



KARINA TEZOTTO ITO
SILVIA REGINA VIEIRA DA SILVA

VOCÊ É A PEÇA!

unesp

 Docência para
Educação Básica
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Ito, Karina Tezotto.

Você é a peça / Karina Tezotto Ito; orientadora:
Silvia Regina Vieira da Silva. - Bauru : UNESP, 2026
26 f. : il.

Produto educacional elaborado como parte das
exigências do Mestrado Profissional em Docência para
Educação Básica da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru

1. Inclusão. 2. Educação Infantil. 3. Autismo. 4.
Jogo de tabuleiro corporal. I. Silva, Silvia Regina
Vieira da. II. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Ciências. III. Título.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” - UNESP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA - PPGDEB

VOCÊ É A PEÇA!

AUTORAS

KARINA TEZOTTO ITO

PROF^a DR^a SILVIA REGINA VIEIRA DA SILVA (ORIENTADORA)

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO

JOGO DE TABULEIRO CORPORAL E INCLUSÃO: EXPERIÊNCIA DE UMA CRIANÇA
AUTISTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Produto educacional desenvolvido como parte integrante do Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica (Mestrado Profissional), pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP.

KARINA TEZOTTO ITO

Graduada em Pedagogia pela Universidade Castelo Branco (2009) e em Matemática pela Universidade Metropolitana de Santos (2014), atualmente cursa o Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), câmpus de Bauru. É integrante do grupo de pesquisa: A inclusão da pessoa com deficiência, TGD/TEA ou superdotação e os contextos de aprendizagem e desenvolvimento (UNESP - Bauru), atuando na linha de Educação Inclusiva, cujo endereço para acesso é: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/32705>. Atua como Professora da Educação Básica Educação Infantil e responsável pela Sala de Recursos Multifuncionais, atendendo alunos do Ensino Fundamental dos anos iniciais e finais na rede municipal de educação de Ourinhos, possuindo ampla experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Especial e Educação Infantil.

