ISSN: 2358-8829

JOGOS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Gisela Farias de Figueiredo Melo[1]

INTRODUÇÃO

A Educação Inclusiva constitui um compromisso ético, social e pedagógico com a garantia do direito à aprendizagem e à participação de todos os estudantes. Nesse contexto, o Atendimento Educacional Especializado (AEE) assume papel importante na identificação de barreiras, na oferta de recursos e estratégias de acessibilidade e na articulação entre os diferentes profissionais envolvidos no processo educativo (Brasil, 2025).

No caso de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), a organização das práticas pedagógicas requer atenção às diferentes formas de comunicação, interação e aprendizagem. No processo de alfabetização, o uso de recursos visuais, estratégias diferenciadas e mediação pedagógica pode favorecer a participação e ampliar as possibilidades de aprendizagem (Magalhães; Braseliano; Costa, 2025).

A alfabetização constitui uma dimensão importante para a autonomia, a comunicação e a participação social. Por isso, as práticas pedagógicas precisam considerar as singularidades dos estudantes e articular planejamento, mediação e recursos acessíveis. Nessa perspectiva, a atuação colaborativa entre os profissionais da educação e a articulação entre os diferentes espaços escolares podem contribuir para a continuidade das ações pedagógicas e para o acompanhamento do percurso de aprendizagem (Mendes; Vilaronga, 2023).

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), quando utilizadas de forma intencional, apresentam possibilidades de ampliação das experiências de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, os jogos digitais constituem recursos que podem favorecer experiências lúdicas e interativas, especialmente quando articulados aos objetivos de aprendizagem, às características dos estudantes e às condições de acessibilidade. Seu uso requer planejamento e mediação docente.

[1]Mestranda do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional PROFEI da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, giselafariasdefigueiredomelo@gmail.com

A experiência aqui apresentada decorre da atuação da pesquisadora como professora do AEE em uma escola pública municipal de João Pessoa – PB, acompanhando estudantes com TEA dos anos iniciais do Ensino Fundamental. As atividades foram desenvolvidas na sala de recursos multifuncionais e articuladas, quando necessário, às experiências da sala de aula regular, buscando favorecer práticas pedagógicas colaborativas e inclusivas.

Trata-se de um relato de experiência de caráter descritivo, construído a partir das observações realizadas no cotidiano do AEE e do desenvolvimento de atividades planejadas com o uso de jogos digitais voltados às habilidades de alfabetização. A experiência considerou as necessidades e possibilidades de cada estudante, com adequações dos recursos e acompanhamento da participação durante as atividades.

No desenvolvimento das práticas pedagógicas, observou-se que o uso planejado dos jogos digitais esteve associado ao maior interesse e à participação dos estudantes nas atividades propostas, bem como a situações de interação e aprendizagem relacionadas à comunicação, à ampliação do vocabulário e ao desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita. Tais observações sinalizam possibilidades de utilização das tecnologias digitais como instrumentos pedagógicos, especialmente quando articuladas à mediação docente, ao planejamento educacional e às necessidades e especificidades de cada estudante.

Diante desse contexto, o relato tem por objetivo analisar as possibilidades pedagógicas dos jogos digitais no processo de alfabetização de estudantes com TEA, a partir das práticas desenvolvidas no AEE. As observações realizadas apontam que esses recursos, quando articulados ao planejamento individualizado, à mediação docente e às ações desenvolvidas em parceria com a sala de aula regular, podem favorecer condições mais acessíveis de participação, interesse e aprendizagem.

METODOLOGIA

Este relato de experiência, de caráter descritivo, foi desenvolvido no AEE da Escola Municipal de Ensino Infantil, Fundamental e EJA Cônego Mathias Freire localizada em João Pessoa – PB, envolvendo dois estudantes com TEA, com dificuldades na comunicação e interação, matriculados no 2º ano do Ensino Fundamental. Inicialmente, foram realizadas entrevistas e anamneses com as mães e os responsáveis, além de observações do cotidiano escolar, para identificar interesses, formas de comunicação, necessidades, barreiras e

potencialidades dos estudantes. Essas informações subsidiaram o planejamento de estratégias individualizadas e a articulação entre o AEE e a sala regular.

