

A ODISSEIA DAS PALAVRAS



LAÍCY APARECIDA GOMES DE OLIVEIRA

LAÍCY APARECIDA GOMES DE OLIVEIRA

Produto educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação (PPGPE): Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica, da Universidade de Uberaba (UNIUBE), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Formação Docente para a Educação Básica.

Linha de pesquisa: Práticas docente na educação básica

Orientador: Prof. Dr. Henrique Campos Freitas

UBERLÂNDIA-MG

2025

Catálogo elaborado pelo Setor de Referência da Biblioteca Central UNIUBE

O4o Oliveira, Laicy Aparecida Gomes de Oliveira.
A odisseia das palavras / Laicy Aparecida Gomes de Oliveira. – Uberlândia (MG), 2025.
32 p. : il., color.

Este produto educacional foi elaborado a partir da dissertação “Jogos digitais e educação: análise de ferramentas tecnológicas para o ensino da leitura e da escrita para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) do 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental” e apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica pela Universidade de Uberaba – UNIUBE, sob a orientação do Prof. Dr. Henrique Campos Freitas.

Inclui referências.

1. Jogos educativos. 2. Leitura – Inovações tecnológicas. 3. Transtornos do espectro autista. I. Freitas, Henrique Campos. II. Universidade de Uberaba. Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado Profissional em Formação Docente para a Educação Básica. III. Título.

CDD 371.337

Tatiane da Silva Viana – Bibliotecária – CRB-6/3171

Trabalho desenvolvido com o apoio da SEE/MG, no âmbito do Projeto de Formação Continuada e Desenvolvimento Profissional dos Servidores da Educação do Estado de Minas Gerais, Trilhas de Futuro - Educadores, nos termos da Resolução SEE Nº 4.707, de 17 de fevereiro de 2022.

PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional idealizado, partiu da pesquisa desenvolvida, que estabeleceu os alicerces para a criação do protótipo do jogo digital [A Odisseia das Palavras](#) no formato RPG; estudos e análises foram desenvolvidos para entender a contribuição dos jogos digitais no ensino da leitura e da escrita para alunos com TEA. Como exposto no *corpus* da pesquisa, os jogos gratuitos e com acesso disponível para as demandas de ensino da compreensão textual para alunos neuroatípicos foram substancialmente incipientes no que tange à motivação e ao ensino da produção textual escrita.

Considerou-se a importância e a necessidade de práticas pedagógicas que alavancassem o domínio da produção escrita especialmente para alunos autistas do 5º ano do ensino fundamental dos anos iniciais nas escolas públicas, período definido por documentos legais da educação como categórico para a consolidação da alfabetização.

Todas essas questões influenciaram a construção do protótipo do jogo digital no formato de RPG para o ensino da escrita a alunos autistas que apresentam dificuldade no processamento e articulação das ideias. O objetivo central dessa pesquisa foi favorecer de alguma forma o trabalho do professor com alunos neurodivergentes, a partir dos recursos trazidos pelo protótipo do jogo digital A Odisseia das palavras.

O nome *A Odisseia das Palavras* foi escolhido para o jogo em referência ao significado cultural e filosófico da palavra “odisseia”, que remete à jornada clássica de Ulisses, marcada por desafios, superações e autoconhecimento. Já o termo “palavras” simboliza um dos elementos centrais da produção textual, essencial para a vida social e para o exercício da linguagem em diferentes contextos e propósitos comunicativos. Assim, a simbologia do nome do protótipo expressa o desejo da pesquisadora de que esse recurso contribua de alguma forma com professores e alunos na superação dos desafios pedagógicos, metodológicos e humanos que envolvem o ensino e a aprendizagem da produção textual para alunos com TEA.

Oliveira (2024) traz duas definições para o termo protótipo, sendo que a primeira foi chamada de alta fidelidade e a segunda de baixa fidelidade. O produto educacional desta pesquisa pode ser entendido e classificado em termos de mecânica como uma versão simplificada e rápida de elaborar este recurso, sendo que o foco da construção do protótipo esteve na funcionalidade e estrutura básica do jogo, sem envolver detalhes gráficos sofisticados em sua execução.

A parte funcional do produto foi desenvolvida em parceria com um aluno do curso de Tecnologia da Informação, onde o protótipo digital foi construído para a plataforma *web* (*World Wide Web*) utilizando HTML (*HyperText Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), PHP (*Hypertext Preprocessor*) e inteligência artificial generativa (*AI gen*). Esse recurso digital ficou hospedado e pode ser acessado pelo link: <https://aodisseiadaspalavras.com.br/> disponibilizado pelo colaborador do jogo.

Durante quatro meses, foram realizados contatos semanais via WhatsApp com o desenvolvedor da mecânica do protótipo, a fim de alinhar ideias, rever propostas, adequar a linguagem textual, selecionar imagens, entre outras necessidades próprias da produção de um recurso dessa natureza. Considerou-se, em especial, que alunos com TEA podem apresentar significativas dificuldades no processamento e na compreensão da linguagem, o que demandou maior rigor na escolha dos elementos textuais e visuais, de modo a favorecer a acessibilidade e a efetividade pedagógica do protótipo.

Na proposta de construção dessa ferramenta metodológica, observou-se ainda limitações de ordem infraestrutural e tecnológica nas escolas públicas, bem como certa resistência de professores quanto ao uso de recursos digitais em suas aulas, em virtude da complexidade apresentada por algumas dessas ferramentas, o que pode comprometer sua aplicabilidade no contexto escolar.

