

USO DE JOGOS NO PROCESSO INCLUSIVO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: LEVANTAMENTO DE ESTUDOS DE 2014 A 2024

Valdemi Pereira de Souza¹
Cristina Miyuki Hashizume²

RESUMO

A educação inclusiva pressupõe a acessibilidade pedagógica a todos utilizando-se de ferramentas que estimulem diferentes inteligências a partir de diferentes órgãos dos sentidos e ferramentas que sejam mais abrangentes e eficazes. O objetivo deste trabalho é mapear dissertações e teses dos últimos 10 anos sobre tecnologias pedagógicas de aprendizagem para alunos que tenham Transtorno do Espectro Autista (TEA), analisando questões relativas a metodologias de inclusão a partir de tais ferramentas, assim como tais tecnologias ajudam na aprendizagem. O levantamento considerará questões relativas a: áreas do conhecimento em que os trabalhos foram defendidos, objetivos, referenciais teóricos utilizados e conclusões a partir de posicionamentos dos professores sobre o uso de tais tecnologias. Método: Foram analisadas as publicações dos últimos 10 anos relativas a estudos teórico-práticos sobre tecnologias pedagógicas de aprendizagem para alunos autistas nos sites oficiais de teses e dissertações da CAPES, selecionando apenas estudos relevantes para o escopo da pesquisa. Os resumos de cada trabalho foram lidos analisando-se: método, objetivos, conclusão e abordagem teórica. Resultados: os trabalhos demonstraram poucos estudos específicos relativos a deficiências e transtornos específicos, além de questões relativas à formação de professores, seus conhecimentos e suas utilizações de ferramentas pedagógicas como jogos digitais acessíveis, dispositivos de tecnologias assistivas.

Palavras-chave: autista, educação inclusiva, jogos digitais, tecnologia assistiva.

INTRODUÇÃO

A educação inclusiva tornou-se uma prática fundamental na garantia do direito à educação de qualidade a todos os estudantes, independentemente de suas condições físicas, sensoriais, intelectuais ou sociais. Nesse contexto, a acessibilidade pedagógica surge como um componente vital, permitindo que as metodologias de ensino se adaptem às diversas necessidades dos alunos, promovendo um ambiente educacional mais justo e igualitário. Conforme destaca Mantoan (2003), a inclusão escolar implica na transformação da escola em um espaço democrático, onde todos possam aprender juntos, respeitando as diferenças individuais.

Os jogos digitais têm se mostrado ferramentas valiosas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente para alunos autistas. Hoje em dia, situações de aprendizagem que

¹ Mestrando do Curso de PROFEI da Universidade Estadual da Paraíba - PB, valdemi.pereira@aluno.uepb.edu.br;

² Professora orientadora: doutora, Universidade Estadual da Paraíba - PB, cristina.mhashizume@servidor.uepb.edu.br

envolvam a utilização das tecnologias digitais (TD) e dos jogos digitais (JD) são uma realidade na rotina das “novas gerações”, Santos e Lima (2020). Estudos indicam que essas ferramentas facilitam a compreensão de conteúdo, como também incentivam a interação social e melhoram o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras. Em uma pesquisa, (Marques et al. 2020), constataram que os jogos digitais promovem a interação social e desenvolvem habilidades comunicativas, observando maior disposição dos alunos autistas para se comunicar, compartilhar ideias e colaborar durante as atividades com jogos digitais. Por meio dos jogos, crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) podem ter um auxílio diferencial para melhorar a interação com os demais, um ambiente confortável tanto de aprendizado quanto de estudo, Barbosa, Artoni e Felinto (2020). A utilização de jogos digitais, por exemplo, permite uma abordagem lúdica e interativa, que pode ser ajustada às necessidades específicas de cada aluno, proporcionando uma experiência de aprendizagem personalizada e motivadora. Ao utilizarmos os games ou os jogos digitais na sala de aula, ampliaremos o conhecimento de educação e linguagem dos sujeitos diagnosticados com TEA, Santos e Lima (2020).

