

**INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE**

**CÂMPUS PELOTAS VISCONDE DA GRAÇA**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

**MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

**Sequência Didática com Jogos digitais e não  
digitais – uma intervenção pedagógica à luz  
da Teoria Histórico - Cultural para promover  
a Interação Social entre Estudantes com  
Transtorno do Espectro do Autismo**

**Ana Beatriz Pinto Basílio**

**Nelson Luiz Reyes Marques**

**Marion Rodrigues Dariz**

**2024**

# DADOS DE CATALOGAÇÃO

B312s Basílio, Ana Beatriz Pinto  
Sequência Didática com jogos digitais e não digitais – uma intervenção pedagógica à luz da Teoria Histórico – Cultural para promover a Integração Social entre Estudantes com Transtorno do Espectro do Autismo/ Ana Beatriz Pinto Basílio, Nelson Luiz Reyes Marques, Marion Rodrigues Dariz. – 2024.  
38 f.: il.

Produto educacional (Mestrado) – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Câmpus Pelotas Visconde da Graça, Programa de Pós - graduação em Ciências e Tecnologias da Educação, 2024.

1. Tecnologias na educação. 2. Sequência didática. 3. Método de ensino 4. Transtorno do Espectro do Autismo. I. Marques, Nelson Luiz Reyes (aut.). II. Dariz, Marion Rodrigues (aut.). III. Título.

CDU: 378.046-021.68: 376

Catalogação na fonte elaborada pelo Bibliotecário  
Vitor Gonçalves Dias CRB 10/1938  
Câmpus Pelotas Visconde da Graça



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons  
Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional

# SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO .....	4
2. BREVE DESCRIÇÃO DO TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO (TEA).6	
3. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE) .....	9
4. TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL NA PERSPECTIVA DE VIGOTSKI .....	11
5. APRESENTAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA .....	14
Elaboração da própria autora (2024).....	16
6. SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES .....	17
1º Encontro.....	17
2º Encontro.....	20
3º Encontro.....	22
4º Encontro.....	24
5º Encontro.....	26
6º Encontro.....	29
7º Encontro.....	31
8º Encontro.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	36
AUTORES .....	38

# 1. APRESENTAÇÃO

Prezado(a) professor(a), este é um produto educacional didático-pedagógico, decorrente de uma pesquisa de mestrado, destinado a apresentar uma sequência didática com uso de jogos digitais e não digitais, voltada para o desenvolvimento da interação social de estudantes com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA). A referida sequência didática foi pensada, formalizada e aplicada com estudantes entre 12 e 15 anos, junto ao Centro de Atendimento ao Autista Dr. Danilo Rolim de Moura, Pelotas-RS, um ambiente estruturado para tal.

O estudo completo dos resultados desta pesquisa está disponível na dissertação produzida no Curso de Mestrado Profissional em Ciências e Tecnologias na Educação do Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias em Educação (PPGCITED), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Visconde da Graça (CaVG), localizado em Pelotas, Rio Grande do Sul.

A proposta da sequência didática, apresentada neste produto educacional, é apoiada na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski (2001, 2008, 2018, 2021a, 2021b) e consiste em apresentar possibilidades pedagógicas de como o uso de jogos digitais e não digitais mostra-se atraente e motivador para o desenvolvimento da interação social de estudantes com autismo.

Para Vigotski (2008), os jogos (brincadeiras) com regras são importantes para o desenvolvimento cognitivo, na medida em que para dominar as regras, a criança precisa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido. Assim, de uma forma lúdica, realizar o jogo em parceria com o colega é também perceber a presença do outro.

Desse modo, este recurso educativo (jogo) auxilia na percepção e na relevância do outro. O jogo foi conduzido de forma lúdica, proporcionando resultados positivos aos estudantes, ou seja, que discriminem e expressem seus sentimentos como: tristeza, alegria, medo, surpresa, preocupação, vergonha,

felicidade, aborrecimento, dor, raiva, desânimo, desapontamento, bom-humor, ciúmes entre outros. As concepções dos estudantes, em relação ao contexto do objeto conceitual de estudo, podem ser levantadas por meio de diálogos e/ou atividades em que os estudantes expressem conhecimentos da sua vivência social.

Consideramos importante salientar que Vigotski (2021b) acreditava na inclusão e no desenvolvimento de todos, afirmando que todas as crianças podem aprender e se desenvolver, e as mais sérias deficiências podem ser compensadas com ensino apropriado, pois o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores. Reiteramos que esse desenvolvimento se realiza com a apropriação da experiência humana, mediada pela linguagem e pelo estabelecimento de relações sociais.

Para Vigotski (2018), na idade escolar, o jogo (brincadeira) não morre, mas penetra na relação com a realidade. Ele possui sua continuação interna durante a instrução escolar e os afazeres cotidianos, desde que seja uma atividade obrigatoriamente com regras. “Toda a análise da essência da brincadeira demonstrou-nos que, nela, cria-se uma nova relação entre o campo semântico, isto é, entre a situação pensada e a situação real” (Vigotski, 2008, p. 36). Os jogos que proporcionem uma interação social entre os participantes, desempenham um papel importante no apoio ao desenvolvimento de habilidades em indivíduos autistas (Brito; Reis, 2021).

Nas brincadeiras com jogos, há possibilidade de oportunizar às crianças com TEA a vivenciarem situações lúdicas e que possibilitam, a partir dos jogos, o interesse em realizar esses momentos com os pares. Assim, amplia-se o leque de oportunidades de interação social desta criança, tendo em vista que crianças com TEA têm tendência a permanecerem isoladas. Desse modo, é importante possibilitar momentos agradáveis de brincadeiras a partir de jogos, em um mesmo ambiente e de forma coletiva, de forma organizada e estruturada, ampliando as possibilidades de interação e comunicação social com os pares.

## 2. BREVE DESCRIÇÃO DO TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO (TEA)

Os primeiros estudos realizados na área do TEA foram realizados por Kanner (1943), psiquiatra infantil, que relatou em seu artigo *Distúrbios Autistas de Contato Afetivo (Autistic Disturbances of Affective Contact)*, na Revista *Nervous Children*, número 2, páginas 217-250, casos de crianças que tinham em comum o isolamento externo e, também, a inflexibilidade em suas rotinas, aos quais denominou de autismo infantil precoce.

A partir do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5, 2014), Transtorno do Espectro do Autismo, (TEA) deixa de ser classificado como um "Transtorno Global do Desenvolvimento" e passa a ser classificado como um dos "Transtornos do Neurodesenvolvimento", caracterizado pelas dificuldades de comunicação e interação social como também os comportamentos restritos e repetitivos, com diferentes níveis de gravidade (leve, moderado e severo). Assim, segundo esse Manual, as características essenciais do TEA são

prejuízo persistente na comunicação social recíproca e na interação social (Critério A) e padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (Critério B). Esses sintomas estão presentes desde o início da infância e limitam ou prejudicam o funcionamento diário (Critérios C e D) (DSM-5, 2014, p. 53).

Referente às áreas prejudicadas, citadas anteriormente, percebe-se com maior evidência que, dentro do contexto dos espaços sociais, a criança fica exposta a inúmeros estímulos. Neste ponto, a interação e comunicação social estão ligadas ao cotidiano, dentre outras tantas vivências, como o brincar, o imitar, o falar entre outras.

O TEA constitui-se um quadro complexo e exige-se, para o sujeito com esse transtorno, mudanças na estrutura e, principalmente, manutenção de sua rotina. A família, na busca de uma melhor leitura de mundo, intensifica a utilização de recursos que possam auxiliar no processo de desenvolvimento desse sujeito, tanto no ambiente familiar quanto nos espaços sociais.

De acordo com Bosa (2001), são denominadas autistas aquelas crianças que têm inadaptação para estabelecer relações normais com o outro; assim como atraso no desenvolvimento da linguagem, algumas crianças apresentam estereótipos gestuais, necessidade de manter sua rotina, entre outras características típicas do TEA.