CURRÍCULO LATES

<http://lattes.cnpq.br/7426072409746653>

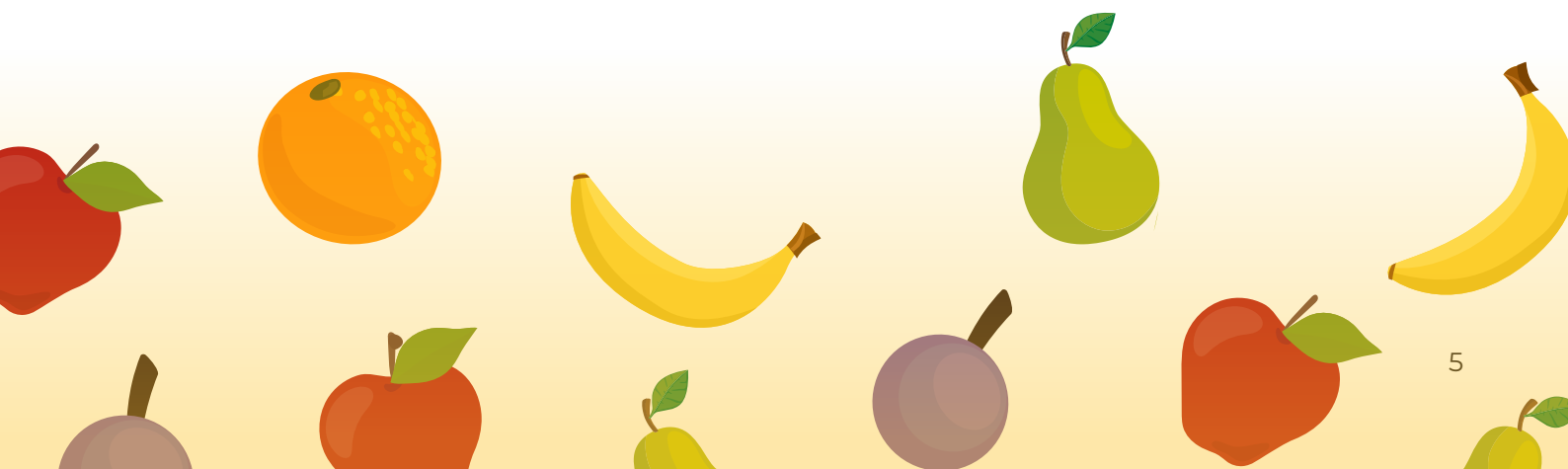


Prof^a Dr^a Silvia Regina Vieira da Silva

Possui graduação em Matemática pela Unesp/Rio Claro, mestrado em Matemática pela USP/São Carlos e doutorado em Educação Matemática pela Unesp/Rio Claro. Ministra aulas no ensino superior desde 1996, quando ingressou na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul(Ufms) e, desde 2009, na Unesp, campus de Ilha Solteira. Já prestou serviço para a Universidade Virtual do Estado de São Paulo (Univesp). É líder do “Grupo de Pesquisa em Ensino de Ciências e Matemática - GPECIM” e membro do Grupo de pesquisa “A inclusão da pessoa com deficiência, TGD/TEA ou superdotação e os contextos de aprendizagem e desenvolvimento” que está associado ao Laboratório de Tecnologias para o Desenvolvimento e Inclusão de Pessoas (LaTeDIP), espaço de discussão e estudo sobre temas relativos a políticas, práticas e culturas inclusivas, bem como, a formação de recursos humanos para atuação em ambientes inclusivos. Há algum tempo suas pesquisas estão relacionadas a educação escolar inclusiva, através da disciplina de Matemática, ou de forma interdisciplinar, com o foco no ensino. Faz parte do Programa de Pós-graduação em Docência para Educação Básica/Unesp/Bauru. Coordenou subprojeto PIBID e subprojeto Residência Pedagógica, ambos relacionados ao ensino de matemática e financiados pela Capes. Atualmente, faz parte da equipe de desenvolvimento do subprojeto Pibid/Interdisciplinar que envolve Ciências Biológicas, Física e Matemática. É uma das coordenadoras pedagógicas do Cursinho Diferencial/Proec/Unesp. Faz parte da equipe do projeto(Fapesp) “Centro Multidisciplinar para o Desenvolvimento de Tecnologia Assistiva (CMDTA)”, como pesquisadora associada.

CURRÍCULO LATES

<http://lattes.cnpq.br/1542495317259452>



SUMÁRIO

Introdução.....	07
Características da Proposta Educativa.....	08
Diagnóstico Local.....	08
Público-Alvo.....	09
Justificativa da Proposta.....	10
Objetivos.....	11
Jogo de Tabuleiro Corporal “Você é a Peça”.....	12
Componentes e Regras.....	12
Variações Temáticas.....	14
Aplicação e Validação.....	16
Ficha Técnica do Produto Educacional Analógico: “Você é a Peça”.....	21
Referências.....	26



INTRODUÇÃO

O produto educacional “Você é a Peça” foi desenvolvido com base em metodologias ativas e no Design Thinking, aplicado em uma escola municipal de Educação Infantil. O público-alvo inclui crianças de 5 a 6 anos, incluindo educandos autistas, sendo a proposta fundamentada na perspectiva inclusiva e no desenvolvimento integral através do movimento corporal. O jogo de tabuleiro corporal, neste contexto, garante que todas as crianças tenham acesso às mesmas oportunidades de aprendizagem, independentemente de suas particularidades ou desafios específicos.

A Educação Infantil é composta por crianças em fase de desenvolvimento motor, incluindo muitas com necessidades educacionais específicas, e o jogo corporal surge como uma estratégia fundamental para garantir que todos esses educandos sejam incluídos no processo educacional. Ao utilizar um jogo de tabuleiro que integra o movimento corporal, a proposta estimula habilidades motoras, cognitivas e sociais como coordenação, atenção, raciocínio lógico e interação social, proporcionando um ambiente onde todas as crianças, com ou sem autismo, possam aprender e participar ativamente. A dinâmica colaborativa do jogo possibilita que as crianças compartilhem experiências e ajudem umas às outras, o que também contribui para a formação de uma comunidade de aprendizagem mais inclusiva e acolhedora.

