

# CAIXA DE JOGOS para alunos com TEA

Carlos Eduardo Sampaio Verdiani



Unesp Bauru - PPGDEB


Produto educacional

2021



# **CAIXA DE JOGOS**

**para alunos com TEA**



**Produto Educacional desenvolvido mediante o  
requisito necessário à obtenção do título de  
Mestre em Docência para a Educação Básica,  
da Faculdade de Ciências -Universidade  
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”  
UNESP Bauru**

**ELABORAÇÃO/MESTRANDO  
Carlos Eduardo Sampaio Verdiani**

**ORIENTAÇÃO  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Vera Lúcia Messias  
Fialho Capellini**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
Programa de Pós Graduação em  
Docência para a Educação Básica (PPGDEB)  
Departamento de Educação/FC  
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01  
Vargem Limpa - Bauru/SP  
[www.fc.unesp.br](http://www.fc.unesp.br)**

# SUMÁRIO



→	<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>5</b>
→	<b>DADOS SILÁBICOS .....</b>	<b>6</b>
→	<b>MÁQUINA DE SOMAR .....</b>	<b>9</b>
→	<b>PASTAS DE EINSTEIN .....</b>	<b>13</b>
→	<b>GATO E RATO .....</b>	<b>18</b>
→	<b>SOBE E DESCE .....</b>	<b>22</b>



# APRESENTAÇÃO



Os jogos foram elaborados e adaptados com base no Programa

Teacch® utilizando a comunicação alternativa através dos PECS e das pistas visuais.

Foram confeccionados com tecnologia de baixo custo com material reciclável e de papelaria a fim de possibilitar que todos os professores e interessados nos jogos tenham condições de replicá-los em suas escolas, clínicas, casas ou onde desejarem.

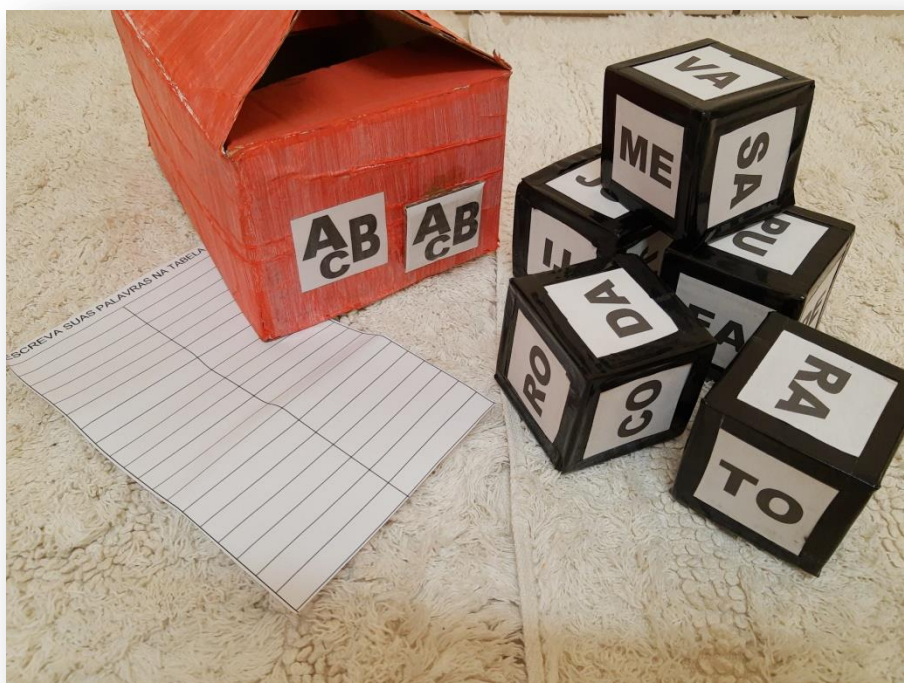
Todos os jogos foram construídos cada qual com seu objetivo específico e baseados nas unidades temáticas, objetivos de conhecimento e habilidades que nos trás a BNCC, possibilitando um trabalho pedagógico assertivo e com algumas variações possíveis.