A estrutura do jogo baseou-se em missões narrativas nas quais o aluno interage com o texto, criando trechos por meio de situações e personagens lúdicos que apresentaram desafios na trama; essas missões seguiram um sistema de escolhas guiadas e sugestões visuais que podem estimular a formulação de ideias e a colaboração do aluno na produção escrita do texto. A interface do jogo foi pensada para proporcionar uma experiência interativa e intuitiva, combinando estímulos visuais, comandos e textos de forma harmônica, que possam estimular o aluno para a escrita.

A presença de *feedback* escritos no jogo pode reforçar a orientação e a imersão do aluno no desenvolvimento textual, aprimorando a experiência durante a interação com o jogo/atividade. A navegação do aluno pelo jogo foi organizada em etapas textuais já consolidadas, com utilização de guias visuais – como setas, ícones e destaques – para facilitar a transição entre as telas, as trilhas e as propostas de produção escrita para o público-alvo desse trabalho.

Essa ferramenta foi construída com dois jogos: o primeiro “A Missão do Carro Azul”, com duas trilhas narrativas e uma proposta para a produção de um bilhete, que

aconteceu de forma intertextual com a temática desta trilha; e o segundo “O Mistério no Parque” com duas trilhas narrativas.

A proposta de trabalho com esse recurso na sala de aula regular foi pensada para ser desenvolvida por um mês, com uma hora de aula por semana para as atividades do protótipo, respeitando sempre o planejamento do professor, a condição cognitiva e de motivação do aluno com TEA no desenvolvimento do ensino.

No referido jogo, os textos das trilhas serão apresentados aos alunos com título, introdução, desenvolvimento e conclusão da narrativa. A proposta do protótipo buscou envolver o aluno nas tramas, facilitando sua leitura e compreensão dos fatos colocando-o como agente no desenvolvimento das trilhas estratégia para motivá-lo para a produção escrita, desde o primeiro envolvimento com o jogo.

Após a familiaridade do aluno com toda a gamificação presente no texto – que almejou auxiliar na ludicidade, na compreensão e no desenrolar das trilhas, até o clímax da narrativa –, surgiu de forma sutil a proposta de produção escrita. Nesta ocasião, o aluno, com o suporte desse recurso digital e do professor, fará o desfecho da narrativa, conforme sua percepção, de tudo que viveu na interação e por fim na avaliação com o jogo.

Figura 1 - Tela inicial do jogo

A Odisseia das Palavras

Escolha uma trilha para começar a jogar



Personagens: Motorista, carro azul e a criança



Personagens: A gata Mimi, a borboleta e o cachorro Doli

Fonte: Elaboração da autora (2025).

A tela inicial do jogo foi construída com a apresentação das duas trilhas narrativas disponíveis para serem exploradas por professores e alunos. A primeira trilha, intitulada “*A Missão do Carro Azul*”, contou a história de um carro e seu motorista, que enfrentaram uma

aventura emocionante e desafiadora para cumprirem uma importante missão. Nesta trilha, o aluno foi estimulado a produzir dois gêneros textuais: um texto narrativo com duas trilhas e um bilhete, favorecendo o desenvolvimento da escrita intertextual.

Já a segunda trilha, “*O Mistério no Parque*”, envolveu três animaizinhos, uma gata, um cachorro e uma borboleta, que vivenciaram diferentes emoções em um parque à procura de um brinquedo perdido. Ambas as trilhas foram desenvolvidas com um layout que transmite leveza e sensação de liberdade, para ser visualmente atrativo para o público-alvo da pesquisa.

A escolha das ilustrações, personagens e temáticas partiu da experiência profissional da pesquisadora com estudantes com TEA, foi possível observar durante essas vivências que estes alunos nutrem um forte interesse por carros e animais. A aproximação do enredo das narrativas ao hiperfoco desses alunos idealizou favorecer o engajamento e a disposição para a produção textual. Ao integrar imagens, figuras, frases e pequenos textos relacionados a esses temas, pretendeu-se ampliar a motivação desses estudantes, favorecendo o trabalho do professor para a produção textual.

Conforme apontam diferentes autores, como Cunha (2015), Lima e Lima (2017) e Mantoan (2003), e como evidenciado nas leituras e nos jogos digitais analisados ao longo desta dissertação, o primeiro critério para o planejamento de aulas voltadas à produção escrita de alunos com TEA consiste no conhecimento prévio que o professor possui sobre o estudante que pretende ensinar. Nesse sentido, valorizar e incorporar o hiperfoco desses alunos nas práticas pedagógicas, especialmente com o apoio de ferramentas digitais, configura-se como uma estratégia essencial para aproximá-los dos processos de ensino e aprendizagem, contribuindo de maneira significativa para a sua inclusão escolar.

Para acesso à ferramenta digital [A Odisseia das Palavras](#) basta que o professor e/ou aluno deem um duplo clique sobre a tela do jogo que deseja e fazer a escolha de uma trilha. Depois que concluir a aventura, a atividade poderá ser reiniciada clicando no “botão jogar novamente”; se o jogador desejar acessar a segunda trilha do mesmo jogo, deverá clicar no botão azul com a opção da trilha desejada.

Figura 2 - Jogos Odisseia das Palavras [1]

Jogo 1: A MISSÃO DO CARRO AZUL



Jogo 2: O MISTÉRIO NO PARQUE



Fonte: Elaboração da autora (2025).

Conforme explicado, a escolha das imagens de um carro e de animais como elemento central das narrativas ocorreu em razão de frequentemente eles serem objetos de interesse de alunos autistas. Optou-se, sempre que possível, pela utilização de cores mais suaves nas ilustrações, em respeito à fragilidade que alguns autistas podem apresentar no contato com cores e luminosidade fortes, podendo ser esse um empecilho para a leitura, a interpretação e a compreensão do texto não verbal.

