

JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES COM TEA: O QUE NOS DIZEM AS PRODUÇÕES DO CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL (2014/2023)?

GAMES AND PLAY IN THE LEARNING PROCESS OF STUDENTS WITH ASD: WHAT DO THE PROCEEDINGS OF THE BRAZILIAN CONGRESS OF SPECIAL EDUCATION (2014/2023) TELL US?

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES CON TEA: ¿QUÉ NOS DICEN LAS PRODUCCIONES DEL CONGRESO BRASILEÑO DE EDUCACIÓN ESPECIAL (2014/2023)?

Thamiris Pinto Lima Dias¹ 0009-0002-5371-3752

Fábio Viana Santos² 0000-0002-8978-7801

Sheila Cristina Furtado Sales³ 0009-0000-4646-6613

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Vitória da Conquista, Bahia, Brasil; tamywinylaura@gmail.com

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Vitória da Conquista, Bahia, Brasil; fabio.viana@uesb.edu.br

³Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Itapetinga, Bahia, Brasil; sheila.furtado@uesb.edu.br

RESUMO:

Este estudo tem como objetivo analisar como jogos e brincadeiras têm sido abordados nas produções do Congresso Brasileiro de Educação Especial como recursos pedagógicos no processo de aprendizagem de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O brincar é fundamental ao desenvolvimento infantil, pois favorece aspectos cognitivos, sociais, comunicativos, emocionais e motores, especialmente quando mediado de forma intencional na escola. Em estudantes com TEA, que podem apresentar desafios na comunicação, interação social, atenção e adaptação à rotina escolar, os recursos lúdicos contribuem para um ensino mais acessível, significativo e inclusivo. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, bibliográfica e documental, do tipo estado da arte, desenvolvida a partir de trabalhos publicados nos anais do Congresso Brasileiro de Educação Especial, nas edições de 2014, 2016, 2018, 2021 e 2023. A análise evidenciou diferentes possibilidades de uso de jogos e brincadeiras, incluindo jogos digitais, softwares educativos, jogos de memória, brincadeiras sociais, tecnologia assistiva, comunicação alternativa, objetos lúdicos e atividades adaptadas para alfabetização e letramento. Os resultados indicam que esses recursos favorecem o engajamento, a participação, a comunicação, a interação social, a resolução de problemas e a aprendizagem, desde que acompanhados de planejamento pedagógico, mediação adequada e adaptação às necessidades dos estudantes. Conclui-se que o brincar, quando compreendido como prática pedagógica intencional, ultrapassa a dimensão recreativa e se configura como estratégia relevante para a inclusão escolar de estudantes com TEA.

Palavras-chave: transtorno do espectro autista; aprendizagem; inclusão escolar.

ABSTRACT:

This study aims to analyze how games and play activities have been addressed in the productions of the Brazilian Congress of Special Education as pedagogical resources in the learning process of students with Autism Spectrum Disorder (ASD). Playing is fundamental to child development, as it favors cognitive, social, communicative, emotional, and motor aspects, especially when intentionally mediated at school. In students with ASD, who may present challenges in communication, social interaction, attention, and adaptation to the school routine, playful resources contribute to more accessible, meaningful, and inclusive teaching. This is a qualitative, bibliographic, and documentary research, of the state-of-the-art type, developed from works published in the proceedings of the Brazilian Congress of Special Education, in the editions of 2014, 2016, 2018, 2021, and 2023. The analysis evidenced different possibilities for the use of games and play activities, including digital games, educational software, memory games, social play activities, assistive technology, alternative communication, playful objects, and activities adapted for literacy and reading-writing development. The results indicate that these resources favor engagement, participation, communication, social interaction, problem solving, and learning, provided that they are accompanied by pedagogical planning, adequate mediation, and adaptation to the students' needs. It is concluded that playing, when understood as an intentional pedagogical practice, goes beyond the recreational dimension and constitutes a relevant strategy for the school inclusion of students with ASD.

Keywords: autism spectrum disorder; learning; school inclusion.

RESUMEN:

Este estudio tiene como objetivo analizar cómo los juegos y las actividades lúdicas han sido abordados en las producciones del Congreso Brasileño de Educación Especial como recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). El juego es fundamental para el desarrollo infantil, ya que favorece aspectos cognitivos, sociales, comunicativos, emocionales y motores, especialmente cuando es mediado de forma intencional en la escuela. En estudiantes con TEA, que pueden presentar desafíos en la comunicación, la interacción social, la atención y la adaptación a la rutina escolar, los recursos lúdicos contribuyen a una enseñanza más accesible, significativa e inclusiva. Se trata de una investigación cualitativa, bibliográfica y documental, de tipo estado del arte, desarrollada a partir de trabajos publicados en las actas del Congreso Brasileño de Educación Especial, en las ediciones de 2014, 2016, 2018, 2021 y 2023. El análisis evidenció diferentes posibilidades de uso de juegos y actividades lúdicas, incluyendo juegos digitales, softwares educativos, juegos de memoria, juegos sociales, tecnología asistiva, comunicación alternativa, objetos lúdicos y actividades adaptadas para la alfabetización y el letramento. Los resultados indican que estos recursos favorecen el compromiso, la participación, la comunicación, la interacción social, la resolución de problemas y el aprendizaje, siempre que estén acompañados de planificación pedagógica, mediación adecuada y adaptación a las necesidades de los estudiantes. Se concluye que el juego, cuando se entiende como práctica pedagógica intencional, supera la dimensión recreativa y se configura como una estrategia relevante para la inclusión escolar de estudiantes con TEA.