Cada jogo trás certas adaptações ou estratégias pedagógicas para que o professor tenha ciência de possíveis dificuldades na utilização dos jogos para o seu aluno com TEA e tenha conhecimento de caminhos possíveis para resolver essas dificuldades enfrentadas.

Através dos QR-Codes você pode acessar um manual audiovisual de cada jogo com todos os seus detalhes de construção, como jogar, variações e estratégias pedagógicas.



# DADO SILÁBICO



1

**DISCIPLINA:**  
Matemática

2

**OBJETIVO:**  
Adição, abstração de quantidade de material concreto para o escrito e vice-versa.

3

**MANUAL**  
**AUDIOVISUAL**



# DADO SILÁBICO



## 4

### COMO JOGAR

Será decidido em forma de sorteio ou outra que o grupo decidir quem irá começar jogando. Utilizando a tabela fornecida para a escrita de palavras, o aluno que jogou o dado deverá escrever apenas uma palavra que contenha a sílaba sorteada no dado. Feito isso, passa-se a vez para o próximo respeitando a ordem de sentido horário dos participantes. O jogo deverá continuar até que um dos alunos consiga escrever o maior número de palavras em sua lista, vencendo assim a partida.



# DADO SILÁBICO



## 5

### Variações

- a) O professor poderá utilizar-se mais de um dado por rodada/partida.
- b) Pode-se pedir que o aluno escreva uma palavra que se inicie ou que contenha a sílaba sorteada.
- c) Um dos alunos joga o dado e todos escrevem suas palavras.
- d) O professor tem a possibilidade de utilização do (s) dado (s) para realizar um ditado com seus alunos.

OBS: Veja mais variações acessando o QR-Code do jogo

## 6

### Adaptação Estratégia Pedagógica

As estratégias pedagógicas (adaptações) utilizadas nesse jogo foram:

- a) O uso de cartões com imagens iniciadas por cada uma das 30 sílabas;
- b) Para alunos não verbal foi formado palavras orientadas para repetição.





# MÁQUINA DE SOMAR



1

**DISCIPLINA:**  
Matemática

2

**OBJETIVO:**  
Adição, abstração de quantidade de material concreto para o escrito e vice-versa.

3

**MANUAL**  
**AUDIOVISUAL**



# MÁQUINA DE SOMAR



## 4

### COMO JOGAR

Para a preparação do jogo, antes do seu início, deverá ser colocado a “Máquina de Somar” em pé com a tampa entreaberta para melhor estabilização da mesma e a caixa de resultados no seu devido lugar. Será decidido quem iniciará a partida, este deve jogar os dados e após deve-se observar os números sorteados (usando a soma dos dois dados) e esse resultado deverá ser colocado através de uma das fichas numéricas no primeiro velcro situado acima da entrada da estrutura de PVC do lado esquerdo da máquina. Novamente o aluno escolhido deverá jogar o dado repetindo todo o processo para que saiba o resultado e coloque outra ficha numérica em outro velcro situado acima da entrada da estrutura de PVC do lado direito da máquina. Feito isso, o aluno deverá observar o primeiro número sorteado que está escrito na primeira ficha e deverá pegar o número correspondente de bolinhas de vidro a fim de colocar na abertura da estrutura de PVC do lado em questão, ou seja, do lado esquerdo, fazendo com que as bolinhas passem por toda a estrutura e caia na caixa de resultados.



# MÁQUINA DE SOMAR



## 4

### COMO JOGAR

O aluno deverá fazer o mesmo procedimento com a outra ficha numérica, e colocar o número correspondendo de bolinhas de vidro na outra abertura da estrutura de PVC, ou seja, do lado direito. Ao término desses procedimentos, o aluno retira a caixa de resultado do seu lugar e faz a contagem do resultado total que se deu através da soma das duas quantidades tiradas por ele nos dados e representadas através das fichas fixadas na máquina.



# MÁQUINA DE SOMAR



## 5

### Variações

Uma variação desse jogo é o “Bingo Matemático” que pode ser feito com os resultados das adições formadas na “Máquina de Somar”. As cartelas e as pedrinhas para a marcação do bingo você vai achar dentro da caixa junto com o restante dos materiais.