Segundo Serra (2023), o uso excessivo de cores intensas pode gerar desconforto em crianças com TEA, comprometendo sua atenção e engajamento durante as atividades. Os espaços escolhidos para o desenvolvimento das narrativas foram garagem, rua e parque, definidos de forma estratégica, por se tratar de ambientes familiares à rotina infantil, favorecendo a identificação do leitor com a história e seus elementos.

Figura 3 - Jogos Odisseia das Palavras [2]

Para preparar o carro azul para uma aventura, o motorista deve primeiro

Verificar os pneus

Aquecer o motor

Para sair da garagem e entrar na rua principal, o carro azul precisa virar à direita.

Qual seta o motorista deve seguir?

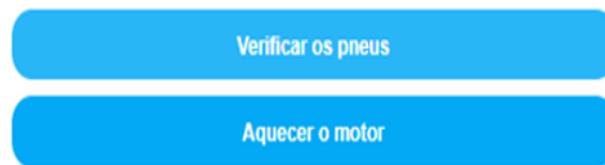


Fonte: Elaboração da autora (2025).

A presença de ícones como: setas, botões e pictogramas teve a finalidade de indicar a escolha e o direcionamento do texto (das trilhas), recursos usados para o aluno marcar suas opções de forma gamificada. O uso de imagens e de figuras foi pensado como tática para manter ou resgatar a atenção do aluno nos comandos do jogo, a fim de aguçar a conectividade com os fatos, os personagens e as informações do contexto.

Isso contribui para consolidar a compreensão e a ludicidade na atividade, tendo como alvo ativar as lembranças do enredo, da ordem dos acontecimentos, personagens e assunto da narrativa e ainda estimular a interação desses fatos com o mundo externo, no momento da escrita. Esta habilidade encontra-se frequentemente comprometida em pessoas autistas em razão da coerência central fraca e de deficiência nas funções executivas no processamento das informações no cérebro do autista (Bacarin, 2020).

Figura 4 - Jogos Odisseia das Palavras [3]
Para preparar o carro azul para uma aventura, o
motorista deve primeiro:



Fonte: Elaboração da autora (2025).

Os jogos e os textos foram elaborados considerando a possibilidade de participação ativa do aluno no direcionamento de parte dos acontecimentos da narrativa, com a possibilidade de escolhas de duas trilhas em cada jogo; estas trilhas permitiu a inserção de fatos comuns à vida do aluno na narrativa, sem comprometer a coerência textual que redireciona o desenvolvimento da história.

Como ilustrou a imagem 20, esta trilha apresentou duas opções narrativas: caso o aluno opte por “Verificar os pneus”, a narrativa seguiu por um determinado caminho; se escolher “Aquecer o motor”, um novo desdobramento foi apresentado. É importante destacar que o desenvolvimento do enredo foi cuidadosamente planejado para se adequar, de forma coerente e coesa, a qualquer uma das escolhas feitas pelo aluno.

Figura 5 - Jogos Odisseia das Palavras [4]

O carro azul estava na garagem. O motorista abriu o portão, ligou os faróis e saiu.

Fonte: Elaboração da autora (2025).

Com o objetivo de não sobrecarregar o processamento cognitivo do aluno e respeitar a característica do espectro autista na dificuldade de manter o foco e a atenção compartilhada de forma prolongada em fatos e cenas extensas (Serra, 2023), no protótipo houve a prevalência do emprego de vocabulário simples, comum à faixa etária e escolar do público-alvo da pesquisa. Conforme apresentou a Figura 5, foram escolhidas frases curtas, com períodos e estrutura sintática direta obedecendo a ordem de sujeito, verbo e predicado trazendo assim clareza e objetividade ao texto.

As informações foram apresentadas de forma gradual e controlada, envolvendo pouco personagens, em espaços comuns aos estudantes, com predomínio do tempo cronológico marcando de forma clara e com frases que seguiram a ordem de causa e efeito, evitando a necessidade de interpretações complexas e da presença de fatos implícitos na compreensão das narrativas.

A totalidade desses cuidados diferenciou e marcou uma atividade pedagógica elaborada pensando em possíveis dificuldades no contato e no desconforto emocional que algumas questões simples e possíveis de serem evitadas podem trazer a criança neuroatípica, sem comprometer a qualidade do ensino oferecida a ela. Ressalta-se que, em razão da diversidade de manifestação deste espectro, é prioritário conhecer o aluno para avaliar a coerência da proposta de ensino para cada aluno com TEA (Scamati; Cantorani; Picin, 2025), com o objetivo de manter ou resgatar a atenção do aluno no ensino.

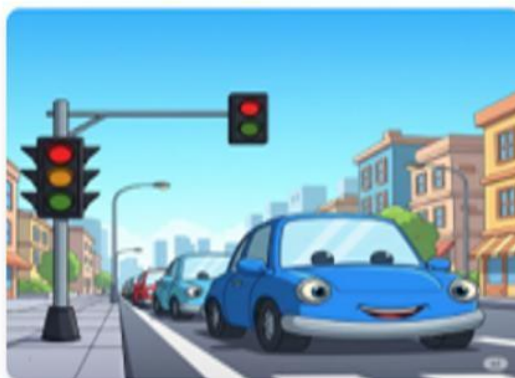
Durante a exposição dos textos motivacionais que serviram de suporte e de direcionamento para a produção escrita do aluno, teve-se o cuidado para não exceder em descrições de lugares, de personagens, de objetos e em desencadeamento de muitos fatos sucessivos. Também foi evitada demasia de adjetivações que podia causar confusão no acompanhamento e na compreensão de trechos ou dos textos como um todo, podendo provocar desgaste emocional e cognitivo nos aprendizes, desestimulando-os e até trazendo abandono da produção escrita, por se sentirem incapazes para a ação.

