

Ana Paula da Silva  
Roseneide Maria Batista Cirino



**POESIA**  
**SEM FRONTEIRAS**  
**UMA JORNADA INCLUSIVA**



Universidade Estadual do Paraná  
Campus Paranaguá

Programa de Mestrado Profissional em  
Educação Inclusiva

### **Elaboração**

Ana Paula da Silva  
Roseneide Maria Batista Cirino

### **Design e Revisão**

Ana Paula da Silva

### **Ilustrações**

Pixabay

<https://pixabay.com/pt/>

### **Prompt**

<https://create.microsoft.com/pt-br/features/ai-image-generator>



S586p

Silva, Ana Paula da

Poesia sem fronteiras: uma jornada inclusiva / Ana Paula da Silva; Roseneide Maria Batista Cirino -- Paranaguá, 2024.  
48f.; il.

Recurso Educacional (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional – Área de Concentração: Educação Inclusiva) – Universidade Estadual do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Roseneide Maria Batista Cirino

ISBN 978-65-86807-64-6

1. Gamificação. 2. Transtorno do Espectro Autista. 4. Poesia. 3. Educação Inclusiva. 4. Formação de professores. I. Cirino, Roseneide Maria Batista. II. Universidade Estadual do Paraná. IV. Título. V. Gamificação: aprimoramento as habilidades de comunicação e interação de crianças com autismo

CDD 861

23. ed.

Ficha catalográfica elaborada por Leocílea Aparecida Vieira – CRB 9/1174.

# SUMÁRIO

**Apresentação** pág. 05

**Teoria Histórico -Cultural no contexto inclusivo**  
pág. 07

**Gênero textual: poema** pág. 13

**Gamificação** pág. 18

**Sequência didática** pág. 27

**1° Jogo** pág. 33

**2° Jogo** pág. 36

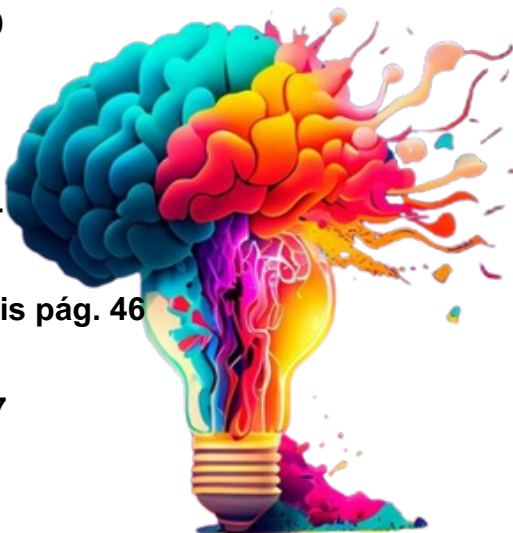
**3° Jogo** pág. 39

**4° Jogo** pág. 42

**5° Jogo** pág. 44

**Considerações finais** pág. 46

**Referências** pág. 47



# Para INÍCIO de conversa

É com grande entusiasmo que apresentamos este e-Book didático que faz parte da pesquisa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (Unespar/Paranaçuá) acerca de práticas gamificadas no contexto da Educação Inclusiva para estudantes com autismo.

Este material foi desenvolvido especialmente para você, que está na linha de frente da educação, buscando constantemente formas inovadoras para aprimorar o aprendizado e o desenvolvimento de seus alunos.

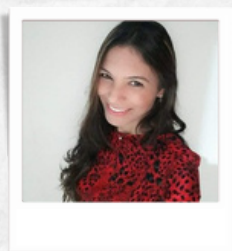
Nos últimos anos, a gamificação tem se destacado como uma estratégia educacional, capaz de transformar o ambiente de sala de aula em um espaço mais dinâmico, envolvente e motivador. Este e-Book didático visa mostrar que a gamificação pode ser utilizada como um recurso metodológico para melhorar as habilidades de comunicação e interação de crianças com autismo, proporcionando-lhes um aprendizado mais significativo e inclusivo.

Nosso objetivo é fornecer a você, educador, recursos valiosos e inspiradores para transformar a experiência de aprendizado de seus estudantes. Acreditamos que com estratégias certas, é possível criar um ambiente educacional mais inclusivo, onde todos os estudantes tenham a oportunidade de desenvolver plenamente suas habilidades de comunicação e interação.

Esperamos que este e-Book seja um recurso útil e enriquecedor em sua prática pedagógica, e que você possa se sentir motivado a explorar e aplicar as ideias aqui apresentadas. A jornada de ensinar é também uma jornada de aprendizado contínuo, e estamos confiantes de que, juntos, podemos fazer a diferença na vida de nossos estudantes.

