

APRENDER CRIANDO: um relato de experiência sobre jogo pedagógico e Transtorno do Espectro Autista na graduação em Pedagogia

Caroline Posseti Fagundes de Oliveira¹

Emily de Souza Deodato²

Gabriela Pavan David³

¹ Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui. E-mail: caroline.posseti.fagundes.oliveira@fateb.br

Linha de Pesquisa/Eixo Temático: Educação Especial

Palavras-chave: transtorno do espectro autista. educação inclusiva. jogo pedagógico.

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) se manifesta com diferentes níveis de intensidade, o que exige suporte e intervenções individualizadas para cada pessoa (APA, 2023).

David (2024) destaca que práticas pedagógicas para alunos com TEA só funcionam quando partem das especificidades de cada criança, o que reforça o papel de recursos acessíveis e estratégias lúdicas no desenvolvimento cognitivo, social, comunicativo e emocional desse público. Os jogos pedagógicos se destacam nesse processo por permitirem que a criança participe ativamente da construção do conhecimento (MRECH, 2000). Deliberato, Adurens e Rocha (2021) reforçam que o brincar mediado com intenção amplia habilidades comunicativas em crianças com TEA, enquanto Ide (2000) ressalta o papel do jogo como estratégia pedagógica planejada, e não apenas entretenimento.

Diante do aumento de matrículas de crianças com TEA na Educação Básica, e da carência de vivências práticas com esses recursos durante a formação docente, este trabalho se justifica academicamente e socialmente. Assim, tem como objetivo relatar o desenvolvimento de um jogo pedagógico voltado a crianças com TEA, elaborado na disciplina de Educação na

¹ Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui (FATEB).

² Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui (FATEB).

³ Doutoranda em Educação pela UNESP/Marília. Professora Mestra do curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia de Birigui (FATEB).

Diversidade, refletindo sobre como esse recurso pode favorecer comunicação, interação social e percepção sensorial.

METODOLOGIA

Este trabalho relata, de forma qualitativa, o desenvolvimento de um jogo pedagógico para crianças com TEA, com potencial de adaptação a outras deficiências. David (2024) destaca que práticas pedagógicas voltadas a esse público devem considerar as necessidades específicas de cada estudante.

O trabalho surgiu na disciplina de Educação na Diversidade, na graduação, quando foi proposto o desenvolvimento de jogos pedagógicos voltados a transtornos e deficiências, cabendo ao grupo das autoras o TEA. Um levantamento bibliográfico sobre o tema, educação inclusiva e recursos lúdicos fundamentou a escolha por um jogo de tabuleiro voltado a emoções, comunicação, interação social, expressão corporal e verbal, e percepção sensorial.

Foram utilizadas cores vivas (vermelho, azul, verde e amarelo) para tornar o jogo atrativo e facilitar a diferenciação dos elementos, evitando-se, porém, excesso de estímulos visuais nas cartas, respeitando as características sensoriais comuns no TEA (David, 2024).

Figura 1 – Foto de todas as peças do jogo



Fonte: elaborado pelas próprias autoras (2026)

O jogo pedagógico priorizou regras simples e cores contrastantes, em consonância com Piedade *et al.* (2024), para quem o design de jogos para crianças neurodivergentes deve considerar acessibilidade e necessidades sensoriais. O tabuleiro foi desenvolvido digitalmente e impresso em material resistente; as cartas e regras, produzidas pela equipe, foram plastificadas; os peões foram adquiridos prontos.

Não houve aplicação prática do jogo neste trabalho, que contempla apenas sua primeira etapa. A segunda, prevista para o segundo semestre de 2026 no Núcleo de Atendimento à Educação Especializada (NAE) da faculdade, permitirá observar a interação das crianças com o material e avaliar sua efetividade.

ANÁLISE PARCIAL DOS RESULTADOS OBTIDOS

Como a aplicação do jogo com as crianças ainda não aconteceu, os resultados discutidos aqui vêm da própria experiência de criar o material. Ainda assim, o processo já deixou pistas importantes sobre o que funciona (ou pode funcionar) em um recurso pensado para crianças com TEA.