Para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), essas tecnologias podem ser particularmente eficazes. Os jogos digitais contribuem de maneira significativa no ensino-aprendizagem dos sujeitos com TEA, Santos e Lima (2020). O TEA, apesar de ser uma patologia crônica, (Marques et al, 2020), pode ter uma resposta muito positiva ao tratamento adequado. No ensino para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), os jogos digitais, quando adequadamente implementados, oferecem uma plataforma para o engajamento e a aprendizagem, apesar dos desafios relacionados à personalização e à integração no currículo educacional, (Santos et al. 2024).

O uso da tecnologia aliado aos jogos educacionais pode desempenhar um papel fundamental para uma melhora significativa na qualidade de vida desses indivíduos, Barbosa, Artoni e Felinto (2020). A flexibilidade e a capacidade de personalização dos jogos digitais permitem que os educadores criem um ambiente de aprendizagem bem acessível.

Diante disso, o presente estudo tem como objetivos: mapear dissertações e teses dos últimos dez anos que tratam de tecnologias pedagógicas de aprendizagem, abordando o tema “jogos digitais” como ferramenta pedagógica com foco no desenvolvimento e aprendizagem de alunos autistas; analisar metodologias de inclusão desenvolvidas, direcionadas a essas ferramentas e como elas contribuem para o processo de aprendizagem; investigar os posicionamentos dos professores sobre o uso dessas tecnologias, a fim de compreender melhor os desafios e benefícios percebidos no ambiente educacional.

O levantamento foi realizado a partir de publicações disponíveis nos sites oficiais de teses e dissertações da CAPES, selecionando estudos relevantes para o escopo da pesquisa. A análise dos resumos de cada trabalho permitiu identificar métodos, objetivos, conclusões e abordagens teóricas utilizadas, proporcionando enxergar claramente a abrangência desse campo.

A relevância deste estudo reside na necessidade crescente de práticas pedagógicas inclusivas que utilizem tecnologias acessíveis, como jogos digitais, contribuindo para uma educação mais igualitária e eficaz. (Pinzetta et al, 2024), consideram o uso de jogos digitais como uma estratégia inovadora para promover uma abordagem inclusiva e personalizada no ensino e aprendizagem para atender às necessidades individuais dos alunos com TEA. Além disso, a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015) reforça a importância de garantir o acesso a recursos e tecnologias que promovam a inclusão e a participação plena de todos, inclusive no ambiente escolar (Brasil, 2015).

Afirmam (Marques et al, 2020):

Diante da análise sobre as contribuições dos jogos digitais para a inclusão escolar de alunos autistas, emerge uma compreensão aprofundada sobre o impacto positivo dessas ferramentas no ambiente educacional. A pesquisa revelou que a principal contribuição percebida pelos professores está centrada na promoção da interação social e no desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos autistas. (Marques et al., 2020, p. 28).

Por fim, o desenvolvimento e a implementação de jogos digitais e tecnologias assistivas no contexto educacional atendem aos requisitos legais, como também respondem a uma demanda crescente por métodos de ensino que sejam ao mesmo tempo inovadores e inclusivos. A partir dos relatos dos professores, (Marques et al, 2020), deduziram que os jogos digitais emergem como recursos valiosos para a criação de ambientes inclusivos, onde alunos autistas participam ativamente, desenvolvem habilidades sociais e comunicativas de maneira mais eficaz e envolvente.

METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada através de mapeamento de dissertações e teses do site oficial da CAPES dos últimos 10 anos (2014-2024), relativas a estudos teórico-práticos sobre tecnologias pedagógicas de aprendizagem, como jogos digitais, para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), focado em analisar as metodologias de inclusão, objetivos, conclusões,

referenciais teóricos utilizados, podendo verificar como tais tecnologias auxiliam na aprendizagem, especificamente, buscou-se identificar estudos que utilizassem jogos digitais como ferramenta de ensino para alunos autistas.

O site da CAPES foi escolhido devido sua base de dados ser ampla, abrangente, atualizada, de fácil manuseio e acesso, capaz de filtrar conteúdos, tornando a busca mais eficaz e relevante. A pesquisa utilizou as palavras-chave "jogos digitais autista" e encontrou apenas 10 artigos relevantes no referido site.