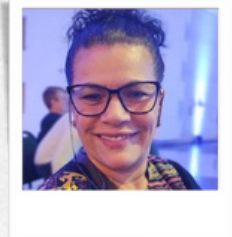
Boa leitura e uma ótima prática!

# Quem somos?



*Ana Paula da Silva*

Mestra pelo do Programa de pós-graduação Mestrado Profissional em Educação Inclusiva- PROFEI. Ofertado pela Unespar- Campus Paranaguá. É integrante do Grupo de Pesquisa em Ensino e Práticas Inclusivas GPEPI. Atua como professora da rede municipal de educação no município de Umuarama-Pr.



*Roseneide M. Batista Cirino*

Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa, na linha de pesquisa Ensino e Aprendizagem. Mestra em Educação pela Universidade Federal do Paraná, Especialização em Psicopedagogia, Orientação e Supervisão Escolar e Educação Especial Inclusiva.

Compõe o Banco de Avaliadores da Educação Superior INEP/BASIs. Coordena o NESPI - Núcleo de Educação Especial Inclusiva. Coordena o PROFEI Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (UNESPAR). É líder do Grupo de Pesquisa em Ensino e Práticas Inclusivas GPEPI.

TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL

**NO CONTEXTO INCLUSIVO**



A teoria histórico-cultural, desenvolvida pelo psicólogo russo Lev Vygotsky no início do século XX, revolucionou a compreensão sobre o desenvolvimento cognitivo humano ao destacar a importância das interações sociais e culturais nesse processo. Vygotsky argumentava que o desenvolvimento intelectual das crianças é profundamente influenciado pelo ambiente social em que estão inseridas, e não apenas pelo amadurecimento biológico individual.

Para Vygotsky (2001) ao interagir com outras pessoas, a criança é exposta a uma variedade de experiências linguísticas e sociais. Ela ouve e vê outras pessoas falando, aprendendo novas palavras e expressões, e começa a entender como a linguagem é usada para se comunicar e interagir. Portanto, à medida que a criança desenvolve sua linguagem, ela também desenvolve as funções psicológicas superiores, como memória, atenção e pensamento abstrato, sendo o desenvolvimento da linguagem, um processo dinâmico.



Segundo Vygotsky, a aprendizagem é um fenômeno social que tem início entre as pessoas (Interpsicológico) e depois se interioriza no indivíduo (Intrapsicológico). Essa abordagem contrasta com teorias anteriores que enfatizam o desenvolvimento cognitivo como um processo solitário e individual.

Um dos conceitos fundamentais da teoria histórico-cultural é a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que representa a diferença entre o que uma criança pode realizar sozinha e o que pode alcançar com auxílio de um adulto ou de colegas mais habilidosos.

Essa ideia ressalta a importância da mediação, onde o papel do professor, dos pais e dos colegas são fundamentais para orientar e ampliar as capacidades da criança.

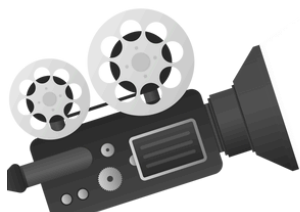
“Podemos representar a ZDP por um conjunto de informação que a pessoa tem a potencialidade de aprender, mas ainda não atingiu a plenitude deste processo. No entanto, com auxílio de pessoas mais bem preparadas, com maior expertise, que desenvolveram este potencial tem sua aprendizagem mediada e facilitada para melhor entendimento da situação de um potencial atingível” (Rodrigues; Silva; Silva. 2021, p.6)



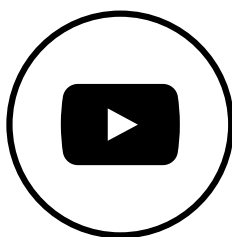
A teoria histórico-cultural não só contribuiu para uma nova compreensão do desenvolvimento cognitivo, mas também influenciou práticas educacionais contemporâneas, enfatizando a necessidade de ambientes de aprendizagem colaborativos e culturalmente relevantes.

Ao reconhecer a aprendizagem como um processo interativo e dinâmico, a teoria de Vygotsky fornece uma base teórica sólida para promover a inclusão educacional, permitindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, participem plenamente e desenvolvam seu potencial em contextos sociais ricos e diversificados.

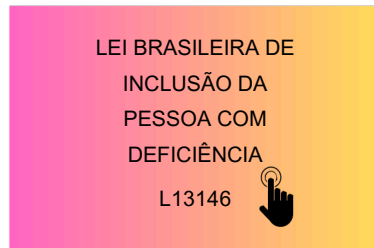
Para Sá (2022) o papel do professor como mediador é essencial no processo de aprendizagem. Ao utilizar diferentes ferramentas, como instrumentos e sinais, facilita o processo.



