

WORDBOX UMA SÉRIE DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA CRIANÇAS COM TEA

Jason Ivanildo Gonçalves da Silva ¹
Linaldo Luiz de OLiveira ²

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma deficiência neurológica caracterizada por um desenvolvimento atípico, manifestações comportamentais diversas e déficits na comunicação e na interação social (APA, 2014; KLIN, 2006). No contexto educacional, crianças com TEA frequentemente enfrentam barreiras significativas que dificultam sua participação plena e efetiva no processo de aprendizagem, principalmente em ambientes que não consideram suas especificidades cognitivas, emocionais e sensoriais (MANTOAN, 2003; SCHMIDT, 2016).

De acordo com estudos na área da educação inclusiva, a presença de alunos autistas nas escolas regulares demanda adaptações pedagógicas, metodológicas e atitudinais, de modo a garantir o acesso, a permanência e o aprendizado significativo desses estudantes (BRASIL, 2008; GLAT & BLANCO, 2007). A inclusão escolar, portanto, vai além da simples matrícula — requer práticas pedagógicas que favoreçam a socialização, a comunicação e o desenvolvimento das potencialidades individuais (VYGOTSKY, 1991; MANTOAN, 2015). Sob essa perspectiva, os jogos educativos apresentam-se como instrumentos pedagógicos de caráter promissor, na medida em que demonstram potencial para favorecer o desenvolvimento da atenção, da cooperação e da interação social, concomitantemente ao fato de contribuírem para a constituição de um processo de aprendizagem mais lúdico, dinâmico e, sobretudo, acessível (PIAGET, 1971; KISHIMOTO, 2011).

O presente trabalho insere-se nesse cenário, propondo o desenvolvimento de jogos voltados para a promoção da integração de alunos com Transtorno do Espectro Autista dentro da sala de aula. A pesquisa busca compreender de que forma recursos lúdicos e interativos podem contribuir para a inclusão escolar, estimulando a

¹ Graduando em Automação Industrial - Instituto Federal da Paraíba - IFPB - jasonsix02@gmail.com

² Mestre em Ecologia e Conservação - Universidade Estadual da Paraíba - UEPB - linaldohipnos@gmail.com



convivência entre crianças com e sem TEA e fortalecendo vínculos sociais e afetivos (VYGOTSKY, 1998; SANTOS & MENEZES, 2020).

A relevância deste estudo está implícita na necessidade crescente de práticas pedagógicas inovadoras que favoreçam a inclusão e o respeito à diversidade (UNESCO, 1994; BRASIL, 2015). A utilização de jogos como instrumento de mediação pedagógica oferece uma alternativa criativa e acessível para professores que buscam estratégias diferenciadas de ensino e integração (KISHIMOTO, 2011; ANTUNES, 2012).

Em vista disso, o trabalho possui como objetivo, auxiliar as crianças atípicas nas suas principais dificuldades observadas durante o processo de aprendizagem. Desse modo, torna-se algo essencial para o contexto educacional atual, em virtude da falta de materiais didáticos que sejam educacionais e inclusivos, o WORDBOX chega como um material fundamental para a atualidade.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido na EMEF Iraci Rodrigues de Farias Melo, através do LISE - Laboratório de Inovação e Sustentabilidade Educacional em Mogeiro-PB. O estudo utilizou metodologia científica baseada na aplicação de questionários semiestruturados.

1.1 Criação dos Questionários

Os questionários foram elaborados para obtermos resultados de como os professores utilizam jogos lúdicos e educativos nos seus alunos com TEA. Entretanto, as perguntas dos questionários foram voltadas para aspectos como a metodologia utilizada com os alunos atípicos, como os alunos reagem com esses jogos, o desenvolvimento desses alunos, quanto tempo trabalha com esses materiais didáticos, nível de autismo de cada criança e entre outros pontos..

1.2 Análise e Uso de Dados

Os dados obtidos foram avaliados pelo método de porcentagem simples com o objetivo de descobrir as principais dificuldades das crianças autistas dentro de sala de aula. O maior índice de respostas concentrou-se em: comunicação verbal e não verbal



com 18,8% , percepção e coordenação motora com 18,8% e falta de atenção com 12,5% das respostas. Esta análise deixou evidente quais os principais pontos de ajuda que os professores podem receber.

1.3 Desenvolvimento e aplicação

Com o resultado da análise desenvolvemos um jogo de tabuleiro lúdico e educativo que trabalha para auxiliar as crianças atípicas nas suas principais dificuldades. O tabuleiro foi aplicado nas salas de Atendimento Educacional Especializado (AEE) também servindo como instrumento para docentes ao facilitar a aplicação de metodologias de ensino mais dinâmicas e inclusivas. Portanto, o tabuleiro vai utilizar a metodologia Picture Exchange Communication System (PECS) que opera imagens ou figuras para se comunicar ou se expressar com outras pessoas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das respostas obtidas por meio do questionário aplicado aos professores evidencia que as principais dificuldades encontradas no processo de ensino-aprendizagem de alunos com TEA estão concentradas em aspectos essenciais do desenvolvimento cognitivo e social, como atenção (12,5%), percepção e coordenação motora (18,8%), comunicação verbal e não verbal (18,8%). Esses resultados indicam que o processo de inclusão e adaptação pedagógica ainda enfrenta desafios significativos, portanto, nas salas de Atendimento Educacional Especializado (AEE), os professores terão total apoio com o WORDBOX para auxiliar de forma lúdica e educativa nas principais dificuldades das crianças autistas.

