

WORDWALL como
ferramenta de

COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA

PARA CRIANÇAS COM TEA



BARBARA COUTO GOMES
EVERSON MANJINSKI

G633 Gomes, Barbara Couto
Wordwall como ferramenta de comunicação alternativa para crianças com
TEA / Barbara Couto Gomes. Ponta Grossa, 2025.
45 f. ; il.

Produto da dissertação Tecnologia assistiva na educação infantil inclusiva:
equidade, personalização e formação para crianças com Transtorno do Espectro
Autista (TEA) (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional -
Área de Concentração: Educação Inclusiva), Universidade Estadual de Ponta
Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Everson Manjinski.

1. Tecnologia assistiva. 2. Educação infantil. 3. Transtorno do espectro
autista. I. Manjinski, Everson. II. Universidade Estadual de Ponta Grossa.
Educação Inclusiva. III.T.

CDD: 370.115

Sumário

<u>Apresentação</u>	02
<u>A aprendizagem da criança com TEA e os fatores para uma educação efetiva</u>	07
<u>A plataforma Wordwall</u>	12
<u>WORDWALL como ferramenta interativa para crianças com TEA</u>	18
<u>Jogos propostos para Educação Infantil inclusiva</u>	25
<u>Considerações finais</u>	41

APRESENTAÇÃO

O recurso educacional proposto foi desenvolvido no âmbito da pesquisa realizada no curso de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva (PROFEI) da Universidade Estadual de Ponta Grossa, Paraná. Trata-se de um guia de atividades intitulado *Wordwall* e Inclusão: Guia Prático para o Ensino de Crianças com TEA na Educação Infantil.

Este guia tem como objetivo apoiar pais, professores e demais profissionais da educação na utilização da plataforma Wordwall como recurso pedagógico no desenvolvimento de habilidades cognitivas em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A integração dessa tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem visa fortalecer a memória, aprimorar o pareamento de imagens, estimular a resolução de quebra-cabeças e favorecer a observação e identificação de figuras, contribuindo significativamente para o progresso no ambiente escolar.



O desenvolvimento deste recurso educacional está alinhado às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017) no tocante às competências gerais da educação básica, com destaque para: i) a utilização de diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital como o intuito de promover uma educação mais inclusiva; ii) a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais como meio para potencializar a comunicação, a conexão e a construção do conhecimento e iii) a resolução de problemas e exercício do protagonismo na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2017, p. 9).

Nesse contexto de transformação nos modelos de aprendizagem, conforme estabelecido pela BNCC (Brasil, 2017), as metodologias ativas emergem como abordagens inovadoras que favorecem a implementação das diretrizes desse documento. Esses novos métodos de ensino contribuem para a inclusão educacional e orientam os docentes no uso das tecnologias como recursos pedagógicos, possibilitando práticas mais dinâmicas e interativas. A utilização de aplicativos e plataformas digitais como ferramentas educacionais atende a essas demandas, proporcionando um ambiente de aprendizagem acessível, personalizado e estimulante, alinhado às necessidades dos estudantes e ao avanço das práticas pedagógicas inclusivas.



A escolha do Wordwall como ferramenta para a criação das atividades do guia se deu pelas seguintes razões: i) o fato da pesquisadora não possuir familiaridade com linguagens de desenvolvimento de jogos, característica comum entre os educadores; ii) busca por alternativas mais simples, ágeis e de fácil adaptação, capazes de serem utilizadas por outros professores sem a necessidade de conhecimentos avançados em programação e iii) a facilidade de adaptação das atividades na plataforma, o que se revelou útil na criação de atividades inclusivas voltadas para o TEA.

A plataforma *Wordwall* se destaca por sua interface interativa e adaptável, permitindo a personalização das atividades. Dessa forma, o professor pode planejar, organizar e ajustar os recursos oferecidos pela ferramenta de maneira a atender aos objetivos pedagógicos propostos, tornando a experiência de aprendizagem mais acessível, dinâmica e eficaz.

São oferecidos três tipos de acesso: básico (gratuito), padrão e profissional (acessos pagos). Na versão gratuita, que selecionamos para trabalhar, podem ser criadas até cinco atividades distintas, as quais o professor pode editar livremente, possibilitando a elaboração de novas tarefas sem custos adicionais.



De acordo com Lima (2024) no modo gratuito, “o professor consegue elaborar 18 modelos de atividades educativas, podendo editar cada uma dessas atividades, gratuitamente, até cinco vezes, ou seja, o professor tem ao seu dispor até 90 variações de atividades educacionais digitais”.

Como uma plataforma de atividades interativas, o Wordwall possibilita ao professor a criação de atividades personalizadas em formato gamificado, utilizando apenas palavras-chave. Embora seja particularmente indicada para alunos em fase de alfabetização, a plataforma se destaca pela sua versatilidade, permitindo a criação de uma ampla variedade de atividades que podem ser adaptadas para diversas disciplinas e diferentes níveis de aprendizagem (Ciencina, 2020).