A curadoria pedagógica dos jogos digitais foi realizada de forma colaborativa com os professores, considerando os objetivos de alfabetização, as características dos estudantes e as possibilidades de participação. Foram utilizadas a Mesinha Digital e os Chromebooks, com os jogos **Brincando com Ariê,** em atividades de reconhecimento de letras e formação de palavras, e **ABC Autismo**, em propostas de associação, pareamento e progressão de desafios. A seleção considerou a adequação dos jogos aos objetivos pedagógicos e às necessidades identificadas, conforme discussões sobre avaliação e utilização de jogos digitais na alfabetização (Ariêtoy, 2026; Farias; Silva; Cunha, 2014; Scherer; Forneck, 2024; Magalhães; Braseliano; Costa, 2025).

Para utilizar os jogos na Mesinha Digital, foram realizados os encaminhamentos necessários e solicitada a devida autorização. As atividades ocorreram na Sala de Recursos Multifuncionais, individualmente ou em pequenos grupos, e na Sala Interativa, com a participação dos colegas da turma. Durante as propostas, foram realizadas orientações, retomadas e adaptações pedagógicas, com apoio de materiais visuais e, quando necessário, de recursos de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA). A articulação entre os profissionais e a mediação docente integraram o desenvolvimento das atividades, em consonância com os princípios do ensino colaborativo e da mediação pedagógica (Mendes; Vilaronga, 2023; Oliveira; Silva, 2022).

O acompanhamento foi realizado por meio de registros de observação pedagógica, informações das entrevistas e anamneses e documentos de planejamento, especialmente o Plano Educacional Individualizado (PEI) e o Plano de Atendimento Educacional Especializado (PAEE). A análise descritiva e reflexiva considerou a participação, o interesse, a autonomia, a comunicação, a interação com os colegas e as habilidades relacionadas à leitura e à escrita. Como os jogos foram utilizados em conjunto com outras estratégias pedagógicas e com mediação docente, não foram estabelecidas relações de causa e efeito entre seu uso isolado e as mudanças observadas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Inclusiva fundamenta-se no direito de todos à educação, à participação e à aprendizagem, reconhecendo a diversidade dos estudantes e a necessidade de superar barreiras presentes no cotidiano escolar. Nessa perspectiva, a inclusão não se restringe à matrícula ou à presença física na sala de aula comum, mas envolve a construção de condições pedagógicas que favoreçam o acesso ao currículo, a participação e o desenvolvimento dos estudantes (Brasil, 2015; Mantoan, 2020; Brasil, 2025).

No caso de estudantes com TEA as práticas pedagógicas precisam considerar as diferentes formas de comunicação, interação e aprendizagem. No processo de alfabetização, a utilização de estratégias diversificadas, materiais visuais e atividades organizadas de acordo com as necessidades e potencialidades individuais pode ampliar as possibilidades de participação. Essa perspectiva reforça a importância de práticas pedagógicas que respeitem as singularidades dos estudantes e estejam articuladas aos objetivos de aprendizagem (Soares, 2020; Magalhães, Braseliano; Costa, 2025; Almeida *et al*., 2026).

Nesse contexto, o AEE constitui um apoio importante à escolarização dos estudantes público da Educação Especial, contribuindo para a identificação de barreiras e a organização de estratégias e recursos pedagógicos. A articulação entre os professores do AEE e da sala regular favorece o compartilhamento de objetivos e a construção de práticas colaborativas. O planejamento individualizado também contribui para orientar as intervenções pedagógicas de acordo com as necessidades observadas, valorizando a atuação conjunta dos profissionais envolvidos no processo educativo (Capellini; Zerbato, 2022; Mendes; Vilaronga, 2023; Brasil, 2025).

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) ampliam o repertório de estratégias disponíveis para o trabalho pedagógico. Entre essas possibilidades, os jogos digitais podem apoiar atividades de alfabetização relacionadas ao reconhecimento de letras, à associação, à formação de palavras e ao desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita. Entretanto, sua utilização exige critérios de seleção, planejamento e adequação aos objetivos educacionais e às características dos estudantes (Almeida, 2020; Hummel; Ferreira, 2023; Duque, 2024; Scherer; Forneck, 2024).

