

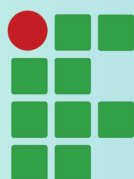
Mestrado Profissional em  
**INFORMÁTICA  
NA EDUCAÇÃO**

# **Orientações para o uso de Jogos Digitais em Intervenções Pedagógicas para Crianças com TEA**



**GAME-CHECK-TEA**

 **Suélen Adriane Cabeleira Fraga**



**INSTITUTO FEDERAL**  
Rio Grande do Sul  
Campus Porto Alegre

---

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

F811o Fraga, Suelen

Orientações para o uso de Jogos Digitais em Intervenções Pedagógicas para Crianças com TEA [recurso eletrônico]/ Suelen Fraga, Fábio Yoshimitsu Okuyama, -- 1.ed.-- Porto Alegre, RS, 2025.

1 arquivo em PDF ( 27 p.)

ISBN 978-65-5950-313-1

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: "*Avaliação de Jogos Digitais para Intervenções Pedagógicas em Crianças com TEA*". (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - MPIE). - IFRS, *Campus* Porto Alegre, RS, 2025.

1. Educação Infantil. 2. Jogos eletrônicos. 3. Transtornos do espectro autista. I. Okuyama, Fábio Yoshimitsu. II. Título.

CDU: Ed. 2007 (online) – 376

---

Catalogação na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

# Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	04
2 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO .....	05
3 GAME-CHECK-TEA.....	07
3.1 Procedimento de Aplicação do Game-Check-TEA.....	08
3.2 Parecer Final do Game-Check-TEA.....	09
4 ORIENTAÇÕES PARA PLANEJAR AS INTERVENÇÕES COM JOGOS DIGITAIS .....	10
4.1 Seleção do Jogo Digital .....	11
4.2 Estrutura das Intervenções.....	12
4.3 Adaptação das Estratégias de Ensino.....	13
4.4 Monitoramento e Avaliação.....	15
4.5 Personalização das Intervenções.....	16
4.6 Escolha sobre o uso do Dispositivo.....	17
5 JOGOS TESTADOS.....	20
5.1 Kids Games 5.....	21
5.2 ABC Autismos.....	22
5.3 Kids Games – Learn by Playing.....	23
6 REFERÊNCIAS .....	24

# INTRODUÇÃO



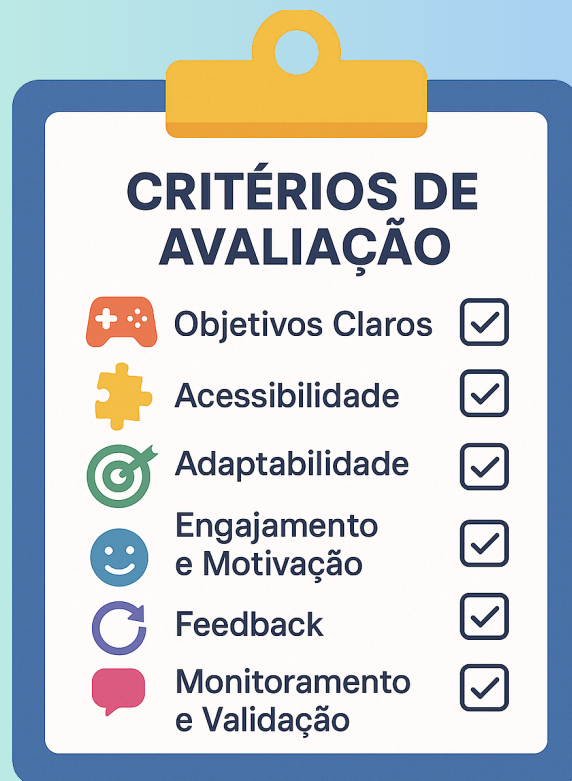
## GUIA INTERATIVO

É um produto desenvolvido a partir do Game-Check-TEA, um instrumento prático e acessível que auxilia na seleção de jogos digitais destinados a crianças com TEA na Educação Infantil. Ele contempla os critérios de avaliação: objetivos claros, acessibilidade, adaptabilidade, engajamento e motivação, feedback e monitoramento, e validação.