A partir da identificação dessas dificuldades, foi possível compreender que o uso de metodologias tradicionais muitas vezes não atende às necessidades específicas dos alunos autistas, exigindo a implementação de recursos pedagógicos mais dinâmicos, visuais e interativos. De acordo com Amorim e Rossetti (2013) a utilização de jogos educativos, se torna uma proposta inovadora para trabalhar, de forma lúdica e acessível, as habilidades mais comprometidas. O caráter educativo e interativo dos jogos favorece o desenvolvimento da atenção, estimula a comunicação e melhora a coordenação motora, promovendo o aprendizado por meio da ludicidade e da experimentação.



Além disso, o uso de jogos didáticos como ferramenta pedagógica contribui para a inclusão escolar ao proporcionar experiências positivas de aprendizagem, nas quais o aluno é incentivado a participar ativamente, respeitando seu ritmo e suas particularidades (SILVA OLIVEIRA, 2021). Assim, a iniciativa do *WORDBOX* demonstra que práticas baseadas em ludicidade e interação podem se constituir como alternativas eficazes para superar parte das dificuldades relatadas pelos professores, tornando o ambiente educativo mais inclusivo e significativo para todos os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ambiente escolar representa um avanço importante nas políticas educacionais, mas ainda enfrenta desafios práticos significativos. Esses desafios existem, principalmente, porque o processo de ensino tradicional muitas vezes não considera as particularidades cognitivas, sensoriais e comportamentais dos alunos autistas. Aspectos como dificuldades na comunicação verbal e não verbal, na atenção compartilhada e na coordenação motora tornam o processo de aprendizagem mais complexo e exigem estratégias diferenciadas.

Atualmente, as escolas têm buscado incluir esses alunos por meio de práticas mais flexíveis, que valorizam a adaptação curricular, o apoio de profissionais especializados e o uso de recursos tecnológicos e pedagógicos alternativos. Contudo, apesar dos avanços, muitos professores ainda relatam falta de preparo e de materiais adequados para atender plenamente às necessidades desses estudantes.

Nesse contexto, a criação de ferramentas pedagógicas adaptadas, como a série de jogos *WORDBOX*, surge como uma resposta prática a essas demandas. Ao integrar elementos lúdicos e interativos, o jogo contribui para o desenvolvimento das habilidades mais desafiadoras para alunos com TEA, como atenção, comunicação, coordenação motora e percepção, promovendo não apenas a aprendizagem, mas também a participação ativa e o engajamento no ambiente escolar. Dessa forma, a ludicidade se consolida como uma ponte entre a teoria da inclusão e a prática educativa, tornando o processo mais acessível, significativo e inclusivo.

Em síntese, o estudo atingiu sua expectativa ao demonstrar que a utilidade do *WORDBOX* favorece o desenvolvimento das habilidades tanto cognitivas quanto sociais



dos alunos com o TEA, evidenciando a contribuição para práticas pedagógicas inclusivas e participativas.

Palavras-chave: AUTISMO, EDUCAÇÃO INCLUSIVA, CRIANÇAS, MINIS-JOGOS.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

AMORIM, K. S.; ROSSETTI, C. B. Jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças com autismo: possibilidades de intervenção. *Revista Educação Especial*, v. 26, n. 46, p. 637–652, 2013.

APA – *American Psychiatric Association*. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BRASIL. *Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

BRASIL. *Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015)*. Brasília: Presidência da República, 2015.

CASTRO, B. C.; LIN, J.; SAKAE, M. T.; MAGAJEWSKI, L. R. F. Aspectos sociodemográficos, clínicos e familiares de pacientes com transtorno do espectro autista no sul de Santa Catarina. *Revista Brasileira de Neurologia*, v. 52, n. 3, p. 20–28, 2016.

GLAT, R.; BLANCO, V. E. C. Educação inclusiva: cultura e cotidiano escolar. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 13, n. 1, p. 35–52, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KLIN, Ami. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 28, supl. 1, p. S3–S11, 2006.



MANTOAN, Maria Teresa Égler. *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* São Paulo: Moderna, 2003.

MANTOAN, Maria Teresa Égler. *Ensino inclusivo: pontos e contrapontos*. Campinas: Papirus, 2015.

MELLO, S. M. A. *Autismo: guia prático*. 5. ed. São Paulo: AMA; Brasília: CORDE, 2007.

MENTONE, Emilia Cristina Pinheiro; FORTUNATO, Ivan. A tecnologia digital no auxílio à educação de autistas: os aplicativos ABC Autismo, Aiello e SCAI Autismo. *Temas em Educação e Saúde*, Araraquara, v. 15, n. 1, p. 113–130, jan./jun. 2019. E-ISSN 2526-3471. DOI: <https://doi.org/10.26673/tes.v15i1.12733>.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, Maria Clara; MENEZES, Joana. A ludicidade na aprendizagem de crianças com autismo: reflexões e práticas. *Revista Brasileira de Educação e Saúde*, v. 10, n. 2, p. 77–89, 2020.

SCHMIDT, Carla Biancha Angeli. *A inclusão escolar de alunos com autismo: perspectivas e desafios*. Curitiba: Appris, 2016.

SILVA, Maria Fernanda; OLIVEIRA, Ana Paula. Jogos pedagógicos e inclusão: estratégias lúdicas para o ensino de crianças com Transtorno do Espectro Autista. *Revista Educação Especial*, v. 34, n. 63, p. 1–15, 2021.

UNESCO. *Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais*. Salamanca: UNESCO, 1994.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S. *Psicologia da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