Ao longo das próximas páginas apresentaremos as características da pesquisa realizada e da aplicação da proposta educativa, que resultou neste produto educacional. Convidamos, vocês, leitores, a embarcar nessa viagem conosco para conhecer o Jogo de Tabuleiro Corporal “Você é a Peça” e suas potencialidades para uma educação infantil verdadeiramente inclusiva.



Diagnóstico Local

A pesquisa foi desenvolvida em um Núcleo de Educação Infantil da rede municipal, localizado em uma cidade do interior do estado de São Paulo. A unidade atende crianças a partir dos seis meses até os cinco anos de idade, com significativo aumento na demanda por vagas, especialmente após a entrega de um conjunto habitacional no bairro. O contexto socioeconômico é marcado por vulnerabilidade, com 31,5% das famílias possuindo renda de até um salário mínimo e 27,4% sendo beneficiárias de programas sociais.

O diagnóstico apontou um crescimento expressivo no número de matrículas de alunos com autismo na Educação Infantil. Essa realidade exigiu a elaboração de estratégias pedagógicas inclusivas e acessíveis, que contemplem não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também motor, social e emocional das crianças, em especial daquelas com autismo.



Créditos: Imagem criada por inteligência artificial

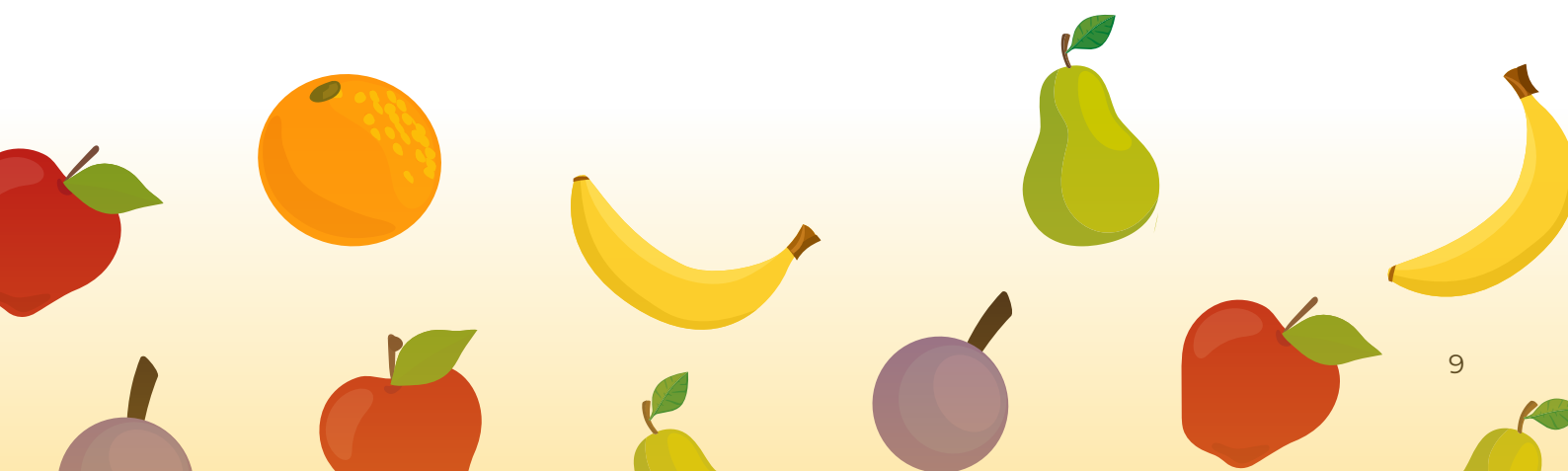
Público-Alvo

O público-alvo é composto por crianças entre 5 e 6 anos de idade, matriculadas na Educação Infantil. Dentre os participantes, inclui-se uma criança autista, nível de suporte três, que demanda acompanhamento contínuo e apoio em atividades de vida diária. O grupo é formado por 20 crianças, que participaram ativamente das intervenções, demonstrando diversidade de perfis, experiências e ritmos de aprendizagem.