O recurso educacional foi desenvolvido como parte de uma pesquisa aplicada em uma escola pública municipal, no âmbito do Programa de Mestrado Profissional PROFEI da UEPG. O material consiste em um guia prático que orienta sobre o uso da plataforma Wordwall para dinamizar e estimular o processo de aprendizagem no ensino da criança TEA da educação infantil.



PÚBLICO-ALVO

- Professores da educação infantil
- Pais e familiares
- Gestores escolares
- Comunidade escolar.

OBJETIVO GERAL

Apresentar o potencial do aplicativo Wordwall como ferramenta pedagógica para fomentar a comunicação, a autonomia e a inclusão social de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), oferecendo estratégias interativas que favoreçam sua aprendizagem e sua participação em atividades educacionais, sociais e do cotidiano.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar as funcionalidades da plataforma Wordwall como uma ferramenta adaptável para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais em crianças com TEA.
- Proporcionar aos professores e educadores um guia prático para a criação de atividades interativas que atendam às necessidades específicas de alunos com TEA.

- 
- Investigar como o uso do *Wordwall* pode facilitar a comunicação e a interação entre crianças com TEA, seus familiares, colegas e educadores.
 - Analisar o impacto da utilização da plataforma na promoção de uma aprendizagem mais inclusiva e acessível no contexto escolar.
 - Incentivar a participação ativa de alunos com TEA em atividades educacionais e sociais, promovendo seu engajamento e autonomia no ambiente escolar.



A APRENDIZAGEM DA CRIANÇA COM TEA E OS FATORES PARA UMA EDUCAÇÃO EFETIVA

A aprendizagem da criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA) ocorre de maneira singular, variando conforme o perfil cognitivo, sensorial e socioemocional de cada indivíduo. De modo geral, crianças com TEA apresentam padrões diferenciados de processamento da informação, podendo demonstrar dificuldades na comunicação, na interação social e na flexibilidade cognitiva. Muitos aprendem melhor por meio de estímulos visuais, da repetição sistemática e da organização estruturada do ambiente de ensino.

Para que a aprendizagem seja efetiva, é essencial adotar estratégias pedagógicas que respeitem as especificidades desse público. Nesse contexto, de acordo com Rinaldo (2016), a atuação do professor pode expandir horizontes ao fundamentar-se na compreensão das necessidades e possibilidades de aprendizagem em sala de aula. Isso envolve a observação atenta do comportamento da criança com TEA e das interações entre os demais alunos, bem como a utilização de estratégias criativas para promover atividades integrativas.

Dessa forma, segundo a autora, o docente fortalece atitudes positivas e contribui para o desenvolvimento socioemocional e cognitivo de todos os estudantes. Por meio de intervenções pedagógicas e do estímulo ao brincar em suas diversas formas, a Educação Infantil promove o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos sociais, físicos, motores e cognitivos.



Entre os principais aspectos a serem considerados para o desenvolvimento adequado de uma criança com TEA, destacam-se:

- **Estruturação do Ambiente e Rotinas:** Crianças com TEA se beneficiam de ambientes organizados e previsíveis, com rotinas bem definidas. O uso de pistas visuais, como cronogramas, esquemas e sinalizações, contribui para a compreensão e a antecipação das atividades (Rinaldo, 2016).
- **Uso de Recursos Visuais e Tecnológicos:** Elementos visuais, como imagens, vídeos, infográficos e tabelas, facilitam a assimilação de conceitos. Tecnologias assistivas, softwares educacionais e jogos interativos também potencializam o aprendizado ao torná-lo mais acessível e motivador (Rodrigues, 2022).
- **Adaptação da Linguagem e dos Métodos de Ensino:** Estratégias que priorizam



- instruções claras, diretas e objetivas são mais eficazes. O uso de reforço positivo e a repetição de conteúdos ajudam na consolidação do conhecimento (Costa, 2023; Fonseca et al, 2025).
- Ensino Individualizado e Personalizado: Cada criança com TEA possui um ritmo e um estilo de aprendizagem próprios. A aplicação do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) permite diversificar métodos e oferecer múltiplas formas de engajamento, representação e expressão do conhecimento (Ribeiro e Costa-Rnders, 2024).
- Apoio ao Desenvolvimento Socioemocional: Estratégias que promovem a interação social e o reconhecimento das emoções, como histórias sociais e o ensino mediado por pares, auxiliam no desenvolvimento das habilidades socioemocionais e comunicativas (Vidal et al, 2024).
- Flexibilidade e Adaptação Curricular: A inclusão efetiva requer ajustes no currículo e nas avaliações para garantir que todos os alunos tenham oportunidades equitativas de aprendizado (Oliveira, 2020).

Assim, a atuação do professor é essencial para mediar esse processo, promovendo um ensino acessível e significativo. Ao adaptar as práticas pedagógicas e incentivar a participação ativa da criança com TEA no contexto escolar, a educação se torna, de fato, um espaço de equidade e possibilidades, garantindo que todos os alunos tenham condições de aprender e se desenvolver plenamente.