OBS: Veja mais variações acessando o QR-Code do jogo

## 6

### Adaptação Estratégia Pedagógica

As estratégias pedagógicas (adaptações) utilizadas nesse jogo foram:

- a) Possível apoio físico no momento em que o aluno coloca as bolinhas nos locais indicados a fim de não deixar que estas enrosquem dentro da estrutura de PVC.
- b) Retirada de todos os números, exceto o número 2, para aquele aluno que apresentou dificuldades e que não tenha conhecimento dos demais números. Nesse caso o professor trabalhará apenas um número (nº 2) ou ainda sua soma (nº 4).



# PASTAS DE EINSTEIN



1

**DISCIPLINA:**  
Matemática

2

**OBJETIVO:**  
Adição, abstração de quantidade de material concreto para o escrito e vice-versa.

3

**MANUAL**  
**AUDIOVISUAL**



# PASTAS DE EINSTEIN



## 4

### COMO JOGAR

Cada aluno receberá uma ficha que servirá como marcação de sua resposta (ficha de resposta). Será decidido qual aluno iniciará o jogo. De posse de sua ficha de resposta, este aluno deverá escolher livremente ou por sorteio – dependendo da decisão do professor – uma ficha numérica que foi retiradas das pastas. Feito isso deverá procurar a pasta correspondente com o seu número e fazer o pareamento do mesmo. Após o procedimento de escolha da pasta, o aluno a abrirá e encontrará dentro dela uma pergunta, três alternativas para respostas (A, B e C) e um espaço para respostas. O professor deverá auxiliá-lo na leitura da pergunta e das possíveis respostas – se esse aluno não o fizer de forma autônoma – e o aluno deverá colocar sua ficha de respostas em cima da letra escolhida que ele achar que é a resposta correta para aquela pergunta. Nesse momento o professor entregará para o aluno uma caneta, denominada “Caneta Mágica”, onde foi previamente escrito no espaço de resposta a alternativa correta, porém a tinta da caneta torna-se invisível após a escrita aparecendo somente com a



# PASTAS DE EINSTEIN



## 4

### COMO JOGAR

incidência de uma luz negra que se encontra na tampa dessa caneta. O aluno deve apertar o botão que liga a luz negra e deve apontá-la para o espaço de resposta revelando assim a resposta correta e comparando com a sua para ver se houve um acerto ou erro por sua parte. Após o aluno realizar todo o procedimento do jogo, passa-se a vez para o próximo que fará toda a logística novamente, sendo que deverá ser anotados pontos dos acertos em uma tabela que acompanha o jogo, vencendo ao final quem conseguir marcar o maior número de pontos, ou seja, quem acertar mais respostas.



# PASTAS DE EINSTEIN



## 5

### Variações

- a) O professor poderá optar entre escolher a pasta que ele achar melhor para determinado aluno entregando a ficha numérica para o pareamento ou poderá optar por fazer o sorteio dessas fichas deixando ao acaso a escolha das pastas.
- b) Poderá ser jogado apenas com um jogador por vez, anotando todos os pontos que este fizer e realizando essa logística com todos os outros participantes com um detalhe importante de que, enquanto um dos jogares responde a sua pasta, os outros não podem ver as respostas dadas por ele e tampouco a marcação de certo ou errado feita pelo professor.
- c) Pode-se usar o jogo em formato de gincana de estafetas, sendo cada pasta ou cada conjunto de pastas uma das estações a serem cumpridas pelos alunos.
- d) O professor pode dividir a classe em equipes sorteando as pastas para as equipes responderem, pode ainda escolher as pastas que irão para cada equipe.

OBS: Veja mais variações acessando o QR-Code do jogo





# PASTAS DE EINSTEIN



**6**

## Adaptação Estratégia Pedagógica

As estratégias pedagógicas (adaptações) utilizadas nesse jogo foram:

- a) O uso de figuras extras retiradas da internet no momento da aplicação do jogo com a utilização de um celular a fim de que o aluno entendesse melhor o contexto da pergunta e possíveis respostas corretas.
- b) Uma explicação mais detalhada do que está sendo trabalhado devido ao aluno não ter tido contato prévio com o conteúdo da disciplina.
- c) Apoio físico em forma de retirada da visão do aluno a caneta mágica devido a certo grau de ansiedade que apresentou para utilizá-la antes do tempo correto.