A primeira delas tem a ver com equilíbrio sensorial. Pensar em cores vivas para tornar o jogo mais chamativo parecia óbvio no início, mas logo ficou claro que atrair a atenção não pode significar sobrecarregar visualmente a criança. Esse cuidado dialoga com Shane (2006), para quem os suportes visuais precisam ser organizados de forma clara para cumprir sua função comunicativa e regulatória, e com David (2024) e Piedade *et al.* (2024), que reforçam a importância da acessibilidade sensorial em materiais pedagógicos voltados ao TEA.

Outro ponto que chamou atenção durante a criação foi o quanto regras simples fazem diferença. Não é só uma questão de facilitar, mas de dar à criança mais autonomia dentro do jogo, sem depender o tempo todo de intervenção do adulto para entender o que fazer. Essa constatação conversa com o que Mrech (2000) e Ide (2000) defendem sobre o jogo como estratégia pedagógica planejada, e com Camargo *et al.* (2020), que apontam a ausência de recursos estruturados como um dos principais desafios enfrentados por professores no ensino de crianças com TEA.

Vale destacar ainda que, embora o jogo não tenha sido aplicado, sua elaboração já reflete uma preocupação identificada por Deliberato, Adurens e Rocha (2021): a de que o brincar, para ser eficaz no desenvolvimento comunicativo, precisa ser mediado com intencionalidade, e não deixado ao acaso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho relatou o desenvolvimento de um jogo pedagógico voltado a crianças com TEA, elaborado na disciplina de Educação na Diversidade. O processo evidenciou o quanto os recursos lúdicos podem favorecer o ensino, a aprendizagem e a comunicação desse público.

A criação partiu de um levantamento teórico sobre TEA e recursos pedagógicos lúdicos, resultando em um jogo de tabuleiro voltado a emoções, comunicação e interação social, com escolhas embasadas em Mrech (2000), Ide (2000) e Deliberato, Adurens e Rocha (2021).

O estudo contribui para a área ao mostrar como um recurso pedagógico pode ser pensado para alunos com TEA, reforçando a importância de professores em formação terem contato prático com esse tipo de produção. Como limitação, o jogo ainda não foi aplicado com crianças com TEA, o que ocorrerá na segunda etapa da pesquisa, prevista para 2026.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR**. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2023.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **Educação & Sociedade**, Campinas, ano XVIII, n. 59, p. 398-404, ago. 1997. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/r9nktY3PFsMXD6ygsMQ8Dxj/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 jul. 2026.

CAMARGO, S. P. H. *et al.* Desafios no processo de escolarização de crianças com autismo no contexto inclusivo: diretrizes para formação continuada na perspectiva dos professores. **Educação em Revista**, v. 36, p. 01-22, 2020.

DAVID, Gabriela Pavan. **Rotina pedagógica de alunos com Transtorno do Espectro Autista: relato de professores**. 2024. 120 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Marília, 2024.

DELIBERATO, Débora; ADURENS, Fernanda Delai Lucas; ROCHA, Aila Narene Dahwache Criado. Brincar e contar histórias com crianças com Transtorno do Espectro Autista: mediação do adulto. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Bauru, v. 27, e0128, p. 73-88, jan./dez. 2021.

IDE, Sahda Marta. *(referência incompleta — necessário título completo, veículo de publicação e demais dados)*

MRECH, Leny Magalhães. *(referência incompleta — necessário título completo, veículo de publicação e demais dados)*

PIEIDADE, Patricia; NETO, Isabel; PIRES, Ana; PRADA, Rui; NICOLAU, Hugo. PartiPlay: A Participatory Game Design Kit for Neurodiverse Classrooms. **arXiv**, 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2404.11234>. Acesso em: 20 jul. 2026.

SHANE, H. C. *(referência incompleta — necessário título completo, veículo de publicação, volume, número e páginas)*