Segundo Silva *et. al.* (2012), as primeiras observações do TEA aparecem antes dos três anos de idade. Este transtorno ocorre três a quatro vezes mais frequentemente em meninos do que em meninas. A autora afirma que:

a principal área prejudicada, e a mais evidente, é a da habilidade social. A dificuldade de interpretar os sinais sociais e as intenções dos outros impede que as pessoas com autismo percebam corretamente algumas situações no ambiente em que vivem. A segunda área comprometida é a da comunicação verbal e não verbal. A terceira é a das inadequações comportamentais. Crianças com autismo apresentam repertório de interesses e atividades restritos e repetitivos (como interessar-se somente por trens, carros, dinossauros etc.), têm dificuldade de lidar com o inesperado e demonstram pouca flexibilidade para mudar as rotinas. (p. 9).

Vemos que a complexidade do quadro de TEA exige, para o sujeito com esse transtorno, mudanças efetivas na estrutura e, principalmente, a necessidade da manutenção de sua rotina. A família, na busca de uma melhor leitura de mundo, intensifica a utilização de recursos no sentido de contribuir para o desenvolvimento integral desse sujeito, nos ambientes por onde circula.

Nesse processo de leitura do mundo e em relação à importância do processo de imitação esta criança, temos o brincar, no qual ela, em um primeiro momento, apenas manuseia o objeto, indo aos poucos aperfeiçoando o contato com esse objeto, dando-lhe, em seguida, funcionalidade e, assim, começando a usar a imaginação deste brincar.

[...] a brincadeira da criança de até 3 anos de idade tem um caráter de brincadeira séria, assim como o jogo para o adolescente, é claro, em diferentes sentidos dessa palavra. A brincadeira séria da criança na primeira infância consiste em que ela brinca sem diferenciar a situação imaginária da situação real. (Vigotski, 2008, p. 36).

Com esse brincar, a criança desenvolve habilidades importantes para a comunicação e socialização. Por meio desse ato que a criança reproduz o seu

cotidiano. A ação do brincar possibilita o desenvolvimento de aprendizagem, facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, assim, uma relação entre o jogo simbólico e o brincar. As crianças com desenvolvimento típico adquirem na convivência as habilidades de percepção de um todo, já as crianças com TEA poderão ter alguma defasagem nessa área, demonstrando dificuldades de notar o outro.



### **3. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE)**

O Atendimento Educacional Especializado (AEE) foi elaborado visando atender às necessidades do público-alvo da Educação Especial, composto por indivíduos com deficiências, transtorno do espectro autista, altas habilidades e superdotação. Trata-se de um apoio à sala de aula convencional, com o objetivo de proporcionar recursos e métodos que garantam o efetivo aprendizado dos alunos.

Conforme estabelecido pelas Diretrizes Operacionais da Educação Especial para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica do Ministério da Educação (MEC), ao discorrer sobre o Atendimento Educacional Especializado (AEE), explicita que é uma modalidade de ensino, a qual perpassa todos os níveis e etapas para se tornar realidade dentro do atendimento educacional especializado, ofertando recursos, serviços e direcionando junto ao processo de ensino e de aprendizagem nas turmas regulares do ensino (Brasil, 2022, p.1).

Segundo O Ministério da Educação, por intermédio da Secretaria de Educação Especial, considerando a Constituição Federal de 1988, que estabelece o direito de todos à educação; a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, de janeiro de 2008, o AEE tem como função:

[...] identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas. Esse atendimento complementa e/ou suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela. Consideram-se serviços e recursos da educação especial aqueles que asseguram condições de acesso ao currículo por meio da promoção da acessibilidade aos materiais didáticos, aos espaços e equipamentos, aos sistemas de comunicação e informação e ao conjunto das atividades escolares (Brasil, 2007).

No que se refere, ainda, às atribuições do AEE, ele é realizado, sempre que houver possibilidade, junto a sala de recursos multifuncionais da própria instituição escolar ou ainda em outra instituição escolar de ensino regular, preferencialmente ocorrendo no contraturno de aula do estudante.

Em relação à atuação e formação do professor de AEE, exige formação que o habilite junto ao exercício da docência, assim como a formação específica na área da educação especial. Deste modo, temos as seguintes atribuições do professor AEE:

- a. Identificar, elaborar, produzir e organizar serviços, recursos pedagógicos, de acessibilidade e estratégias considerando as necessidades específicas dos alunos público-alvo da educação especial;
- b. Elaborar e executar plano de atendimento educacional especializado, avaliando a funcionalidade e a aplicabilidade dos recursos pedagógicos e de acessibilidade;
- c. Organizar o tipo e o número de atendimentos aos alunos na sala de recursos multifuncional;
- d. Acompanhar a funcionalidade e a aplicabilidade dos recursos pedagógicos e de acessibilidade na sala de aula comum do ensino regular, bem como em outros ambientes da escola;
- e. Estabelecer parcerias com as áreas intersetoriais na elaboração de estratégias e na disponibilização de recursos de acessibilidade;
- f. Orientar professores e famílias sobre os recursos pedagógicos e de acessibilidade utilizados pelo aluno;
- g. Ensinar e usar recursos de Tecnologia Assistiva, tais como: as tecnologias da informação e comunicação, a comunicação alternativa e aumentativa, a informática acessível, o soroban, os recursos ópticos e não ópticos, os softwares específicos, os códigos e linguagens, as atividades de orientação e mobilidade entre outros; de forma a ampliar habilidades funcionais dos alunos, promovendo autonomia, atividade e participação;
- h. Estabelecer articulação com os professores da sala de aula comum, visando a disponibilização dos serviços, dos recursos pedagógicos e de acessibilidade e das estratégias que promovem a participação dos alunos nas atividades escolares;
- i. Promover atividades e espaços de participação da família e a interface com os serviços setoriais da saúde, da assistência social, entre outros (Brasil, 2009).

Dessa forma, trazendo como referência para o nosso trabalho e, também, como referência a uma das atribuições dos professores de AEE, que é “propiciar meios para que a interação social aconteça entre os pares” é que procuramos atingir com a pesquisa em tela, por intermédio da intervenção pedagógica (Damiani 2012; Damiani *et al.*, 2013) produzida, com base em jogos digitais e não digitais, essa interação social dos sujeitos participantes da pesquisa.

## 4. TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL NA PERSPECTIVA DE VIGOTSKI

Este trabalho foi desenvolvido tendo como base a teoria Histórico-Cultural na perspectiva de Vigotski, a qual tem como uma das principais preocupações, o desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores (FPS). O desenvolvimento, na concepção vigotiskiana, é de que não há indivíduo sem sociedade, ou seja, não existe intrapsíquico sem interp-síquico e não existe o orgânico sem o simbólico (Vigotski, 2021b).

Para Vygotski (2000), não se deve esquecer que, está adaptada à sua constituição e que, portanto, o desenvolvimento atípico, condicionado pela deficiência ou transtorno, não pode enraizar-se direta e imediatamente na cultura, como uma criança normal. Esta dificuldade da criança com deficiência ou transtorno em enraizar-se na cultura atinge o seu grau máximo na área do desenvolvimento das FPS, ou seja, na dificuldade de se apropriar dos signos e das ferramentas culturais.

Dessa forma, buscamos auxiliar no desenvolvimento das capacidades, em vez de focar exclusivamente na condição de autismo. Reconhecer e valorizar as experiências culturais, sociais e históricas da criança é fundamental para promover um ambiente inclusivo e enriquecedor. Ao mesmo tempo, ao direcionar a atenção para o desenvolvimento das FPS, por meio de dinâmicas relacionais, estamos destacando a importância das interações sociais e da mediação na aprendizagem e no crescimento da criança autista.