Figura 6 - Jogos Odisseia das Palavras [5]

O motorista do carro azul viu duas coisas importantes. Primeiro clique no que ele viu primeiro e, em seguida no que ele viu depois:



Verificar Ordem



Fonte: Elaboração da autora (2025).

A ideia de trazer fatos comuns e simples do dia a dia das crianças foi uma estratégia para estimular, facilitar e personalizar a elaboração de previsões coesas a partir de pistas deixadas no texto e nos recursos gamificados, que encaminham para o desenvolvimento textual proporcionado a cada nova tela da trilha. A intenção de explorar no jogo assuntos cotidianos e da vivência dos alunos visou diminuir as dificuldades em elaborar e organizar ideias iniciais, etapa fundamental para a construção de um texto.

Em consonância com Oliveira (2024), na dissertação intitulada “*Métodos de ensino e recursos tecnológicos aplicados na alfabetização de alunos com Transtorno do Espectro Autista: manual digital para alfabetização de alunos com TEA*”, é reiterado que o indivíduo com TEA pode apresentar dificuldades de relacionar informações e atribuir sentido a elas. Ademais, pode ainda haver comprometimento na realização de inferências, associações e comparações entre elementos da rotina cotidiana e os conteúdos da narrativa, o que pode fragilizar a compreensão leitora e escritora desses alunos.

Esse aspecto é explicado pela neuroplasticidade e pelos neurônios-espelho, causadores da forma particular de cada autista enxergar e processar as informações do ambiente e as relações interpessoais (Brito, 2020). Segundo a autora quanto antes acontecer o estímulo a situação desafiadoras, com emprego de estratégias educacionais singulares às particularidades do aluno autista, mais rápida e eficiente poderá ser a manifestação da flexibilidade cognitiva e a inclusão desta pessoa no ambiente escolar e na sociedade.

Desse modo, estudos como os de Gomes (2015), Almeida (2019), Lima (2020) e Barreto (2021) afirmam que a alfabetização de alunos com TEA é um processo complexo e diferenciado, à medida que esse indivíduo apresenta dificuldades em juntar informações e dar sentido a elas. A BNCC enfatiza que desde que a criança nasce e de maneira formal, já na

Educação Infantil ela está envolvida por meio dos contextos sociais e familiares com a prática letrada.

Embora os dois primeiros anos do ensino fundamental sejam os responsáveis pela alfabetização dos estudantes, sabe-se que alguns autistas podem levar mais tempo e necessitar de práticas lúdicas e adaptadas, tais como a inserção de ferramentas digitais – a exemplo o protótipo do jogo [A Odisseia das Palavras](#) – possibilitando esse processo realizar-se de forma mais prazerosa e às vezes mais rápida, por envolver afetivamente o aluno e trazer oportunidades de escrita compartilhada (Brasil, 2019, p. 89).

Figura 7 - Jogos Odisseia das Palavras [6]



Fonte: Elaboração da autora (2025).

O uso de frases curtas e do sentido real das palavras foi priorizado para facilitar a identificação, por parte do aluno, dos efeitos de sentido produzidos pelos recursos expressivos gráfico-visuais (EF15LP04). Em articulação com os quadros das cenas narrativas, esse procedimento permitiu evidenciar as mudanças nas situações vividas pelos personagens, os conflitos e o clímax, marcando assim as diferentes fases da narrativa.

Por considerar que esse é outro dificultador do ensino e do trabalho com a linguagem envolvendo pessoas com TEA – lidar com abstrações, linguagem figurada, levantamento de hipóteses e busca por soluções de forma imediata e equilibrada (Serra, 2023) –, esta estratégia visou tornar o enredo mais acessível, oportunizando que os recursos digitais do jogo influenciassem na compreensão textual e nas atitudes e escolhas linguísticas do aluno diante da escrita.

Figura 8 - Jogos Odisseia das Palavras [7]

Clique na placa que avisa curva perigosa ao motorista



Escreva no retângulo sobre o BRINQUEDO de

Doli

- Qual o tamanho, a cor e o formato do brinquedo?
- Onde é o melhor lugar para brincar com ele?
- É mais divertido brincar com o brinquedo sozinho (a) ou com alguém?

Fonte: Elaboração da autora (2025).

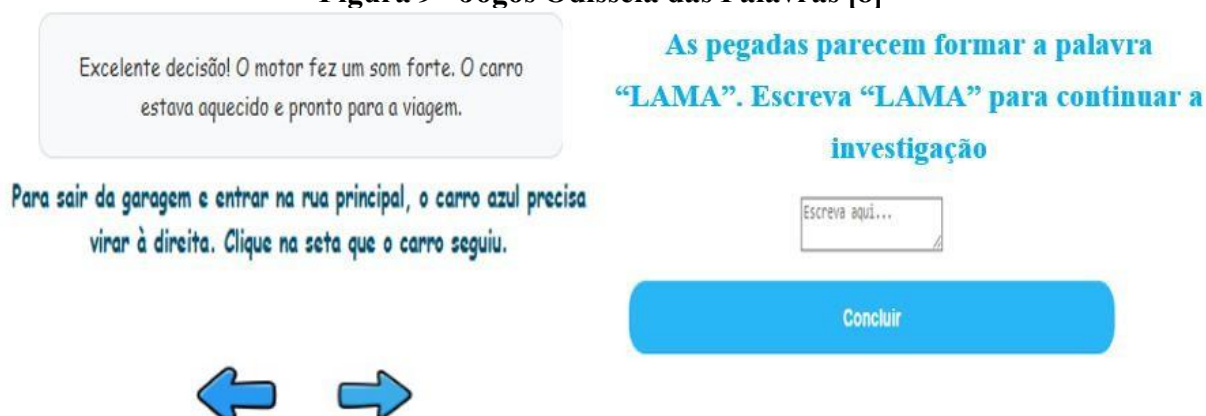
A formação, a atuação e o planejamento do professor que trabalha com a aprendizagem de crianças autistas devem ser conduzidos de forma estratégica, de modo a articular novos conhecimentos às experiências do cotidiano e a promover a intertextualidade entre os conteúdos, respeitando o nível cognitivo de cada estudante com TEA.