Palabras clave: trastorno del espectro autista; aprendizaje; inclusión escolar.

Introdução

O processo de inclusão escolar de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) tem provocado importantes reflexões no campo da Educação Especial, especialmente no que

se refere às práticas pedagógicas capazes de favorecer a participação, a aprendizagem e o desenvolvimento desses alunos. O TEA é uma condição do neurodesenvolvimento caracterizada por alterações na comunicação, na interação social e por padrões restritos e repetitivos de comportamento, podendo se manifestar de formas variadas em cada indivíduo (APA, 2022). Essa heterogeneidade exige que a escola reconheça as singularidades dos estudantes e organize estratégias pedagógicas flexíveis, acessíveis e de acordo com suas necessidades específicas (Fernandes; Oliveira; Alves, 2026).

No contexto escolar, estudantes com TEA podem apresentar desafios relacionados à linguagem, à atenção, à interação com colegas, à compreensão de regras sociais, à flexibilidade diante de mudanças e à adaptação às rotinas escolares (Ambrosim; Ambrosim, 2024). Tais aspectos não impedem a aprendizagem, mas indicam a necessidade de mediações adequadas, planejamento intencional e recursos que favoreçam a participação desses estudantes nas atividades propostas. Como destacam Nunes e Schmidt (2019), a escolarização de estudantes com TEA requer práticas pedagógicas que considerem suas especificidades e que estejam articuladas ao compromisso com a inclusão.

A inclusão escolar, nesse sentido, não pode ser compreendida apenas como garantia de matrícula ou presença física na escola. Trata-se de assegurar condições reais de aprendizagem, participação e desenvolvimento, respeitando as diferenças e promovendo a equidade. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, Lei nº 13.146/2015, assegura o direito à educação em sistema educacional inclusivo, com a oferta de apoios necessários ao desenvolvimento dos estudantes (Brasil, 2015). Contudo, para que esse direito se efetive, é necessário que as práticas escolares sejam planejadas de modo a atender à diversidade presente nas salas de aula.

Entre as possibilidades pedagógicas voltadas à aprendizagem de estudantes com TEA, os jogos e as brincadeiras ocupam lugar significativo. O brincar constitui uma dimensão fundamental do desenvolvimento infantil, pois favorece aspectos cognitivos, sociais, comunicativos, emocionais e motores (Penha *et al.*, 2024). Para Kishimoto (2011), o jogo, o brinquedo e a brincadeira fazem parte do universo infantil e podem assumir função educativa quando integrados de forma intencional ao processo pedagógico. Nessa perspectiva, o lúdico não se limita ao entretenimento, mas pode favorecer a construção de conhecimentos, a interação e a participação da criança no ambiente escolar.

A compreensão do brincar como prática mediadora também encontra respaldo em Vigotski (1998), para quem a brincadeira contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, da linguagem, da imaginação e da internalização de regras sociais. Ao

brincar, a criança interpreta papéis, reorganiza experiências e se relaciona com o outro, construindo sentidos sobre o mundo. Essa dimensão social e simbólica do brincar torna-se especialmente relevante no contexto da educação inclusiva, pois permite criar situações de aprendizagem mais acessíveis e significativas.

Piaget (1977) também reconhece o jogo como elemento importante no desenvolvimento cognitivo infantil, uma vez que possibilita à criança assimilar a realidade, desenvolver o pensamento simbólico e exercitar diferentes formas de raciocínio. Assim, embora partam de perspectivas teóricas distintas, autores como Piaget e Vigotski contribuem para compreender o brincar como prática relacionada ao desenvolvimento, à aprendizagem e à interação social.

No caso de crianças com TEA, as atividades lúdicas podem favorecer a comunicação, a atenção, a expressão de emoções, a resolução de problemas e a interação com colegas e professores (Santos, 2020). Entretanto, para que jogos e brincadeiras contribuam efetivamente para a aprendizagem, é necessário que sejam planejados e mediados pedagogicamente. O uso do lúdico na escola não deve ocorrer de forma improvisada ou desvinculada dos objetivos educacionais.

Apesar do reconhecimento da importância do brincar, ainda existem desafios relacionados à formação docente, à escolha adequada dos recursos, à adaptação das atividades e à compreensão do lúdico como prática pedagógica intencional. Muitos professores enfrentam dificuldades para planejar estratégias didático-pedagógicas que atendam às especificidades dos estudantes com TEA. Dessa forma, discutir o uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem desses estudantes torna-se relevante para o fortalecimento de práticas pedagógicas inclusivas.

Diante da relevância do tema para o campo da Educação Especial, justifica-se a escolha do Congresso Brasileiro de Educação Especial (CBEE) como fonte de análise por se tratar de um dos principais espaços nacionais de socialização, debate e divulgação científica da área. O evento reúne pesquisadores, estudantes, professores da educação básica, profissionais da educação e representantes de políticas públicas, contemplando discussões sobre inclusão escolar, práticas pedagógicas, acessibilidade, Tecnologia Assistiva, formação docente e atendimento ao público-alvo da Educação Especial. Além disso, sua trajetória e periodicidade permitem acompanhar transformações, permanências e tendências nas pesquisas desenvolvidas no Brasil, tornando o CBEE uma fonte pertinente para compreender como jogos e brincadeiras têm sido discutidos como recursos pedagógicos no processo de aprendizagem de estudantes com TEA.