Apenas estudos diretamente relacionados ao uso de tecnologias pedagógicas e jogos digitais no contexto inclusivo para alunos com TEA foram incluídos. Estudos não focados nas metodologias de inclusão ou no uso de tecnologias específicas foram excluídos.

A coleta de dados envolveu a leitura dos resumos de cada trabalho identificado, através de uma análise qualitativa, focando e identificando padrões e tendências em elementos como método, objetivos, conclusão, abordagem teórica, e, como também as áreas do conhecimento em que os trabalhos foram defendidos. Os elementos analisados foram organizados em tabelas, onde foram categorizados para melhor compreensão e comparação dos resultados.

Foram observadas também questões relativas à formação de professores, seu conhecimento e utilização de ferramentas pedagógicas, incluindo jogos digitais e dispositivos de tecnologias assistivas.

A metodologia permitiu analisar sistematicamente os estudos sobre o uso de jogos digitais e tecnologias pedagógicas na aprendizagem de alunos com TEA na última década, podendo destacar a escassez de pesquisas específicas sobre o tema, evidenciada pelos 10 artigos apenas encontrados. Além disso, sublinhou-se a necessidade de mais pesquisas específicas e políticas que incentivem a formação de professores para o uso eficaz dessas tecnologias no contexto educacional inclusivo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos artigos sobre o uso de jogos digitais no processo inclusivo de ensino-aprendizagem para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) revelou uma diversidade de abordagens e resultados. A seguir, são apresentados os principais achados, organizados conforme os autores, áreas de conhecimento, metodologias utilizadas, objetivos, resultados e referenciais teóricos, divididos em 3 (três) tabelas para melhor compreensão:

Tabela 1: Nomes dos Autores, Áreas de conhecimento e Metodologias



Ordem	Nomes dos Autores ³	Áreas de conhecimento	Metodologias
01	Andriele Oliveira de Souza	Ecossistemas Comunicacionais	Pesquisa bibliográfica e descritiva
02	Gisele Silva Araújo	Educação	Qualitativa; Revisão Sistemática; Análise de Conteúdo; Grupo Focal
03	Danilo Pantoja Leite, Márcia Jussara Hepp Rehfeldt, Maria Isabel Lopes	Educação e Tecnologia	Estudo de caso descritivo, abordagem qualitativa
04	Adriana Prado Santana Santos	Educação	Pesquisa colaborativa e exploratória
05	Simone Ferreira	Educação	Pesquisa qualitativa, descritiva e bibliográfica.
06	Renata Cristiane Martins Coronel	Educação; Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação	Pesquisa formação na cibercultura
07	Jordanya Reginaldo Henrique	Cognição, tecnologias e instituições; Saúde mental	Qualitativa, na forma da pesquisa-intervenção
08	Elisa Dias Kowalski	Informática na Educação	Bibliográfica; estudo de caso com observações, testagens
09	Cleber de Freitas Maia	Educação e Computação	Pesquisa-ação e qualitativa.
10	Guilherme Dias Belarmino	Ciência da Computação	métodos qualitativos; de inspeção; pesquisa aplicada; qualitativa; exploratória

Fonte: dados extraídos da pesquisa (2024)