A proposta acima carregou essa intenção e buscou concretizar a segunda competência prevista pela BNCC para o ensino de Língua Portuguesa, no sentido de promover a apropriação da linguagem escrita pelo aluno, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos da vida social. Dessa forma, o jogo/a atividade foi concebido de modo a favorecer a estimulação do aluno para ampliar suas possibilidades de participação na cultura letrada e na construção de conhecimentos (Brasil, 2019, p. 87).

Nesse contexto, o professor ocupa o papel do indivíduo que conhece seu aluno, suas necessidades e limitações, e também daquele que domina e conduz o ensino, agindo como condutor e facilitador do ensino-aprendizagem, observando o conceito da ZDP de Vygotsky (1991). Nessa atuação, o conhecimento e a experiência do professor, mediada pelo uso da tecnologia digital, funciona como intersecção entre aquele que tem o conhecimento e domina as habilidades para levá-lo até aquele que está em fase de aprendizagem, no caso o aluno com TEA, com dificuldade na produção escrita.

Relacionar os fatos do dia a dia como oportunidades para trazer conhecimento, aprendizagem de forma coerente e conectada é uma demanda de ensino da comunidade autista. Nesse intento o trabalho com o texto 1 possibilita exercitar essa prática, pois ele exige esse conhecimento do aluno para o seu bom desempenho no jogo e no ensino colaborativo, por meio das placas de trânsito. Outro aspecto que pode ser trabalhado é o desenvolvimento da empatia e do convívio social, questões críticas nesse espectro (Balbino, 2023).

Figura 9 - Jogos Odisseia das Palavras [8]



Fonte: Elaboração da autora (2025).

Como a proposta foi desenvolver um protótipo no formato de RPG, o uso de texto interativo com o leitor foi valorizado de forma recorrente nas narrativas, pois este estilo de jogo digital preza o contato com o jogador, colocando-o como um agente no processo de construção do RPG/texto. Essa escolha exige que o aluno estabeleça expectativas em relação ao texto que lê, elaborando pressuposições e antecipações dos sentidos apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção do texto.

Também deve-se usar as saliências textuais, os recursos gráficos e as imagens para confirmar antecipações e inferências antes e durante a leitura do texto, checando a adequação das hipóteses realizadas (EF15LP02), o que vai influenciar diretamente na adequação da sua escrita que, para se concretizar satisfatoriamente, precisa evidenciar coerência e progressão com o texto original.

Essa interação entre jogo/texto e jogador/leitor/escritor exige atenção, compreensão e ação do aluno/jogador com a finalidade de ele incidir na progressão da história de forma coerente. Estes recursos interativos apareceram ao longo do texto em retângulos e letras azuis, sendo que após finalizar as trilhas dos jogos uma nova oportunidade de produção escrita foi oferecida ao aluno.

Ao final de cada trilha, foi apresentada uma pergunta que interliga a leitura, a compreensão e a interação do aluno com os recursos digitais e a temática do protótipo. Com a mediação do professor e considerando o nível cognitivo do sujeito-alvo do estudo, esperou-se que esses suportes pudessem favorecer o engajamento e a motivação para a produção textual.

Figura 10 - Jogos Odisseia das Palavras [9]

Concluir

LEIA ABAIXO, O TEXTO COMPLETO QUE DESCREVE A AVENTURA DO CARRO AZUL

O carro azul estava na garagem. O motorista abriu o portão, ligou os faróis e saiu. O carro azul tinha um pneu vazio. O motorista encheu o pneu. O sol brilhava. A viagem começou. O carro azul saiu da garagem. Começou a chover. A rua estava molhada. No semáforo, havia congestionamento. O sinal ficou vermelho. O céu ficou cinzento. Chovia forte no carro azul. A pista estava escorregadia. Os limpadores limpavam o para-brisa. O motorista viu a placa de curva perigosa e reduziu a velocidade. O carro azul fez a curva e deixou a chuva. O sol voltou. Eles chegaram na rua com três casas. A entrega era para a casa amarela. O motorista entregou o pacote a uma criança. Ela ficou feliz. O carro azul voltou para casa.

Espaço destinado à produção escrita do aluno “O que você pensa que tinha dentro do pacote?”

Jogar Novamente

Fonte: Elaboração da autora (2025).

A última atividade do primeiro jogo propôs ao professor e ao aluno retomar às características, estrutura, função e produção escrita do gênero textual bilhete; com esta parte do jogo pensou-se em oportunizar de modo contextualizado o uso e a organização das informações desse texto. A partir da leitura, da compreensão, da seleção e do encaixe das alternativas de resposta, o aluno poderá produzir de forma intertextual e coerente um bilhete, gênero textual que permeia a vida e as relações pessoais, em diferentes situações do convívio social.