Nesse contexto, este estudo parte do seguinte questionamento: o que a produção acadêmica tem apresentando/sinalizado de contribuições acerca do uso de jogos e brincadeiras Para aprendizagem de estudantes com TEA? A partir dessa problemática, o objetivo desse estudo é analisar as produções do Congresso Brasileiro de Educação Especial que discutem jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos no processo de aprendizagem de estudantes com TEA.

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e documental, do tipo estado da arte. A escolha por essa abordagem justifica-se pela necessidade de mapear, sistematizar e analisar a produção acadêmica já existente sobre o uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), buscando identificar recorrências, contribuições e lacunas presentes no campo da Educação Especial.

De acordo com Romanowski e Ens (2006), estudos do tipo estado da arte permitem organizar e analisar criticamente o conhecimento produzido sobre determinado tema, oferecendo uma visão mais ampla acerca das tendências, dos avanços e dos aspectos ainda pouco explorados em uma área de investigação.

A fonte documental utilizada foi composta por trabalhos publicados nos anais do Congresso Brasileiro de Educação Especial (CBEE), evento reconhecido por reunir pesquisas, relatos de experiência e discussões voltadas à Educação Especial, inclusão escolar, acessibilidade, práticas pedagógicas, formação docente e Tecnologia Assistiva. O CBEE foi escolhido por sua relevância no cenário acadêmico nacional e por constituir um espaço de circulação de produções relacionadas ao público da Educação Especial.

O recorte temporal compreendeu as edições do CBEE realizadas nos anos de 2014, 2016, 2018, 2021 e 2023. A escolha desse intervalo justifica-se por contemplar edições recentes e sucessivas do evento, permitindo acompanhar diferentes momentos da produção acadêmica sobre inclusão escolar, ludicidade, recursos pedagógicos e aprendizagem de estudantes com TEA. Esse recorte também possibilitou observar a presença de estratégias diversificadas, incluindo jogos, brincadeiras, tecnologias digitais e recursos de Tecnologia Assistiva.

O levantamento inicial das produções foi realizado a partir da busca por trabalhos que apresentassem relação com os seguintes descritores e expressões: Transtorno do Espectro Autista, TEA, autismo, jogos, brincadeiras, ludicidade, brincar, jogos digitais, Tecnologia

Assistiva, comunicação alternativa, alfabetização e aprendizagem. Esses termos foram utilizados com o objetivo de localizar estudos que abordassem, direta ou indiretamente, o uso de recursos lúdicos no processo de aprendizagem de estudantes com TEA.

Foram adotados como critérios de inclusão: a) trabalhos publicados nos anais das edições selecionadas do CBEE; b) produções que abordassem estudantes com TEA ou crianças com desenvolvimento atípico, desde que houvesse relação com o autismo; c) estudos que discutissem jogos, brincadeiras, ludicidade, recursos digitais, objetos lúdicos, Tecnologia Assistiva ou comunicação alternativa como estratégias pedagógicas; d) trabalhos relacionados ao processo de aprendizagem, desenvolvimento cognitivo, social, comunicativo ou emocional.

Foram excluídos os trabalhos que, embora mencionassem Educação Especial ou inclusão, não abordavam o TEA; produções que tratavam de jogos ou brincadeiras sem relação com aprendizagem ou desenvolvimento de estudantes com TEA; e trabalhos cujo foco principal não dialogava com os objetivos desta pesquisa.

Na primeira etapa do levantamento, foram identificados 19 trabalhos relacionados ao tema. Em seguida, realizou-se a leitura dos textos, a fim de verificar a pertinência das produções em relação ao objetivo deste estudo. Após essa triagem, foram selecionados 12 trabalhos para análise, por apresentarem relação direta com o uso de jogos, brincadeiras, recursos lúdicos ou tecnologias no processo de aprendizagem, desenvolvimento ou participação escolar de estudantes com TEA.

Após a seleção do corpus, os trabalhos foram organizados em uma tabela contendo as seguintes informações: edição do congresso, ano de publicação, instituição de origem, autores e título da produção. Essa organização permitiu visualizar a distribuição das pesquisas ao longo das edições analisadas e auxiliou na identificação dos enfoques mais recorrentes nos estudos.

A análise dos dados foi realizada por meio de leitura interpretativa e categorização temática das produções selecionadas. Inicialmente, cada trabalho foi lido com atenção aos seguintes aspectos: objetivo do estudo, tipo de recurso lúdico utilizado, público envolvido, contexto educacional, estratégias de mediação, contribuições apontadas e desafios mencionados. Em seguida, os dados foram agrupados por aproximação temática, considerando os principais enfoques presentes nas produções.

A partir desse processo, a discussão foi organizada em torno das contribuições atribuídas aos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem de estudantes com TEA, considerando dimensões como engajamento, comunicação, interação social, participação, resolução de problemas, alfabetização, letramento e desenvolvimento socioemocional. Também foram

observados aspectos relacionados à mediação docente, à adaptação dos recursos, ao uso de tecnologias e às lacunas formativas apontadas pelas produções analisadas.