A PLATAFORMA WORDWALL

A plataforma Wordwall foi projetada para elaborar atividades interativas e imprimíveis; as interativas são reproduzidas “em qualquer dispositivo habilitado para a web”, já as atividades imprimíveis “podem ser impressas diretamente ou baixadas como arquivo em pdf” (Ciencinar, 2020 apud Nunes, 2021).

O acesso da plataforma se dá através do link: <http://wordwall.net/pt> onde o usuário deve clicar em “Iniciar sessão”. O usuário pode efetuar um registro no site, ou logar com sua conta google. “Mesmo antes de realizar login, o usuário já tem acesso, a partir da página inicial, a vários modelos de atividades criadas por outros usuários da plataforma, o que já confere uma visão geral de algumas possibilidades de aplicação” (Ciencinar, 2020).

FIGURA 1: MODELOS DE ATIVIDADES



FONTE:WORDWALL.NET

As categorias de criação de atividades disponível em todos os planos são (Lima, 2024):

- **Questionário:** Uma série de perguntas de múltipla escolha;
- **Associação:** o objetivo é arrastar e soltar cada palavra-chave na sua definição correta.
- **Abre a caixa:** o jogador deve tocar em uma caixa de cada vez para abrir e revelar o item.
- **Combine os pares:** o objetivo é tocar em um par de peças a cada vez para revelar se elas combinam.

- Roleta aleatória: o jogador deve girar a roleta para ver qual item aparece em seguida.
- Complete a frase: jogo no qual o usuário tem que arrastar e soltar palavras em espaços vazios dentro de um texto.
- Classificação em grupos: o jogo deve arrastar e soltar cada item no grupo correspondente.
- Caça-palavras: as palavras estão escondidas em uma grade de letras. O jogador deverá encontrá-las o mais rápido possível.
- Cartas aleatórias: distribuir cartas aleatoriamente de um baralho embaralhado.
- Game show de tv: um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.
- Encontre a combinação: toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as respostas desapareçam.
- Desembaralhe: arraste e solte as palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.

- Anagrama: arraste as letras até a posição correta para desembaralhar a palavra ou a frase.
- Imagem com legenda: arraste e solte os marcadores no lugar correto das imagens.
- Flash cards: teste seus conhecimentos usando cartões com dicas na frente e respostas no verso.
- Palavras cruzadas: use as dicas para resolver as palavras cruzadas. Toque em uma palavra e digite a resposta.
- Acerte as toupeiras: as toupeiras aparecem uma de cada vez. Acerte apenas as corretas para ganhar.
- Vire as peças: Estude uma série de peças com dois lados tocando para ampliar e deslizando para virar.

Com essa ampla variedade de opções disponíveis, o professor tem autonomia para selecionar o tema do jogo, desde que esteja alinhado aos objetivos de aprendizagem e à proposta do próprio jogo. Essa flexibilidade é fundamental, pois assegura que o recurso seja uma ferramenta eficaz no desenvolvimento dos conteúdos curriculares, promovendo uma aprendizagem mais personalizada e significativa para os alunos.

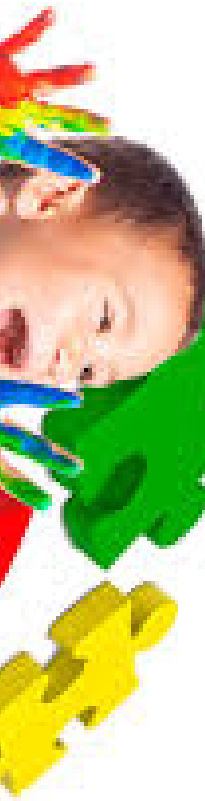
Na plataforma, os usuários podem tornar públicas suas atividades, permitindo o compartilhamento e a edição conforme o planejamento pedagógico. As atividades criadas são armazenadas na aba "Minhas Atividades", enquanto a aba "Meus Resultados" registra o desempenho dos alunos por meio de uma tabela de classificação e um gráfico quantitativo, possibilitando a análise pedagógica. Esses dados auxiliam o professor no replanejamento do ensino para aprimorar a aprendizagem (Nunes, 2024).

Para criar uma atividade, o usuário seleciona um dos modelos disponíveis na plataforma e insere o conteúdo conforme os objetivos pedagógicos planejados. Também é possível utilizar atividades pré-elaboradas da aba "Comunidade", adaptando-as conforme necessário. Além disso, a plataforma permite converter atividades para diferentes formatos com um único clique, otimizando o tempo do professor e facilitando a personalização do ensino (Ciencinar, 2020).

Com essa ampla variedade de opções disponíveis, o professor tem autonomia para selecionar o tema do jogo, desde que esteja alinhado aos objetivos de aprendizagem e à proposta do próprio jogo. Essa flexibilidade é fundamental, pois assegura que o recurso seja uma ferramenta eficaz no desenvolvimento dos conteúdos curriculares, promovendo uma aprendizagem mais personalizada e significativa para os alunos.