Ademais, essa atividade possibilita ao professor estimular a compreensão e o exercício da empatia pelo aluno autista, a partir da interação entre o motorista e a criança. Tal mediação favorece a reflexão sobre as relações interpessoais, cuja compreensão e prática

constituem desafios recorrentes para sujeitos com TEA. É importante destacar que essa dificuldade não decorre da ausência de desejo de interação, mas, conforme Schwartzman (2025), do vocabulário restrito ou da limitação na oralidade, que podem comprometer a efetividade dessa prática.

Especificamente essa proposta de escrita visou desenvolver a habilidade (EF15LP01) da BNCC, de identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social nos quais o aluno participa cotidianamente, trazendo a compreensão de sua finalidade, características, suporte e produção escrita.

Figura 11 - Jogos Odisseia das Palavras [10]
Arraste as parte do bilhete para o lugar correto

Destinatário

Mensagem

Despedida

Remetente

Digite a data aqui

Leo Com carinho,

Você e o carro azul fizeram um bom trabalho! Obrigado pela entrega da encomenda.

Olá, motorista!

Verificar Bilhete

Fonte: Elaboração da autora (2025).

A escrita guiada, conforme apontou Araújo (2025), tem o potencial de mobilizar aspectos emocionais do leitor, além de poder despertar a confiança e o interesse para a escrita na população autista. Isto pode ocorrer em razão da afinidade e facilidade no manejo com a tecnologia digital e do uso de assuntos que estão entre o hiperfoco dessas crianças, promovendo identificação pessoal com a história e, conseqüentemente, facilitando a interpretação textual.

Foi indispensável considerar e respeitar durante toda essa pesquisa e a elaboração do seu produto educacional, que a produção textual pode gerar sofrimento e desregulação em alguns estudantes autistas, em razão da coerência central fraca e da incipiência no vocabulário presente nesses indivíduos (Serra, 2018).

A consolidação do protótipo do jogo [A Odisseia das Palavras](#) representou momento significativo dentro da proposta pedagógica desta pesquisa, pois almejou oferecer ao aluno com TEA a oportunidade de escrever livremente, sobre uma temática que pode despertar o interesse, sem imposição de limites de tempo e de palavras nestas atividades guiadas e gamificadas.

Ao finalizar sua escrita, o aluno pode clicar no botão “concluir” e uma nova tela apresentará todo o conteúdo do texto, introdução, desenvolvimento e conclusão, integrados à resposta dada por ele na pergunta final do jogo. A elaboração desta resposta exige do aluno autista o uso da criatividade, da coerência textual, do levantamento de hipóteses, fatores discutidos e apontados por autores como Marcuschi (2008), Kock (2014), Serra (2018, 2023), ao longo deste trabalho como dificultadores característicos e comprometedores do desenvolvimento da linguagem, da imaginação, da interação social e da escrita para alunos com TEA.

O jogo e toda a experiência de aprendizagem que ele pode oferecer foram programados para serem acessados e jogados quantas vezes o aluno desejar, possibilitando-lhe reviver as aventuras, descobrir novos detalhes no texto verbal e não verbal. Além disso, após o estudante produzir seu texto, ele poderá reler e revisar sua escrita quantas vezes desejar, contando com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia, de pontuação ou de coesão textual (EF15LP06 e EF15LP07).

Na elaboração do jogo, optou-se por não utilizar temporizadores que restringissem o tempo de permanência nas telas, nos ícones, nos textos ou nas imagens, inclusive durante as atividades de produção escrita realizadas pelo aluno em dispositivos como computador, celular ou tablet. Essa decisão visou respeitar o tempo individual de observação, leitura,

interação, interpretação e escrita de cada aluno, permitindo que ele explorasse os recursos do jogo de acordo com seu próprio ritmo.

Da mesma forma, decidiu-se por não incluir mecanismos de premiação ou restrição quanto ao número de tentativas de realização das atividades que envolveram escolhas, organização de sequências ou outras formas de interação. Evitou-se também o uso de mecanismo que indicassem certo ou errado, correção ortográfica e gramatical no momento da produção textual pelo aluno autista, nesta fase teve-se também a intenção de desenvolver a empatia, a criatividade, a autonomia e o gosto pela produção textual no público-alvo desse estudo.

O protótipo do jogo digital [A Odisseia das Palavras](#) foi concebido para que pudesse ser jogado tanto individualmente quanto em dupla, prevendo a mediação do professor ou de um colega de classe durante as aventuras propostas nas trilhas da ferramenta. Pressupôs-se que tal interação social mediada incentivaria o compartilhamento de ideias e histórias, respeito ao turno de fala, criação colaborativa da narrativa e desenvolvimento da empatia, aspectos que podem ser favorecidos pela presença de personagens e textos com características distintas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Adriana Gomes; HOSTINS, Regina Célia Linhares; MAGAGNIN, Nicole Migliorini. Autoria de jogos digitais por crianças com e sem deficiências na sala de aula regular. **Revista Brasileira de Educação Especial**, São Paulo, v. 27, p. e0079, 2021.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. 1. ed. Campinas: Papirus, 2022.

ARAUJO, Francisca Cristiana Rodrigues; VENCESLAU, Amanda Drielly Pires; SILVA, José Wellington Franco da. **Narrativa digital para estudantes no transtorno do espectro autista: um mapeamento sistemático da literatura**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) – Universidade Federal do Ceará, Crateús, 2025.

BARROS, Maria das Graças; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. As concepções de interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem. *In*: SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (org.). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

COELHO NETO, João; ALVES, Adriana Gomes. Tecnologia digital educacional e o autismo: o que tecem os programas de pós-graduação em educação?. **Revista LES: Linguagens, Educação e Sociedade**, Teresina, v. 2, n. 2, p. 1-15, 2024. ISSN 2526-8449 (eletrônica).

COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (org.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2011.