Tabela 2: Objetivos

Ordem	Objetivo(s)
01	Explorar as linguagens dos jogos digitais para crianças autistas; contribuir com a visão dos jogos por um panorama das relações e a consideração destes
02	Desenvolver um protocolo para criação/ adaptação de jogos digitais para o treino de competências e aquisição de novas habilidades de estudantes com TEA; identificar e analisar elementos fundamentais para a composição de jogos digitais na visão de professores (pesquisadores) de Educação Especial e profissionais da tecnologia (desenvolvedores)
03	Apresentar uma proposta de atividades que possa ser uma alternativa que contribua no ensino de conceitos de desenvolvimento de jogos digitais para estudantes dentro do espectro autista; verificar o domínio das Operações Básica em um Computador; apresentar jogos digitais construídos com a ferramenta Scratch; investigar a reação dos sujeitos da pesquisa sobre as atividades desenvolvidas durante a prática pedagógica desenvolvida
04	Analisar a elaboração de conceitos contribuinte de desenvolvimento nas funções intelectuais básicas em estudantes com TEA mediada por jogos digitais; avaliar os níveis de interação e envolvimento de crianças com TEA no uso de jogos digitais; identificar avanços relacionados às funções cognitivas para elaboração de conceitos mediados por jogos digitais; identificar características do jogo digital que favorecem a elaboração conceitual de estudantes com TEA; analisar a percepção dos professores quanto ao uso do jogo na sua prática pedagógica com estudantes com TEA
05	Identificar em que aspectos os jogos digitais educativos favorecem o processo de alfabetização de alunos com TEA; apresentar os conceitos relacionados ao TEA; interligar as MA e a TA com os jogos digitais educativos; expor o protocolo utilizado para a avaliação dos jogos, bem como os jogos analisados e suas avaliações.
06	Compreender como os jogos digitais podem contribuir para que crianças com TEA se apropriem de noções de alfabetização; realizar o mapeamento e a seleção de jogos digitais para crianças com TEA que se propõem, em sua descrição, a desenvolver noções de alfabetização e, com os resultados, planejar um dispositivo de pesquisa-formação; desenvolver o dispositivo de pesquisa-formação com

³ Nas tabelas 2 e 3, os nomes dos autores não aparecerão, mas poderão ser identificados pelo número de ordem.

	o uso de jogos digitais com o grupo de crianças com TEA, identificando possíveis noções de alfabetização mobilizadas nas crianças; analisar as narrativas produzidas pelas mães mediadoras durante o uso dos jogos pelas crianças, para compreender quais noções de alfabetização são mobilizadas e apropriadas pelas crianças.
07	Analisar como as crianças com TEA atualizam modos de atenção a si e as formas de interação na experiência direta em que brincam com os jogos construídos para a saúde mental. Buscaremos compreender os modos de interação dos sujeitos com TEA que são atendidos em ambientes de saúde mental; compreender os processos de interação/comunicação e atenção; ampliar o entendimento sobre a experiência de crianças com o Transtorno do Espectro Autista no fazer direto no CAPSi
08	Definir critérios necessários para a elaboração de jogos digitais educacionais que tem como finalidade auxiliar o processo de aprendizagem de crianças com TEA; investigar e analisar de que forma os jogos existentes podem auxiliar no ensino de crianças com TEA;
09	Avaliar como a utilização de um recurso digital pode auxiliar na aprendizagem de alunos com TEA no ensino de Algoritmos; identificar e descrever as principais dificuldades dos professores no ensino de Algoritmos; desenvolver e avaliar um aplicativo voltado para o ensino das disciplinas de Algoritmos, como ferramenta facilitadora do aprendizado; desenvolver uma sequência didática que possa auxiliar na construção dos conceitos necessários para compreensão da disciplina; avaliar se a sequência didática pode auxiliar na aprendizagem de alunos, em especial com TEA no ensino de Algoritmos; desenvolver um e-book para a sequência didática utilizando o aplicativo proposto.
10	Construir, categorizar e avaliar um conjunto de critérios de acessibilidade que possa ser usado no processo de produção de jogos educacionais digitais acessíveis a pessoas com e sem deficiência seguindo a abordagem do Desenho Universal; fazer um levantamento bibliográfico dos critérios e requisitos para desenvolvimento de jogos educacionais acessíveis, considerando desenho universal, deficiências múltiplas ou para visual, auditiva, intelectual, TEA ou física, desde que não dependa de aparato de hardware muito incomum; relacionar diretrizes de acessibilidade voltadas para a implementar jogos com os critérios levantados; avaliar o conjunto de critérios com especialistas na área de jogos (<i>design</i> , codificação, avaliação), acessibilidade, educação especial e inclusiva.