A proposta foi pensada para atender tanto a crianças com desenvolvimento típico quanto àquelas com necessidades educacionais específicas, valorizando a interação entre os pares e a construção coletiva do conhecimento.



Créditos: Imagem criada por inteligência artificial



Justificativa

A proposta do jogo de tabuleiro corporal “Você é a Peça” justifica-se pela necessidade de criar estratégias pedagógicas inovadoras e inclusivas, que integrem o movimento corporal como eixo central da aprendizagem na Educação Infantil. Fundamentada na BNCC (2018) e em autores como Kishimoto e Huizinga, a iniciativa busca:

- Promover o desenvolvimento integral das crianças, considerando as dimensões motoras, cognitivas, sociais e afetivas;
- Oferecer um recurso acessível e adaptável, que possa ser replicado em diferentes contextos educacionais;
- Responder à carência de materiais pedagógicos estruturados para a inclusão de crianças autistas, conforme identificado na revisão sistemática da literatura;
- Valorizar o brincar e o jogo como ferramentas essenciais para a socialização, a compreensão de regras e o manejo de frustrações.

A intervenção alinha-se ainda aos princípios da educação inclusiva, previstos em documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e na Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015) e a Lei Berenice Piana (2012), reforçando o direito de todas as crianças a uma educação de qualidade, sensível à diversidade e às singularidades.



Créditos: Imagem criada por inteligência artificial

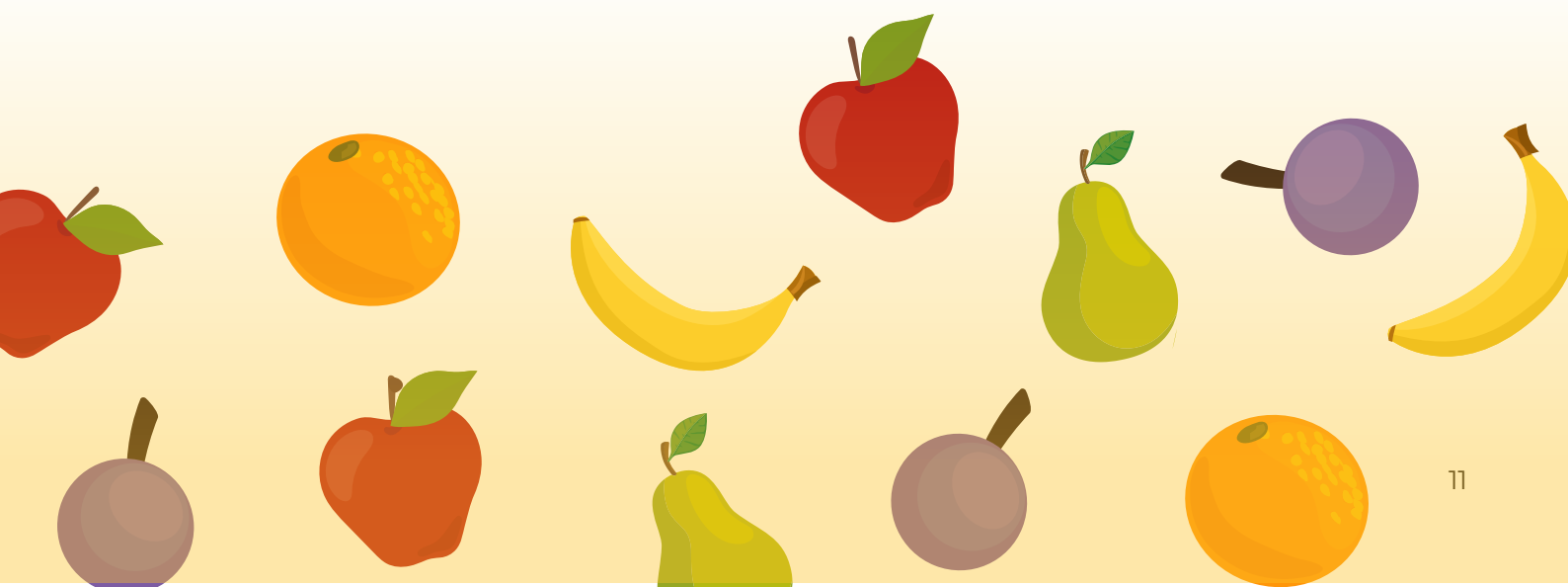
OBJETIVOS

Objetivo Geral

Oferecer um recurso pedagógico inclusivo e lúdico que promova o desenvolvimento integral de crianças da Educação Infantil, com ou sem autismo, por meio do movimento corporal e da interação social.

