



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO



O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM TEA NAS ESCOLAS

ANA LETICIA DE OLIVEIRA

**MOSSORÓ
UFERSA, 2025**



INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA

O tema desta pesquisa é o uso de jogos educacionais como parte das metodologias ativas no ensino especial, com atenção especial às crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A proposta nasce da percepção de que, apesar dos avanços em direção a uma educação mais inclusiva, muitas práticas pedagógicas ainda não estão preparadas para acolher, de fato, todos os estudantes. Isso acaba gerando, mesmo que de forma sutil, situações de exclusão dentro da própria sala de aula.

O problema de pesquisa que orienta este trabalho é a exclusão de crianças com autismo no ambiente escolar devido à falta de conhecimento e preparo dos educadores. Essa exclusão nem sempre ocorre de forma explícita, mas pode se manifestar na ausência de recursos, na falta de preparo dos docentes ou na limitação de estratégias que favoreçam o engajamento e a interação de alunos com TEA.

A partir disso, formula-se a seguinte pergunta de pesquisa: De que maneira professores podem implementar o uso de jogos em sala de aula para favorecer a participação e integração de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA)? Essa pergunta busca entender não apenas o potencial pedagógico dos jogos, mas também como os docentes podem ser capacitados para utilizá-los de forma inclusiva, planejada e sensível às necessidades dos alunos com autismo.

De acordo com Marques, Miranda e Duarte (2025), os jogos educacionais se apresentam como uma ferramenta importante para promover a inclusão, ao estimular a participação ativa de alunos com diferentes perfis e necessidades. Os autores também destacam que a mediação do professor é fundamental para que os jogos sejam aplicados de maneira significativa, e que muitos profissionais ainda não sabem como planejar ou adaptar essas atividades para o público com TEA. Além disso, o estudo aponta que a formação docente voltada para práticas inclusivas com o uso de jogos ainda é incipiente em muitas instituições de ensino.



Um exemplo concreto dessa prática é apresentado por Taborda e Matos (2022), que relataram o uso do software Wordwall como ferramenta de inclusão na educação especial. O estudo destaca que a criação e a aplicação de jogos digitais podem ser simples e eficazes, especialmente quando o foco está na adaptação das atividades para as necessidades de cada estudante. Além disso, os autores enfatizam que o uso de tecnologias como o Wordwall contribui para aumentar a motivação dos alunos e facilitar a aprendizagem de conteúdos curriculares de forma acessível e personalizada.

Complementando, Ferreira et al. (2022) analisam como as metodologias ativas, especialmente no ensino remoto, funcionam como estratégias potentes para promover o protagonismo do aluno. Mesmo fora do contexto presencial, os autores defendem que jogos, desafios e atividades interativas podem ser adaptadas para diferentes públicos, incluindo estudantes com deficiência, desde que haja intencionalidade pedagógica e acompanhamento adequado.

OBJETIVOS

GERAL:

O objetivo geral deste trabalho é investigar o nível de preparo dos professores para implementar atividades inclusivas voltadas a alunos com TEA, identificando possíveis dificuldades relacionadas à formação docente e ao planejamento pedagógico. Para atingir esse objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos.

ESPECÍFICOS:



Avaliar como atividades com jogos pedagógicos contribuem para a inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista.

Contribuir para que professores e professoras saibam como utilizar essas atividades de forma prática e eficaz em suas aulas.

METODOLOGIA

Esta pesquisa será realizada com uma abordagem qualitativa, pois meu objetivo principal é compreender, a partir de relatos pessoais, como a exclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) ainda ocorre nas escolas, muitas vezes de forma sutil. O foco está na escuta das experiências de mães de crianças autistas, especialmente em relação à falta de preparo dos professores e à ausência de estratégias inclusivas, como o uso de jogos digitais em sala de aula.

Optei por trabalhar com o delineamento de estudo de caso, pois acredito que esse tipo de abordagem permite uma análise mais profunda e contextualizada das realidades vividas. Desejo compreender essas experiências para refletir sobre caminhos possíveis que favoreçam a inclusão escolar por meio da tecnologia, com destaque para os jogos digitais.

A população-alvo da pesquisa são mães de crianças com TEA que frequentam ou frequentaram a escola regular. Para a coleta dos relatos, escolhi utilizar entrevistas semiestruturadas, pois considero que esse formato favorece uma conversa mais espontânea e aberta, sem perder o foco principal da investigação.

Os dados obtidos serão transcritos e analisados com base na análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2016), por se tratar de uma técnica que permite identificar, categorizar e interpretar temas e padrões recorrentes nas falas das participantes. Essa abordagem contribuirá para uma compreensão mais aprofundada das dificuldades enfrentadas e ajudará a pensar em como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas de inclusão nesse contexto escolar.