O produto foi elaborado no âmbito da dissertação do Mestrado Profissional em Informática na Educação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre, de autoria de Suélen Adriane Cabeleira Fraga, intitulada “Avaliação de Jogos Digitais para Intervenções Pedagógicas em Crianças com TEA na Educação Infantil”.

O Guia Interativo Game-Check-TEA tem como objetivo orientar professores da Educação Infantil e profissionais do AEE na seleção e aplicação de jogos digitais em intervenções pedagógicas com crianças com TEA, oferecendo apoio prático, critérios claros e recomendações que promovam aprendizagem, engajamento e inclusão.

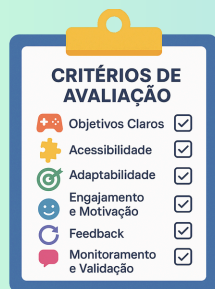
# CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



\*Fonte: Autoria própria, imagem elaborada com auxílio do ChatGPT

Os critérios de avaliação são fundamentais para verificar se o jogo digital é adequado ao público-alvo, garantindo que seja acessível e adaptável às necessidades individuais da criança.

Além disso, permitem analisar se o jogo é motivador e envolvente, se oferece feedback imediato e compreensível, e se está alinhado a objetivos pedagógicos claros.



\*Fonte: Autoria própria, elaborada com auxílio do ChatGPT

# CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

**Objetivos Claros:** o jogo deve ter metas definidas e alinhadas às necessidades da criança, promovendo habilidades como comunicação, interação, cognição e motricidade.

**Acessibilidade:** interfaces simples e intuitivas, com ajustes de cores, sons, velocidade e níveis de habilidade para garantir inclusão.

**Adaptabilidade:** permitir personalizações de dificuldade e interação, respeitando o ritmo e as necessidades individuais da criança.

**Engajamento e Motivação:** deve ser atrativo, com desafios adequados, personagens cativantes e recursos que mantenham o interesse.

**Feedback e Monitoramento:** oferecer retornos claros sobre o progresso e possibilitar acompanhamento por educadores e famílias.

**Validação:** preferencialmente baseado em evidências científicas ou práticas que demonstrem resultados positivos no desenvolvimento infantil.

# GAME- CHECK-TEA



## GAME-CHECK-TEA

O **Game-Check-TEA** é um instrumento criado para auxiliar professores da Educação Infantil e profissionais do AEE na avaliação/seleção de jogos digitais utilizados em intervenções com crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)

Ele foi construído com base nos seis critérios alinhados à BNCC, à literatura especializada e às necessidades observadas em práticas com crianças.

Cada critério é apresentado juntamente com suas afirmativas correspondentes, organizadas em um layout acessível e intuitivo, favorecendo a compreensão e a praticidade na avaliação. Em cada afirmativa é respondido em uma escala simples:

- ✓ Atende
- ⚠ Atende Parcialmente
- ✗ Não Atende

Ao final, o Game-Check-TEA gera automaticamente um parecer descritivo, classificando o jogo em três níveis:

- **Verde – Uso Recomendado**
- **Amarelo – Uso com Atenção**
- **Vermelho – Uso com Restrição**

Esse parecer ajuda o professor a decidir se o jogo pode ser usado como recurso principal, se precisa de adaptações ou se deve ser apenas complementar. Assim, o Game-Check-TEA funciona tanto como um instrumento avaliativo quanto como um guia metodológico para planejar intervenções pedagógicas mais eficazes e inclusivas.

**Clique aqui e acesse:**  
Instrumento Interativo para Seleção de Jogos  
Digitais para o público TEA.



# Procedimento de Aplicação do Game-Check-TEA

## ✚ 1. Escolha do jogo

Teste rapidamente o jogo e veja se funciona bem no touch e é adequado para crianças com TEA.

## 🔗 2. Acesse o instrumento

Abra o Game-Check-TEA pelo link no celular, tablet ou computador.