Objetivos Específicos

- Estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e social por meio de regras simples e dinâmicas que envolvem o corpo e o espaço;
- Facilitar a inclusão de crianças autistas por meio de um jogo adaptável, com suporte visual e possibilidade de mediação entre pares;
- Oferecer um material de baixo custo e de fácil replicação, que possa ser reproduzido com recursos acessíveis (tatame, arcos, giz, fitas adesivas, cartões temáticos);
- Permitir variações temáticas (cores, formas, vogais, quantidades, animais) para integrar diferentes conteúdos curriculares da Educação Infantil.



Componentes do jogo

Medidas da caixa, dos coletes, das fichas acopladas aos coletes e cartões temáticos estão na ficha técnica (em anexo).



Passo a passo para a aplicação:

1. Preparação do Ambiente:

Organize o tabuleiro no chão, em local seguro e com espaço para movimentação.

2. Escolha do Tema:

Selecione uma categoria (ex.: frutas, cores, animais) e apresente os cartões às crianças.

3. Formação dos Times:

Realize o sorteio usando a caixa temática. Cada criança recebe um cartão que define seu time e sua ordem de jogada.

4. Explicação das Regras:

- Cada time deve formar uma linha (horizontal, vertical ou diagonal) no tabuleiro;
- As crianças se deslocam até as casas conforme a estratégia combinada em equipe;
- Vence a rodada o time que completar uma linha primeiro.

5. Mediação e Apoio:

O professor atua como mediador, reforçando regras, incentivando a colaboração e apoiando a criança autista, se necessário.



Variações sugeridas:

- Cores e Formas: Identificação e agrupamento por cores ou formas geométricas;
- Vogais e Números: Associação de letras e quantidades;
- Animais: Classificação e reconhecimento de seres vivos;
- Alimentos: Classificação e reconhecimento de alimentos saudáveis;
- Cantigas e Histórias: Representação de elementos de narrativas ou músicas infantis.



Benefícios identificados:

- Engajamento: As crianças demonstraram interesse e motivação durante todo o jogo;
- Interação Social: O jogo favoreceu a comunicação, a cooperação e o respeito ao turno do outro;
- Inclusão: A criança autista participou ativamente, com apoio dos colegas, e demonstrou compreensão das regras;
- Desenvolvimento Motor: Movimentos como correr, pular, agachar e posicionar-se foram estimulados de forma lúdica;
- Flexibilidade Pedagógica: pode ser adaptado a diferentes temas e níveis de complexidade.

Sugestões para o educador:

- Realize uma sessão de ambientação individual com crianças que necessitem de mais tempo para se familiarizar com o jogo;
- Apresente às crianças as temáticas disponíveis para o jogo - que, nesta aplicação, consistiram em: vogais, numerais, formas geométricas, animais e frutas com quantidades - permitindo que realizem uma escolha democrática. Na atividade realizada, a temática “frutas e quantidades” foi a eleita por votação;
- Use histórias ou músicas para introduzir o tema escolhido;
- Registre por meio de fotos ou vídeos para acompanhar a evolução das crianças;
- Repita o jogo em diferentes datas, variando os temas para manter o interesse e aprofundar a aprendizagem.



Etapas de aplicação:

1. AMBIENTAÇÃO INDIVIDUAL

- Sessão prévia com a criança autista;
- Exploração sensorial dos materiais do jogo;
- Manipulação de materiais reais correspondentes aos cartões;
- Familiarização com o tabuleiro em ambiente controlado.