Na plataforma, os usuários podem tornar públicas suas atividades, permitindo o compartilhamento e a edição conforme o planejamento pedagógico. As atividades criadas são armazenadas na aba "Minhas Atividades", enquanto a aba "Meus Resultados" registra o desempenho dos alunos por meio de uma tabela de classificação e um gráfico quantitativo, possibilitando a análise pedagógica. Esses dados auxiliam o professor no replanejamento do ensino para aprimorar a aprendizagem (Nunes, 2024).

Para criar uma atividade, o usuário seleciona um dos modelos disponíveis na plataforma e insere o conteúdo conforme os objetivos pedagógicos planejados. Também é possível utilizar atividades pré-elaboradas da aba "Comunidade", adaptando-as conforme necessário. Além disso, a plataforma permite converter atividades para diferentes formatos com um único clique, otimizando o tempo do professor e facilitando a personalização do ensino (Ciencinar, 2020).



WORDWALL COMO FERRAMENTA INTERATIVA PARA CRIANÇAS COM TEA



O *Wordwall* como ferramenta interativa para o desenvolvimento comunicativo de crianças com TEA pode ser compreendido dentro do contexto dos softwares educacionais que possibilitam a criação, execução e adaptação de atividades dinâmicas e interativas. Entre os chamados softwares de autoria, que permitem maior flexibilidade na construção de conteúdos, o *Wordwall* se destaca por oferecer uma plataforma acessível para a criação de atividades personalizadas.

A ferramenta disponibiliza mais de 65 modelos de atividades, incluindo questionários, jogos de combinação, roletas interativas, desafios de palavras e outros formatos que facilitam a adaptação e criação de Objetos de Aprendizagem (OAs). Sua interface intuitiva e de fácil manipulação atrai educadores, pois permite a criação de atividades interativas e materiais imprimíveis, além de possibilitar o uso de modelos prontos para personalização.

Para os alunos, o caráter lúdico e interativo do *Wordwall* torna o aprendizado mais envolvente, incentivando a participação ativa. Um exemplo disso é o modo multiplayer, no qual todos os alunos podem interagir simultaneamente em um mesmo jogo, cada um utilizando seu próprio dispositivo



Dessa forma, a plataforma se apresenta como um recurso valioso para o desenvolvimento das habilidades comunicativas de crianças com TEA, promovendo uma aprendizagem mais inclusiva e acessível (Fagundes, p. 63).

O trabalho na Educação Infantil deve ser estruturado com base em um planejamento pedagógico inclusivo (Marchiori e França, 2018). Em se tratando de crianças com TEA, é essencial reconhecer e valorizar as múltiplas possibilidades de desenvolvimento que emergem das interações sociais com os pares e com os adultos.

Essas relações, mediadas por práticas pedagógicas intencionais e inclusivas, contribuem significativamente para o fortalecimento das habilidades comunicativas, socioemocionais e cognitivas da criança, promovendo uma participação mais ativa no ambiente educacional (Fonseca et al, 2025).

Pesquisas apontam que os jogos pedagógicos contribuem na viabilização da inclusão do aluno na sociedade, e afirmam ainda que o brincar e jogar, estimulam os alunos com TEA, no processo de assimilação das crenças e hábitos do meio em que vive, agindo e reagindo às adversidades que o jogo lhe apresenta (Melo et al, 2024).

No entanto, é preciso considerar que no caso de alunos com TEA, a prática de jogos pedagógicos precisa levar em conta a funcionalidade do jogo, para melhor compreensão, é importante que existam elementos palpáveis e reforçados na explicação da sua funcionalidade.

Nesse contexto, a flexibilidade, adaptabilidade e acessibilidade da plataforma *Wordwall* possibilitam atender às diversas necessidades dos alunos (Melo et al, 2024). Sua capacidade de personalização permite a criação de atividades ajustadas às especificidades desse público, tornando-se um recurso valioso na educação infantil.

Os jogos da plataforma *Wordwall* apresentam diversas potencialidades para o ensino de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil, logo, destacam-se os seguintes aspectos:

1. Aprendizagem Ativa e Construção do Conhecimento

Sabe-se que a interação com o ambiente é uma estratégia de aprendizagem para a criança. Dessa forma, os jogos interativos da plataforma *Wordwall* permitem que as crianças explorem conceitos de forma lúdica e concreta, promovendo a assimilação e acomodação de novas informações.

2.Desenvolvimento da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)

Para Vygotsky (1991), a aprendizagem ocorre na interação social e na mediação do conhecimento por um adulto ou colega mais experiente. A plataforma possibilita a criação de atividades colaborativas que incentivam a interação entre os alunos, promovendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança com TEA.

3. Estruturação e Previsibilidade

Crianças com TEA se beneficiam de ambientes organizados e previsíveis (Baron-Cohen, 2008). Os jogos da *Wordwall* permitem a personalização de rotinas e desafios de forma estruturada, oferecendo segurança e favorecendo a participação ativa na aprendizagem.

4. Estimulação Sensorial e Visual

A plataforma proporciona estímulo sensorial de visual através de elementos visuais atrativos, reforçando a aprendizagem por meio de imagens, cores e sons, o que é essencial para crianças com TEA, que muitas vezes processam melhor informações visuais.