## 🎯 3. Avalie os critérios

Enquanto joga, marque cada item como:

✓ Atende      ⚠ Atende parcialmente      ✗ Não atende

## 📄 4. Gere o parecer

Ao finalizar, o sistema cria automaticamente:

- descrição do jogo
- síntese geral
- cor final
- opção de baixar em PDF

## 🚦 5. Entenda a cor final

- Verde: recomendado
- Amarelo: usar com atenção
- Vermelho: uso restrito

## ✍ 6. Use no planejamento

O parecer ajuda a ajustar objetivos, mediações, adaptações e acompanhar o progresso da criança.

# Parecer do Game-Check-TEA

Como utilizar no planejamento pedagógico o parecer final do Game-Check-TEA?

**Analise o resultado geral:** verifique se o jogo atende plenamente, parcialmente ou não atende aos critérios avaliados.

**Identifique pontos fortes:** use os aspectos positivos do jogo como recursos principais nas intervenções.

**Atenção aos pontos fracos:** registre os critérios que não foram atendidos e planeje estratégias complementares (apoio do professor, mediação, adaptações externas).

**Defina objetivos da intervenção:** alinhe o uso do jogo às habilidades que deseja estimular (ex.: comunicação, motricidade, interação social).

**Planeje ajustes necessários:** escolha recursos de acessibilidade ou estratégias pedagógicas que compensem limitações do jogo.

**Integre ao AEE e sala regular:** utilize o parecer para orientar práticas inclusivas, garantindo continuidade entre os espaços de aprendizagem.

**[Acesse aqui o modelo de planejamento](#)**

# **ORIENTAÇÕES PARA PLANEJAR AS INTERVENÇÕES COM JOGOS DIGITAIS**

O objetivo dessas recomendações e orientações é maximizar os benefícios dos jogos digitais no desenvolvimento cognitivo, motor, social e comunicativo das crianças, proporcionando uma estrutura adaptável e eficiente para o uso pedagógico dos jogos.

**As orientações se baseiam nos seguintes pontos principais:**

- **Seleção do Jogo Digital;**
- **Adaptação das Estratégias de Ensino;**
- **Estrutura das Sessões;**
- **Monitoramento e Avaliação;**
- **Personalização das Intervenções;**
- **Dispositivo Utilizado.**





## Seleção do Jogo Digital

Selecione jogos que favoreçam a participação e o desenvolvimento da criança, respeitando suas necessidades e limitações.

O Game-Check-TEA facilita essa escolha porque é simples e acessível, permitindo que qualquer professor avalie os jogos sem precisar ter experiência avançada com tecnologia.

Quando usado junto a uma mediação pedagógica intencional, o instrumento fortalece a autonomia docente e torna as intervenções mais inclusivas e significativas.

-  **Respeite necessidades e limitações da criança**
-  **Use o Game-Check-TEA na seleção**

- ◆ **Respeitar as recomendações da OMS (2019):** para crianças menores de 5 anos, o tempo de exposição às telas deve ser limitado a no máximo 60 minutos por semana, garantindo um uso seguro e alinhado às diretrizes de saúde infantil.

# Estrutura das Intervenções



Cada intervenção deve ser organizada em momentos de acolhimento, exploração do jogo e feedback.



O tempo de exploração deve ser ajustado ao ritmo da criança, permitindo que ela interaja com o jogo de maneira autônoma, com a devida mediação do profissional quando necessário.



Além disso, é importante que o momento de feedback seja valorizado, permitindo que a criança expresse suas emoções e compreenda melhor sua experiência com o jogo.

De acordo com BARBOSA (2006, p.35), “uma rotina adequada torna-se um instrumento facilitador da aprendizagem, ela permite que a criança estruture sua independência e autonomia, além de estimular a socialização”.

**⚠ Respeitar o ritmo da criança e não forçar interações.**

# Adaptação das Estratégias de Ensino

Durante a intervenção, é essencial que o mediador (professor ou profissional do AEE) adapte as estratégias de ensino conforme as respostas e o nível de engajamento da criança com o jogo.

A flexibilidade nas abordagens ajuda a criar um ambiente mais acolhedor e propício para o aprendizado, garantindo que cada criança tenha o suporte necessário para se beneficiar da experiência.