Essa metodologia permitiu construir uma visão sistematizada sobre como jogos e brincadeiras têm sido abordados nas produções do CBEE, possibilitando compreender as principais tendências da área e subsidiar reflexões sobre o uso pedagógico do brincar na inclusão escolar de estudantes com TEA.

Resultados

A análise das produções selecionadas nos anais do Congresso Brasileiro de Educação Especial permitiu identificar diferentes formas de abordagem dos jogos e das brincadeiras no processo de aprendizagem de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) (Tabela 1).

Tabela 1. Levantamento das produções do Congresso Brasileiro de Educação Especial

Nº da edição do encontro CBEE	Ano	Instituição	Autores	Título
6º	2014	UERJ/IFF	Odila M. F. C. M.; Leila R. D'Oliveira	Possibilidades do uso de jogos digitais com criança autista: estudo de caso
7º	2016	UFSCar	Fabiana C. M.; Natália M. H.; Vivian K. S.	Identificação de Brincadeiras Sociais como Reforçadores para Crianças
8º	2018	UFRGS	Bianca N. P.; Liliana M. P.	Jogos de alfabetização adaptados com comunicação alternativa: mediação no letramento de crianças com TEA
9º	2021	UNESP	Camila B. S.; Fernanda D. L. A.; Débora Deliberato	Recursos e estratégias da tecnologia assistiva no brincar da criança com Transtorno do espectro Autista
9º	2021	IFES	Luzinete de S. O.; Solange Aparecida B. M.; Miriene M. R.; Larissy A. C.	“Brincando com Ariê”: Um software educativo como forma de inclusão de um aluno com TEA
9º	2021	IFRJ	Ana Rita G. R. M.; Jorge C. M	Possibilidades do ensino de Ciências sob o enfoque CTS no atendimento educacional especializado
10º	2023	UFSCar	Isabela de O. T.; Lidia Maria M. P.	Relato das estratégias no jogo SIMON/GENIUS de crianças e jovens com autismo ou deficiência intelectual
10º	2023	UNESP	Maria do Carmo M. K.; Eliane M. J. M	Objetos lúdicos: classificação para o apoio aos processos de aprendizagem de crianças com desenvolvimento atípico
10º	2023	UFES	Luana de M. S. B.; Rita de Cassia C.	O processo de ensino-aprendizagem de uma estudante com autismo e dupla excepcionalidade
10º	2023	UNESP	Gisele S. A.; Maria Luiza S. F.; Manoel Osmar S. J.	Jogos digitais com o foco nas especificidades de estudantes com Transtorno do espectro Autista

10º	2023	UFF	Alan M. S.; Ronaldo F. de O.; Vera Lúcia P. S. C.	Gamemotricidade: uso de jogo virtuais interativos para desenvolvimento de aspectos socioemocionais em estudantes com TEA
10º	2023	UNESP	Elaine de O. S.; Diego S. F.; Camila R. C.; Manoel O. S. J.	Estratégias de tecnologia assistiva para um estudante com Transtorno do Espectro Autista: um estudo de caso

Fonte: elaborado pelos autores.

O levantamento evidenciou que a edição de 2023 concentrou o maior número de produções selecionadas, com seis trabalhos relacionados ao tema. Em seguida, a edição de 2021 apresentou três estudos, enquanto as edições de 2014, 2016 e 2018 apresentaram uma produção cada. Essa distribuição indica maior presença da temática nas edições mais recentes do evento, especialmente associada ao uso de tecnologias digitais, jogos virtuais, Tecnologia Assistiva e recursos pedagógicos adaptados. Ainda assim, as produções anteriores já apontavam para a relevância dos jogos e brincadeiras como estratégias capazes de favorecer a comunicação, a interação social, a atenção e o engajamento de crianças com TEA.

Para melhor sistematização, as produções analisadas foram agrupadas em categorias temáticas definidas a partir dos enfoques predominantes nos estudos, permitindo compreender como o brincar, os jogos, as tecnologias e os recursos adaptados têm sido mobilizados em diferentes contextos pedagógicos voltados à inclusão e à aprendizagem de estudantes com TEA.

Jogos digitais e tecnologias interativas

Uma das tendências observadas nos trabalhos analisados foi o uso de jogos digitais e tecnologias interativas como recursos de apoio à aprendizagem e ao desenvolvimento de estudantes com TEA. O estudo de Santos *et al.* (2023), intitulado “Estratégias de tecnologia assistiva para um estudante com Transtorno do Espectro Autista: um estudo de caso”, analisou intervenções com exergames realizadas ao longo de quatro meses com um aluno de 10 anos. Os autores observaram que o uso de jogos digitais de movimento, associado a estratégias de Tecnologia Assistiva, favoreceu maior engajamento, redução de comportamentos inadequados, aumento da motivação e participação mais consistente nas atividades.

O estudo de Santos, Oliveira e Caminha (2023), denominado “Gamemotricidade: uso de jogos virtuais interativos para desenvolvimento de aspectos socioemocionais em estudantes com TEA”, também se insere nessa tendência. Os autores analisaram o uso de videogames com sensores corporais, como o Xbox 360 com Kinect, em atividades realizadas com crianças com TEA na Educação Infantil e nos anos iniciais. Os resultados indicaram que a interação mediada

entre aluno, máquina, professor e colegas favoreceu aspectos como empatia, autoestima, criatividade, autoconhecimento e manejo das emoções.