O brincar e os jogos desempenham um papel crucial nesse contexto, oferecendo oportunidades para a criança explorar, experimentar e interagir de maneira lúdica e significativa. O jogo proporciona um espaço seguro e não ameaçador para a criança desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais, enquanto também permite que ela pratique e generalize essas habilidades para diferentes contextos.

Ao adotar essa perspectiva, os profissionais que trabalham com crianças autistas podem criar intervenções mais eficazes e inclusivas, que levam em consideração as necessidades individuais da criança e promovem seu desenvolvimento holístico. É importante reconhecer que cada criança é única e que

abordagens personalizadas e sensíveis são essenciais para apoiar seu crescimento e seu bem-estar.

A brincadeira e o jogo contribuem para o desenvolvimento global da criança, ou seja, ao brincar/jogar, ela aprende a ser e agir diante das coisas e das pessoas, pois é, a partir dessas ações práticas realizadas, que os processos internos se estruturam, orientando práticas mais autônomas e concretas.

Vigotski (2021b) argumenta que as crianças com desenvolvimento atípico não devem ser vistas apenas por intermédio de uma lente biológica que se concentra nas deficiências ou nas áreas em que podem apresentar dificuldades. Em vez disso, ele nos lembra que essas crianças são seres integrais, imersos em um contexto cultural e social e que têm potencialidades e capacidades a serem exploradas e desenvolvidas.

Ao escolher uma abordagem histórico-cultural na perspectiva de Vigotski, os educadores e profissionais podem ajudar a promover uma visão mais inclusiva e positiva do desenvolvimento de crianças com TEA, reconhecendo e fortalecendo suas capacidades individuais, ao invés de se concentrar exclusivamente em suas limitações. Isso abre caminho para uma abordagem mais holística e centrada na criança, que valoriza sua participação ativa na construção de seu próprio conhecimento e cultura.

Vigotski (2001) afirma que o desenvolvimento das crianças ocorre de forma efetiva a partir das relações com o outro e mediado pela cultura. Para isso, as crianças, ao conviverem em meio à sociedade, manifestam suas relações pessoais, desenvolvendo suas habilidades cognitivas e afetivas. Ele destaca que a criança com deficiência, em muitos casos, deixa de se desenvolver, por ser excluída do meio social, sendo que, além dos déficits que já existem por conta de uma deficiência, ela termina adquirindo outras dificuldades criadas pela falta da interação e comunicação social com os pares, ocorrendo, dessa forma, uma falha no desenvolvimento social.

Em sua teoria, Vigotski (2021a) destaca o valor das relações entre as pessoas, a criança nasce com todas as funções biológicas necessárias para seu desenvolvimento, mas irá precisar das relações com os outros para se humanizar.

O comportamento do homem moderno, cultural, não é só produto da evolução biológica, ou resultado do desenvolvimento infantil, mas também produto do

desenvolvimento histórico. No processo do desenvolvimento histórico da humanidade, ocorreram mudança e desenvolvimento não só nas relações externas entre pessoas e no relacionamento do homem com a natureza; o próprio homem, sua natureza mesma, mudou e se desenvolveu (Vygotski, 2000).

É essencial o brincar/jogar para a inclusão no contexto educativo e a influência da questão sócio-histórica e cultural para o desenvolvimento do indivíduo. As relações e as interações com os outros pares possibilitam o crescimento das funções psicológicas superiores e, por meio do ato de brincar, promove-se a ampliação dessas funções e, como uma prática social, a brincadeira possibilita aos alunos a interação social.

## 5. APRESENTAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Em relação à sequência didática (SD) produzida neste trabalho, ela está ancorada na perspectiva de Antoni Zabala (1998), o qual a descreve da seguinte forma: a "sequência didática é um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos".

A proposta de SD, neste produto educacional, foi planejada e organizada para ser implementada em oito (8) encontros semanais, cada um com 45 minutos. Seu objetivo principal é promover a interação social entre estudantes com TEA por meio de jogos digitais e não digitais.

No desenvolvimento da SD, as atividades propostas são apresentadas por meio de uma rotina visual a qual se constitui um instrumento importante para o estudante com TEA, uma vez que utiliza elementos visuais, como imagens, símbolos ou calendários, para ajudar pessoas autistas a compreender e seguir suas rotinas diárias. Esses recursos visuais (símbolos, fotografias, rotina visual) são utilizados como ferramentas de apoio que auxiliam o sujeito com TEA a interagir com o ambiente ao seu redor. Essas pistas visuais podem oferecer ao sujeito com TEA maior autonomia e compreensão do contexto em que está inserido (Marques, 2023).

Assim, os recursos visuais também ajudam os sujeitos com TEA a compreender a rotina e contribuem, de forma positiva em relação às suas atividades, melhorando a comunicação entre esses sujeitos.

O esboço da sequência didática está detalhado no Quadro 1, podendo ser ajustado conforme as necessidades do profissional que trabalha com atendimento especializado e de seus aprendizes.

**Quadro 1 – Organização da proposta da sequência didática**

Encontros	Objetivos	Atividades
Primeiro	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrever a proposta, a partir de uma rotina visual, apresentando os jogos a serem trabalhados nos encontros e explorando o momento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Momento lúdico, com massinha de modelar, para dar início a construção de vínculo;</li> <li>- Conversa sobre os jogos utilizados e mostrar a rotina visual (figuras destacáveis).</li> </ul>
Segundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver habilidades emocionais, como o reconhecimento e a expressão adequada de emoções.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brincadeiras livres e apresentação do primeiro jogo não digital: o jogo “Caixinha das Emoções”<sup>1</sup></li> </ul>
Terceiro	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contribuir de forma efetiva para a interação social do estudante, visando à capacidade de compreender e acolher o outro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De forma lúdica, realização do jogo em parceria com o colega, percebendo a importância do outro. Nesse momento, retoma-se o encontro anterior e indaga-se o que eles mais gostaram do jogo que foi apresentado na semana anterior (jogo não digital) e, logo após, apresentamos o Jogo das Emoções no formato digital, disponível no link: <a href="https://wordwall.net/pt/resource/1945198/jogo-das-emo%C3%A7%C3%B5es">https://wordwall.net/pt/resource/1945198/jogo-das-emo%C3%A7%C3%B5es</a>.</li> </ul>
Quarto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover a interação social dos participantes a partir do jogo e destacar a importância do colega para o desenvolvimento do jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retomada da proposta falando sobre o jogo anterior;</li> <li>- Apresentação do segundo jogo não digital de Adivinhação (de tabuleiro, Cara a Cara).</li> </ul>
Quinto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a colaboração com o colega para a execução do jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fala sobre o jogo da semana anterior e retomada da proposta por meio do jogo de adivinhação digital Cara a Cara, disponível no link: <a href="https://docs.google.com/presentation/d/12Li8bhwwBAM_dvCoFeTd7HpvJPeVborf/edit#slide=id.p1">https://docs.google.com/presentation/d/12Li8bhwwBAM_dvCoFeTd7HpvJPeVborf/edit#slide=id.p1</a></li> </ul>
Sexto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incentivar a participação dos estudantes, trabalhando com atenção durante as jogadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retomada da proposta, falando sobre o jogo do encontro anterior (digital);</li> <li>- Despertar-lhes a curiosidade para o próximo jogo apresentado: o “Jogo Memória <i>Smile</i>” não digital com <i>emojis</i>.</li> </ul>

<sup>1</sup> A obtenção das cartas do jogo para impressão pode ser feita a partir de vários links. Eis algumas sugestões: <https://pt.scribd.com/document/400665527/Jogo-que-emocao-eu-estou-sentindo-figuras-emocoes-educacao-pdf> ou <https://alfabetize.com/jogo-emocoes/>.