ADAPTABILIDADE

**[Clique aqui para acessar o modelo](#)**

# Adaptação das Estratégias de Ensino

## 👁️ **Observe o interesse e a resposta da criança**

A criança está demonstrando interesse ou agitação?  
Ela está envolvida ou dispersa?

## 📖 **Ajuste estratégias conforme necessário**

O que posso mudar no ambiente ou na minha abordagem para favorecer a participação?  
Devo simplificar a tarefa ou oferecer apoio adicional?

## 🤝 **Mantenha ambiente acolhedor e flexível**

O espaço está confortável e seguro?  
Estou oferecendo suporte emocional e encorajamento?



ADAPTABILIDADE

[Clique aqui para acessar o modelo](#)

# Monitoramento e Avaliação

Ao longo das intervenções, a observação contínua do comportamento da criança e a coleta de dados sobre seu progresso são essenciais. Isso permite que ajustes sejam feitos conforme necessário, garantindo a eficácia do processo pedagógico.

A utilização de ferramentas de monitoramento, como o checklist, facilita essa avaliação contínua e oferece um registro detalhado de como cada criança interage com os jogos e quais são as áreas que necessitam de mais atenção.

 **Observe comportamentos durante a atividade.**

 **Registre avanços e dificuldades.**

 **Use o Game-Check-TEA para acompanhar como cada jogo contribui (ou não) para o aprendizado.**

 **Ajuste as intervenções quando necessário.**



**[Clique aqui para acessar o modelo](#)**

# Personalização das Intervenções

O planejamento deve ser flexível o suficiente para adaptar as intervenções às características individuais de cada criança.


Esse processo não se inicia no jogo, mas no conhecimento prévio sobre a criança. As informações obtidas na anamnese e junto à família revelam interesses e desafios, auxiliando na definição de estratégias mais eficazes.

Explorar temas que fazem parte do universo infantil favorece o engajamento e torna a atividade mais significativa.

**Por exemplo:** se a criança demonstra grande interesse por animais, um jogo com essa temática pode ampliar a motivação e o envolvimento.

## **Valorize informações da anamnese e da família**

Quais temas despertam curiosidade?

 **Escolha jogos conectados aos interesses da criança** Como aproveitar esse foco no aprendizado?

 **Adapte atividades ao ritmo e às necessidades individuais**

**[Clique aqui para acessar o modelo](#)**

# Escolha sobre o uso do Dispositivo



## Tablet com tela maior (acima de 10")

**Recomendação:** Sempre que possível, considerar o uso de tablets com tela maior nas intervenções pedagógicas.

**Motivação pedagógica:** Telas amplas tendem a favorecer a visualização das atividades, oferecer maior conforto visual e facilitar a interação, o que pode contribuir para o engajamento e a participação das crianças com TEA.

**Orientação prática:** Posicionar o tablet de maneira estável e acessível, permitindo que a criança interaja diretamente com a tela de forma confortável.

## Tabletes menores

**Recomendação:** Também podem ser utilizados nas intervenções, especialmente em contextos nos quais telas maiores não estão disponíveis.

**Motivação pedagógica:** Embora mantenham boa usabilidade e mobilidade, o tamanho reduzido pode exigir maior atenção aos elementos visuais.

**Orientação prática:** Ajustar, quando necessário, o design das atividades, utilizando ícones maiores, imagens mais destacadas e reduzindo a quantidade de informações simultâneas na tela, para garantir conforto visual e engajamento.

# Escolha sobre o uso do Dispositivo



## Lousa Digital

**Recomendação:** Utilizar como recurso complementar, especialmente em momentos de planejamento coletivo ou demonstrações rápidas.

**Justificativa:** A lousa digital pode contribuir em algumas etapas da intervenção; porém, seu formato geralmente não promove o mesmo nível de interatividade e engajamento observado nos dispositivos móveis, que costumam favorecer maior participação das crianças com TEA.

**Orientação:** Empregar a lousa digital para apresentar conceitos, introduzir atividades ou organizar o momento de aprendizado antes da utilização dos jogos nos tablets, mantendo-a como ferramenta de apoio dentro da proposta pedagógica.