5. Autonomia e Engajamento

Segundo Vygotsky (2001), a autonomia é desenvolvida à medida que a criança explora e experimenta o conhecimento mediado por ferramentas culturais. A *Wordwall* permite que os alunos avancem no próprio ritmo, fortalecendo a independência e a motivação para aprender.

6. Repetição e Reforço do Aprendizado

A aprendizagem em crianças com TEA muitas vezes ocorre por meio da repetição sistemática (Klin et al., 2003). A plataforma possibilita a reformulação de atividades e a repetição de conceitos, reforçando a memorização e a consolidação do conhecimento.

7. Flexibilidade e Personalização

Considerando a diversidade do espectro autista, a personalização das atividades na *Wordwall* permite adaptar os jogos às necessidades individuais de cada aluno, promovendo uma educação mais inclusiva e eficaz (Mantoan, 2003).

8. Desenvolvimento das Funções Executivas

As funções executivas, como atenção, memória de trabalho e controle inibitório, podem ser trabalhadas por meio dos desafios e dinâmicas dos jogos, auxiliando no desenvolvimento cognitivo da criança com TEA (Diamond, 2013).

9. Integração entre Ensino e Brincadeira

O brincar é um elemento essencial para o desenvolvimento infantil (Vygotsky, 2001). Os jogos da *Wordwall* unem o lúdico ao ensino, tornando a aprendizagem mais natural e envolvente para as crianças.





JOGOS PROPOSTOS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os jogos selecionados da plataforma *Wordwall* foram escolhidos como ferramentas pedagógicas para potencializar a aprendizagem de crianças com TEA na Educação Infantil, considerando suas necessidades específicas de estruturação, estímulo visual e interatividade. Entre as opções sugeridas, destacam-se atividades como que favorecem a assimilação de conceitos de forma lúdica e acessível.

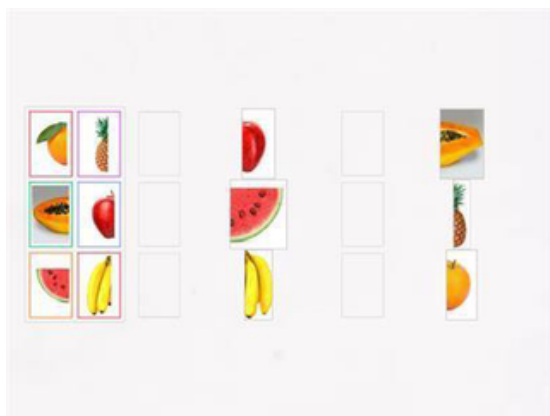
Esses jogos permitem a personalização dos conteúdos, a repetição sistemática e o fornecimento de feedback imediato, aspectos fundamentais para a construção do conhecimento de forma inclusiva e significativa. Além disso, a interface intuitiva da plataforma facilita a navegação, tornando a experiência mais motivadora e favorecendo o engajamento das crianças no processo de aprendizagem.

É importante destacar que o professor, como mediador, deve se preparar previamente, seja por meio de uma conversa ou utilizando materiais estruturados, para orientar a atividade e garantir que a criança compreenda e domine o jogo no aplicativo. Contextualizar a atividade com uma história é sempre uma estratégia eficaz para o docente.



- **Jogo das metades (Frutas)**

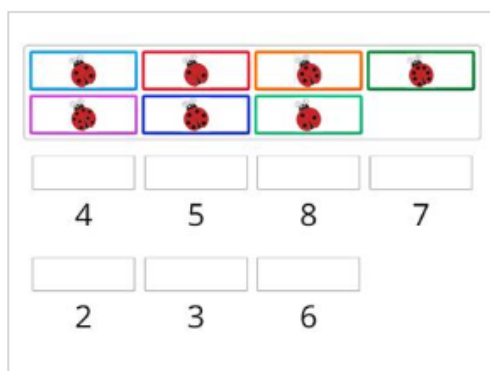
Ao introduzir o jogo das frutas e o pareamento, o professor pode explorar o tema da alimentação saudável de forma interativa e envolvente. Nesse contexto, ele assume o papel de mediador, auxiliando as crianças na realização das tarefas propostas e estimulando a aprendizagem. Além de promover o reconhecimento das frutas, o jogo também pode ser utilizado para introduzir conceitos matemáticos, como a noção de metade e inteiro, incentivando os alunos a identificar frutas inteiras e cortadas ao meio. Essa abordagem amplia o aprendizado, conectando conhecimentos sobre nutrição e matemática de maneira lúdica e significativa.



WORDWALL, 2025

- **Quantas Pintinhas tem a joaninha?**

O jogo "Quantas pintinhas tem a joaninha?" proporciona uma abordagem lúdica e envolvente para o ensino da contagem. Durante a atividade, o professor pode incentivar os alunos a contar as pintinhas da joaninha, estimulando o desenvolvimento da noção de quantidade e o reconhecimento numérico. Além disso, o jogo pode ser ampliado por meio de questionamentos que relacionem o conteúdo à realidade dos alunos, como "Quais outros animais possuem pintinhas?" ou "Como o número de pintinhas da joaninha se compara ao de outro animal?". Essa estratégia permite conectar o aprendizado ao conhecimento prévio das crianças, tornando a experiência mais significativa e incentivando a interação com o ambiente ao redor.