Araújo, Fiorine e Seabra Júnior (2023), por sua vez, investigaram os elementos necessários ao design de jogos digitais voltados ao desenvolvimento de competências e habilidades de estudantes com TEA. A partir da perspectiva de uma equipe multidisciplinar, os autores identificaram recomendações relacionadas a aspectos sensoriais, cognitivos, motores, linguísticos e sociais. Os resultados apontaram que jogos digitais podem atuar como recursos de Tecnologia Assistiva quando planejados com base na customização, no codesign, na ação pedagógica intencional e nas especificidades dos estudantes.

Também foi identificado o estudo de Mansur e Nunes (2014), que analisou as possibilidades de uso de jogos digitais gratuitos na intervenção com crianças autistas. A pesquisa evidenciou avanços em atenção, comunicação, contato ocular, verbalizações e redução de comportamentos inadequados, indicando que jogos digitais, mesmo gratuitos, podem contribuir para o desenvolvimento de repertórios cognitivos e sociais quando utilizados com mediação adulta. De modo geral, os trabalhos que tratam de jogos digitais indicam que esses recursos podem favorecer engajamento, motivação, atenção, comunicação, interação social e desenvolvimento socioemocional.

Brincadeiras sociais e desenvolvimento socioemocional

Outra dimensão identificada nos resultados refere-se ao uso de brincadeiras sociais como estratégia de ensino e desenvolvimento. Marcon, Henriques e Silva (2016), no estudo “Identificação de brincadeiras sociais como reforçadores para crianças”, investigaram se brincadeiras sociais poderiam funcionar como reforçadores para crianças com TEA. A pesquisa analisou um participante de seis anos em tarefas de discriminação simples associadas a consequências sociais de alta preferência.

Os resultados do estudo indicaram que as brincadeiras selecionadas aumentaram de forma consistente a escolha correta, chegando a 100% de acertos em diferentes fases do procedimento. Esse achado sugere que brincadeiras sociais, quando estruturadas e mediadas por adultos, podem favorecer a motivação, a aprendizagem e a emissão de comportamentos adequados em programas de ensino para crianças com TEA.

Além desse estudo, as produções sobre gamemotricidade e jogos virtuais interativos também apontam contribuições para o desenvolvimento socioemocional. Santos, Oliveira e

Caminha (2023) destacam que os jogos imersivos favoreceram o manejo das emoções, o fortalecimento de vínculos, a autoestima e a interação social.

Jogos adaptados, comunicação alternativa e letramento

Os resultados também evidenciaram estudos que articulam jogos, comunicação alternativa, alfabetização e letramento. Peixoto e Passerino (2018), no trabalho “Jogos de alfabetização adaptados com comunicação alternativa: mediação no letramento de crianças com TEA”, analisaram adaptações realizadas no jogo “bingo da letra inicial” para apoiar o letramento de uma criança com TEA do 1º ano do Ensino Fundamental. As adaptações envolveram ajustes nos componentes do jogo, uso de pictogramas, mudanças nas regras e seleção de palavras por meio do recurso Picto4Me. Os resultados indicaram que o uso de jogos adaptados com comunicação alternativa favoreceu atenção conjunta, compreensão das regras, participação colaborativa, contato com a escrita, ampliação de vocabulário e interação social.

Santo, Adurens e Deliberato (2021) também abordaram a relação entre brincar, comunicação e Tecnologia Assistiva. No estudo “Recursos e estratégias da tecnologia assistiva no brincar da criança com Transtorno do Espectro Autista”, as autoras analisaram o uso de recursos concretos, pictogramas e mediações de interlocutores no brincar de duas crianças com TEA que não utilizavam a fala como principal meio de comunicação. A intervenção evidenciou que o uso combinado de objetos, sistemas pictográficos e mediações verbais e motoras favoreceu o engajamento, a compreensão de sequências narrativas, a expressão de preferências e a ampliação das habilidades comunicativas.

Jogos, softwares educativos e aprendizagem de conteúdos escolares

Jogos e brincadeiras têm sido utilizados como recursos para apoiar a aprendizagem de conteúdos escolares específicos. Oliveira *et al.* (2021), no trabalho “Brincando com Ariê: um software educativo como forma de inclusão de um aluno com TEA”, analisaram o uso de um software educativo no ensino do tema dengue para um aluno com TEA do 1º ano do Ensino Fundamental. A proposta integrou jogo, vídeos, histórias, slides e atividades práticas. Os resultados indicaram que o uso do software contribuiu para a alfabetização científica, a participação do estudante, a autonomia, a interação com os colegas e a compreensão de regras.

Mello e Messeder (2021), no estudo sobre ensino de Ciências sob o enfoque Ciência-Tecnologia-Sociedade no Atendimento Educacional Especializado, investigaram atividades envolvendo situações-problema, temas sociocientíficos, literatura infantil, jogos, materiais concretos e produções artísticas. Os resultados apontaram contribuições para a compreensão de conceitos científicos, organização do pensamento, expressão oral e escrita, autonomia e tomada de decisão.

No campo da Matemática, Barcelos e Cristofoleti (2023) analisaram o processo de ensino-aprendizagem de uma estudante com autismo e dupla excepcionalidade, envolvendo Altas Habilidades/Superdotação, TEA e TDAH. O estudo utilizou jogos pedagógicos, como anagrama, ludo, forca e mega-sena, além de materiais concretos, como a “pizza gigante”, no ensino de Probabilidade e Estatística. Os resultados parciais indicaram que os recursos criativos e a mediação sensível às especificidades da estudante favoreceram o engajamento, a organização do pensamento, a participação social e a compreensão conceitual.

