figura à sua correspondente, formando os pares corretos. Durante o jogo, a professora pode conversar sobre o nome das frutas, suas cores, sabores e a importância de consumi-las no dia a dia. Essa atividade estimula a atenção concentrada, a observação, o raciocínio lógico e a linguagem oral, além de promover o reconhecimento de alimentos saudáveis de forma lúdica e interativa.



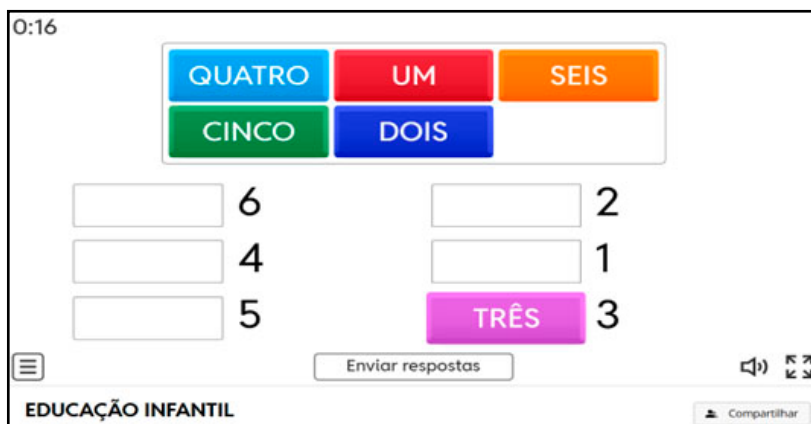


JOGO: ASSOCIAÇÃO DE NÚMEROS E SUAS ESCRITAS POR EXTENSO

Objetivo: Favorecer o reconhecimento e a associação dos numerais às suas respectivas representações escritas por extenso, por meio de um jogo interativo que estimula a atenção e o raciocínio lógico-matemático.

Habilidade desenvolvida (BNCC): EI03TS01 – Utilizar diferentes formas de expressão (fala, gestos, desenho, escrita e tecnologias digitais) para comunicar ideias, hipóteses e descobertas, demonstrando curiosidade e interesse em aprender.

Desenvolvimento: A atividade inicia-se com uma breve conversa sobre os números e exemplos no cotidiano. Em seguida, as crianças são convidadas a participar do jogo de associação de números e suas escritas na plataforma Wordwall, no qual precisam encontrar os nomes de cada número e associá-lo. Durante o jogo, cada criança tem a oportunidade de clicar e arrastar o mouse até o número o que foi um pouco difícil esse controle do mouse. Em questão da associação não houve dificuldade.





JOGO: PARTES DAS PLANTAS E SUAS FUNÇÕES

Objetivo: O objetivo principal desse jogo é que o estudante associe a descrição de uma função vital de uma planta à sua estrutura (parte) correspondente.

Habilidade: (BNCC): EF02CI06 - Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores, frutos e sementes) e a função desempenhada por cada uma delas, e analisar as relações entre as plantas, o ambiente e os demais seres vivos.

Desenvolvimento: A atividade foi realizada na plataforma Wordwall, utilizando um jogo digital voltado para o reconhecimento das partes das plantas. A criança observa a imagem apresentada (como da imagem) o nome da imagem representada, escolhendo entre as opções disponíveis.





JOGO: MEMÓRIA COM FORMAS GEOMÉTRICAS

Objetivo: Reconhecer e nomear as formas geométricas por meio de uma atividade interativa de jogo da memória, promovendo a observação e a associação entre imagem e nome da figura.

Habilidade desenvolvida (BNCC): EI03TS01 – Explorar formas, cores, texturas, dimensões e medidas em diferentes objetos e materiais, desenvolvendo a percepção visual e o raciocínio lógico.

Desenvolvimento: A atividade inicia-se com uma breve conversa sobre as formas geométricas, em que a professora apresenta figuras como círculo, quadrado, triângulo e retângulo, destacando suas características e exemplos no cotidiano. Em seguida, as crianças são convidadas a participar do jogo da memória na plataforma Wordwall, no qual precisam encontrar os pares correspondentes entre a imagem da forma geométrica e o nome da figura.

Durante o jogo, cada criança tem a oportunidade de clicar nas cartas e observar atentamente as formas, exercitando a atenção, a memória visual e o reconhecimento das figuras. A professora orienta, incentiva e faz intervenções quando necessário, auxiliando as crianças na identificação correta das formas e na pronúncia dos nomes.

Ao final da atividade, realiza-se uma roda de conversa para retomar o que foi aprendido, permitindo que as crianças expressem quais formas conseguiram reconhecer e onde as encontram no ambiente escolar ou em casa. Essa etapa favorece a reflexão, a comunicação oral e o reforço dos conceitos geométricos explorados no jogo.



Fonte: Plataforma: Wordwall

Link de acesso:

<https://wordwall.net/pt-br/community/educa%C3%A7%C3%A3o-infantil>.



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: https://gedh-uerj.pro.br/documentos/politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva/?utm_source=. Acesso em: 10 maio 2025.

DIAS, Reigiane de Fátima; ARAÚJO, Márcia Moreira de. **O uso de jogos digitais para potencializar a aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista na Educação Infantil**. Dissertação. 80 p. 2025. Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC. São Mateus/ES: 2025.

PLATAFORMA WORDWALL. **Jogos digitais Educação Infantil**. Disponível em: Educação infantil - Recursos de ensino. Acesso em: 28 out. 2025.

UNESCO; ESPANHA. Ministério da Educação e Ciência. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Salamanca: UNESCO; Ministério da Espanha, 1994. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>. Acesso em: 11 maio 2025.



VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 182 p. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1227>. Acesso em: 2 jun. 2025.



AS AUTORAS

REIGIANE DE FÁTIMA DIAS

Graduada em Licenciatura Plena em Normal Superior: Habilitação Magistério para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental – Faceli. Pós-graduação Latu Sensu: Especialização em Educação Especial e Inclusiva - Faculdade Unida. Pós-graduação Latu Sensu: Especialização em Séries Iniciais do Ensino Fundamental e Educação Infantil - Faculdade Capixaba de Nova Venécia. Pós-graduação Stricto Sensu - Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação – Centro Universitário Vale do Cricaré.





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) e 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.



ISBN: 978-65-6013-180-4

DIÁLOGO
EDITORIAL