- **Vamos girar a roleta e fazer gisnática?**

Esse jogo facilita o aprendizado de forma lúdica e interativa. Ao girar a roleta, a criança imita a imagem que aparece, tornando a atividade envolvente e importante para o desenvolvimento de crianças com TEA.

Crianças com TEA, muitas vezes, apresentam dificuldades na imitação espontânea, o que pode impactar sua interação social e aquisição de novas habilidades. No entanto, atividades estruturadas que incentivam a imitação, como jogos corporais, dinâmicas com gestos e brincadeiras simbólicas, ajudam a desenvolver a comunicação, a coordenação motora e a compreensão de regras sociais. Além disso, a imitação contribui para a ampliação do repertório comportamental da criança, permitindo que ela explore novas formas de se expressar e interagir com o meio.

Esse recurso pode ser realizado tanto por meio da plataforma, como também por meio da construção de uma roleta física.



WORDWALL, 2025

• Jogo Partes do corpo

A atividade da roleta das partes do corpo é uma estratégia lúdica e interativa que auxilia no desenvolvimento da percepção corporal e da linguagem em crianças com TEA. Para aplicá-la, o professor inicia com uma explicação clara e objetiva, como: "Vamos girar a roleta e, quando ela parar em uma parte do corpo, vamos identificá-la no nosso próprio corpo e descobrir para que ela serve."

Ao girar a roleta, se a seta apontar para "braços", por exemplo, o professor orienta as crianças a tocarem em seus próprios braços e questiona: "Para que usamos os nossos braços?". Essa abordagem favorece a associação entre nome e função de cada parte do corpo, estimulando a compreensão por meio da repetição e da experiência sensorial.

Para crianças com TEA, essa atividade é especialmente benéfica, pois trabalha habilidades essenciais, como a ampliação do vocabulário, a coordenação motora e a consciência corporal. Além disso, o uso de um recurso visual e manipulável, como a roleta, mantém o engajamento e facilita o aprendizado, tornando a experiência mais acessível e significativa.



- **O jogo das emoções**

Esse jogo é indicado para trabalhar as emoções e auxiliar as crianças a identificar e expressar os seus sentimentos. A partir da visualização e comunicação visual, a criança com TEA será capaz de desenvolver habilidades de autorregulação emocional o que contribuirá para o seu envolvimento em atividades sociais, aprendizagem de novas habilidades e formas de lidar com os desafios do dia a dia.

O jogo consiste em uma sequência de imagens referentes a estados emocionais, e a criança deverá identificar segundo a sua percepção.



WORDWALL, 2025

- **Jogo do respeito**

O Jogo do Respeito consiste em uma sequência de imagens que ilustram diferentes situações do cotidiano, acompanhadas da pergunta “Pode ou Não Pode?”. O objetivo é ensinar normas sociais, regras de convivência e comportamentos adequados de forma visual e interativa, permitindo que a criança compreenda, diferencie e reflita sobre atitudes positivas e negativas no ambiente escolar e social.

Para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), esse tipo de jogo pode ser extremamente útil, pois utiliza estímulos visuais, um dos principais suportes para a aprendizagem desse público. A aplicação pode ocorrer da seguinte maneira:

Apresentação Visual Estruturada – O professor ou mediador exibe uma imagem que representa uma situação, como “Empurrar um colega no parquinho” ou “Ajudar um amigo a organizar os brinquedos”.

- **Formulação da Pergunta** – A criança é questionada: “Pode ou Não Pode?”, incentivando a análise da ação representada na cena.
- **Explicação e Feedback** – Após a resposta, o mediador explica o motivo da ação ser permitida ou não, reforçando conceitos de respeito, empatia e regras sociais.

- Repetição e Generalização – O jogo pode ser repetido em diferentes momentos, ajudando a criança a transferir o aprendizado para o seu dia a dia.
- A capacidade de compreensão pode variar conforme o nível de desenvolvimento da criança e suas particularidades cognitivas. Algumas crianças com TEA podem apresentar dificuldades em interpretar expressões faciais ou contextos sociais mais abstratos, o que pode influenciar sua resposta ao jogo.

0:08

Selecione 3 respostas



O QUE VOCÊ ENTENDE POR RESPEITO?



◀ 1 de 4 ▶



WORDWALL, 2025

- **Jogo Meios de transporte simples**

O jogo interativo sobre meios de transporte é uma atividade lúdica que favorece o desenvolvimento cognitivo e sensorial das crianças, especialmente aquelas com TEA. No jogo, à medida que um trem passa na tela, ele anuncia um meio de transporte, como "avião", "ônibus" ou "carro". A criança deve então identificar e estourar o balão correspondente, utilizando a imagem exibida ao lado.