Jogos de memória, resolução de problemas e estratégias cognitivas

Outra abordagem presente no corpus foi o uso de jogos para o desenvolvimento de estratégias cognitivas e resolução de problemas. Teixeira e Postalli (2023), no estudo “Relato das estratégias no jogo Simon/Genius de crianças e jovens com autismo ou deficiência intelectual”, investigaram estratégias utilizadas por crianças, jovens e adultos com autismo ou deficiência intelectual durante a execução de jogos de memória.

A pesquisa foi realizada em sessões remotas, nas quais foram ensinadas estratégias de nomeação e imaginação visual. Após o ensino, os participantes passaram a relatar estratégias mais claras e alinhadas às instruções fornecidas. Os resultados indicaram que jogos digitais e analógicos podem favorecer comportamentos de resolução de problemas quando acompanhados de instruções, contingências planejadas e mediação adequada.

Objetos lúdicos, seleção de recursos e formação profissional

O estudo de Kobayashi e Mani (2023), intitulado “Objetos lúdicos: classificação para o apoio aos processos de aprendizagem de crianças com desenvolvimento atípico”, analisou o conhecimento de profissionais de uma equipe multidisciplinar sobre a seleção e o uso de objetos lúdicos no atendimento a crianças com desenvolvimento atípico. A pesquisa, realizada com 30

profissionais por meio de questionário, mostrou que muitos participantes não possuíam formação prévia sobre brinquedos e jogos.

A escolha dos objetos lúdicos frequentemente era realizada com base em critérios subjetivos, como o interesse da criança ou a funcionalidade percebida, sem necessariamente considerar classificações, objetivos pedagógicos ou potencial de desenvolvimento. Esse dado aponta uma lacuna formativa importante, pois evidencia que o uso de jogos e objetos lúdicos exige conhecimento específico, planejamento e intencionalidade pedagógica.

Discussão

O brincar e o uso de jogos constituem estratégias relevantes no desenvolvimento de crianças com autismo, pois podem favorecer a aprendizagem, a interação social e o desenvolvimento de habilidades importantes para a participação escolar e social (Penha *et al.*, 2024). Quando inserido de forma intencional no contexto escolar, o brincar ultrapassa a dimensão recreativa e passa a configurar uma prática pedagógica capaz de mediar relações, favorecer a participação e ampliar as possibilidades de aprendizagem (Santos, 2020; Penha *et al.*, 2024).

No caso dos estudantes com TEA, essa discussão exige considerar a heterogeneidade do espectro. Não há um perfil único de estudante, nem uma forma única de aprender, comunicar-se ou interagir. Nunes e Schmidt (2019) destacam que a escolarização de estudantes com TEA exige práticas pedagógicas que considerem suas especificidades. Nesse sentido, jogos e brincadeiras não devem ser aplicados de maneira padronizada, como se todos os estudantes respondessem da mesma forma aos mesmos estímulos. Sua utilização requer observação, adaptação e sensibilidade às características de cada aluno.

A mediação pedagógica aparece, portanto, como elemento central para que o brincar cumpra função educativa. O jogo, por si só, não garante aprendizagem, inclusão ou desenvolvimento. Para Santos (2020), o processo de construção do conhecimento da criança com TEA deve respeitar sua singularidade, sendo essencial que o professor observe, conheça e respeite o tempo de desenvolvimento de cada estudante.

Nessa perspectiva, a ludicidade aproxima-se da acessibilidade pedagógica ao transformar jogos, brincadeiras e recursos adaptados em estratégias sensíveis às necessidades dos alunos. Benini e Castanha (2016) destacam que estratégias como uso de tecnologias, recursos visuais, estruturação da rotina, atividades simples e sensoriais podem facilitar a compreensão dos conteúdos por estudantes com TEA. Quando os jogos são adaptados às

necessidades dos alunos, eles podem favorecer maior envolvimento nas atividades e criar condições mais efetivas de participação.

No caso dos estudantes com TEA, essa possibilidade torna-se significativa porque permite trabalhar conteúdos por meio de experiências concretas, visuais e interativas. Barreto e Andrade (2024) destacam que atividades lúdicas podem facilitar a aquisição de habilidades de leitura e escrita de maneira mais natural e envolvente, especialmente quando envolvem letras, palavras, histórias e situações de expressão oral.

No entanto, é preciso evitar uma visão idealizada do lúdico. Jogos e brincadeiras não são automaticamente inclusivos. Eles podem excluir quando não consideram as necessidades sensoriais, comunicativas e cognitivas dos estudantes, quando exigem habilidades ainda não desenvolvidas ou quando são aplicados sem mediação adequada (Santos; Pinheiro; Gagliatto, 2024). Por isso, a intencionalidade pedagógica é condição fundamental.

Essa discussão aponta diretamente para a formação docente. Muitos professores reconhecem a importância do brincar, mas nem sempre possuem formação suficiente para selecionar, adaptar, mediar e avaliar recursos lúdicos. A inclusão escolar de estudantes com TEA exige que o professor compreenda o transtorno, conheça estratégias pedagógicas diversificadas e saiba articular os recursos às necessidades concretas dos alunos (Torres *et al.*, 2026).