COSTA, Margaret Terezinha de Andrade. **Tecnologia assistiva: uma prática para a promoção dos direitos humanos**. Curitiba: Intersaberes, 2020.

CRUZ, Fabielle Rocha. **Jogando palavras: tecnologia e gamificação no ensino de língua portuguesa**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2022.

DALANESI, Viviane Teles Vidal. **AlfabetizaTEA: recurso digital pedagógico de apoio à alfabetização, com ênfase nos educandos com TEA**. 2021. 151 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – UNESP, Bauru, 2021.

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças**. Tradução de Mauro Pinheiro. São Paulo: Vestígio, 2021.

FERNANDES, Kleber Tavares. **Game Criativo: Desenvolvendo Habilidades de Pensamento Computacional, Leitura e Escrita através da Criação de Jogos**. 2021. 325f. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) – Centro de Ciências Exatas e da Terra, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

FERNANDES, Kleber Tavares; ARANHA, Eduardo; LUCENA, Márcia. Game Criativo: desenvolvendo habilidades de pensamento computacional, leitura e escrita através da criação de jogos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 10., 2021, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Computação, 2021.

FERREIRA, Danielly Tobelem Maués; BARROS, Renan Carvalho; CARDOSO, Edgar Ferreira; PASSOS, Maiara Pacheco; SILVA, Enilvan de Jesus Costa; FAVACHO, Romualdo Júnior Moura; AZEVEDO, Jeovane. Tecnologia assistiva e educação: análise de aplicativos

como ferramenta no ensino e aprendizagem de crianças com autismo. **Aracê**, [s. l.], v. 7, n. 6, p. 29.836-29.851, 2025. DOI: 10.56238/arev7n6-046. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/5663>. Acesso em: 26 ago. 2025

FERREIRA, Simone. **Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com transtorno do espectro autista**. 2022. 188 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional – Área de Concentração: Educação Inclusiva) – Universidade Estadual do Paraná, Apucarana, 2022. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/740377/2/DISSERTACAO_SIMONE_FERREIRA%20-1.pdf. Acesso em: 30 mar. 2024.

FRANÇA, Fernanda Aline Costa; RIBEIRO, Francisco Adelson Alves; PEREIRA, Álvaro Itaúna Schalcher. Aplicativos e alfabetização: recurso digital para crianças com Transtorno do Espectro Autista. **Revista INTER EDUCA**, [s. l.], v. 3, p. 76-84, 2023. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/373562075_Aplicativos_e_alfabetizacao_recurso_digital_para_crianças_com_Transtornos_do_Espectro_Autista. Acesso em: 25 ago. 2025.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html. Acesso em: 22 out. 2007.

LIMA, Daniela Santos Alves de; LIMA, Rafaella Asfora. **Jogos digitais como recurso didático para sujeitos aprendizes no transtorno do espectro do autismo (TEA)**. 2017. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2404040/LIMA%3B+LIMA+-+2017.1.pdf/e1c0f04e-f367-4d2b-95d1-098eb8119dfb>. Acesso em: 15 maio 2024.

MACIEL, Cristiano. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Cuiabá: EDUFTM, 2012.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. *In*: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11., Salvador, 2015. **Anais [...]**. Universidade do Estado da Bahia: Salvador, 2015. p. 11-19.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. **EDT – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 20, n. 1, p. 5-26, 2018.

MIOTA, Filomena M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (org.). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

OLIVEIRA, Bruna Luanna Franco de. **Métodos de ensino e recursos tecnológicos aplicados na alfabetização de alunos com transtorno do espectro autista: manual digital para alfabetização de alunos com TEA**. 2024. 153 f. Dissertação (Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal Do Paraná, Cornélio Procopio, 2024.

OLIVEIRA, Daiana Mara de; PARRA, Vitória Gottlieb; BORGES, Marcos A. F. Processo de desenvolvimento de um jogo educativo para crianças autistas. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 13., 2024, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 27-35.

PEREIRA, Raquel Alves. **A Utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro do Autismo**. Rio de Janeiro, 2018. 165 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rio de Janeiro, 2018.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; FRANCISCO, Deise Juliana; FERREIRA, Adilson Rocha (org.). **Jogos digitais, tecnologias e educação: reflexões e propostas no contexto da covid-19**. Maceió: EDUFAL, 2021.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em jogos Digitais**. São Paulo: Editora SENAC. São Paulo, 2012.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais. **Novas tecnologias na educação**, v. 6, n. 2, dez. 2008.

SERRA, Dayse. **Alfabetização de alunos com TEA**. 1. ed. Rio de Janeiro: E-Nuppes Editora, 2018. v. 1.

SERRA, Dayse. **Alfabetização de alunos com TEA**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2023. v. 2.

SILVA, L. V. G. **Digital-TEA**: proposta de uma rota educacional dinâmica para aplicação em softwares de ensino com foco na alfabetização de crianças autistas. 2022. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (org.). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

TEIXEIRA, Clayne Mirele Pereira; MIRANDA, Camila Santana; GIVIGI, Rosana Carla do Nascimento. Adaptação de atividades como dispositivo para o desenvolvimento da escrita do aluno com autismo. **Revista Educação Especial em Debate**, Vitória, v. 10, n. 20, p. 7-29, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/reed/article/view/49057>. Acesso em: 7 ago. 2025.

APÊNDICE I

TERMO DE COLABORAÇÃO

TERMO DE COLABORAÇÃO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO EDUCACIONAL – SITE SEM FINS LUCRATIVOS

Nós, abaixo assinados, declaramos nossa intenção de colaborar no desenvolvimento de um produto educacional (um site), que integra a pesquisa de mestrado de **Laícy Aparecida Gomes de Oliveira**, a ser apresentado ao **Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação (PPGPE)** da **Universidade de Uberaba (Uniube)**.