Fonte: dados extraídos da pesquisa (2024)

Tabela 3: Resultados e Referências Teóricas

Ordem	Resultados	Referências Teóricas
01	Diagramas que explicitam o pensamento de acordo com leitura das referências e observação de três jogos digitais desenvolvidos direcionadamente para indivíduos autistas.	Lógica semiótica de Peirce, Santaella, Souza, Huizinga, Jesse Schell, Salen; Zimmerman,
02	62 elementos identificados; recomendação de co-design; necessidade de planejamento de estratégias, estipulação de cinco campos específicos.	Minayo, Seabra Junior, Fiorini, Stendal, Balandin, Santarosa, Conforto, Alves, Barbosa, Caminha, Camargo
03	Aplicação de características específicas da metodologia TEACCH; facilidade da compreensão e execução dos comandos; eficácia no ensino de jogos digitais; opção viável para facilitar o aprendizado dos estudantes na área de desenvolvimento de jogos digitais.	Tenório; Vasconcelos; Fonseca; Terra Ferreira;
04	Jogos digitais ajudaram na elaboração de conceitos e interação social; constatou-se a preferência das crianças pelas atividades com o jogo digital, importância de elementos de acessibilidade – visual, auditiva e escrita.	Teoria Sócio-Histórica de Vygotski; Luria; Oliveira Formosinho; Araújo; Cathcart; Bortoni-Ricardo;
05	Jogos digitais educacionais contribuem para o processo de aprendizagem de alunos com TEA.	Mendes; Silva; Moran; Toledo; Moreira; Huizinga; Barbosa; Ferreira; Soares; Batista; Monteiro; Prensky
06	Jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento de noções de alfabetização; as crianças constroem novas habilidades cognitivas, apresentando um maior engajamento, motivação, interação e atenção.	Freire; Smolka; Santos; Alves; Certeau; Borba; Ribeiro; Josso; Macedo; Pereira;

07	Demonstraram mais atenção a si mesmas e aos outros; mais interação durante o brincar com os jogos.	Francisco Varela; Nize Pellanda; Pires; Carvalho;
08	Necessidade de maior aprofundamento e conhecimento sobre as características deste transtorno; Percepção de que diversos fatores influenciam na aprendizagem; Conclusão de que o conhecimento em torno do Transtorno do Espectro Autista ainda está em processo.	Navarro; Prensky; Vygotsky; Bandura; González; Giroto; Leche; Huizinga;
09	Sequência didática (SD) capaz de potencializar o aprendizado de Algoritmos, inclusive para alunos com TEA; desenvolvido um aplicativo voltado para o ensino das disciplinas de Algoritmos, como ferramenta facilitadora do aprendizado; professor poderá analisar o desempenho alcançado.	Sandin; Caminha; Prensky; Araújo; Nunes; Rosini; Pontes
10	Indica haver potencial para que o ACUDaGames seja um bom artefato para a produção de jogos educacionais digitais. Entretanto, foram destacados pontos de melhorias com relação a todos os critérios de qualidade avaliados; o ACUDaGames pode contribuir com a produção de jogos educacionais acessíveis.	Gil; Torrente; Barbosa; Silva; Cordeiro; Neto; Oliveira; Bosa; Rocha; Welfer; Fontoura Junior; Salen; Wilson; Savi; Ulbricht; Tarouco; Marçal Moraes; Moura Garcia;

Fonte: Dados extraídos da pesquisa (2024)

A análise das dissertações e teses revela diversificadamente abordagens e metodologias na utilização de jogos digitais para a educação inclusiva de alunos com TEA. Os resultados mostram que, embora haja consenso sobre os benefícios dos jogos digitais no desenvolvimento cognitivo e social de alunos autistas, ainda há uma escassez de pesquisas específicas e aprofundadas nessa área.

As metodologias variam desde estudos de caso, pesquisa-ação, até revisões sistemáticas e qualitativas, refletindo sobre a complexidade e a dimensão do tema. Os objetivos dos estudos abrangem desde a criação de protocolos para desenvolvimento de jogos até a análise de sua eficácia na alfabetização e na melhoria da interação social.

Os resultados apontam para a eficácia dos jogos digitais como ferramentas de ensino, com destaque para a melhoria na interação social e no engajamento dos alunos. No entanto, também evidenciam a necessidade de maior formação dos professores e o desenvolvimento de diretrizes mais claras para a criação de jogos educacionais acessíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo mapeou e analisou dissertações e teses dos últimos dez anos sobre o uso de jogos digitais na educação de alunos com TEA. Os resultados destacam a importância de ferramentas educacionais no processo inclusivo de ensino-aprendizagem, mas também ressaltam a necessidade de mais pesquisas específicas.