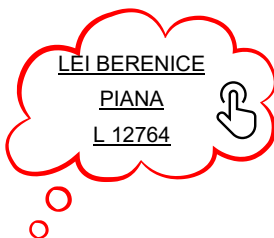
**QUER SABER  
MAIS?**



Inclusão no contexto educacional refere-se ao processo que todos os estudantes, independentemente de suas habilidades, necessidades ou diferenças, tenham acesso igualitário a uma educação de qualidade. Este conceito vai além da simples inserção física de alunos com deficiência nas escolas regulares, trata-se de criar um ambiente educacional onde a diversidade é valorizada e as práticas educacionais possam atender às individualidades de cada estudante.



A relevância da inclusão nas políticas educacionais contemporâneas é fundamental, pois promove a equidade e a justiça social. Políticas inclusivas visam eliminar barreiras ao aprendizado e à participação, garantindo que todos os estudantes tenham oportunidades para desenvolver seu potencial pleno. Além disso, a inclusão educacional contribui para a construção de uma sociedade mais empática e compreensiva, onde a convivência com a diversidade é vista como uma riqueza.



Esse referencial legal é resultado da luta de uma mãe de criança com autismo em 2012 que queria ter os direitos de seu filho assegurados, essa luta garante e contribui para que os direitos das pessoas autistas fossem garantidos como a criação de apoio especializado e direito ao desenvolvimento integral sempre que a criança autista demandar tal apoio.



As políticas educacionais de inclusão vem adotando legislações e diretrizes que incentivam práticas pedagógicas inclusivas, formação continuada para educadores e o desenvolvimento de recursos e infraestrutura adequados. A inclusão é, portanto, um princípio central para a construção de sistemas educacionais mais democráticos e acolhedores, que reconhecem e celebram a diversidade humana.

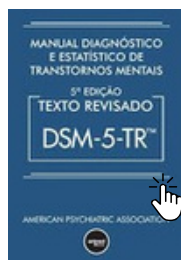
“Compreendendo que a diversidade humana demanda à quebra de amarras dos processos de ensino e aprendizagem de caráter hegemônico e abre portas para o conhecimento de novos horizontes pedagógicos, socializadores e comunicacionais” (Nogueira; Orrú 2019, p.10)

**QUER SABER**

**MAIS?**



Sugestão  
de  
leitura





*Gênero*

*Textual*

**POEMA**

## O QUE É GÊNERO TEXTUAL?

“Para Bakhtin, os gêneros do discurso resultam em formas-padrão “relativamente estáveis” de um enunciado, determinadas sócio-historicamente. O autor refere que só nos comunicamos, falamos e escrevemos, através de gêneros do discurso. Os sujeitos têm um infindável repertório de gêneros e, muitas vezes, nem se dão conta disso”. (Signor, 2008. s/p)

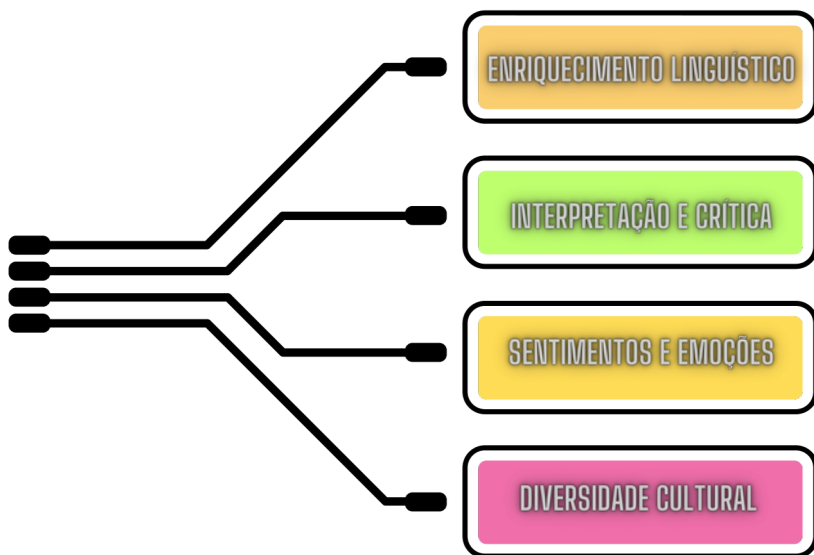


O poema, como gênero textual, possui uma relevância ímpar na formação literária e cultural dos indivíduos. A abordagem desse tipo de texto em ambientes educacionais, culturais e até mesmo no cotidiano, contribui significativamente para o desenvolvimento de diversas habilidades e para a ampliação do repertório cultural.