Sétimo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a interação social dos estudantes a partir do jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retomada da proposta, falando sobre o jogo aplicado na semana anterior (não digital);</li> <li>- Apresentação do jogo da memória (digital), com personagens de <i>emojis</i>, no link: <a href="https://wordwall.net/pt/resource/25673204/jogo-das-emo%C3%A7%C3%B5es">https://wordwall.net/pt/resource/25673204/jogo-das-emo%C3%A7%C3%B5es</a>.</li> </ul>
Oitavo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar todos os jogos trabalhados e dialogar sobre eles;</li> <li>- Entregar um jogo da memória sobre emoções.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversa sobre a proposta trabalhada e pedido para os alunos realizarem um desenho de como foi participar da proposta ou reproduzir no desenho o jogo de que mais gostou;</li> <li>- Entrega de um jogo da memória para cada participante.</li> </ul>

Elaboração da própria autora (2024).



## 6. SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

### 1º Encontro



**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivo:** descrever a proposta a partir de uma rotina visual, apresentando os jogos que serão trabalhados nos encontros e explorando o espaço para sanar possíveis dúvidas.

**Materiais pedagógicos:** rotina visual para os jogos.

**Passos para o primeiro encontro:** apresentar a proposta por meio da rotina visual, aqui descrita no (Quadro 2), explicando aos estudantes como funcionará a dinâmica dos jogos digitais e não digitais dentro da rotina visual e a forma em que ela será apresentada, antecipando qual dos jogos vai ser apresentado e usado para o encontro. Além disso, utilizar o espaço para esclarecimento de possíveis dúvidas.

**Quadro 2** – Rotina visual dos jogos digitais e não digitais para apresentação dos jogos

ROTINA VISUAL DOS JOGOS	
Jogos não digitais	Jogos Digitais
 <p>Esse jogo desempenha um papel de ajudar o participante no desenvolvimento de competências socioemocionais, entre elas, o autoconhecimento e a identificação de</p>	 <p>Este recurso educativo (jogo) auxilia na percepção e na relevância do outro. O jogo foi desenvolvido de uma forma lúdica, com o objetivo de propiciar resultados positivos aos estudantes, ou seja, que discriminem e expressem seus sentimentos como: tristeza,</p>

emoções como alegria, tristeza, raiva e medo... São cartas com desenhos para o estudante identificar as emoções. No livro em forma de caixinha estão 40 cartas. Dez delas trazem escritos os nomes das emoções, nas outras 30 estão situações para que o jogador identifique o que o desenho está trazendo de emoção. O participante associa a emoção que aparece escrita com as respectivas figuras.

alegria, medo, surpresa, preocupação, vergonha, felicidade, aborrecimento, dor, raiva, desânimo, desapontamento, bom-humor, ciúmes entre outros.



Este é um jogo de adivinhação que envolve perguntas e raciocínio lógico. O estudante deve adivinhar a carta sorteada por seu adversário fazendo perguntas sobre as características do colega. Assim, o estudante vai além de observar as características, desenvolve atenção, memória.



É um jogo de adivinhação que envolve perguntas e raciocínio lógico. O estudante deve adivinhar a carta sorteada por seu adversário. O jogo tem uma voz feminina e traz as características do personagem de forma verbal e escrita. Conforme houver erro, vão desaparecendo as cartas. O jogo traz incentivo verbal (Parabéns, você acertou).



O objetivo deste jogo é trabalhar a memória visual, a atenção e a concentração, encontrando, reconhecendo e associando pares. Com isso, os participantes, ao encontrar e associar seus pares, podem apresentar um maior desenvolvimento cognitivo aprendendo de maneira lúdica.



Este jogo trabalha a memória visual com figuras atrativas, trabalha também a atenção e a concentração. A cada jogada os participantes precisam encontrar os pares, fazendo o seu reconhecimento e associando os pares. Também contribui para a aprendizagem dos participantes.

## **Caminho metodológico:**

1. Introdução da proposta de pesquisa aos estudantes: o professor deverá descrever os passos dos acontecimentos para utilização dos jogos, elencando, explicando e exemplificando os jogos digitais e jogos não digitais.
2. Apresentação entre estudantes e professor: importante atentar para que os estudantes sejam distribuídos levando em consideração a equivalência de faixa etária.
3. Levantamento sobre o entendimento dos estudantes sobre jogos digitais e não digitais: com perguntas que possam localizar o professor sobre essas preferências dos estudantes. – Qual jogo mais gosta? – Você acha que este jogo é digital ou não digital? – Em que eles se diferenciam?
4. Apresentação da rotina visual, a qual foi construída a partir da proposta dos jogos utilizados, com fotos de cada jogo digital e não digital, para que os estudantes conheçam os jogos a partir das imagens apresentadas dentro da rotina visual, trabalhando a antecipação dos jogos digitais e não digitais. Deixar os estudantes explorar a rotina visual, fazendo questionamentos sobre eles sobre os jogos trazidos dentro dela.
5. Propiciar aos estudantes momento para que explorem o ambiente, ficando livres para escolherem objetos, que estarão dispostos na sala (jogos, livros, massa de modelar...); tal ação é considerada uma estratégia facilitadora para a construção do vínculo.
6. Antecipação para o término do encontro: sinalizando com o relógio, mostrando que o tempo está acabando e antecipando, na rotina visual, o jogo que será apresentado no próximo encontro.

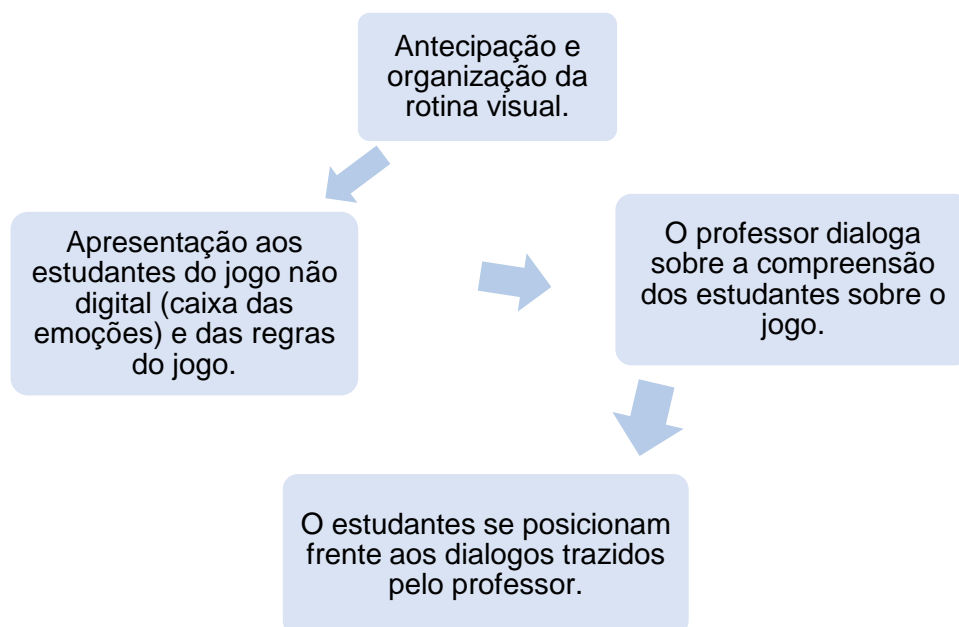
## 2º Encontro

**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivo:** analisar o processo de interação social frente ao jogo proposto.

**Materiais pedagógicos:** apresentação do primeiro jogo não digital Caixinha das emoções “Que emoção é esta?”. Descrito no Quadro 2.