Acervo pessoal – 2025

2. CONTAÇÃO DE HISTÓRIA OU MÚSICA

- Apresentação do tema através de narrativa lúdica;
- Identificação visual com cartões e fichas;
- Diálogo orientado sobre o tema;
- Conexão entre a história/música e os elementos do jogo.



Acervo pessoal – 2025



APLICAÇÃO E VALIDAÇÃO DO PRODUTO

3. EXPLORAÇÃO LIVRE DO JOGO

- Crianças conhecem os componentes (tabuleiro, cartões, coletes);
- Manipulação tátil dos materiais;
- Sorteio inicial para formação dos times;
- Período de descoberta e experimentação.



Acervo pessoal – 2025

4. RODADAS DO JOGO

- Aplicação das regras com mediação docente;
- 4-5 rodadas com troca de times;
- Tempo médio: 6-8 minutos → 2-3 minutos;
- Intervenções pontuais para reforço de regras.



Acervo pessoal – 2025



APLICAÇÃO E VALIDAÇÃO DO PRODUTO

5. APRECIAÇÃO E GRÁFICO DE PREFERÊNCIAS

- Experiência sensorial com elementos reais;
- Construção coletiva de gráfico de preferências;
- Crianças posicionam-se em colunas conforme elemento favorito;
- Estímulo à experimentação de todos elementos.





Resultados observados



INTERNALIZAÇÃO DE REGRAS

- 80% das crianças compreenderam as regras após a 2ª rodada;
- Evolução na autonomia para organizar-se nos times;
- Redução progressiva da necessidade de mediação.



INTERAÇÃO SOCIAL

- Aumento de 70% nas trocas verbais entre colegas;
- Comportamentos de ajuda mútua espontâneos;
- Respeito ao tempo de espera e turnos de fala.



EVOLUÇÃO DA CRIANÇA AUTISTA

- Participação em 70% das rodadas com apoio dos pares;
- Compreensão de comandos simples e orientações visuais;
- Aceitação do toque e guiamento por colegas;
- Diminuição de comportamentos de fuga do ambiente.



COLABORAÇÃO ENTRE PARES

- Estratégias coletivas elaboradas verbalmente;
- Apoio natural à criança autista sem intervenção adulta;
- Celebrações compartilhadas das vitórias;
- Capacidade de observar e aprender com outras equipes.





Validação do produto

EFICÁCIA PEDAGÓGICA

- Atende aos objetivos de desenvolvimento integral;
- Promove inclusão de forma natural;
- Adaptável a diferentes conteúdos curriculares;
- Favorece múltiplas formas de expressão e participação.

ENGAJAMENTO

- 95% das crianças mantiveram interesse durante toda atividade;
- Solicitação espontânea para repetir o jogo;
- Participação ativa mesmo nas rodadas finais;
- Manifestações positivas verbais e não verbais.

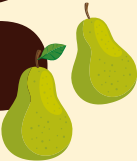
POTENCIAL DE REPLICAÇÃO

- Baixo custo de produção (materiais acessíveis);
- Fácil adaptação a diferentes espaços físicos;
- Versatilidade temática ilimitada;
- Aplicável em diferentes contextos educacionais;
- Escalável para diferentes faixas etárias com ajustes simples.

INDICADORES DE SUCESSO

- Tempo de engajamento superior a 40 minutos;
- Participação espontânea de 100% das crianças;
- Internalização de regras sem repetição de explicações;
- Transferência de aprendizagem para outros contextos;
- Aceitação e entusiasmo da comunidade escolar.

Ficha Técnica do Produto Educativo Analógico

 **VOCÊ**  
 **É A PEÇA!** 

1. Identificação

- **Nome do Produto:** “Você é a Peça” – Jogo Corporal de Tabuleiro Humano.
- **Natureza:** Material Educacional Analógico.
- **Público-Alvo:** Crianças em idade escolar (adaptável).
- **Conceito Central:** Os jogadores tornam-se as peças ativas de um tabuleiro em grande escala, promovendo aprendizado através do movimento, da colaboração e da imersão temática.
- **Componentes:** Sistema modular composto por Tabuleiro Humano, Coletes Porta-Fichas e Kit de Ambientação (mini tabuleiro, cartões e caixa mágica).