Como a pesquisa envolve a participação de seres humanos, todos os cuidados éticos serão observados. As participantes serão informadas sobre os objetivos do estudo, a confidencialidade de suas informações e a possibilidade de desistência a qualquer momento, sem prejuízos. Um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) será apresentado antes da entrevista, garantindo que todo o processo ocorra com respeito, transparência e responsabilidade.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, espero adquirir um conjunto de habilidades essenciais tanto para minha formação acadêmica quanto para minha futura atuação profissional. Ao abordar um tema sensível como a inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ambiente escolar, compreendo que será necessário ir além dos conhecimentos teóricos: será preciso escutar com empatia, refletir criticamente, interpretar com profundidade e propor caminhos fundamentados nas experiências concretas das pessoas envolvidas. A vivência de uma situação semelhante em minha própria família ampliou meu olhar sobre a relevância desse tema e evidenciou a importância de compreendê-lo em sua complexidade.

Uma das primeiras habilidades que desejo desenvolver é a capacidade investigativa, que envolve a formulação de perguntas pertinentes, a escolha de uma metodologia coerente com os objetivos do estudo e a compreensão da estrutura de um trabalho científico, de forma ética e organizada. A construção deste projeto evidenciou para mim a importância de planejar cuidadosamente cada etapa e de justificar metodologicamente as decisões tomadas ao longo do percurso.



Pretendo também aprofundar meus conhecimentos em pesquisa qualitativa, especialmente no que se refere à elaboração de roteiros de entrevistas, à condução das entrevistas semiestruturadas e à análise dos dados por meio da análise de conteúdo. Acredito que esse processo contribuirá para aprimorar minha capacidade de escuta, interpretação e síntese, além de me preparar para lidar com a diversidade de relatos, expressões e percepções.

Outro aspecto fundamental é o aprimoramento da comunicação científica. A redação deste trabalho me proporciona a oportunidade de desenvolver minha produção textual, fortalecer minha argumentação e aplicar corretamente as normas acadêmicas. Além disso, pretendo exercitar a apresentação oral dos resultados em diferentes contextos, como seminários e eventos científicos, reconhecendo a importância de comunicar de forma clara e acessível o conhecimento construído.

Destaco, ainda, a importância de adotar uma postura ética e sensível ao longo da pesquisa. Ao dialogar com mães de crianças com TEA, buscarei atuar com escuta ativa, empatia e respeito, reconhecendo a complexidade das experiências vividas por essas mulheres. Mesmo com uma vivência próxima a uma criança com TEA, compreendo que cada realidade é única e que o pesquisador deve estar atento à pluralidade dos relatos. É importante considerar que, em alguns casos, até mesmo os próprios familiares podem, ainda que involuntariamente, reproduzir situações de exclusão. Por isso, é essencial adotar uma escuta aberta e livre de julgamentos, respeitando os diferentes pontos de vista.

Durante a execução da pesquisa, também almejo desenvolver autonomia intelectual e organização pessoal. Estarei diante de desafios como o cumprimento de prazos, a tomada de decisões metodológicas e a necessidade de adaptar o percurso sempre que necessário. Tais situações exigirão planejamento, disciplina e responsabilidade com os compromissos assumidos.



Por fim, acredito que esta pesquisa contribuirá significativamente para o meu crescimento como cidadã. Trabalhar com a temática da inclusão ultrapassa os limites de um projeto acadêmico: trata-se de uma postura diante do mundo. Desenvolver um olhar sensível para a diversidade e buscar formas de tornar os ambientes escolares mais acessíveis e acolhedores são compromissos que desejo cultivar ao longo da minha trajetória. O uso de jogos digitais é apenas uma das possíveis ferramentas para promover a inclusão, mas acredito que pode ser um importante aliado na construção de práticas pedagógicas mais significativas e participativas para crianças com autismo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TABORDA, L. R.; MATOS, E. A. S. Á. D. Jogos educacionais digitais desenvolvidos no software Wordwall: um relato de experiência na educação especial: Digital educational games developed in Wordwall software: an experience report in special education. Brazilian Journal of Development, [s. l.], p. 55457–55467, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv8n8-050>

FERREIRA, A. L. A. et al. Metodologias Ativas como Estratégias Educacionais para o Ensino Remoto. Em: CNMAC 2022- XLI CONGRESSO NACIONAL DE MATEMÁTICA APLICADA E COMPUTACIONAL, 2022. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5540/03.2022.009.01.0272>. Acesso em: 8 jun. 2025.

MARQUES, T. D. F.; MIRANDA, S. G.; DUARTE, A. C. O. Uso de jogos como ferramenta de inclusão nas escolas. Revista Acervo Educacional, [s. l.], v. 7, p. e17686, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/rae.e17686.2025>



CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Etapas do Projeto	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Jan
1º Levantamento bibliográfico e leitura dos principais autores sobre TEA e inclusão	X					
2º Elaboração do roteiro de entrevistas e preparação dos documentos éticos		X				
3º Contato com participantes e realização das entrevistas			X			
4º Transcrição das entrevistas e início da análise de conteúdo				X		
5º Continuação da análise e organização dos resultados					X	
6º Redação final do trabalho, revisão e entrega						X