“Levantando alguns aspectos que configurariam a poesia, como a sonoridade, a musicalidade, o jogo de palavras, a rima, o ritmo, as imagens, a expressividade, a beleza, os versos e estrofes, a métrica”  
(Araujo, 2011, p.15)

Sugestão  
de  
leitura







O poema oferece uma rica oportunidade de enriquecimento linguístico. A linguagem poética é, por excelência, condensada e carregada de significados múltiplos. Trabalhar com poemas permite que os leitores e estudantes se familiarizem com a polissemia, a conotação e a denotação das palavras, além de explorar figuras de linguagem como metáforas, metonímias, aliteraões e assonâncias. Esse contato frequente com uma linguagem rica e elaborada estimula a criatividade e a sensibilidade linguística.



Além do aspecto linguístico, os poemas demandam uma leitura interpretativa profunda. Diferentemente de outros gêneros textuais mais expositivos, o poema muitas vezes se apresenta de forma enigmática, exigindo do leitor uma interpretação que vai além do superficial. Esse exercício constante de interpretação crítica ajuda a desenvolver habilidades cognitivas importantes, como a análise, a síntese e a avaliação. Os leitores são desafiados a identificar temas, motivos e sentimentos subjacentes, tornando-se leitores mais atentos e críticos.





O poema é também um veículo significativo para a expressão e exploração de sentimentos e emoções. Poetas utilizam a estrutura e a linguagem poética para transmitir estados emocionais complexos, permitindo que os leitores se conectem com suas próprias emoções e experiências. Essa conexão emocional é fundamental para o desenvolvimento da empatia e da inteligência emocional, habilidades essenciais para a convivência em sociedade.

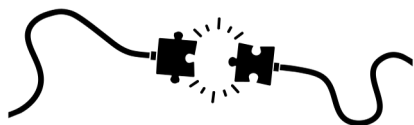
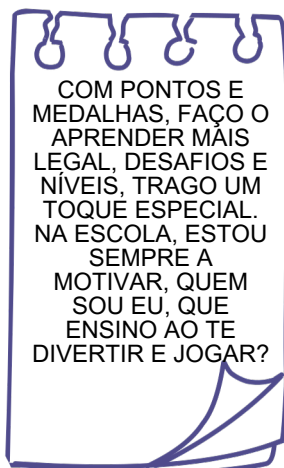
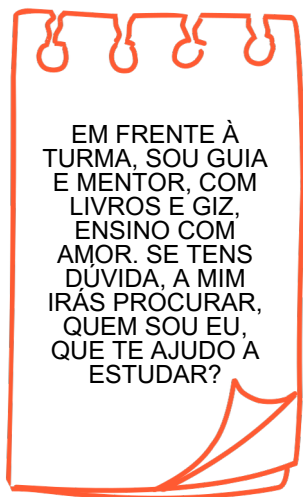
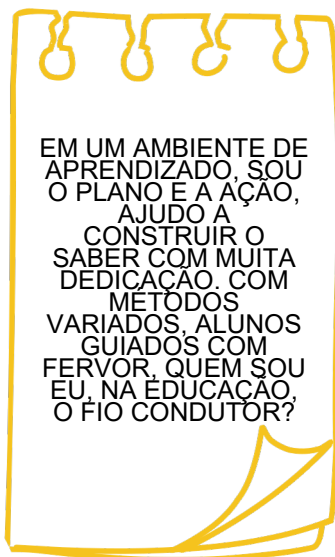
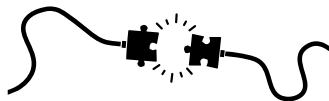
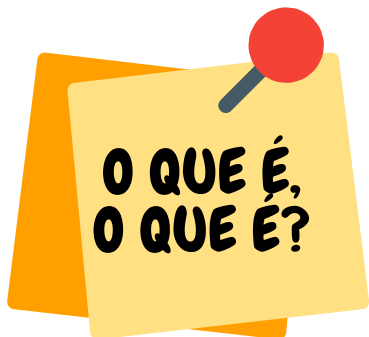


Trabalhar com poemas proporciona ainda um mergulho na diversidade cultural e histórica. A poesia, ao longo dos séculos, tem sido uma forma de registrar e refletir sobre contextos culturais, sociais e históricos. Ao estudar poemas de diferentes épocas e culturas, os leitores ampliam sua compreensão do mundo e das diversas perspectivas que o compõem. Isso promove um maior respeito e valorização pela diversidade.

Optamos por escolher trabalhar com o gênero textual poema por ser um suporte textual que, além abranger a cultura, oferece estímulos sensoriais, ritmo, repetições de palavras e possibilidades de expressão verbal e não verbal. Para tanto, propomos nesse e- book didático o poema na versão gamificada.