Assim, o uso de jogos e brincadeiras deve ser pensado dentro de uma concepção mais ampla de inclusão escolar. Nascimento e Sousa (2023) chamam atenção para a importância de compreender como as políticas inclusivas se materializam nas práticas pedagógicas. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras podem ser entendidos como uma possibilidade de materialização da inclusão, desde que não sejam utilizados de modo superficial, mas como recursos planejados para favorecer o acesso ao currículo, às interações escolares e à participação efetiva dos estudantes.

Também é necessário que o brincar encontre mais espaço nos currículos de Educação Infantil com planejamento de suas práticas, para que a criança tenha espaço e tempo suficiente para seu desenvolvimento bem como para que o professor as observe para ter subsídios e planejar de forma que alcance o desenvolvimento integral da criança (Santos; Ribeiro; Gagliatto, 2024).

Dessa forma, o brincar assume papel pedagógico quando articula intencionalidade, mediação, acessibilidade e formação docente. Sem esses elementos, jogos e brincadeiras podem permanecer restritos ao entretenimento ou até mesmo não favorecer a participação efetiva dos

estudantes. Com eles, tornam-se estratégias significativas para ampliar a aprendizagem, a comunicação, a interação social e a inclusão escolar de estudantes com TEA.

Conclusão

Os resultados indicaram que o brincar pode favorecer a participação, a comunicação, a interação social, o engajamento e a aprendizagem de estudantes com TEA, especialmente quando articulado a objetivos pedagógicos claros e às especificidades de cada aluno. Ao ser utilizado de forma intencional, o lúdico amplia as possibilidades de envolvimento dos estudantes nas atividades escolares, contribuindo não apenas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também para a construção de vínculos, a expressão de preferências e a participação em situações coletivas de aprendizagem.

As produções analisadas evidenciaram diferentes possibilidades de uso do lúdico, incluindo jogos digitais, softwares educativos, brincadeiras sociais, jogos de memória, Tecnologia Assistiva, comunicação alternativa e atividades adaptadas para alfabetização e letramento. Entretanto, o uso desses recursos não garante, por si só, a inclusão escolar. Para que cumpram função pedagógica, é necessário que sejam planejados, mediados e adaptados às necessidades dos estudantes. Nesse sentido, destaca-se a importância da formação docente para a escolha, adaptação, mediação e avaliação das atividades lúdicas no contexto escolar.

Conclui-se que jogos e brincadeiras são recursos relevantes para a aprendizagem de estudantes com TEA, desde que utilizados com intencionalidade, mediação e acessibilidade. Recomenda-se que estudos futuros investiguem de forma mais sistemática os efeitos dessas práticas no desenvolvimento e na aprendizagem desses estudantes, ampliando as evidências sobre o papel do lúdico na educação inclusiva.

Referências

AMBROSIM, Inês; AMBROSIM, Lucinéia. Autismo na escola pública: desafios e oportunidades. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 7, p. 1-19, 2024.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5-TR**. 5th ed., text rev. Washington, DC: American Psychiatric Association Publishing, 2022.

ARAÚJO, Geisa dos Santos; FIORINI, Maria Luiza Salzani; SEABRA JÚNIOR, Manoel Osmar. Jogos digitais com o foco nas especificidades de estudantes com Transtorno do Espectro Autista. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

BARCELOS, Luana de Melo Scandian; CRISTOFOLETI, Rita de Cassia. O processo de ensino-aprendizagem de uma estudante com autismo e dupla excepcionalidade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

BARRETO, Galláxia Lúcia Silva; ANDRADE, Luci Carlos de; Inclusão e diversidade: jogos e brincadeiras como ferramentas de alfabetização e letramento para crianças com TEA na Educação Infantil. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 4, n. 16, p. 492-510, 2024.

BENINI, Wiviane; CASTANHA, André Paulo. A inclusão do aluno com transtorno do espectro autista na escola comum: desafios e possibilidades. In: **Cadernos PDE**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Paraná: Governo do Estado do Paraná, 2016.

BRASIL. **Lei n.º 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência — Estatuto da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 7 jul. 2015.

CARVALHO, Odila Maria Ferreira de; NUNES, Leila Regina d'Oliveira de Paula. Possibilidades do uso de jogos digitais com criança autista: estudo de caso. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

FERNANDES, Bárbara Dhovanna Almeida Guimarães; OLIVEIRA, Lucas Lucena; ALVES, Thyago Ferreira. Crianças com TEA na educação infantil: desafios enfrentados em escolas públicas e estratégias utilizadas pelos professores para superá-los. **Revista de Geopolítica**, v. 4, 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MANI, Eliane Moraes de Jesus; KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro. Objetos lúdicos: classificação para o apoio aos processos de aprendizagem de crianças com desenvolvimento atípico. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

MANSUR, Dila Maria Ferreira de Carvalho; NUNES, Leila Regina d'Oliveira de Paula. Possibilidades do uso de jogos digitais com criança autista: estudo de caso. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 6., 2014, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2014.

MARCON, Fabiana Cristina; HENRIQUES, Natália Maria; SILVA, Vivian Karla da. Identificação de brincadeiras sociais como reforçadores para crianças. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 7., 2016, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2016.