O papel educativo desses recursos não depende apenas de suas características tecnológicas, mas também da forma como são integrados às situações de ensino e acompanhados pela mediação docente. A seleção das atividades, as adaptações realizadas e a

ISSN: 2358-8829

observação das respostas dos estudantes são aspectos relevantes para que as tecnologias contribuam para experiências de aprendizagem acessíveis e significativas (Almeida, 2020; Oliveira, Silva, 2022).

Dessa forma, este relato compreende os jogos digitais como recursos de apoio às práticas de alfabetização de estudantes com TEA, cuja utilização deve estar articulada ao planejamento individualizado, à mediação docente e à colaboração entre o AEE e a sala regular. Essa perspectiva permite analisar as possibilidades pedagógicas desses recursos sem desconsiderar a diversidade dos estudantes e as condições concretas em que as atividades são desenvolvidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sistematização da experiência permitiu organizar os achados em quatro categorias analíticas: interesse e participação nas atividades digitais; alfabetização e ampliação do vocabulário; comunicação e autonomia; e inclusão no coletivo escolar. A análise baseou-se nas observações pedagógicas, nas entrevistas e anamneses e nos documentos de planejamento, especialmente o PEI e o PAEE. Por se tratar de um relato de experiência, os resultados são apresentados de forma descritiva e reflexiva, considerando as particularidades dos estudantes acompanhados.

Interesse e participação nas atividades digitais

Durante as atividades com a Mesinha Digital e os Chromebooks, observou-se envolvimento dos estudantes diante de propostas visuais e interativas, especialmente quando relacionadas aos seus interesses. Entretanto, o interesse pela tecnologia não foi considerado suficiente para garantir a aprendizagem. A mediação docente, as adaptações e a retomada dos conteúdos foram importantes para orientar a participação. Essa observação dialoga com estudos que destacam a importância da seleção criteriosa dos jogos e de sua articulação aos objetivos pedagógicos (Almeida, 2020; Scherer; Forneck, 2024).

Alfabetização e ampliação do vocabulário

Os jogos **Brincando com Ariê e ABC Autismo** foram utilizados em atividades de reconhecimento de letras e sílabas, associação entre imagens e palavras, formação de palavras e leitura. No acompanhamento, observaram-se ampliação do vocabulário e progressos nas

habilidades de leitura, incluindo palavras, frases e textos, considerando as trajetórias individuais dos estudantes. Esses achados foram compreendidos no contexto de um conjunto de estratégias que envolveu mediação docente, atividades diversificadas e acompanhamento no AEE e na sala regular. A literatura também ressalta a importância de adequar as práticas de alfabetização às características dos estudantes com TEA (Hummel, Ferreira, 2023; Magalhães; Braseliano, Costa,2025;).

Comunicação e autonomia

Considerando as dificuldades de comunicação dos estudantes, foram valorizadas diferentes formas de expressão, como gestos, escolhas, respostas às atividades e apoios visuais, com utilização de recursos de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), quando necessário. Em determinadas propostas, observou-se maior autonomia na realização de atividades conhecidas e menor necessidade de ajuda. Essas situações variaram conforme as características de cada estudante, reforçando a importância da mediação e do planejamento individualizado.

Inclusão e participação no coletivo escolar

A utilização dos jogos tanto na Sala de Recursos Multifuncionais quanto na Sala Interativa possibilitou situações de participação junto aos colegas da turma. Essa organização ampliou as oportunidades de convivência e interação e aproximou as atividades do AEE das experiências desenvolvidas no ensino comum. O diálogo entre os professores contribuiu para a seleção dos jogos e a articulação das propostas pedagógicas, em consonância com a perspectiva do ensino colaborativo (Mendes; Vilaronga, 2023).