O objetivo desta colaboração é reunir esforços para criar um recurso digital educativo, de caráter acadêmico e sem fins lucrativos, que possa contribuir para a disseminação do conhecimento na área de jogos digitais para sujeitos com Transtorno do Espectro Autista.

Responsabilidades

Cada participante se compromete a contribuir de acordo com suas habilidades:

1. **Laícy Aparecida Gomes de Oliveira**: elaboração e organização dos conteúdos pedagógicos.
2. **Marco Túlio Martins** : desenvolvimento e manutenção do site (programação, design e recursos digitais).
3. **Henrique Campos Freitas**: orientador da pesquisa.

Direitos de uso

O produto desenvolvido será de uso aberto e gratuito, voltado a fins acadêmicos, científicos e educativos.

Os créditos de autoria serão compartilhados entre os colaboradores, e nenhum deles poderá utilizar o *site* de forma comercial sem o consentimento dos demais.

Vigência

Esta parceria terá validade durante o período de desenvolvimento e divulgação do produto, podendo ser ajustada de comum acordo a qualquer momento.

Assinam este termo em sinal de concordância e reconhecimento da parceria estabelecida.

Uberlândia, 06 de setembro de 2025.



Laícy Aparecida Gomes de Oliveira
 [Pesquisadora]
Documento assinado digitalmente
 **MARCO TULIO MARTINS**
Data: 09/09/2025 02:14:29 -0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Marco Tulio Martins
 [Colaborador]



Prof. Dr. Henrique Campos Freitas
 [Orientador da pesquisa]

08/11/2025, 10:02

Portal eduCapes: A odisseia das palavras

CORONAVÍRUS (COVID-19) (HTTP://WWW.SAUDE.GOV.BR/CORONAVIRUS)			ACESSO À INFORMAÇÃO (HTTP://WWW.ACESSOAINFORMACAO.GOV.BR)		PARTICIPE (HTTPS://WWW.GOV.BR)
Casa Civil (http://www.casacivil.gov.br/)	Pública (http://www.justica.gov.br/)	(https://www.defesa.gov.br/)	Exteriores (http://www.itamaraty.gov.br/)	(http://www.economia.gov.br/)	(http://www.infraestrutura.gov.br)
Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (http://www.agricultura.gov.br/)	Ministério da Educação (http://www.mec.gov.br/)	Ministério da Cidadania (http://cidadania.gov.br/)	Ministério da Saúde (http://saude.gov.br/)	Ministério de Minas e Energia (http://www.mme.gov.br/)	Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (http://www.mctic.gov.br/)
Ministério do Meio Ambiente (http://www.mma.gov.br/)	Ministério do Turismo (http://www.turismo.gov.br/)	Ministério do Desenvolvimento Regional (http://www.integracao.gov.br/)	Controladoria-Geral da União (http://www.cgu.gov.br/)	Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (http://www.mdh.gov.br/)	Secretaria-Geral (http://www.secretariageral.gov.br)
Secretaria de Governo (http://www.secretariadegoverno.gov.br/infocional)	Gabinete de Segurança (http://www.gsl.gov.br/)	Advocacia-Geral da União (http://www.agu.gov.br/)	Banco Central do Brasil (http://www.bcb.gov.br/)	Planalto (http://www.gov.br/planalto)	

Buscar no repositório



Navegar por: [Assunto \(/browse?type=subject\)](#) [Autores \(/browse?type=author\)](#) [Data do documento \(/browse?type=dateissued\)](#) [Título \(/browse?type=title\)](#)

[Material UAB \(/simple-search?/simple-search?query=&filter.field.1=subject&filter.type.1=equals&filter.value.1=uab\)](#) [Periódicos \(/periodicos\)](#)

PORTAL EDUCAPES (5) > ACERVO EDUCAPES (HANDLE/CAPES/109992) > PLATAFORMAS EDUCACIONAIS (HANDLE/CAPES/179642) > JOGOS (HANDLE/CAPES/176648) >

A odisseia das palavras

Use este link para compartilhar ou citar este material:

<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/1132338>

Não existem arquivos associados a este item.

08/11/2025, 10:02

Portal eduCapes: A odisseia das palavras

Título: A odisseia das palavras

Autor(es) e Colaborador(es): [Universidade de Uberaba \(Unube\) \(/browse?type=author&value=Universidade+de+Uberaba+%28Unube%29\)](#)
[OLIVEIRA, LAICY APARECIDA GOMES DE \(/browse?type=author&value=OLIVEIRA%2C+LA%C3%A9DCY+APARECIDA+GOMES+DE\)](#)

Outros Identificadores: <https://aodisseiadaspalavras.com.br/> (<https://aodisseiadaspalavras.com.br/>)

[Acessar ➔ \(https://aodisseiadaspalavras.com.br/\)](https://aodisseiadaspalavras.com.br/)

Data: 7-Nov-2025

Tipo: Jogo

Palavras-chave: Transtorno do Espectro Autista.
Jogos digitais.
Leitura.
Escrita.
Inclusão.

Aparece nas coleções: [Jogos \(/handle/capes/176548\)](#)

[Mostrar registro completo do item \(/handle/capes/1132336?mode=full\)](#)



[Visualizar estatísticas \(/handle/capes/1132336/statistics\)](#)

Avaliação



[Denunciar conteúdo](#)

Este item está licenciado sob uma [Licença Creative Commons](http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/) (<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)
<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>



FERRAMENTAS DO ADMINISTRADOR

[Editar](#)



Uniube
Uberlândia