MELLO, Ana Rita Gonçalves Ribeiro de; MESSEDER, Jorge Cardoso. Possibilidades do ensino de Ciências sob o enfoque CTS no Atendimento Educacional Especializado. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 9., 2021, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: CBEE, 2021.

NASCIMENTO, Deisiane Aviz; SOUSA, Neide Maria Fernandes Rodrigues. O brincar na educação infantil inclusiva nas práticas pedagógicas para crianças com deficiência. **Educação & Formação**, v. 8, 2023.

NUNES, Débora Regina de Paula; SCHMIDT, Carlo. Educação especial e autismo: das práticas baseadas em evidências à escola. **Cadernos de Pesquisa**, v. 49, n. 173, p. 84-103, 2019.

OLIVEIRA, Luzinete de Souza; COTONHOTO, Larissy Alves; MERLO, Solange Aparecida Bolsanelo; ROGGE, Miriene Manzoli. “Brincando com Ariê”: um software educativo como forma de inclusão de um aluno com TEA. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 9., 2021, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: CBEE, 2021.

PEIXOTO, Bianca Nunes; PASSERINO, Liliana Maria. Jogos de alfabetização adaptados com comunicação alternativa: mediação no letramento de crianças com TEA. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 8., 2018, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2018.

PENHA, Maria Cleonice Santos de Melo; CARVALHO, Ianan Eugênia; MACHADO, Janaina Coelho Chemure; LOPES, Josiane Mendes. Jogos e brincadeiras que ajudam no desenvolvimento de crianças com autismo. **Revista Contemporânea**, v. 4, n. 1, p. 3375-3392, 2024.

PIAGET, Jean. **A teoria de Piaget**. *In*: CARMICHAEL, Leonard. Manual de psicologia da criança. Organização de Paul H. Mussen. São Paulo: EPU/EDUSP, 1977. v. 4, p. 71-116.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo "Estado da Arte" em Educação. **Diálogo Educacional**, v. 6, n. 19, p. 37–50, 2006.

SANTOS, Alan Macêdo; OLIVEIRA, Ronaldo Francisco de; CAMINHA, Vera Lúcia Prudência dos Santos. Gamemotricidade: uso de jogos virtuais interativos para desenvolvimento de aspectos socioemocionais em estudantes com TEA. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

SANTOS, Camila Boarini dos; ADURENS, Fernanda Delai Lucas; DELIBERATO, Débora. Recursos e estratégias da tecnologia assistiva no brincar da criança com transtorno espectro do autista. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 9., 2021, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: CBEE, 2021.

SANTOS, Cassimelia da Silva Santos e; PINHEIRO, Neide de Santana Moreira; GAGLIATO, Jéferson Felipe. A ludicidade como prática docente na inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). **Revista Formadores – Vivências e Estudos**, Cachoeira, BA, v. 21, n. 3, p. 43-63, jul./set. 2024.

SANTOS, Elaine de Oliveira; FARIAS, Diego Santos; COSTA, Camila Rodrigues; SEABRA JÚNIOR, Manoel Osmar. Estratégias de tecnologia assistiva para um estudante com Transtorno do Espectro Autista: relato de caso. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

SANTOS, Rúdia Vieira dos. Contribuições do lúdico no desenvolvimento da criança com Transtorno do Espectro Autista. **Cognitionis Scientific Journal**, v. 3, n. 2, p. 1-16, 2020.

TEIXEIRA, Isabela de Oliveira; POSTALLI, Lidia Maria Marson. Relato das estratégias no jogo Simon/Genius de crianças e jovens com autismo ou deficiência intelectual. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 10., 2023, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...] São Carlos: UFSCar, 2023.

TORRES, Ana Francisca de Oliveira; NUNES, Antonia Alzeleny Viana; MARCOLINO, Francisca Samara; ALENCAR, Francisco Diego Medeiros de; NUNES, José Adson Viana; SILVA, José Ricardo Alexandre da; VIEIRA, Maria da Piedade; SANTOS, Pauline de Paula. A educação especial inclusiva na EEMTI Nazaré Guerra: os desafios enfrentados na prática docente, partindo do uso das estratégias pedagógicas frente aos estudantes com autismo. **Revista DuxEducare de Educação**, Ciências e Saúde, v. 1, 2026.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SOBRE O/A(S) AUTOR/A(S)

Thamiris Pinto Lima Dias. Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB).

Contribuição de autoria: Investigação, Escrita – revisão e edição.

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1787152852420549>

Fábio Viana Santos. Professor do Departamento de Filosofia e Ciência Humanas (DFCH) e Mestrando em Ensino (PPGen/UESB) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Especialista em Educação e Diversidade Étnico Cultural e Social, Licenciado em Pedagogia e História.

Contribuição de autoria: Supervisão.

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3296385395934885>

Sheila Cristina Furtado Sales. Professora Plena do Departamento de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia(DFCH). Doutora em educação pela Universidade Federal de São Carlos(2008), Mestre em educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal de Viçosa.

Contribuição de autoria: Supervisão.

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8516632434801612>

Como citar este artigo

DIAS, Thamiris Pinto Lima; SANTOS, Fábio Viana; SALES, Sheila Cristina Furtado Sales. Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem de estudantes com TEA: o que nos dizem as produções do Congresso Brasileiro de Educação Especial (2014/2023)? **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 5 n. 5, 2026. DOI: 10.22481/redupa.v5i5.19982