**Passos para o segundo encontro:**



**Caminho metodológico:**

1. Contextualização do jogo dentro da rotina visual, pedindo para que os estudantes, destaquem a imagem do jogo que está no verso da folha (plastificada) e a coloquem à frente, dentro da rotina visual.
2. Apresentação do Jogo não digital em caixa. Como sugestão para impressão, acesse o link a seguir:

[https://www.unifev.edu.br/material2/sue\\_media/materiais/pdf/material\\_wFhWY7yeSELqncBZzV.pdf](https://www.unifev.edu.br/material2/sue_media/materiais/pdf/material_wFhWY7yeSELqncBZzV.pdf)



3. Antes de dar início a partida, o professor deve realizar a explicação do jogo, os combinados e as regras para esta partida, conforme listados abaixo:

- É preciso respeitar as regras;
- As peças devem estar dispostas sobre a mesa para facilitar a visualização, a compreensão e a organização do jogo;
- Cada estudante poderá virar uma carta por vez, respeitando a vez do outro;
- Falar sobre a carta que escolheu;
- Estar atento às cartas que o colega de dupla escolher, para poder falar sobre ela;
- Em alguns momentos, parar o jogo e reorganizar as peças.

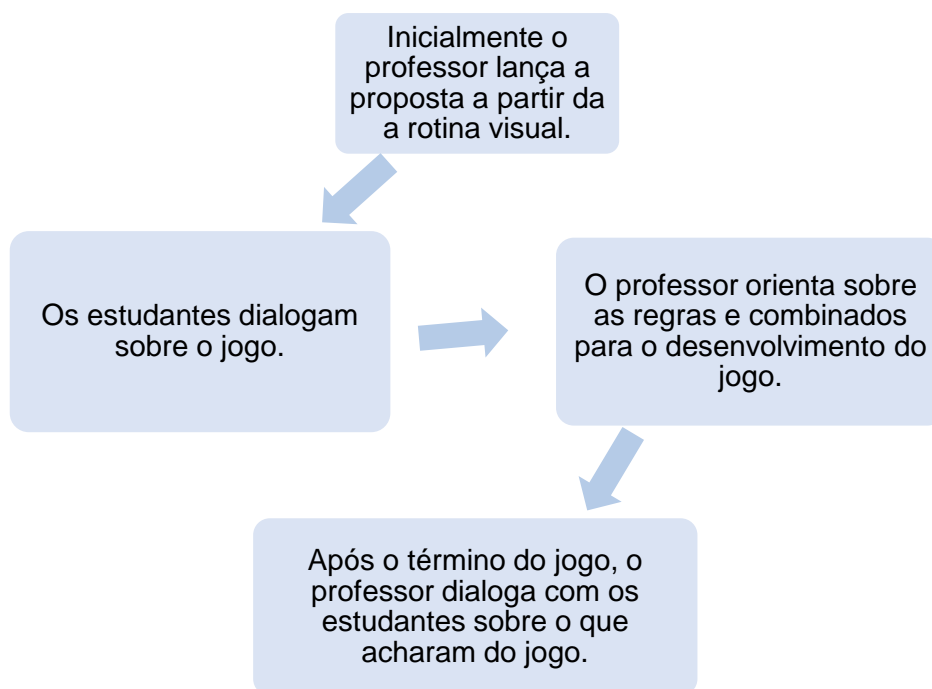
## 3º Encontro

**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivos:** contribuir, de forma efetiva, para a interação social do estudante, visando ao desenvolvimento da capacidade de compreender e acolher o outro.

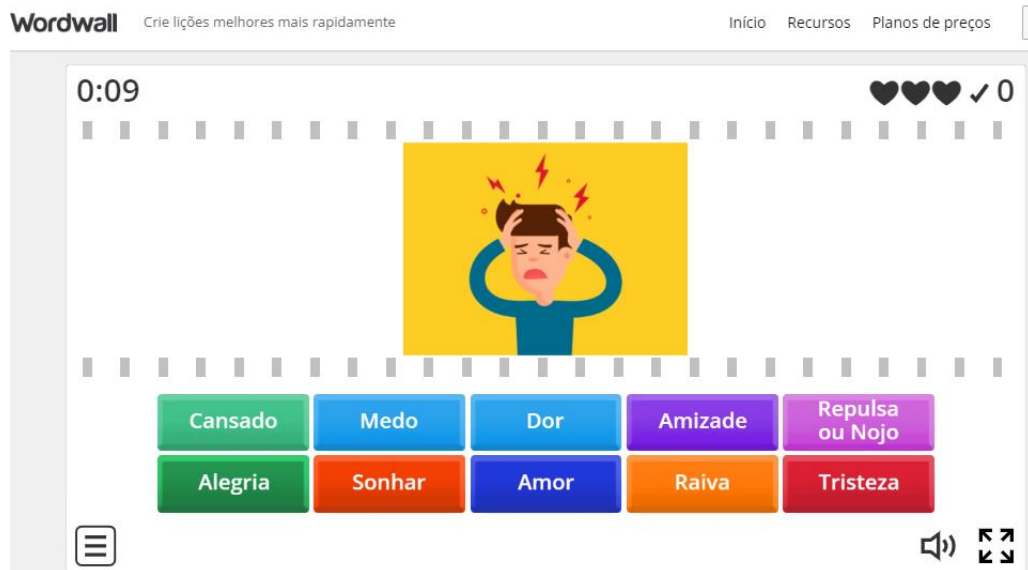
**Materiais pedagógicos:** rotina visual, computador com acesso à internet e jogo digital das emoções.

**Passos para o terceiro encontro:**



**Caminho metodológico:**

1. Contextualização do jogo, dentro da rotina visual do Quadro 2.
2. Apresentação do Jogo das Emoções de maneira digital. Segue o link como sugestão: <https://wordwall.net/pt/resource/1945198/jogo-das-emo%C3%A7%C3%B5es>



3. Antes de dar início a partida, realizar a explicação do jogo, os combinados e as regras para esta partida. Relembra-los, a partir do explicitado abaixo, quais as regras e os combinados do jogo serão seguidos:

- É preciso respeitar as regras;
- As peças devem ser viradas uma de cada vez, tendo atenção na posição das peças;
- Cada estudante poderá virar uma carta por vez, respeitando a vez do outro;
- Falar sobre o par de cartas que acertou;
- Estar atento às cartas que o colega virar.

Para acesso imediato do Jogo Digital das Emoções, escaneie o QR Codes.



## 4º Encontro

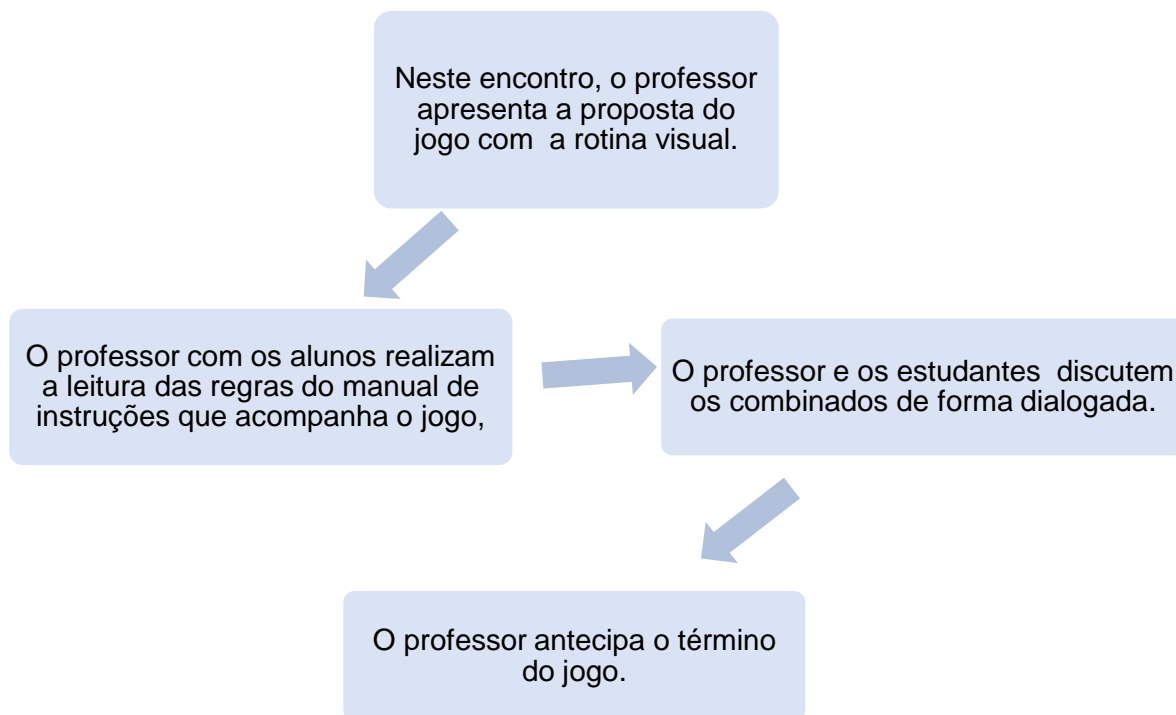
**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivo:** promover a interação social dos estudantes a partir do jogo e destacar a importância do colega durante a partida.