Conhecer as individualidades dos alunos é ponto de partida para pensar estratégias de aprendizagem que alcancem a todos e que promovam sua interação, visto que os próprios alunos podem e devem ser aliados no processo inclusivo (Nogueira; Orrú, 2019, p.5)



Para Cirino e Brondani (2022, p.716) “os educadores são importantes no processo de mediação com vistas a promover trocas de experiências e vivências, transformando-as em aprendizagem para todos”



“Embora seja um termo consideravelmente novo para a Educação, a gamificação é definida como uma ação lúdica que não é especificamente um jogo tal como se conhece, mas se utiliza de ações presentes no jogo em contextos fora do jogo, a fim de atingir um objetivo ou resolver um problema” (Ventura; Kirnew; Bianchini; Daher, p.3, 2021)

# AFINAL O QUE É GAMIFICAÇÃO?



A gamificação, tradução do termo em inglês “*gamification*”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, *feedback*, cooperação, pontuação, etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando. (Murr e Ferrari, 2020, p.7)



Gamificação é o uso de elementos e princípios de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação, para aumentar o engajamento, motivação e participação dos indivíduos. Na educação, a gamificação transforma atividades de aprendizagem em experiências lúdicas, incorporando mecânicas como pontos, níveis, desafios e recompensas.



[...] a gamificação é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e dos indivíduos. (Fardo, 2013, p. 2)



# PRÍNCIPIOS DA GAMIFICAÇÃO

- 01 **Regras e Estrutura:** Jogos têm regras claras e objetivos definidos que guiam os jogadores. Na educação, essas regras estruturadas ajudam os estudantes a entender o que é esperado deles e como podem alcançar seus objetivos.
- 02 **Feedback imediato:** jogos fornecem feedback instantâneo sobre o desempenho, permitindo que os jogadores ajustem suas estratégias. Na sala de aula, *feedback* imediato pode ajudar os estudantes a identificar áreas de melhoria e reforçar o aprendizado.
- 03 **Progresso e Conquista:** Jogos têm sistemas de progresso, como níveis, que indicam o avanço do jogador. Na educação, reconhecer as conquistas dos estudantes por meio de *badges* ou certificados pode aumentar a motivação.
- 04 **Desafios e Competição:** Jogos apresentam desafios progressivos que mantêm os jogadores engajados. Na educação, desafios apropriados podem estimular os estudantes a superar dificuldades e alcançar novos níveis de competência.



# GAMIFICAÇÃO E INCLUSÃO

A gamificação é uma estratégia que busca promover a inclusão no ambiente escolar, atendendo às necessidades de todos os alunos, independentemente de suas habilidades e características individuais.

“Partindo do conceito e fundamento dos ajustes curriculares, é preciso planejar ações pedagógicas centradas nas condições individuais de aprendizagem dos alunos. Para tal, precisamos inovar a ação de avaliar, e nesse ponto podemos nos valer, inclusive, das Tecnologias Educacionais Digitais (TAE)” (Fonseca e Barbosa Junior, 2020, p. 160)

A integração da gamificação com práticas inclusivas na educação pode criar um ambiente de aprendizado mais envolvente, motivador e acessível para todos os estudantes. Ao adaptar atividades gamificadas para atender às diversas necessidades dos estudantes, os educadores podem promover uma cultura de inclusão e pertencimento. A combinação de gamificação e inclusão não apenas enriquece a experiência educativa, mas também prepara os estudantes para um mundo onde a diversidade é valorizada e todos têm a oportunidade de alcançar seu pleno potencial.

O foco da escola é a aprendizagem dos alunos. Por isso, é preciso buscar e construir mecanismos para a promoção de uma educação de qualidade. Entre eles, destacamos a realização de atividades voltadas para o tratamento de questões sociais, aqui consideradas como relativas à diversidade e à efetivação de uma escola inclusiva (Azevedo, 2023, p.276)



Utilize plataformas de gamificação que permitam a personalização das experiências de aprendizado. Ajuste a dificuldade dos desafios de acordo com o nível de habilidade de cada estudante, garantindo que todos tenham oportunidades de sucesso.



Crie uma variedade de atividades gamificadas que atendam a diferentes estilos de aprendizagem. Por exemplo, jogos baseados em palavras para alunos verbais, desafios visuais para alunos visuais e atividades práticas para estudantes cinestésicos.





Forneça *feedback* positivo e construtivo regularmente.

Use sistemas de recompensas que reconheçam não apenas as conquistas acadêmicas, mas também o esforço, a persistência e a melhoria.



Desenvolva atividades gamificadas que sejam acessíveis a estudantes com deficiência. Isso pode incluir o uso de tecnologias assistivas, ajustes no design dos jogos para garantir a acessibilidade e a criação de desafios que respeitem as limitações individuais.