# Escolha sobre o uso do Dispositivo



## Celular

**Recomendação:** O uso do celular pode ser considerado como recurso complementar nas intervenções pedagógicas com jogos digitais.

**Justificativa:** O tamanho reduzido da tela pode dificultar a visualização das atividades e a precisão nos toques, o que, em alguns casos, pode gerar distração e reduzir o engajamento da criança.

**Orientação:** Quando for necessário utilizar o celular, recomenda-se priorizar atividades mais simples, com poucos comandos, e evitar aquelas que exigem alta precisão na interação.

# Jogos Testados

Para auxiliar o professor na escolha inicial de jogos digitais, apresentam-se a seguir algumas opções que foram previamente avaliadas e utilizadas em intervenções pedagógicas com crianças da Educação Infantil com TEA.

Essas sugestões funcionam como um ponto de partida, podendo ser adaptadas de acordo com o contexto específico da turma, os objetivos de aprendizagem e as recomendações fornecidas pelo Game-Check-TEA.





## **Kids Games 5**

Aplicativo gratuito composto por minijogos voltados ao desenvolvimento de habilidades básicas, como atenção, coordenação motora, reconhecimento de formas e cores.

É indicado para crianças da Educação Infantil e possui interface simples e colorida, estimulando o interesse das crianças.

### **Segue o Link: Game Kids 5**

O jogo está disponível no Google Play Store.



## **ABC Autismo**

Desenvolvido pelo Instituto Federal de Alagoas (IFAL), é um jogo gratuito voltado especificamente para crianças com TEA.

Foca no desenvolvimento de habilidades de comunicação, associação de imagens e ampliação do vocabulário.

Destaca-se por sua interface acessível e recursos visuais simplificados, favorecendo a interação e o engajamento.

### **Segue o link: ABC Autismo**

O jogo está disponível no Google Play Store.



## **Kids Games – Learn by Playing**

O aplicativo reúne uma variedade de jogos educativos voltados ao desenvolvimento de habilidades básicas relacionadas a números, letras, cores e formas.

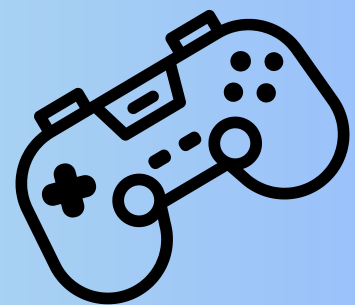
A interface apresenta design atrativo, recursos de personalização (idioma e volume) e comandos simples, favorecendo a acessibilidade e a autonomia das crianças.

### **Segue o Link: Kids Games – Learn by Playing**

O jogo está disponível no Google Play Store.



*O uso consciente e planejado de jogos digitais pode transformar o aprendizado de crianças com TEA, tornando cada sessão um momento de descoberta, inclusão e alegria.*



# REFERÊNCIAS

BARBOSA, M.C.S. A rotina nas pedagogias da educação infantil: dos binarismos à complexidade. Currículo sem fronteiras, v.6, n.º1, pp.56-69, Jan/Jun 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>>. Acesso em: 07 de julho de 2023.

OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos. Nações Unidas 2019. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/82988-oms-divulga-recomenda%C3%A7%C3%B5es-sobre-uso-de-aparelhos-eletr%C3%B4nicos-por-crian%C3%A7as-de-at%C3%A9-5-anos> . Acesso em 04 de setembro de 2025.

OPENAI. ChatGPT. São Francisco, 2025. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 17 ago. 2025.

# Elaborado por

**Suélen Adriane Cabeleira Fraga**

**Fabio Yoshimitsu Okuyama**  
Orientador

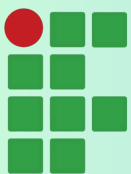
**Josiane Carolina Soares Ramos Procasko**  
Coorientadora

## **Gostou deste guia?**

Deixe suas impressões e sugestões  
para próximas versões e revisões.



**[Envie aqui seu feedback](#)**



**INSTITUTO FEDERAL**  
Rio Grande do Sul  
Campus Porto Alegre



Mestrado Profissional em  
**INFORMÁTICA**  
**NA EDUCAÇÃO**