**Materiais pedagógicos:** rotina visual dos jogos e jogo não digital Cara a Cara de tabuleiro.



**Passos para o quarto encontro:**





### **Caminho metodológico:**

1. Apresentação da rotina visual dos jogos.
2. Contextualização da proposta do Jogo Cara a Cara não digital, a partir da exploração da caixa, dos tabuleiros (azul e vermelho) e das cartas dos personagens que compõem o jogo.
3. Neste encontro, o professor deve fazer a leitura das regras e do manual de instruções que acompanha o jogo e apresentar o apoio visual das regras.

- O jogador deve adivinhar a carta sorteada por seu adversário fazendo perguntas sobre as características do personagem da carta;
- Neste jogo poderão jogar 2 (dois) participantes;
- O professor deve fazer a apresentação do jogo, mostrando que há 2 tabuleiros plásticos, nas cores azul e vermelha, 48 molduras plásticas, 1 folha com 48 rostos, 1 folha com 24 cartas e 1 manual de instruções;
- Cada estudante escolhe uma carta com um personagem sem mostrar para o adversário;
- Ao iniciar o jogo, não se pode começar com perguntas questionando o gênero feminino ou masculino, por exemplo;
- Ao responder às perguntas, cada participante, poderá responder apenas com as palavras “sim” ou “não”;
- O jogo somente termina quando ambos tiverem revelados todos os seus personagens.

# 5º Encontro

**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivo:** estimular a colaboração com o colega para a execução do jogo.

**Materiais pedagógicos:** rotina visual e jogo digital Cara a Cara.

Segue o link como sugestão:

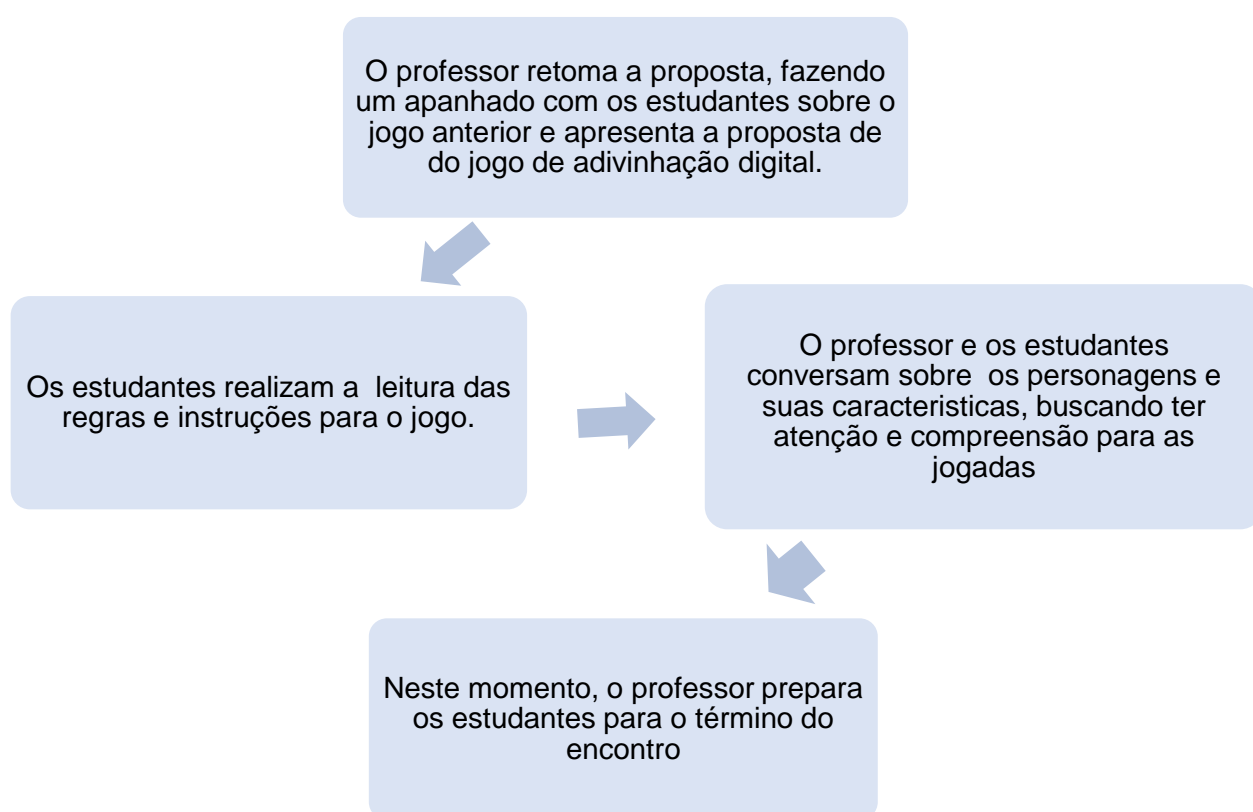
[https://docs.google.com/presentation/d/12Li8bhwwBAM\\_dvCoFeTd7HpvJPeVborf/edit#slide=id.p1](https://docs.google.com/presentation/d/12Li8bhwwBAM_dvCoFeTd7HpvJPeVborf/edit#slide=id.p1)



Para acesso imediato ao Jogo Digital Cara a Cara, escaneie o QR Codes.



### Passos para o quinto encontro:



### Caminho metodológico:

1. Apresentação da rotina visual, descrevendo, a partir da imagem do jogo, que usaremos para o encontro.
2. Contextualização da proposta do Jogo Cara a Cara digital. O jogo tem manual de instruções sonora e também conta com pistas sonoras e visuais para efetuar as jogadas. Vejamos:

- Você terá que reconhecer as carinhas, ou seja, as pessoas que fazem parte deste jogo;
- Você receberá dicas visuais e sonoras para ajudar nesta missão;
- O jogo traz 28 cartas com personagens diferentes;
- Como essas carinhas vivem se escondendo atrás das cartas, é preciso prestar atenção ao que é dito sobre os olhos, os cabelos e, também, sobre os acessórios que elas usam.

3. O professor organiza os estudantes em duplas com acesso a um computador; os jogadores devem adivinhar o personagem que é sorteado pelo próprio jogo;
4. Os estudantes devem prestar atenção nas informações trazidas sobre o personagem, para que acertem o personagem apresentado;
5. O jogo somente termina quando o personagem for revelado;
6. O professor realiza inferências e incentivos verbais durante o momento das jogadas, tais como: prestem atenção aos detalhes da figura! O que este personagem tem de diferente? Vamos lá, vocês conseguem! Muito bem! Estou gostando de ver! Parabéns!

## 6º Encontro

**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivo:** incentivar a participação dos estudantes, estimulando a interação social durante as jogadas.

- **Materiais pedagógicos:** rotina visual dos jogos e jogo da memória *Smile* não digital.



- **Passos para o sexto encontro:**

Neste momento, o professor apresenta aos estudantes os passos para o encontro, com a rotina visual.

Os estudantes e o professor realizam a leitura das regras e instruções para o jogo.

Os estudantes organizam as cartas sobre a mesa, dialogando sobre elas. O professor realiza inferências sobre as jogadas, chamando atenção para as figuras e proporcionando momentos de interação com os estudantes.