Essa dinâmica auxilia no processamento auditivo e visual, permitindo que a criança relacione o nome do transporte à sua representação gráfica de forma estruturada e estimulante. Além disso, a atividade fortalece habilidades essenciais, como atenção, foco, reconhecimento de padrões e coordenação motora fina.

Para crianças com TEA, o jogo pode ser ainda mais eficaz se adaptado com reforços visuais mais nítidos, pistas sonoras claras e repetições, garantindo um ambiente previsível e acessível. Dessa forma, a aprendizagem se torna mais significativa e prazerosa, promovendo o engajamento e a ampliação do repertório linguístico de maneira interativa e envolvente.



WORDWALL, 2025

- **Conte as flores e encontre os numerais**

A atividade "Conte as flores e encontre os numerais!" tem como principal objetivo desenvolver a noção de quantidade e a associação com os numerais correspondentes. Essa atividade é essencial para a construção das bases do pensamento matemático, ajudando as crianças a compreenderem a relação entre números e quantidades de forma concreta e visual.

O jogo "Conte as flores e encontre os numerais!" é uma estratégia lúdica que favorece o desenvolvimento do pensamento matemático ao auxiliar a criança na compreensão da relação entre números e quantidades. Durante a atividade, a criança conta a quantidade de flores apresentadas e associa ao numeral correspondente, promovendo um aprendizado concreto e visual.

Para crianças com TEA, esse tipo de abordagem é especialmente eficaz, pois utiliza estímulos visuais estruturados e repetitivos, facilitando a assimilação dos conceitos numéricos. Além disso, o exercício estimula a atenção, o raciocínio lógico e a coordenação motora.

10	8	7	3	6
2	1	9	5	4

Enviar respostas

- **O Coelho e as Cartelas**

Este jogo é um recurso lúdico e interativo que favorece a aprendizagem das cores, especialmente para crianças com TEA. O ambiente digital proporciona estímulos visuais atrativos, previsibilidade e repetição, elementos essenciais para a assimilação de novos conceitos.

Além de promover o reconhecimento das cores, a atividade estimula a atenção, a coordenação motora fina e a autonomia, permitindo que a criança explore o conteúdo no seu próprio ritmo. A presença de recursos adaptáveis amplia a acessibilidade, garantindo uma experiência de aprendizado mais inclusiva e motivadora, alinhada às necessidades individuais do aluno.



- **Ordene as cenas 3 porquinhos**

A atividade baseada na história "Os Três Porquinhos" pode ser adaptada para crianças com TEA, tornando-se um recurso estruturado e acessível para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da sequência temporal. A narrativa é dividida em etapas visuais, onde a criança organiza imagens representando os acontecimentos principais. O professor pode intermediar a organização por meio de frases curtas que ajudarão a criança a identificar a sequência correta.

Essa abordagem auxilia no desenvolvimento cognitivo, na atenção e na construção da noção de causa e consequência, promovendo um aprendizado mais significativo e acessível.



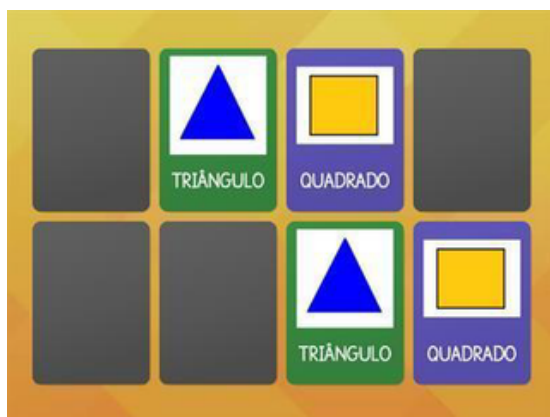
- **Jogo da memória**

A atividade "Jogos da Memória com as Formas Geométricas" é um recurso lúdico que favorece o reconhecimento das formas por meio da associação de pares, estimulando habilidades como atenção, memória, raciocínio lógico e coordenação motora. Essa abordagem torna o aprendizado mais acessível e inclusivo, atendendo a diferentes perfis de crianças, incluindo aquelas com TEA, que se beneficiam de estímulos visuais estruturados e previsíveis.

As formas geométricas desempenham um papel essencial na educação infantil, pois fazem parte do cotidiano das crianças, desde objetos simples até estruturas mais complexas. Ensinar sobre essas formas contribui para o desenvolvimento da percepção espacial, do reconhecimento visual e do pensamento lógico-matemático.



Ao explorar esse conteúdo de maneira interativa e concreta, por meio de jogos e atividades práticas, o aprendizado se torna mais significativo e envolvente. Além disso, ao relacionar as formas geométricas com elementos do ambiente, como brinquedos, móveis, alimentos e construções, as crianças ampliam sua compreensão do mundo ao seu redor, tornando-se mais atentas à organização espacial do seu dia a dia.



WORDWALL, 2025

O "Jogo da Memória com Elementos da Natureza" é uma atividade educativa que visa promover o reconhecimento de elementos naturais, como plantas, animais, paisagens e outros aspectos do meio ambiente.