OBS: Veja as explicações detalhadas acessando o QR-Code do jogo



# GATO E RATO



1

**DISCIPLINA:**  
Matemática

2

**OBJETIVO:**  
Adição, abstração de quantidade de material concreto para o escrito e vice-versa.

3

**MANUAL**  
**AUDIOVISUAL**



# GATO E RATO



## 4

### COMO JOGAR

Todos os alunos dispostos sentados em círculo. O tabuleiro será colocado no centro. Cada aluno receberá cinco queijos (fichas representativas) e um rato da sua escolha. Um dos alunos ficará responsável pelo gato, pelo dado e pelo restante dos queijos. Todos os ratos devem ser colocados em cima do tabuleiro, sendo que cada aluno deverá segurar o seu rato pela outra extremidade da fita. O aluno responsável pelo dado deverá jogá-lo a fim de que todos vejam o que foi sorteado e ao mesmo tempo deve ficar de posse do gato. Ao jogar, se a figura sorteada for o GATO, o aluno de passe do gato deverá tentar prender o maior número de ratos possíveis em uma única tentativa. O rato, por sua vez, deve tentar fugir com o aluno puxando-o para fora do tabuleiro pela fita, porém, o que for pego, perde um queijo para o gato. Se for sorteado o RATO, ninguém faz nada. Nem o rato foge, nem o gato pega. Se o rato fugir, perde um queijo para o gato e se o gato tentar pegar, deve dar um queijo para cada rato. No momento em que um dos ratos ficar sem queijo, a partida é encerrada e vence aquele rato que tiver o maior número de queijos.



# GATO E RATO



## 5

### Variações

- a) uma variação que pode ser feita nesse jogo dar-se-á ao final dele, ou seja, conforme os ratos forem ficando sem queijo, estes devem ser eliminados e vencerá o jogo o último rato que sobra com seu (s) queijo (s). Se o professor optar por esse formato, o jogo vai demandar um tempo maior para sua aplicação.

OBS: Veja mais variações acessando o QR-Code do jogo



# GATO E RATO



**6**

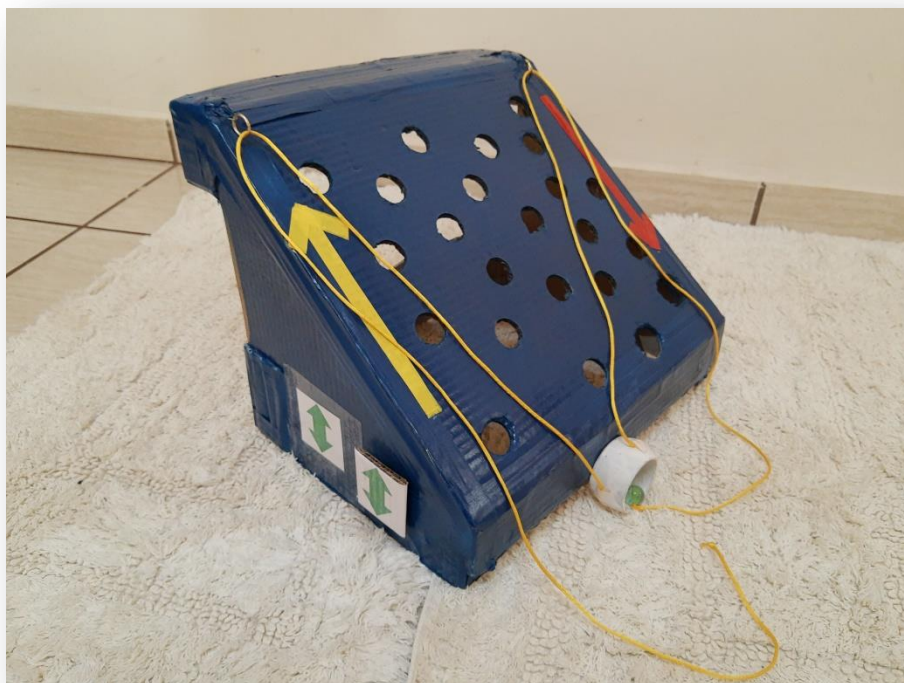
## Adaptação Estratégia Pedagógica

As estratégias pedagógicas (adaptações) utilizadas nesse jogo foram:

- a) Foi dado a liberdade do aluno escolher o seu papel no jogo, escolhendo entre, o gato, o rato ou o dado para minimizar o problema de compreensão dos vários elementos do jogo.
- b) Retiram-se todas as outras peças do jogo, deixando apenas o rato para o aluno e com comando verbal ele deve retirar o rato do tabuleiro.
- c) Segundo relato dos professores, esse jogo ofereceu aos alunos assimilação de pensamento abstrato.



# SOBE E DESCE



1

**DISCIPLINA:**  
Matemática

2

**OBJETIVO:**  
Adição, abstração de quantidade de material concreto para o escrito e vice-versa.

3

**MANUAL**  
**AUDIOVISUAL**





## 4

### COMO JOGAR

Antes do início da partida o aluno deverá montar o tabuleiro a fim de deixá-lo em posição para jogar. De posse do anel de ferro o aluno deverá passar um dos barbantes que está fixado ao lado do anel em um dos anéis menores fixados na parte de cima do tabuleiro por um clip (ponto fixo) e deverá fazer igualmente com o barbante fixado do outro lado do anel de ferro. Feito isso, o aluno deve posicionar o anel de ferro na parte debaixo do tabuleiro, segurando em cada uma das mãos um barbante e deixando-o tensionado, mas sem mover do lugar inicial. Dentro do anel será colocada a bolinha de vidro. Ao sinal do professor a ampulheta será virada iniciando a contagem de tempo que o aluno terá para realizar a sua tarefa que é, coordenando os dois barbantes ele deverá subir com a bolinha até o topo da rampa e desce-la sem deixar que caia em um dos buracos. Se cair, deverá voltar a posição inicial para recomeçar a subida. Se o aluno conseguir completar a subida e descida no tempo estabelecido pelo professor através da ampulheta, ele marca um ponto da rodada e o próximo aluno tentará realizar a mesma tarefa.





## 4

### COMO JOGAR

Quando todos tiverem feito a primeira rodada, marca-se um ponto para aqueles que conseguiram subir e descer sem derrubar a bolinha de vidro dentro de nenhum buraco do tabuleiro. Para a segunda rodada, a logística de realização será a mesma, porém, o professor deve utilizar a ampulheta imediatamente de menor tempo que a usada para a primeira rodada, e assim sucessivamente até que se conheça o vencedor que será aquele aluno que conseguir fazer o caminho em todas as rodadas sem derrubar a bolinha de vidro.





# SOBE E DESCE



## 5

### Variações

- a) O professor poderá utilizar no lugar das ampulhetas apresentadas um cronometro se achar que os tempos das ampulhetas são pouco ou muito.
- b) Também poderá deixar que aluno tente quantas vezes forem necessárias para concluir a sua vez, marcando o tempo com um cronometro e vencendo quem realizar em um menor tempo possível.
- c) O professor terá a possibilidade de usar uma das ampulhetas ou um tempo pré-estabelecido marcado em um cronometro para que o aluno tenha a possibilidade de realizar o caminho de subir e descer a bolinha de vidro tantas quantas vezes ele conseguir no tempo combinado, vencendo o jogo quem conseguir realizar o maior número de vezes esse caminho.

OBS: Veja mais variações acessando o QR-Code do jogo





## 6

### Adaptação Estratégia Pedagógica

A estratégia pedagógica (adaptação) utilizada nesse jogo foi:

- a) Necessidade de apoio físico ao aluno que apresentou dificuldade na sua coordenação motora para manipular os barbantes fazendo o subir e descer com o anel, porém, esse apoio físico foi realizado em três rodadas onde, a partir daí, o aluno já conseguiu jogar com independência.





# **CAIXA DE JOGOS**

**para alunos com TEA**