2. Objetivos Pedagógicos

- Desenvolver habilidades psicomotoras, coordenação espacial e consciência corporal;
- Estimular o raciocínio lógico, estratégico e a tomada de decisões em grupo;
- Facilitar a ambientação e assimilação de regras através de materiais em escala reduzida;
- Promover a socialização, a comunicação e o trabalho em equipe;
- Oferecer uma experiência imersiva e lúdica para a fixação de conteúdos temáticos.

3. Especificações Técnicas e Materiais

A. KIT DE AMBIENTAÇÃO E REGRAS (Material do Facilitador)

- **Função:** Introduzir a dinâmica, explicar regras e contextualizar o tema de forma lúdica.
- **Componentes:**
 - Mini Tabuleiro Demonstrativo:
 - Material: Papel cartão ou folha plastificada;
 - Dimensões: A4 (aproximadamente 30x21 cm);
 - Acabamento: Cor neutra (preto). Divisão em 9 casas de 7x10 cm cada.

FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

- Cartões Temáticos (Miniaturas):
 - Material: Impressão em papel sulfite, plastificada;
 - Dimensões: 7x10 cm cada;
 - Quantidade: 20 cartões (utilizando ~2,5 folhas A4);
 - Origem das Imagens: Google Imagens e adaptações via IA (ex.: Gemini).
- Caixa Mágica de Sorteio:
 - Base: Caixa de sapato;
 - Revestimento: EVA preto cobrindo toda a superfície;
 - Detalhe: Abertura circular no centro para sortear cartões;
 - Personalização: Temas representados por desenhos em EVA ou impressões plastificadas coladas ao redor.

B. TABULEIRO CORPORAL PRINCIPAL (Arena do Jogo)

- **Função:** Espaço físico onde os jogadores, vestidos com os coletes, se posicionam e se movem como peças humanas.
- **Configurações Possíveis (Escolher uma):**
 - Tatame Modular:
 - Material: Tatame EVA ou similar;
 - Cor: Neutra (preto);
 - Dimensões por Casa: 30x30 cm;
 - Formato Final: 3x3 casas, totalizando 90x90 cm.
 - Bamboles:
 - Material: 9 bamboles dispostos no chão em formação 3x3;
 - Demarcação Direta no Piso:
 - Material: Giz de lousa ou fita adesiva colorida;
 - Dimensões por Casa: 30x30 cm.

C. COLETES PORTADORES DE IDENTIDADE

- **Função:** Vestimenta que transforma a criança em uma “peça do jogo”, carregando sua identificação temática de forma visível (frente e costas).
- **Material Principal:** TNT preto (ou tecido similar leve e de baixo custo).

FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

- **Dimensões Aproximadas (por colete):** 40 cm (altura) x 35 cm (largura) para frente e verso. (Nota: Dimensões ajustáveis conforme biotipo do público).
- **Quantidade:** 20 unidades (para 20 jogadores).
- **Detalhe Construtivo Crítico:** No centro de cada face (frente e verso), fixar um bolso transparente e resistente. Pode ser confeccionado com:
 - Plástico de plastificadora cortado e colado/costurado nas bordas;
 - Capa de acetato;
 - Saco plástico grosso.

D. FICHAS TEMÁTICAS (IDENTIDADE DAS PEÇAS)

- **Função:** Inseridas nos coletes, definem visualmente o “personagem” ou “função” de cada jogador no tabuleiro.
- **Material:** Impressão em papel sulfite, plastificada para maior durabilidade.
- **Dimensões:** A5 (metade de uma A4) - aproximadamente 21x15 cm.
- **Quantidade Total:** 40 fichas (20 jogadores x 2 fichas cada – uma para a frente e outra para as costas).
- **Imagens:** Coerentes com os cartões temáticos em miniatura.