WORDWALL, 2025



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este recurso educacional teve como objetivo demonstrar o potencial das tecnologias digitais na educação infantil para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), evidenciando estratégias que favorecem a aprendizagem e a inclusão. Os resultados indicam que, quando utilizadas de forma planejada e intencional, as ferramentas digitais podem estimular a comunicação, promover a interação social, fortalecer o desenvolvimento cognitivo e incentivar a autonomia dos alunos, contribuindo significativamente para seu percurso educacional.

No entanto, ressalta-se que a tecnologia deve ser compreendida como um suporte pedagógico e não como um substituto das interações humanas. O papel do professor e da família permanece central na mediação das experiências tecnológicas, sendo essencial que o uso desses recursos esteja alinhado às necessidades individuais de cada criança e integrado a práticas pedagógicas diversificadas.

A decorative vertical bar on the left side of the page, featuring a light blue background with several interlocking puzzle pieces in blue, yellow, and red. The pieces are arranged in a way that they appear to be floating or stacked, with some pieces having small circular holes.

Assim, a efetividade da implementação de tecnologias na educação infantil depende de um planejamento criterioso, da formação continuada dos profissionais da educação e da seleção adequada dos recursos digitais. O conhecimento aprofundado sobre as características do TEA, aliado ao entendimento das potencialidades pedagógicas das tecnologias, possibilita a criação de experiências de aprendizagem mais acessíveis, engajadoras e significativas.

Espera-se que este material contribua para ampliar as reflexões e práticas pedagógicas voltadas ao ensino de crianças com TEA, incentivando a construção de uma educação mais inclusiva, acolhedora e inovadora.

REFERÊNCIAS

BARON-COHEN, S. Autism and Asperger syndrom. Oxford: Oxford University Press, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular, Brasília, 2017.

CIENCINAR. WORDWALL – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras. Juiz de Fora, 2020. Disponível em: . Acesso em: 9 mar. 2025.

COSTA, Aguida Luiza Dias da. Transtorno do espectro autista: a linguagem como instrumento de inclusão social e educacional.2023. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Nacional, 2023.

DIAMOND, A. Executive functions. Annual review of psychology, 64, 135-168, 2013.

FAGUNDES, Aline Gonçalves de Farias. A formação de normalistas: uma proposta técnico-pedagógica em escola pública. 2021. Dissertação (Mestrado em Formação Docente para Ciências, Tecnologias, Engenharia e Matemática) – Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Guaíba, RS, Brasil. Disponível em: repositorio.uergs.edu.br

FONSECA, E. M. F. da .; et al . Práticas Pedagógicas para a Inclusão de Crianças com Autismo na Educação Regular. *Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, v. 10, p. 253–263, 2025. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/335>. Acesso em: 1 mar. 2025.

KLIN A, JONES W, SCHULTZ R, VOLKMAR F. The enactive mind, or from actions to cognition: lessons from autism. *Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci*. 2003 Feb 28;358(1430):345-60. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12639332/>. Acesso em: 1 mar. 2025.

LIMA, M. A. R. Contribuições do Wordwall para inclusão escolar de adolescentes neurodivergentes: um estudo de caso em uma escola da rede municipal de Fortaleza-CE. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MARCHIORI, F. A.; FRANÇA, A. A. C. Práticas e articulações pedagógicas na educação infantil: contribuições ao processo de desenvolvimento de uma criança com autismo. *Revista Zero-a-seis*, v. 20, n. 38 p. 488-513, jul-dez 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis/article/view/1980-4512.2018v20n38p488>. Acesso em: 30 mar. 2025.



MELO, Leidmar Cunha et al.. Plataforma wordwall: a incorporação da acessibilidade em um jogo de ciências direcionados aos estudantes com TEA Anais do X CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/114559>>. Acesso em: 03/04/2025

NUNES, M. R. A. N. Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências. Revista Educação Pública, v. 21, nº 44, 7 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias>.

OLIVEIRA, Francisco Lindoval. Autismo e inclusão escolar: os desafios da inclusão do aluno autista. Revista Educação Pública, v. 20, nº 34, 8 de setembro de 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/34/joseph-autismo-e-inclusao-escolar-os-desafios-da-inclusao-do-aluno-autista>.

RIBEIRO, M. C. F.; COSTA-RNDERS, E. C. Processo de inclusão escolar de estudantes com TEA: em perspectiva o desenho universal para aprendizagem. Retratos da Escola, v. 18, n. 40, 2024. Disponível em: <https://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/1682>. Acesso em: 1 mar. 2025.



RINALDO, S. C. O. Processo educacional de crianças com Transtorno do Espectro Autista na Educação Infantil: interconexões entre contextos. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Letras (Campus Araraquara). 2016. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/137895>. Acesso: 20/03/2025.

VIDAL, A. R. de O. et al. DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL DE CRIANÇAS COM TEA NA ESCOLA. REVISTA FOCO, [S. l.], v. 18, n. 2, p. e7815, 2025. DOI: 10.54751/revistafoco.v18n2-121. Disponível em:

<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/7815>. Acesso em: 02 de março de 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. S. Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo. Editora Martins Fontes, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo, 2000.