COLABORAÇÃO E  
TRABALHO EM  
EQUIPE



Promova jogos e atividades que incentivem a colaboração entre os estudantes. Equipes compostas por alunos com diferentes habilidades, podem aprender a trabalhar juntos, respeitando as diferenças e valorizando as contribuições de cada membro.

Crie um ambiente onde os estudantes se sintam seguros para experimentar e falhar. A gamificação pode ajudar a construir uma cultura de aprendizado onde o erro é visto como uma oportunidade de crescimento, e todos os alunos se sentem apoiados.



Curtiu?

# SEQUÊNCIA







# DIDÁTICA



## ESTRATÉGIAS DE APLICAÇÃO

### Objetivo

-  Expressão oral e comunicação;
-  Escuta ativa e empatia;
-  Capacidade de analisar e construir significados;
-  Comunicação e em diferentes mídias.



### Início

Realizar uma discussão inicial sobre o que os estudantes já sabem sobre poesia e rimas.

Em seguida apresentar o título e as imagens que estão na capa. Fazer a exploração do possível tema. Ouvir com atenção todas as respostas.





## Conteúdo

Leitura e interpretação do poema "Você Troca!".  
Identificação de rimas e estrutura do poema.



## Desenvolvimento

Será distribuída uma cópia do poema para cada estudante. O(a) professor(a) realizará a leitura inicial em voz alta. Sugere-se propor outros tipos de leitura, como por exemplo: um verso para cada estudante, leitura coletiva, leitura entonacional (imitando a voz de homem adulto, um senhor e outros), leitura por grupo de carteiras.

Questioná-los sobre o que entenderam acerca do poema, discutir as sonoridades apresentadas, as características, verificar se os levantamentos prévios foram constatados após a leitura.

Realizar a exploração das rimas na oralidade.



## 1º Momento

A turma receberá *chromebooks*, *pequenos computadores*, para acessar o *Google* sala de aula, onde estará disponível o link de acesso ao jogo, que será explorado individualmente nesse primeiro momento. O jogo inclui atividades como o pareamento de rimas. Outra opção é a versão analógica do jogo gamificado, utilizando cartas físicas.





## 2° Momento

Em grupos, o(a) professor(a) distribuirá o jogo de cartas com imagens do poema, jogo analógico. O objetivo é que por meio da leitura do poema realizada novamente pelo(a) professor(a), os estudantes coletivamente façam o pareamento das rimas.



## 3° Momento

Agora no grande grupo, cada estudante será convidado a escolher uma carta e descrevê-la para os colegas da turma. Isso implica em levar em consideração as impressões significativas que cada um abstrai do que foi visto. O porquê escolheu determinada carta, e o que ela significa



## Avaliação

Observação e *feedback* contínuo durante as atividades.



## Roteiro de observação



# ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

IDENTIFICAÇÃO: (ABREVIATURA DO NOME DO ESTUDANTE

Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Tempo de observação: \_\_\_

## PRÁTICA CONVENCIONAL E GAMIFICADA

SIM

NÃO

### EXPRESSÃO ORAL E COMUNICAÇÃO:

- |  |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1- HÁ CLAREZA E COESÃO DE IDEIAS?                                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2- FAZ USO DE UMA COMUNICAÇÃO PERSUASIVA?                              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3- FAZ USO DA LINGUAGEM VERBAL E NÃO VERBAL PARA TRANSMITIR MENSAGENS? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### ESCUTA ATIVA E EMPATIA:

- |   |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 4- DEMONSTRA INTERESSE GENUÍNO NO QUE OS OUTROS ESTÃO COMUNICANDO?        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5- MANTÉM O FOCO NA MENSAGEM DO INTERLOCUTOR SEM INTERRUPÇÕES?            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6- DEMONSTRA EMPATIA AO COMPREENDER AS EMOÇÕES E PERSPECTIVAS DOS OUTROS? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



SIM

NÃO

## **CAPACIDADE DE ANALISAR E CONSTRUIR SIGNIFICADOS**

7- ANALISA INFORMAÇÕES DE FORMA CRÍTICA E REFLEXIVA?

8- SINTETIZA IDEIAS COMPLEXAS E CHEGA A CONCLUSÕES SIGNIFICATIVAS?

9- DEMONSTRA HABILIDADES DE PENSAMENTO CRIATIVO E ANALÍTICO NA CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADOS?

## **COMUNICAÇÃO E EM DIFERENTES MÍDIAS:**

10- SE ADAPTA A DIFERENTES FORMAS DE SE COMUNICAR COMO: ORAL, ESCRITA E/OU VISUAL?