4. Lista de Materiais para Construção

- **Para o Kit de Ambientação:** Papel cartão preto, folhas sulfite, plástico para plastificação, caixa de sapato, EVA preto, cola.
- **Para o Tabuleiro Corporal (Opções):** 9 tatames 30x30cm ou 9 bambolês ou giz/fita adesiva.
- **Para os Coletes:** 20 folhas de TNT preto (tamanho aprox. 80x35 cm cada, dobradas), tesoura, cola quente ou linha e agulha, 40 retângulos de plástico transparente resistente (para os bolsos).
- **Para as Fichas:** ~10 folhas de sulfite, tinta/toner para impressão, plástico para plastificação.
- **Ferramentas:** Impressora, tesoura, plastificadora (ou alternativa), cola branca/cola quente.

5. Fluxo de Uso do Produto

- **Ambientação:** O facilitador utiliza o Mini Tabuleiro e os Cartões Temáticos com a Caixa Mágica para apresentar a história, os objetivos e as regras básicas do jogo.
- **Preparação da Arena:** Monta-se o Tabuleiro Corporal no chão conforme uma das opções técnicas.
- **Transformação em Peças:** Cada criança veste um Colete. As Fichas Temáticas correspondentes são sorteadas (via Caixa Mágica) e inseridas nos bolsos transparentes do colete (frente e verso).
- **Jogo Corporal:** As crianças posicionam-se nas casas do tabuleiro. O jogo se desenrola com base em regras pré-definidas, onde os movimentos, interações e objetivos são guiados pela identidade temática de cada “peça humana”.
- **Dinâmica:** A combinação do movimento físico, da identidade visual carregada no corpo e da estratégia coletiva cria uma experiência de aprendizagem ativa e memorável.

6. Observações e Variáveis

- A natureza maker/analógica do produto permite total adaptação: temas (matemática, história, ecologia), número de casas, formato do tabuleiro e regras podem ser modificados;
- A escala dupla (miniaturas para explicação + tabuleiro humano para ação) é um diferencial pedagógico que facilita a compreensão;
- A caixa mágica adiciona um elemento de mistério e ritual, aumentando o engajamento;
- O uso de materiais de baixo custo e de fácil aquisição (TNT, EVA, papel) potencializa a replicabilidade do projeto em diferentes contextos educacionais;
- Concepção: Produto educacional analógico que materializa o conceito “learning by doing” (aprender fazendo), onde o corpo e a colaboração são os principais instrumentos do jogo e da aprendizagem.

Referências

ALVES, A. M. P; GNOATO, Gilberto. O brincar e a cultura: jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960. **Psicologia em Estudo**, v. 8, p. 111-117, 2003.

ANDRADE, Andrea de Oliveira; PRADO, Joelma Auxiliadora Soares do; MARQUES, Katiúscia Cristina Costa; NASCIMENTO, Maria Mazarelo do; SILVA, Rosângela Maria da;

SILVA, Rosinete Rodrigues da Rosa. **MATERIAIS NÃO ESTRUTURADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 8, n. 8, p. 1316-1321, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i8.6743. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6743>. Acesso em: 11 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 05 jan. 2026.

BRASIL. Presidência da República. **Lei nº 12. 764**, de 27 de dezembro de 2012. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12764.htm. Acesso em: 15 nov. 2023.

GAIATO, M. H. B.; Zotesso M. C.; Silveira R. da R.; Ferreira L. Análise do comportamento aplicada ao autismo embasada em estratégias naturalísticas: revisão da literatura. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 15, n. 10, p. e10919, 3 out. 2022. Acesso em 12 nov 2025.

KASSAR, M. de C. M. Educação especial na perspectiva da educação inclusiva: desafios da implantação de uma política nacional. **Educ. Rev.**, Curitiba, n. 41, p. 61-79, set. 2011. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602011000300005&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 19 mar. 2025.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SALDANHA, A. E. **O jogo em crianças autistas**. Lisboa: Coisa de Ler, 2014. Áticas 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

SILVA, K. C.; SOUZA, A. C. R. MEPE: **Metodologia para elaboração de produto educacional**. 2018. Produto educacional (Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Campus Manaus Centro, Manaus, 2018.

NOTA EDITORIAL: o projeto gráfico e os elementos visuais desta publicação foram desenvolvidos exclusivamente para este material.