O professor antecipa os acontecimentos para os estudantes, finalizando o encontro.

- **Caminho metodológico:**

1. Apresentação da rotina visual dos jogos digitais e não digitais e contextualização da proposta do jogo para o encontro.
2. O professor e os estudantes realizam a leitura das regras e dos combinados, com o apoio visual, conforme seguem abaixo:

- As cartas devem ser embaralhadas, organizadas sobre a mesa, de modo que todas as elas fiquem uma do lado da outra e com a imagem do item virada para baixo;
- Para jogar/brincar é necessária uma combinação de duas figuras;
- É permitido virar duas cartas por vez;
- No momento de virar as cartas, o participante deve deixar que todos as vejam;
- As peças que forem diferentes, devem ser colocadas na mesa novamente, viradas para baixo, sendo passada a vez ao outro participante;
- Ganha o jogo quem encontrar o maior número de combinações.

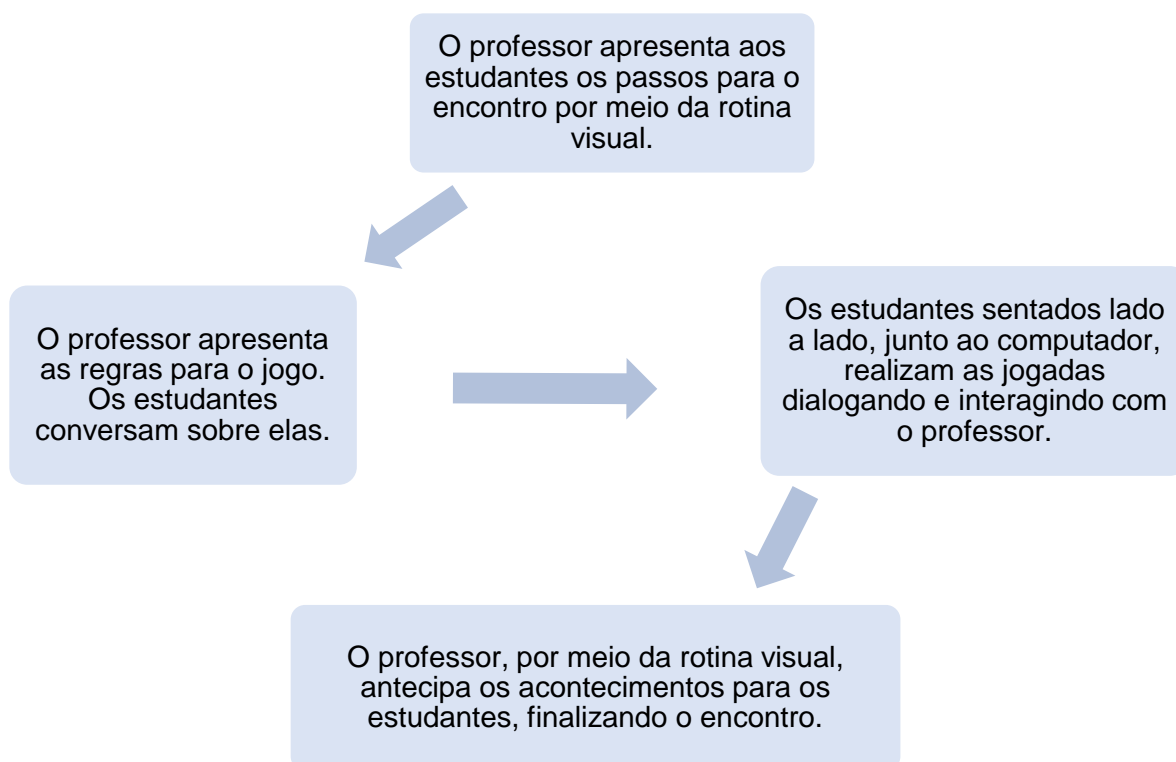
## 7º Encontro

**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos).

**Objetivo:** estimular a interação social a partir do jogo.

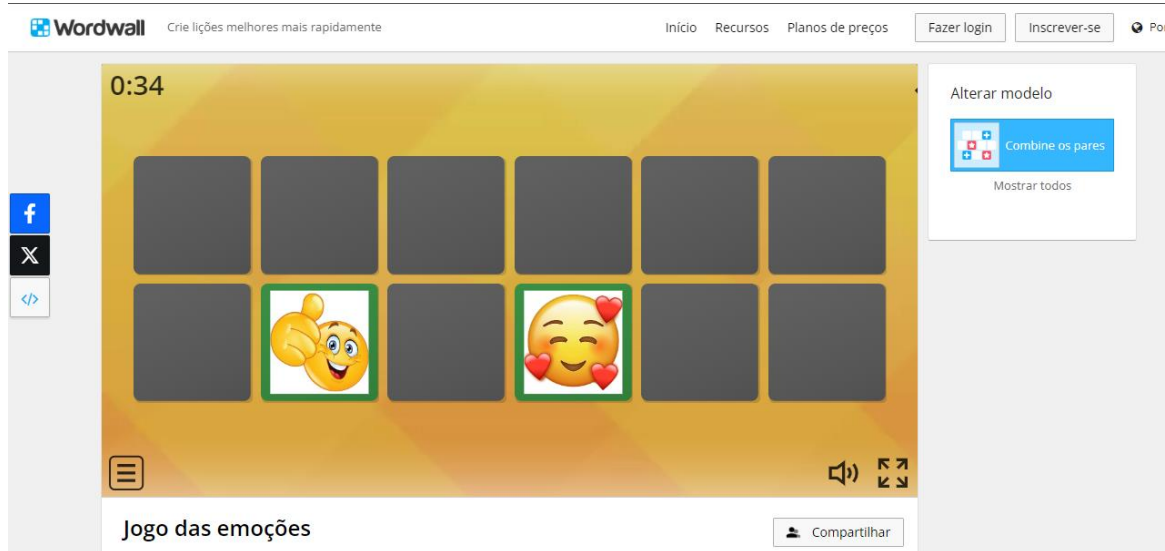
**Materiais pedagógicos:** rotina visual dos jogos digitais e não digitais e jogo da memória das Emoções digital.

**Passos para o sétimo encontro:**



## Caminho metodológico:

1. Apresentação da rotina visual, com a proposta contextualizada do jogo. Disposto no link a seguir: <https://wordwall.net/pt/resource/25673204/jogo-das-emo%C3%A7%C3%B5es>.



2. Os participantes, com a orientação do professor, fazem a leitura das regras para dar início à partida, aqui dispostas no apoio visual.

- Para jogar/brincar é necessária uma combinação de duas figuras;
- É permitido virar duas cartas por vez;
- No momento de virar as cartas, o participante deve deixar que todos as vejam;
- As peças que forem diferentes vão desaparecer da tela
- Ganha o jogo quem encontrar o maior número de combinações.

Para acesso imediato ao Jogo Digital da Memória sobre Emoções, escaneie o QR Codes.