Andriele Oliveira de Souza investigou os ecossistemas comunicacionais, utilizando pesquisa bibliográfica e descritiva para explorar as linguagens dos jogos digitais voltados para crianças autistas. O estudo desenvolveu diagramas que explicitam o pensamento através da lógica semiótica de Peirce e outras referências teóricas como Santaella e Huizinga, com observações de três jogos digitais específicos.

Gisele Silva Araújo focou na educação, adotando uma metodologia qualitativa, com revisão sistemática e análise de conteúdo, para criar um protocolo de desenvolvimento/adaptação de jogos digitais. A pesquisa identificou 62 elementos essenciais para a composição dos jogos, enfatizando a importância do co-design e do planejamento estratégico, apoiada em teorias de Minayo, Seabra Junior, Fiorini e outros.

Danilo Pantoja Leite, Márcia Jussara Hepp Rehfeldt, e Maria Isabel Lopes apresentaram uma proposta de ensino de desenvolvimento de jogos digitais para estudantes com TEA, utilizando a ferramenta Scratch, a metodologia TEACCH, qualitativa e estudo de caso. O estudo demonstrou a eficácia dessa abordagem na compreensão e execução de comandos de computador, com referências teóricas de Tenório, Vasconcelos, Terra Ferreira e Fonseca.

Adriana Prado Santana Santos analisou a contribuição dos jogos digitais no desenvolvimento de conceitos e funções intelectuais básicas em estudantes com TEA. Utilizando uma pesquisa colaborativa e exploratória baseada na teoria sócio-histórica de Vygotski, a pesquisa constatou que os jogos digitais promovem interação social e envolvimento.

Simone Ferreira investigou como os jogos digitais educativos favorecem a alfabetização de alunos com TEA através de uma pesquisa qualitativa, descritiva e bibliográfica. Os resultados indicam que esses jogos contribuem significativamente para a aprendizagem, fundamentados em teóricos como Mendes, Silva; Prensky; Ferreira e outros.

Renata Cristiane Martins Coronel estudou a apropriação de noções de alfabetização por crianças com TEA mediadas por jogos digitais, utilizando uma metodologia de pesquisa na cibercultura. A pesquisa, apoiada em Freire, Smolka e outros, mostrou que os jogos digitais podem melhorar o engajamento e a motivação das crianças.

Jordanya Reginaldo Henrique explorou a atualização de modos de atenção e interação em crianças com TEA durante o uso de jogos digitais para a saúde mental, através de uma pesquisa-intervenção. Referenciando teóricos como Francisco Varela e Nize Pellanda, o estudo revelou que os jogos aumentam a atenção e a interação social.

Elisa Dias Kowalski definiu critérios para a elaboração de jogos digitais educacionais para crianças com TEA. A pesquisa bibliográfica e estudo de caso, referenciando Navarro,

Premsky e Vygotsky, identificou que diversos fatores influenciam na aprendizagem e na necessidade de aprofundamento sobre as características do TEA.

Cleber de Freitas Maia avaliou a utilização de recursos digitais no ensino de algoritmos para alunos com TEA, através de uma pesquisa-ação e qualitativa. A pesquisa mostrou que sequências didáticas específicas podem potencializar o aprendizado de algoritmos, fundamentada em teóricos como Sandin e Premsky.

Guilherme Dias Belarmino desenvolveu e avaliou critérios de acessibilidade para jogos educacionais digitais. A metodologia de inspeção, pesquisa aplicada, qualitativa e exploratória, apoiada em teóricos como Gil e Torrente, destacou o potencial do ACUDaGames para a produção de jogos educacionais inclusivos.

Em síntese, as pesquisas analisadas demonstram a eficácia dos jogos digitais, e que, quando bem implementados, podem ser poderosas ferramentas para a inclusão e desenvolvimento educacional, contribuindo para uma educação mais parcial e eficaz, conquistando um ambiente de aprendizagem interativo e adaptável às necessidades específicas dos alunos autistas.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, G. S. Educação e transtorno do espectro autista: protocolo para criação/adaptação de jogos digitais. Presidente Prudente, 2018. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6339931>. Acesso em: 10 maio 2024.