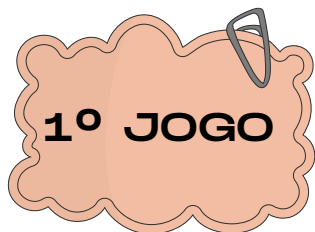
11- UTILIZA FERRAMENTAS E TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO DE FORMA EFICAZ?

12- DEMONSTRA FLUÊNCIA NA COMUNICAÇÃO EM DIFERENTES PLATAFORMAS E MÍDIAS ?

## **OBSERVAÇÕES:**

(Sugere-se fazer um breve relato do comportamento e das interações estabelecidas pelo estudante com TEA durante a aplicação da atividade)





**VOCÊ TROCA?**



JOGO DIGITAL  
VOCÊ TROCA?





GATO CONTEnte



PATO COM DENTE



CANGURU DE PIJAMA



URUBU NA CAMA



LEÃO SEM DENTE



DRAGÃO OBEDIENTE



RATINHO DE CAMISOLA



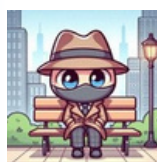
PASSARINHO NA GAIOLA



TATURANA MOLHADA



BANANA DESCASCADA



ESPIÃO COM PREGUIÇA



LADRÃO DE SALSICHA



TUTU DE FEIJÃO



TATU DE CALÇÃO



LOBINHO DELICADO



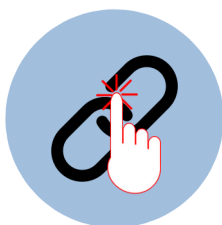
CHAPEUZINHO MALVADO







**NÃO CONFUNDA**



**JOGO DIGITAL  
NÃO CONFUNDA**



NÃO CONFUNDA



GORILA GIGANTE



MOCHILA CHOCANTE

NÃO CONFUNDA



VELHOTA NARIGUDA



GAIVOTA BIGODUDA

NÃO CONFUNDA

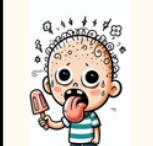


FEIOSO  
AMARELADO



MEDROSO  
ESVERDEADO

NÃO CONFUNDA



PICOLÉ SALGADO



JACARÉ MIMADO

NÃO CONFUNDA



CARECA BANGUELA



CUECA AMARELA

NÃO CONFUNDA



CABELO CURTO



CAMELO SURDO

NÃO CONFUNDA



HIPOPÓTAMO  
ARRUMADO



HELICÓPTERO  
ENFEITADO

NÃO CONFUNDA



VIZINHO DO  
NICOLAU

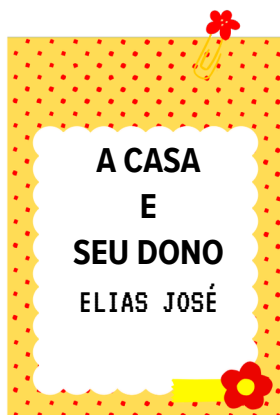


PADRINHO DO  
JUVENAL





# 3º JOGO



*Clique  
para  
leitura*



A CASA E SEU DONO

*Clique  
para  
jogar*



JOGO DIGITAL  
A CASA E SEU DONO





ABELHA



CASA



CACO



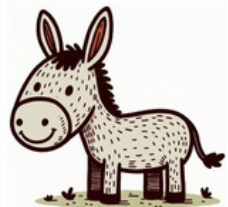
GENTE



ELEFANTE



CABRITA



JUMENTO



BARATA





MARMITA



MACACO



TELHA



ASA



REFRIGERANTE



PIRATA



FERMENTO



DENTE



# 4º JOGO

+ SUGESTÕES



**LEILÃO DE JARDIM**

**CECÍLIA MEIRELES**

*Clique  
para  
leitura*



POEMA  
LEILÃO DE JARDIM

*Clique  
para  
jogar*



JOGO DIGITAL  
LEILÃO DE JARDIM





JARDIM COM  
FLORES



BORBOLETAS DE  
MUITAS CORES



LAVADEIRAS E  
PASSARINHOS



OVOS VERDES E  
AZUIS NO NINHO



CARACOL



RAIO DE SOL



LAGARTO ENTRE  
O MURO E A HERA



ESTÁTUA DE  
PRIMAVERA



FORMIGUEIRO



SAPO  
JARDINEIRO



CIGARRA E SUA  
CANÇÃO



GRILO DENTRO  
DO CHÃO



**5º JOGO**

+ SUGESTÕES

**MACACO**

**RUTH ROCHA**

*Clique  
para  
leitura*



**POEMA  
O MACACO**

*Clique  
para  
jogar*



**JOGO DIGITAL  
O MACACO**





**MACACO  
MALUCO**



**MEDO NO  
MATUTO**



**MACACO  
MATREIRO**



**MEDO NO  
MINEIRO**



**MACACO  
MANHOSO**



**MEDO NO  
MEDROSO**



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Recurso Educacional tem a finalidade de evidenciar a utilização da gamificação, por meio de jogos digitais e analógicos como possibilidades de práticas pedagógicas diversificadas que favoreçam a aprendizagem aos estudantes com autismo e a apropriação do conteúdo tendo como suporte textual o poema.

