

## JOGOS ALFABETIZADORES: IMPACTOS E POTENCIALIDADES NA EDUCAÇÃO DE ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Lucas de França Leandro<sup>1</sup>  
 Arthur Souza de Paula<sup>2</sup>  
 Tícia Cassiany Ferro Cavalcante<sup>3</sup>  
 Carlo Marcelo Revoredo Silva<sup>4</sup>

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar os jogos elaborados pelo Centro de Estudo em Ensino e Linguagem (CEEL), grupo de referência para a formação de professores e produção destes recursos na Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, prospectando-os em ambiente digital para complementar a alfabetização de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O trabalho é fruto de pesquisa de Pibic realizada entre 2023 e 2024, caracterizada como quali-quantitativa (Minayo, 2007; Kauark; Manhães; Medeiros, 2010), de natureza bibliográfica e documental (Sá-Silva; Almeida; Guindani, 2009; Vianna, 2013, *apud* Mendonça), baseando-se nas contribuições de Bardin (1977) para a análise de dados. Para este artigo, consideramos as dimensões da alfabetização (PNAIC, 2012; Brandão, 2009; Moraes e Leite, 2005) e as dimensões da acessibilidade à luz de Sasaki (2009). O trabalho nos permitiu aferir que todos os jogos estão voltados para a apropriação do sistema de escrita alfabética, um aspecto relevante, visto que essa dimensão da alfabetização é a base para o desenvolvimento das demais, entretanto, consideramos que a digitalização dos jogos podem possibilitar, além do aprimoramento, a expansão do escopo a fim de abranger a produção de textos escritos, oralidade e leitura. No tocante à comunicação, a maioria dos jogos foram bem avaliados, contudo, reconhecemos a necessidade de buscar ajustes nos manuais, a fim de aumentar o acesso direto dos estudantes às regras e orientações. O que atravessa a adição de sinais visuais, associações, entre outros recursos, para o aumento da comunicação. Ademais, reconhecemos que a digitalização dos jogos e sua inserção em uma ferramenta de tecnologia assistiva abre a possibilidade de abranger outras inteligências (Gardner; Barboza e Silva), a exemplo da musical e espacial, como uma forma de estimular, engajar, e potencializar os resultados acadêmicos dos estudantes com TEA.

**Palavras-chave:** Inclusão, Autismo, Educação especial, Jogos, Alfabetização.

<sup>1</sup> Graduado pelo Curso de pedagogia da Universidade Federal - UFPE, [lucas.francal@ufpe.br](mailto:lucas.francal@ufpe.br)

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de pedagogia da Universidade Federal - UFPE, [arthur.souza@ufpel.br](mailto:arthur.souza@ufpel.br)

<sup>3</sup> Professora orientadora: doutora, da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE,  
[ticia.cavalcante@ufpe.br](mailto:ticia.cavalcante@ufpe.br)

<sup>4</sup> Doutor pelo curso de Ciência da Computação da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE,  
[marcelo.revoredo@upe.br](mailto:marcelo.revoredo@upe.br)