BARBOSA, C. R. S. C.; ARTHUR, A. A.; FELINTO, A. S. Jogos Educativos para Crianças com Transtorno do Espectro Autista: auxílio na Comunicação e Alfabetização. Recife. **SBGAMES**, P. 663-672, 2020. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/EducacaoFull/208759.pdf>. Acesso em: 07 junho 2024.

BELARMINO, G, D. Critérios de Acessibilidade e Desenho Universal para Jogos Educacionais Digitais. Santo André, 2023. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=12876482>. Acesso em: 10 maio 2024.

Brasil. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015)**. Brasília: Senado Federal, 2015. Disponível em: < https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm>. Acesso em: 07 junho 2024.

CORONEL, R. C. M. Jogos digitais para desenvolver noções de alfabetização de crianças com transtorno do espectro autista. Cuiabá, 2022. Disponível em:

<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11750746>. Acesso em: 10 maio 2024.

FERREIRA, S. Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com Transtorno do Espectro Autista. Apucarana, 2022. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=13157197>. Acesso em: 10 maio 2024.

HENRIQUE, J. R. A atenção a si e ao outro na experiência de crianças autistas com os jogos desenvolvidos para a saúde mental. Mossoró, 2019. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8655931>. Acesso em: 10 maio 2024.

KOWALSKI, E. D. Critérios para a construção de jogos digitais educacionais para auxiliar no processo de aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista. Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7416667>. Acesso em: 10 maio 2024.

LEITE, D.P; REHFELDT, M. J. H; LOPES, M. I. Possibilidade de uso do scratch como ferramenta para a introdução ao ensino de desenvolvimento de jogos digitais por pessoas com TEA: estudo de caso. Taquari, 2019. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8038306>. Acesso em: 10 maio 2024.

MAIA, C. F. Aprendizado de Algoritmos mediado pelas Novas Tecnologias Digitais, em especial, dos alunos com Transtorno do Espectro Autista. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10969360>. Acesso em: 10 maio 2024.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: **Moderna**, 2023.

MARQUES, C. S.; MARQUES, M. L.; MAIA, F. S. Transtorno do Espectro Autista: informações precisas para uma vida saudável. **Atenas Higeia**, V. 2, P. 15-21, 2020. Disponível em: <<http://www.atenas.edu.br/revista/index.php/higeia/article/view/43/45>>. Acesso em: 07 junho 2024.

MARQUES, F. R. *et al.* Jogos Digitais e as Contribuições para a Inclusão Escolar de Alunos Autistas: um estudo qualitativo. **IOSR-JHSS**, V. 29, P. 25-29, 2024. Disponível em: <<https://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol.29-Issue2/Ser-5/D2902052529.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2024.

PINZETTA, P. *et al.* Educação 4.0 e o uso de tecnologias digitais como ferramentas para a inclusão escolar de alunos com Transtorno do Espectro do Autista (TEA). **IOSR-JHSS**, V. 29, P. 23-28, 2024. Disponível em: <<https://www.iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol.29-Issue4/Ser-1/E2904012328.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2024.

SANTOS, A. P. S. Elaboração conceitual em alunos com Transtornos Espectro Autista (TEA) por meio de Jogos digitais. Itajaí-SC, 2021. Disponível em:

<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11455264>. Acesso em: 10 maio 2024.

SANTOS, M. C. S.; LIMA, R. C. O. Gamificação na educação especial: jogos digitais no ensino-aprendizagem de estudantes autista. Maceió, 2020. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/riufal/7721>>. Acesso em: 15 junho 2024.

SANTOS, S. M. A. V. et al. Integração de jogos digitais no ensino para estudantes com autismo. **Revista Caderno Pedagógico**, v.21, n.3, p. 01-20, 2024. Disponível em: <<https://doi.org/10.54033/cadpedv21n3-222>>. Acesso em: 19 junho 2024.

SOUZA, A.O. Por dentro da Panamby: reflexão sobre ecossistemas comunicacionais em jogos digitais para crianças autistas. Manaus. 2016. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4419496>. Acesso em: 10 maio 2024.