O desenvolvimentos das habilidades de comunicação e interação no contexto da Educação inclusiva, demanda, por parte do professor, maior atenção e observação sobre o que o estudante com autismo já conhece, ou é capaz de realizar, e que as propostas de atividades possam relacionar as vivências do estudante.

Os jogos no contexto inclusivo apresentam-se como importantes recursos, quando preparados e organizados intencionalmente podem despertar o interesse dos estudantes com autismo.

Nesse sentido, este e-book apresenta de forma organizada exemplos de sequência didática com sugestões de jogos e roteiro de observação, bem como as diversas possibilidades de uma prática pedagógica intencional no contexto inclusivo a ser desenvolvido na sala de aula comum.



# Referências

ARAUJO, Liane Castro de; ARAPIRACA, Mary de Andrade. ... Quem os desmafa gafizar bom desmafa gafizador será: textos da tradição oral na alfabetização. 2011. AZEVEDO, Crislane Barbosa. (2023) As diferenças não devem ser toleradas: reflexões sobre escola inclusiva e educação para a diversidade. Linguagens, Educação E Sociedade, 27(53), 273-299. Disponível em: Acesso em: 25/8/2023.

BRASIL. Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Lei institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Brasília, DF, 2012. Disponível em: Acesso em: 25 de fev. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.146, 6 de julho de 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: Acesso em: 10 de fev. 2023.

CIRINO, R.; BRONDANI, V. L. . A aprendizagem de crianças com deficiência intelectual nos anos iniciais: uma revisão sistemática. Concilium, [S. l.], v. 22, n. 6, p. 711–731, 2022. Disponível em: <https://clium.org/index.php/edicoes/article/view/626>. Acesso em: 26 ago. 2024.

FARDO, Marcelo Luis.(2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Revista Novas Tecnologias Na Educação, 11(1). Disponível em: Acesso em: 9/10/2023

FURNARI, Eva. Não confunda. São Paulo: Moderna. 2011.

FUNARI, Eva. Você troca? São Paulo: Moderna. 2012.

FONSECA, Kátia de Abreu; BARBOZA JUNIOR, José Roberto. Avaliações Personalizadas Online para alunos público-alvo da Educação Especial: análise qualitativa e da funcionalidade do recurso. InFor, Inov. Form., Rev. NEaD-Unesp, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 155-167, set. 2020. ISSN 2525- 3476. Dossiê Inclusão Escolar e suas múltiplas facetas

JOSÉ, Elias. A casa e seu dono. Porto Alegre: Projeto. 2022.

MURR, Caroline Elisa. FERRARI, Gabriel. Entendendo e aplicando a gamificação [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios.USFC:UAB, 2020.

NOGUEIRA, Julia Candido Dias. ORRÚ, Sílvia Ester. Eixos de interesse como possibilidades de aprendizagem para estudantes com Transtorno do Espectro Autista. Acta Scientiarum. Ciências Humanas e Sociais [en linea]. 2019, 41(3), [fecha de Consulta 10 de setembro de 2023]. ISSN: 1679-7361. Disponível em: Acesso em: 9/9/2023.

RODRIGUES, Renato. Guimarães.; DA SILVA, José Luiz Teixeira; SILVA, Marcos Antonio. APROFUNDANDO O CONHECIMENTO SOBRE A ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL (ZDP) DE VYGOTSKY. REVISTACARIOCA DE CIÊNCIA,TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 2–15, 2021. DOI: 10.17648/2596- 058X-recite-v6n1-1. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/123>. Acesso em: 4 abr. 2024.

SÁ, Kyvia Faria Cardoso de. (2022) Teoria Histórico-cultural: Elaboração de processos compensatórios da criança com deficiência intelectual. Disponível em: Acesso em: 2/5/2024.

VENTURA, Luciana Michele; KIRNEW, Lisandra Costa Pereira; BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; DAHER, Isabella Valentini. Análise de jogos e recursos gamificados utilizados para mediar o processo de ensino-aprendizagem de docentes em curso de formação. *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, Manaus, Brasil, v. 7, p. e131321, 2021. DOI: 10.31417/educitec.v7.1313. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1313>. Acesso em: 6 maio. 2024.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.