Síntese dos resultados

As quatro categorias evidenciam que os jogos digitais assumiram diferentes funções na experiência: favorecer o interesse pelas atividades, apoiar o trabalho com a linguagem escrita, criar oportunidades de comunicação e autonomia e ampliar situações de participação com os colegas. Esses achados não permitem atribuir os avanços exclusivamente aos jogos, pois as atividades foram desenvolvidas com planejamento individualizado, mediação docente e articulação entre o AEE e a sala regular. Assim, a experiência destaca a importância de integrar

as tecnologias digitais a práticas pedagógicas intencionais e sensíveis às singularidades dos estudantes, sem compreendê-las como soluções isoladas para a alfabetização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência evidenciou possibilidades de utilização dos jogos digitais Brincando com Ariê e ABC Autismo na alfabetização de estudantes com TEA. Foram observadas situações de maior interesse e participação, além de avanços relacionados ao vocabulário, à autonomia e às habilidades de leitura e escrita. Também se destacaram oportunidades de interação com os colegas, favorecidas pelo desenvolvimento das atividades em diferentes espaços escolares.

Os resultados intensificam que as contribuições dos jogos dependem do planejamento individualizado, da mediação docente e da articulação entre o AEE e a sala regular. Como a experiência envolveu dois estudantes e diferentes estratégias pedagógicas, os avanços não podem ser atribuídos exclusivamente aos jogos nem generalizados.

O relato pode contribuir para o planejamento de práticas inclusivas na escola e para as discussões científicas sobre tecnologias digitais na alfabetização. Novas pesquisas poderão investigar outros jogos, diferentes estratégias de mediação e as condições que favorecem a participação e a aprendizagem de estudantes com TEA.

Palavras-chave: Educação Inclusiva, Jogos Digitais, Transtorno do Espectro Autista

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Jogos digitais e práticas pedagógicas inclusivas: caminhos para a alfabetização de estudantes público-alvo da educação especial. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 33, n. 64, p. 1-18, 2020.

ARIÊTOY. **Brincando com Ariê 2**. Jogos educativos. Disponível em: AriêToy – Brincando com Ariê 2. Acesso em: 28 out. 2026.

ARIÊTOY. **Brincando com Ariê 3**. Jogos educativos. Disponível em: AriêToy – Brincando com Ariê 3. Acesso em: 28 out. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.686, de 20 de outubro de 2025. **Institui a Política Nacional de Educação Especial Inclusiva e a Rede Nacional de Educação Especial Inclusiva.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 21 out. 2025.

FARIAS, E. B.; SILVA, L. W. C.; CUNHA, M. X. **C.** ABC Autismo: um aplicativo móvel para auxiliar na alfabetização de crianças com autismo baseado no Programa TEACCH. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO, 10., 2014, Londrina.**

Anais do X Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2014. p. 458-469. DOI: https://doi.org/10.5753/SBsi.2014.6136.

HUMMEL, E. I.; FERREIRA, S. **Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com transtorno do espectro autista**. Human Factors in Design, Florianópolis, v. 12, n. 24, p. 48-57, 2023.

MAGALHÃES, A. de F. R.; BRASELIANO, L. A. de A.; COSTA, M. da P. R. da. Práticas educativas no processo de alfabetização de estudantes com Transtorno do Espectro Autista: uma revisão sistemática**. Revista Cocar**, [S. l.], v. 23, n. 41, 2025. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/9889. Acesso em: 2 set. 2026.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** 2. ed. São Paulo: Summus, 2020.

MENDES, E. G.; VILARONGA, C. A. R. **Ensino colaborativo como apoio à inclusão escolar: unindo esforços entre educação comum e especial.** São Carlos: EdUFSCar, 2023.

OLIVEIRA, A. A. de; SILVA, Y. F. de O. e. Mediação tecnológica e mediação pedagógica: contribuições para os processos educativos mediados pelas tecnologias. **Revista Educação em Questão**, Natal, v. 60, n. 64, 2022.

SCHERER, N. T.; FORNECK, K. L. **Avaliação de jogos digitais para a alfabetização**. Caderno Seminal, Rio de Janeiro, n. 50, 2024.

SOUZA, C. S. M. de**.** A inclusão da criança autista em processo de alfabetização: possibilidades de um aplicativo baseado no modelo TEACCH. **Anais CIET:Horizonte,** São Carlos, SP, v. 6, n. 1, 2024. Disponível em: https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/265. Acesso em: 28 out. 2026.