## 8º Encontro

**Tempo aproximado:** um encontro (45 minutos), podendo ser estendido para dois períodos (90 minutos).

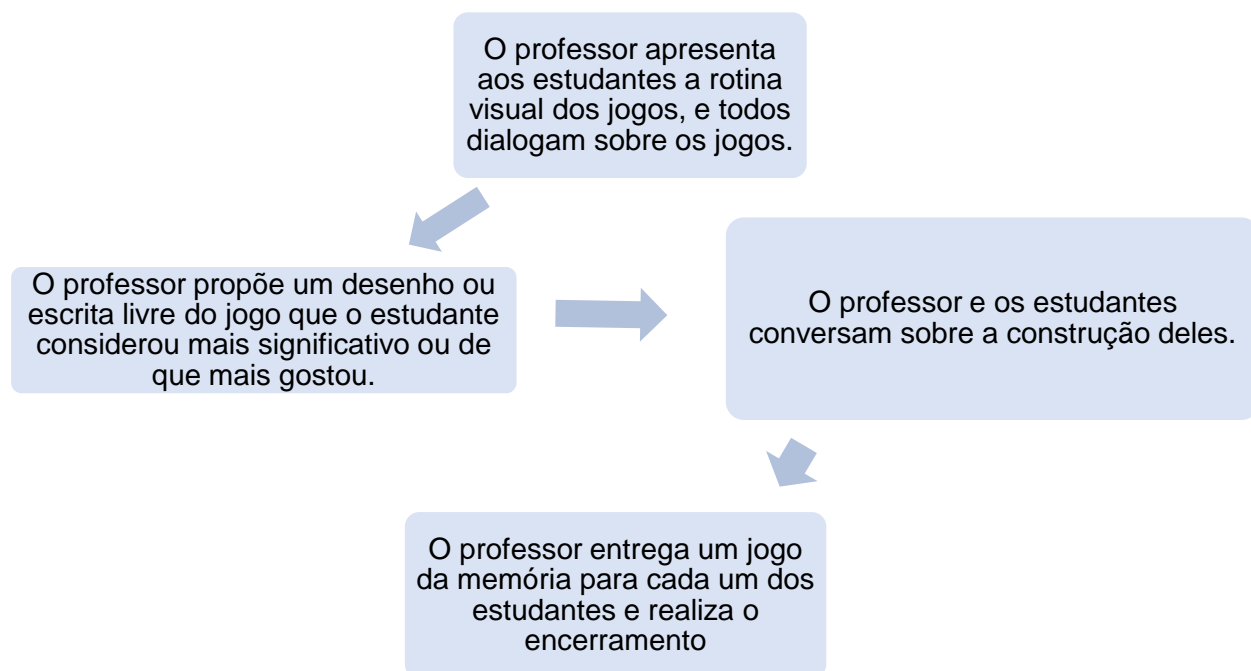
### Objetivos:

- apresentar todos os jogos trabalhados nos encontros, por meio da rotina visual, e dialogar sobre eles;
- entregar um jogo da memória de emoções (material impresso colorido, plastificado, recortado e posto em uma caixinha para presente) e realizar o encerramento.



**Materiais pedagógicos:** rotina visual dos jogos digitais e não digitais e jogo da memória confeccionado pela professora para presente.

**Passos para o oitavo encontro:**



Como bem destacado na apresentação, este produto educacional, no formato de um e-book, foi construído a partir de uma intervenção pedagógica, constituída de uma sequência didática, aplicada a alunos autistas com o objetivo de promover a interação social desses estudantes. Resultante de uma pesquisa realizada no Curso de Mestrado Profissional em Ciências e Tecnologias na Educação do Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias em Educação (PPGCITED), do IFSul - CaVG, este livro digital constitui-se um trabalho com formas diferenciadas de pensar (e agir) o trabalho com alunos autistas, podendo tornar-se um caminho viável para o trabalho de outros professores.

Vemos, neste produto, um caminho bem descrito, fundamentado e abrangente que pode contribuir para o sucesso do trabalho docente com alunos do AEE, uma vez que se mostrou potente no contexto educacional de alunos autistas na pesquisa desenvolvida. Assim, realizada a divulgação da versão final deste produto, temos uma tecnologia potente, possível de atender a novos pesquisadores, permitindo o desenvolvimento de outras ações propositivas capazes de guiar o olhar do professor

O e-book “Sequência Didática com Jogos digitais e não digitais – uma intervenção pedagógica à luz da Teoria Histórico - Cultural para promover a Interação Social entre Estudantes com Transtorno do Espectro do Autismo” está disponível na íntegra no link: <http://ppgcited.cavg.ifsul.edu.br/index.php/nelson-marques/>, para acesso da comunidade acadêmica e escolar.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **DSM-5**: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BOSA, C. As relações entre autismo, comportamento social e função executiva. **Psicologia: Reflexão Crítica**, p. 281-287, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Diretrizes Operacionais da Educação Especial para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/documentos-pdf/428-diretrizes-publicacao> Acesso em jul. 2023

BRASIL. RESOLUÇÃO Nº 4, DE 2 DE OUTUBRO DE 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004\\_09.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf). Acesso em: jul.2023

BRASIL. **Educação inclusiva: recomendações de políticas de educação inclusiva para governos estaduais e federal**. Brasília, 2022. Disponível: <https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2022/08/educacao-ja-2022-educacao-inclusiva.pdf> Acesso em: 10 jul. 2023.

BRITO, A. C. U.; REIS, F. P. R. **O brincar e a mediação na educação de crianças com transtorno do espectro autista**. Curitiba: CRV, 2021.

DAMIANI, M. F. Sobre pesquisas do tipo intervenção. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO, XVI, 23 a 26 de julho de 2012. **Anais ENDIPE**. Campinas: FE/UNICAMP, 2012.

DAMIANI, Magda Floriana; ROCHEFORT, Renato Siqueira; CASTRO, Rafael Fonseca de; DARIZ, Marion Rodrigues; PINHEIRO, Silvia Siqueira. Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Pelotas, n. 45, p. 57 – 67, maio/agosto, 2013.

KANNER, L. Autistic disturbances of affective contact. **Nervous Child**, 2(1), 217-250, 1943.  
[http://www.aspiresrelationships.com/articles\\_autistic\\_disturbances\\_of\\_affective\\_contact.htm](http://www.aspiresrelationships.com/articles_autistic_disturbances_of_affective_contact.htm) Acesso em: 27 jul. 2023

MARQUES, I. **Rotina visual para autismo**: O que é e como construir uma?, 2023. Disponível em: <https://neuroconecta.com.br/recursos-visuais-qual-a-importancia-no-dia-a-dia-de-pessoas-com-autismo/>. Acesso: abril de 2024.

SILVA, Ana Beatriz B.; GAIATO, Mayra. B.; REVELES, Leandro T. **Mundo singular**: entenda o autismo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

VYGOTSKI, L. S. **Obras escogidas III**. Madrid: Visor Distribuciones, 2. Ed, 2000.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, 2008.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Expressão Popular, 2018.

VIGOTSKI, L. S. **História do desenvolvimento das funções psicológicas superiores**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2021a.

VIGOTSKI, L. S. **Problemas da Defectologia**. São Paulo: Expressão Popular, 2021b.

ZABALA, A. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

# AUTORES

## **Ana Beatriz Pinto Basílio**

Possui Licenciatura em História pela Universidade Católica de Pelotas (UCPel); Graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel); Especialização em Atendimento Educacional Especializado (AEE) pela Faculdade de Ensino Superior Dom Bosco. É Professora de Atendimento Educacional Especializado (AEE) do Centro de Atendimento ao Autista Dr. Danilo Rolim de Moura, instituição vinculada à Prefeitura Municipal de Pelotas.

## **Nelson Luiz Reyes Marques**

Possui Licenciatura em Ciências pela Fundação Universidade Federal do Rio Grande (FURG); Licenciatura em Ciências Habilitação em Física, pela Universidade Católica de Pelotas (UCPel); Mestrado em Ensino de Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); e, Doutorado em Ensino de Ciências e Matemática na Universidade Franciscana (UFN). É Professor Titular do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (Câmpus Pelotas - Visconde da Graça - CaVG).

## **Marion Rodrigues Dariz**

Possui Licenciatura em Letras pela Universidade Católica de Pelotas (UCPel), Especialização em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG); Especialização em Mídias na Educação pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul); Especialização em Educação Digital pelo SENAI-SC; Mestrado em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas (FaE-UFPel); e, Doutorado em Letras pelo Programa de Pós-graduação em Letras pela UFPel. É professora da área das linguagens no Ensino Fundamental da rede pública municipal de Pelotas/ E.M.E.F. Piratinino de Almeida; e exerce o cargo de Técnica em Assuntos Educacionais no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul).